

## 全日本個人参加オープン 試合要項

### 1. 試合方式

- ・ 1 試合 3 エンド制とする。
- ・ 各選手、事前の組み合わせ表に基づきチームを結成し、全 6 試合を行う。

### 2. 本大会試合規則

#### (1) 試合前

- ・ スケジュール表記載内容のとおり、赤ビブチームと緑ビブチームに分かれて試合を行う。赤ストーンを赤ビブチーム、青ストーンを緑ビブチームが使用する。
- ・ 事前のコイントスまたはジャンケンで勝ったチームに先行・後攻の選択権がある。
- ・ 試合前練習は行わない。
- ・ 奇数エンドで行うが、試合終了後にストーンは元のサイドには戻さず、ストーンのあるサイドから次の試合を開始する。

#### (2) 試合中

- ・ 計時は行わないが、円滑な試合運営に努めること。試合の進行が遅れている場合は、お互いのスキップで声を掛け合い、ペースアップを図ること。規定の試合時間は1試合50分。著しく進行が遅れている場合は大会本事務局が注意を促すこともある。
- ・ メジャーによる計測は行わない。バイス同士の協議によって得点を決定すること。どうしても判断がつかない場合はジャンケンで決定するなどして、時間のロスを避けること。
- ・ その他についてはセルフジャッジを原則とする。

#### (3) 試合後

- ・ シープスキンは行わない。
- ・ 各チームのスキップは結果記入表に対戦結果を記入し、大会本部に提出すること。

### 3. 勝敗の決定

- ・ 3 エンドが終了し、得点の多いチームが勝ちとなる。
- ・ 同点の場合は1 エンド目を先行でスタートしたチームの勝ちとする。

#### 4. 順位決定方式

- ・今大会終了時に、参加者の個人成績を集計し、順位を決定する。  
順位決定方法は下記の通り。
- (1) 勝ち数が多い選手を上位とする。
- (2) 勝ち数が同数の場合は、全試合で組んだチームメイトの勝ち数の平均（ソルコフ係数）が低い選手を上位とする。
- (3) ソルコフ係数も同数の場合は経験年数が低い選手を上位とする。
- (4) 上記全て同数の場合は抽選とする。

#### 5. 試合間の留意事項について

- ・受付時に配布される番号付きビブを、試合間でも極力着用すること。  
(次のチームメイトが誰なのか分かるようにするため)
- ・タイムスケジュール通りに試合が開始できるよう、事前にチーム内でポジションを決めておくこと。
- ・カーリング用具等の荷物についてはリンクサイドの椅子に置いたままでも可（詳細別紙会場地図のとおり）

#### 【ソルコフ計数の計算方法と意義】

(興味のない人は読まなくても大勢に影響はありません)

ソルコフ計数の意味:ソルコフ計数は今までのチームメイトの平均勝ち数を表す数値となります。

計算例:Aさんはある試合でBさん、Cさん、Dさんとチームを組みました。

大会が終了し、最終的にBさんは4勝、Cさんは3勝、Dさんは1勝という結果でした。

この時のソルコフ計数は…総勝ち数÷総人数の式で表されます。

総勝ち数・・・4勝+3勝+1勝=8      総人数・・・3

ソルコフ計数・・・ $8 \div 3 = 2.67$

上記例だと、今までのチームメイトは平均で 2.67 勝をしているということになります。

この数値が高ければ高いほど、順位が上のチームメイトと組んだ回数が多かったこととなります。

しかし今大会のルールでは、同勝利数で複数の選手が並んだ際、

ソルコフ係数の低い選手が上位となります。

つまり、同じ勝利数でも、順位が下の人と組んで勝った方が、その勝ち星には価値があるという考え方です。

※実際はこれを6試合行いますので総勝ち数も総人数もどんどん増えていき、複雑な計算となります。