

あさまリーグ運営方法

2015年9月2日(訂5)

あさまハイランドスポーツクラブ内、あさまハイランドカーリングクラブのリーグ戦を、以下の要綱で実施する。

1. リーグの名称

リーグの名称を「あさまリーグ」とする。

2. リーグの分類

あさまリーグは、成績上位のAリーグ、Aリーグ出場希望のBリーグと、それ以外のチームによるCリーグ、3リーグに分けて実施する。

A, B, Cリーグにおいては、成績による入れ替えを実施するが、希望があれば検討する。

3. リーグの目的

Aリーグは、県予選・地区予選・日本選手権などの公式戦において上位を目指す、近隣在住の中～上級者を主対象とし、選手の強化・育成を目的とする。

Bリーグは、Aリーグに向けての試合経験を積む場として、技術の向上を目的とする。

Cリーグは初～中級者においては楽しくゲームを行い、カーリングのマナーを身につける場を提供することを目的とする。

4. リーグ戦の期間

(ア)リーグの開始は、その年度10月初旬(ホール営業開始従う)に、終了は、翌年の3月下旬(ホール営業終了に従う)とする。

(イ)リーグ戦期間を2節に分け、およそ次の期間とする。

節	節の開始	節の終了	備考
第1節	10月13日予定	2015年12月下旬	通算15節目
第2節	翌年1月初旬	翌年3月下旬	通算16節目

(ウ)日程に関しては、運営上の都合により変更することがある。

(エ)シートの空き状況によっては、予定以外の臨時開催も行う。

5. リーグの定数とグループ分け

2014年シーズンの実績をふまえ、各リーグの定数と、節の終了時の順位によるリーグのグループわけを変更する。下記の表にそのグループわけを記す。

(2014年の参加チーム数は20チーム前後。各リーグは、6チーム程度に分けられる)

6. A, B, Cリーグ実施方法

(ア)対戦は、Aリーグ、Bリーグ、Cリーグそれぞれの総当たりを努力目標とする。

(イ)節の期間内に総当たりが設定できない場合、他リーグとの対戦を行う場合がある。

(ウ)8エンドゲームを基本とする。ただし、後のスケジュール(アイスメイク等)の時間までに終了する事とする。**終了エンド数を決めてからゲームをすること。**

(エ)時間に余裕があり、かつ、両チームの合意がある場合10エンドの試合を認める。

(オ)勝ち点による順位付けを行う。

7. リーグ間の入れ替え実施方法

A, B, Cリーグは、期の終了時点の成績で、リーグ間の入れ替えを実施する。

入れ替えのルールは、以下のとおり。

(ア) Aリーグで、最下位のチームは、自動的にBリーグへ入る。

(イ) Bリーグで、最下位のチームは、自動的にCリーグへ入る。

(ウ) Bリーグの1位、Cリーグ1位のチームは、自動的にA、Bリーグへ入る。

※以前行われていた入れ替え戦は、設定が困難なため実施しない。

8. 料金について

(ア) チーム登録費は、3,000円/節とする。節の開始時に、申込とともに徴収する。

(イ) 会員外の参加費は、以下のように定める。

1 試合出場の場合、試合の長さにかかわらず、1回1,500円とする。

複数の人が試合に出場した場合、会員外の人の方については、1時間あたり750円とする。

(ウ) 会員外参加費の徴収方法

会員外の参加費は、チームとして事前に回数券を購入して、リーグ戦で使用した分の料金をその都度消しこむ。

夜間の金銭の授受を防ぐため、特例として、事後の支払いを認める。

対戦相手のチーム代表者が、相手チーム非会員の参加費支払いを確認する。

9. 代表者ミーティング

(ア) 期の開始前に代表者に対するミーティングを行う。

(イ) 代表者ミーティングを設定できない場合、節の開始前に、その節のルールを周知徹底する。

10. 試合枠の設定・公表方法

(ア) 試合枠は、原則別紙に定めた時刻に従い設定する。

(イ) 練習に使用できるフリーシートを、必ず1シートは確保する。

(ウ) 試合枠が確定しだい、試合の設定日時を、対象者に周知する。

(エ) 試合枠は、できるだけ1ヶ月以上前に公表する。

11. 試合の申し込み方法

(ア) 事務局が準備した申込用紙に従い、各チームが出席できない日付を申告する。

(イ) 締め切りは、申し込み開始から2週間後とする。ただし、シーズン開始時は、募集期間が短い場合がある。

12. 対戦の公表

(ア) 個別の試合設定日時については、試合の2週間前を目処として告知する。

13. 試合の方法

(ア) 試合は、相手チームや、リンクの占有のマナーとして、設定された日に必ず行うこととする。

(イ) 試合は基本的に繰り延べしない。しかし、不戦勝、不戦敗を無くするため各チーム1試合のみ変更を可とする。必ず事務局に連絡する事。

(ウ) 試合は時間優先で行い、アイスメイクなどの後のスケジュールの時間に収められない場合、規定エンド数に達しなくても、終了すること。

(エ) メンバーが4人そろわなくとも、試合は実施すること。人数が足りない場合のペナルティを以下のように定める。

オリジナルチームの人数	助っ人の人数	ペナルティ
3人	1人	なし

2人	1人	1点
2人	2人	2点
1人	2人	4点
1人	3人	6点

(オ)メンバーが一人もそろわない場合は不戦敗とする。

ただし、対戦相手は必ずホールに来て、DSCを測定し、スコアシートを提出すること。

当日のスコアシートの提出がない場合、引き分けとする。

(カ)アイスメイクが終了し、両チームがそろい次第、試合を開始する。

(キ)試合はセルフジャッジを基本とする。

(ク)助っ人のポジションは、2人まではリードかセカンドで、スキップ・バイスキップ以外。

助っ人が3人の場合は、フォース以外、スキップ以外とする。

(ケ)遅刻の場合は、15分まで1点、30分まで2点を待っているチームに与え、それ以上は相手チームの不戦勝とする。

(コ)トスでDSC順を決めDSCを行って、先攻後攻を決定し、距離を記録する。

(サ)本リーグに限りDSCもセルフジャッジとする。(メジャーで、mm単位で計測する。)

(シ)DSCの計測を忘れた場合、ハウスに届かなかった場合、ハウスから出てしまった場合は、185.4cm(6ft. 1in.)とする。

(ス)終了時刻になったら、速やかに試合を終了する。

(時間の延長は、シートの維持管理の必要があるため、基本的に認めない)

(セ)スコアシートは、当日必ず提出する。当日の提出がない場合、引き分けとする。

1 4. 試合結果の公表

試合の結果は、ホームページおよびホール内の掲示板に公表する。

1 5. 順位のつけ方

(ア)勝ち点のつけ方を、以下のようにする。

勝ち(不戦勝も含む)・・・3点、負け(不戦敗も含む)・・・0点、

引き分け・・・1点、両チーム欠席・・・双方0点

(イ)順位は、勝ち点の合計でつける。

(ウ)勝ち点と同じ場合は、DSCの平均の少ないチームを上位とする。

(エ)総合順位は、その期に得た勝ち点のみで決定する。

1 6. 節間のチームの引継ぎ

チームメンバーの半数以上の人引き継がれた場合、そのチームは同一とみなす。

1 7. チーム参加の登録方法

(ア)チーム参加を申し込む場合は、参加費とともに、事前に申込書を事務局に提出する

(イ)あさまリーグへのチーム参加申し込みは、節の開始までに行う。

(ウ)チームの代表者は、あさまハイランドカーリングクラブの会員とする。

(エ)チームの構成人数は、4名以上であれば、上限は特に設けない。

(オ)複数チームへの重複登録は認めない。

(カ)チームがあさまリーグから退会する場合は、節の開始までにその意思を事務局に伝える。

以上