

あさまリーグ運営方法

2016年9月1日(訂6)

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	2016年10月初旬	2017年12月下旬	通算16節目
第2節	2016年1月初旬	2016年3月下旬	通算17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

2015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。

(2015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)6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8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、**節**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、下位 2 チームは、自動的に Bリーグへ入る。

(イ) Bリーグで、下位 2 チームは、自動的に Cリーグへ入る。

(ウ) Bリーグの上位 2 チーム、Cリーグ上位 2 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) DAY 会員、非会員の参加費は、以下のよう定める。

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、チームで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) 試合は基本的に延期しない。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、LSDを測定し、スコアシートを提出すること。

(ホールに来られない場合でも不戦勝とするが、LSDは185.4cm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)両チームの合意があれば試合前練習を各チーム5分ずつ行うことができる。

(サ)試合前練習を行わない場合は事務所側からLSDの練習を代表者が1本行うことができる。

(シ)トスにより試合前練習(LSD)の先後、石の色の選択を決める。

(ス)LSDは代表者による1本とする。(時計回り反時計回りは問わない。)

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

(ソ)LSDの計測を忘れた場合、ハウスに入らなかった場合は、185.4cmとする。

(タ)DSCは全てのLSD値の平均値とする。

(チ)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)

(ツ)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。

(テ)延期、不戦敗の連絡はやむを得ない場合を除き、前営業日までに事務局へ連絡すること。

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の少ないチームを上位とする。

(エ)総合順位は、その節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