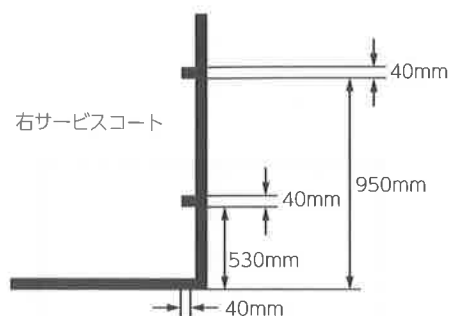


### シングルスコートのオプションルテストイングマーク



### 付録2 ハンディキャップマッチ

ハンディキャップマッチでは規則を次のように変更して適用する。

1. ゲームに勝つために必要なスコアは、競技規則第7条に規定されたスコアからの変更は認めない。
2. 第8条(\*「エンドの交替」)第1項〔3〕は次のように読み替える。  
「第3ゲーム及び1ゲームマッチでは、一方のサイドがそのゲームに勝つために必要な全点数の半分(端数があるときは切り上げた数)を得点したとき」
3. 第16条第2項〔1〕は、次のように読み替える。  
「各ゲームで一方のサイドがそのゲームに勝つために必要な全点数の半分(端数があるときは切り上げた数)を得点したとき、60秒を超えないインターバルを認める。」

### 付録3 代替スコアリングシステムおよび代替サービス法について

以下の特に明記されているものを除き、競技規則が適用される。

#### 代替スコアリングシステム

マッチは、前もって定めがあれば以下のいずれかを行うことが許可される。

1. 21点1ゲームマッチ
2. 1ゲーム15点で2ゲーム先取の3ゲームマッチ

#### 3. 1ゲーム11点で3ゲーム先取の5ゲームマッチ

ただし、上記1の場合、現行の競技規則の中で以下の変更点が適用される。

#### 第8条 エンドの交替

1ゲームマッチの場合、どちらかのサイドが最初に11点に達したとき。

ただし、上記2の場合、現行の競技規則の中で以下の変更点が適用される。

#### 第7条 スコアリングシステム

- 第1項 マッチは、2ゲーム先取の3ゲームで行う。
- 第2項 ゲームで15点を先取したサイドがそのゲームの勝者となる。ただし、競技規則第7条第4項、第5項を除く。
- 第3項 スコアが14点オールになった場合には、その後最初に2点リードしたサイドがそのゲームでの勝者となる。
- 第4項 スコアが20点オールになった場合には、21点目を得点したサイドがそのゲームでの勝者となる。

#### 第8条 エンドの交替

- 第1項 プレーヤーは、次の場合にエンドを替える。  
〔3〕第3ゲームで、どちらかのサイドが最初に8点に達したとき

#### 第16条 プレーの継続、不品行な振舞い、罰則

- 第2項 インターバル  
〔1〕すべてのゲーム中に、一方のサイドのスコアが8点になったとき、60秒を超えないインターバルを認める。

ただし、上記3の場合、現行の競技規則の中で以下の変更点が適用される。

#### 第7条 スコアリングシステム

- 第1項 マッチは、3ゲーム先取の5ゲームで行う。
- 第2項 ゲームで11点を先取したサイドがそのゲームでの勝者となる。

#### 第8条 エンドの交替

- 第1項  
〔1〕第1ゲームを終了したとき  
〔2〕第2ゲームを終了したとき  
〔3〕第3ゲームを終了したとき(第4ゲームを行う場合)