



SWISSCURLING RÈGLEMENT DE COMPÉTITION DE LA RELÈVE

26 octobre 2022

Contenu

C1	Généralités.....	3
C2	Equipes participantes	4
C3	Vêtements et équipement	7
C4	Entraînement avant le match	8
C5	Longueur des matches	8
C6	Durée des matches	8
C7	Time outs d'équipe / Time outs techniques.....	10
C8	Attribution des pierres / <i>Last Stone Draw</i> (LSD)	11
C9	Classement des équipes / <i>Draw Shot Challenge</i> (DSC).....	15
C10	Arbitres.....	16
C11	Voies de droit.....	18
	Mise en vigueur.....	20

C1 Généralités

- (a) Le présent règlement a été édicté sur la base des statuts de **SWISSCURLING** ainsi que sur la base du règlement de jeu de **SWISSCURLING**.
- (b) Le présent règlement est valable pour le déroulement des championnats de la relève de **SWISSCURLING**. Des réglementations spécifiques sont définies dans les dispositions des championnats concernés.
- (c) Non applicable
- (d) Les systèmes de jeu des différents championnats, de la Swiss Cup et des qualifications sont définis dans un règlement séparé.
- (e) Les règlements sont publiés en français et en allemand. En cas de manque de clarté ou de contradiction dans la traduction, c'est la version allemande qui fait foi.
- (f) Il est défendu de fumer ou de consommer de l'alcool pendant une compétition de **SWISSCURLING** dans toute la zone de compétition et pour tous les athlètes et coaches.
- (g) Des finances d'inscription sont perçues pour les championnats de **SWISSCURLING**, et leur montant est fixé chaque année par **SWISSCURLING**.
- (h) Le règlement de compétition de la relève de **SWISSCURLING** se base sur les «*Rules of Competition*» de la WCF. Afin de garder la même structure, les articles qui ne sont pas pertinents sont marqués comme «non applicables».
- (i) Si des dates, des délais, des quantités et d'autres valeurs dynamiques sont mentionnés, ils sont fixés dans les dispositions d'exécution de **SWISSCURLING** pour les règlements de la relève.

C2 Equipes participantes

- (a) Chaque équipe est désignée par un nom univoque qui comprend le nom du club. L'appellation complète est précisée dans le règlement de publicité. Le nom donné à l'équipe dans le cadre de son inscription à un championnat ou à des éliminatoires est considéré comme approuvé par **SWISSCURLING** lorsqu'aucune information contraire n'est communiquée à l'équipe dans les 14 jours suivants son inscription.
- (b) Les équipes participantes doivent satisfaire aux critères de qualification suivants:
- (i) La qualification obtenue par une équipe revient exclusivement à l'équipe qui l'a obtenue l'année précédente.
En cas de changement dans l'équipe, les dispositions suivantes s'appliquent:
- 1) Si trois joueurs de l'équipe au minimum restent les mêmes, l'équipe conserve sa place dans la ligue.
 - 2) Si deux joueurs de l'équipe (dont un du back end) restent les mêmes et sont rejoints par deux joueurs de la même ligue, l'équipe peut conserver sa place dans la ligue.
 - 3) Si deux joueurs de l'équipe (dont un du back end) restent les mêmes et sont rejoints par deux joueurs de la ligue inférieure, l'équipe doit jouer des qualifications.
 - 4) Si deux jours de l'équipe (du front end) restent les mêmes et sont rejoints par deux joueurs de la même ligue ou de la ligue inférieure, l'équipe doit jouer des qualifications.
 - 5) Si une nouvelle équipe se forme et ne remplit aucun des critères mentionnés plus haut, elle commence en principe en ligue C de la relève. De nouvelles équipes souhaitant débiter dans une ligue supérieure en raison des résultats obtenus par les différents joueurs au cours de l'année précédente doivent déposer une demande écrite auprès de la commission sportive de la relève de **SWISSCURLING** avant une date fixée par **SWISSCURLING** antérieure au délai d'inscription officiel. La décision rendue est définitive et ne peut pas faire l'objet d'un recours.
 - 6) Dans tous les autres cas, une demande écrite peut être déposée auprès de la commission sportive de la relève.
 - 7) Si une équipe se retire en cours de saison, elle perd la qualification qu'elle a atteinte. Si l'équipe se réinscrit dans la même composition, elle a le droit de disputer les matches de qualification menant à la ligue pour laquelle elle était qualifiée avant de se retirer.
 - 8) Si une équipe s'inscrit après le délai d'inscription fixé par **SWISSCURLING**, elle perd sa place et ne peut plus disputer de championnat au niveau qu'elle avait atteint la saison précédente. L'équipe a la possibilité de commencer à nouveau en ligue régionale.
- (ii) Pour l'inscription d'une équipe, les dispositions suivantes s'appliquent:
- 1) Les équipes doivent confirmer leur participation d'ici à une date buttoir fixée par **SWISSCURLING**.
 - 2) En s'inscrivant pour participer à des éliminatoires et des championnats, toute équipe s'engage à accepter les qualifications qu'elle obtient et à disputer les matches concernés. Toute renonciation sans approbation

explicite de la commission sportive de la relève est défendue et donne lieu à une sanction.

- 3) La finance d'inscription pour les éliminatoires, la Swiss Cup et les championnats doit être versée à **SWISSCURLING** par bulletin de versement dans les délais fixés.
- 4) Lorsqu'une équipe ne s'acquitte pas de sa finance d'inscription dans les délais fixés, elle est disqualifiée.
- 5) Lorsqu'une équipe se retire après le délai d'inscription, elle doit payer une amende du montant de la finance d'inscription concernée.

(c) Le droit de participation des joueurs aux éliminatoires et championnats de **SWISSCURLING** est réglé comme suit:

- (i) Dans les ligues A, B et C, les filles et garçons qui n'ont pas atteint l'âge de 20 ans avant le 30 juin précédant le début de la période de championnat suivante ont le droit de participer.

En ligue régionale de la relève, les filles et garçons qui n'ont pas atteint l'âge de 16 ans avant le 30 juin précédant le début de la période de championnat suivante ont le droit de participer.

Pour les Cherry Rockers, les filles et garçons qui n'ont pas atteint l'âge de 11 ans avant le 30 juin précédant le début de la période de championnat suivante ont le droit de participer au championnat.

- (ii) Par saison, chaque équipe peut faire jouer ses quatre joueurs de base ainsi que deux joueurs remplaçants. Dans des cas exceptionnels et sur demande, la commission de compétition peut autoriser d'autres remplaçants à jouer.
- (iii) Les joueurs inscrits selon le point C2(b) restent inscrits pour l'ensemble des matches de ligue à partir de la remise de la feuille de formation de l'équipe lors du team meeting. Un joueur remplaçant supplémentaire ou un coach peut cependant être inscrit, au moyen du formulaire game line-up, auprès du responsable des jeux jusqu'à 60 minutes avant le match où il entre en action pour la première fois. Pour les championnats suisses, le remplaçant et le coach doivent être inscrits au plus tard lors du team meeting. Il n'est pas possible de procéder à des inscriptions ultérieurement.
- (iv) Les joueurs qui ont été inscrits une fois et figurent officiellement dans un formulaire de game line-up sont considérés comme engagés même s'ils n'ont disputé aucun match. Ils ne peuvent pas être enlevés a posteriori et attribués à une autre équipe. Des exceptions sont possibles dans les cas suivants:
 - 1) Pour les championnats suisses, seuls des joueurs remplaçants d'une ligue inférieure peuvent être engagés ainsi que des joueurs qui n'ont joué dans aucune équipe de toute la saison mais respectent les limites d'âges.
 - 2) Dans des cas exceptionnels et sur demande auprès de la commission sportive de la relève de **SWISSCURLING**, d'autres exceptions peuvent être accordées.
- (v) Sont autorisés à jouer tous les athlètes de la relève titulaires d'une member card de **SWISSCURLING**. Si un championnat ou un éliminatoire donne lieu à un championnat international, les athlètes de la relève doivent être autorisés à disputer également ce championnat international s'ils veulent pouvoir jouer.

- (d) Non applicable
- (e) Non applicable
- (f) Non applicable
- (g) Non applicable
- (h) Tous les joueurs et leurs coaches sont tenus d'assister au team meeting qui précède un championnat ou un éliminatoire. En cas d'absence sans l'autorisation du chef arbitre (ou responsable des jeux), l'équipe n'est plus autorisée à choisir qui joue la première et la deuxième pierre du premier end. Le chef arbitre peut réduire le nombre de participants obligés à se présenter au team meeting. Dans ce cas-là, il l'indique dans la convocation au championnat.
- (i) Les coaches étrangers qui ne possèdent pas de member card de **SWISSCURLING** doivent impérativement en commander une.
- (j) Une équipe doit commencer une éliminatoire ou un championnat avec au moins trois joueurs (deux pour le double mixte).
- (k) Lorsqu'un match est en court, il est interdit au coach, aux remplaçant et à tous les autres membres de l'équipe d'entrer en contact avec les joueurs sur la glace ou de pénétrer sur l'aire de jeu, exception faite des pauses prévues à cet effet et des time outs d'équipe. Cette interdiction concerne toute communication verbale, visuelle, écrite ou électronique ainsi que les tentatives visant à utiliser des signes pour inciter l'équipe à demander un time out d'équipe.
- (l) Seuls le coach, un remplaçant et au maximum un autre membre de l'équipe inscrit ont le droit de participer à l'entraînement et aux préparatifs qui précèdent le match. Pendant le *Last Stone Draw*, ils n'ont cependant pas le droit de communiquer avec l'équipe lorsqu'elle joue.
- (m) Non applicable

C3 Vêtements et équipement

- (a) Les quatre joueurs d'une équipe sont vêtus de manière uniforme et portent des chaussures de curling lorsqu'ils entrent dans l'aire de jeu pour un match ou pour l'entraînement avant un match.
Les coaches et les remplaçants portent des chaussures adaptées et propres lorsqu'ils entrent dans l'aire de jeu pour l'entraînement avant un match, pour la pause de milieu de match ou pour un time out. Les coaches et remplaçants qui pénètrent sur la glace pour l'entraînement avant un match doivent être vêtus de manière uniforme par rapport aux joueurs. Le coach doit porter des vêtements qui rendent visibles son appartenance à l'équipe.
L'inscription sur les vêtements est réglée dans le règlement de publicité de **SWISSCURLING**.
- (b) Non applicable
- (c) Non applicable
- (d) Tout joueur ou coach qui n'est pas vêtu correctement peut se voir interdire l'accès à l'aire de compétition (y c. le banc des coaches).
- (e) Avant le début des matches de ligue A ainsi que des matches du tour final (CS ligue A), chaque joueur doit présenter un balai pourvu d'une tête de balai qui corresponde aux normes définies par la WCF. Pour toute la durée du match, il sera ensuite le seul à pouvoir se servir de ce balai pour balayer.
Sanction en cas d'infraction: Si un joueur balaie une pierre de son équipe en utilisant le balai d'un de ses coéquipiers, la pierre concernée est retirée du jeu. Si un joueur balaie une pierre de l'adversaire en utilisant le balai d'un coéquipier, l'équipe adverse a le droit de replacer la pierre comme elle se serait arrêtée si aucune infraction n'avait été commise.
- (f) Un joueur n'a pas le droit de changer la tête de son balai pendant un match, sauf s'il obtient une dérogation de la part du chef arbitre.
Sanction en cas d'infraction: Si un changement est opéré sans autorisation du chef arbitre, l'équipe perd le match par forfait.
- (g) Si l'équipe fait entrer un remplaçant, ce dernier doit reprendre la tête de balai du joueur qu'il remplace. Sanction en cas d'infraction: Si une tête de balai supplémentaire est utilisée, l'équipe perd le match par forfait.
- (h) Tous les éléments de l'équipement doivent être conformes aux dispositions de la WCF (publiées sur le site Internet de la WCF). Des informations plus détaillées concernant ces dispositions sont contenues dans les *WCF Rules of Competition*, point C3 (h).
- (i) Si des éléments d'équipement non conformes aux dispositions de la WCF sont utilisés, les sanctions suivantes sont prises:
- (i) Lors de la première entorse à cette règle lors d'un championnat ou d'une éliminatoire, le joueur qui a commis la faute est disqualifié pour la durée du championnat ou de l'éliminatoire, et son équipe perd le match par forfait.
 - (ii) Lors de la deuxième entorse à cette règle lors d'un championnat ou d'une éliminatoire, l'équipe est disqualifiée du championnat ou de l'éliminatoire, et les joueurs sont suspendus de tous les championnats et éliminatoires pour une durée de douze mois.

C4 Entraînement avant le match

- (a) Avant chaque match de championnat ou d'éliminatoire, chaque équipe a le droit de s'entraîner sur la piste sur laquelle elle va jouer.
- (b) Début et durée de l'entraînement avant le match:
 - (i) Pour des matches de 10 ends ou lorsqu'il n'en est pas spécifié autrement, l'entraînement commence 30 minutes avant le match et dure 9 minutes par équipe (*Last Stone Draws* non compris).
 - (ii) Pour des matches de 8 ends ou moins, ou lorsqu'il n'en est pas spécifié autrement, l'entraînement commence 20 minutes avant le match et dure 5 minutes par équipe (*Last Stone Draws* non compris).
- (c) La planification des entraînements du round robin est faite le plus tôt possible. Durant le round robin, chaque équipe doit si possible avoir le même nombre de premiers et seconds entraînements.
- (d) Pour les matches qui suivent le round robin, l'équipe qui a la dernière pierre au premier end obtient le premier entraînement.
- (e) Si le chef iceman le juge nécessaire, la glace peut à nouveau être nettoyée entre les entraînements et le match, et la surface de sliding repeblée.

C5 Longueur des matches

- (a) Les matches de 10 ends ne peuvent pas être concédés avant le 6^e end pendant le round robin, et avant le 8^e end pendant les matches des finales.
- (b) Les matches de 8 ends ne peuvent pas être concédés avant le 6^e end. Les matches de 4 ou 6 ends doivent être joués jusqu'à la fin.
- (c) Durant le round robin d'un championnat, tous les matches doivent être joués. Lors d'un «*best of...*», la série de matches se termine dès que le vainqueur est connu. Dans ce cas-là, les matches restants ne sont pas joués.
- (d) A la fin de chaque match, le résultat est inscrit sur une carte de score qui doit être signée par les deux équipes. Par sa signature, chaque équipe confirme le résultat du match et, le cas échéant, les valeurs mesurées pour les *Last Stone Draws*.

C6 Durée des matches

- (a) Chaque équipe dispose d'un «*thinking time*» de 38 minutes pour un match de 10 ends et de 30 minutes pour un match de 8 ends (22 minutes en double mixte). Ce temps est chronométré. Pendant tout le match, le temps restant doit être bien visible par les joueurs, et si possible par le coach.
- (b) Lorsqu'une équipe retarde le début d'un match, le *thinking time* est réduit de 3 minutes et 45 secondes pour les deux équipes (2 minutes 45 en double mixte) par end (voir disposition R11(i) du règlement de jeu de **SWISSCURLING**).
- (c) Lors d'un end supplémentaire, les chronomètres sont remis à zéro et chaque équipe obtient alors un *thinking time* de 4 minutes et 30 secondes pour chaque end supplémentaire (3 minutes en double mixte).
- (d) Le match et les ends commencent dès que la pause prévue se termine. Au début de chaque end, le temps n'est pas chronométré pour l'équipe qui joue la première pierre du

end, pour autant que l'équipe ne retarde par le début du end (on considère qu'il y a retardement si, à la fin de la pause, le joueur n'est pas en train de sortir du hack pour lancer). S'il n'y a pas de retardement, le chronomètre est lancé au début de chaque end pour l'équipe qui joue la deuxième pierre du end.

- (e) Une équipe passe de «équipe qui ne joue pas» à «équipe qui joue», et son chronomètre se met en marche si les critères suivants sont remplis:
 - (i) Toutes les pierres sont arrêtées ou ont passé la backline.
 - (ii) En cas de faute de la part de l'autre équipe, les pierres ont été replacées et se trouvent à la bonne position.
 - (iii) L'aire de jeu a été libérée par l'autre équipe ; le responsable de la maison de l'autre équipe se tient derrière la back line, le lanceur et les balayeurs se tiennent sur le côté de la piste.
- (f) Le chronométrage de l'équipe qui joue s'arrête dès que la pierre a passé la première tee line.
- (g) Une équipe ne peut jouer une pierre que si son chronomètre est enclenché ou devrait l'être.
- (h) Si les pierres doivent être replacées suite à l'influence d'un facteur extérieur, les chronomètres des deux équipes sont arrêtés.
- (i) Dès qu'un arbitre entre dans l'aire de jeu, les chronomètres des deux équipes sont arrêtés.
- (j) Lorsque les deux équipes se sont mises d'accord sur le score d'un end, elles marquent une pause pendant laquelle les deux chronomètres sont arrêtés. S'il est nécessaire de mesurer des pierres, la pause se fait après la mesure. La longueur de la pause entre deux ends peut varier selon les exigences liées à la diffusion télévisée ou à d'autres facteurs externes. Elle est définie pour chaque compétition et communiquée lors du team meeting. Lorsqu'une pause dure trois minutes ou plus, les équipes sont informées lorsqu'il ne reste qu'une minute avant la fin de la pause. Les équipes n'ont pas le droit de jouer la première pierre du end suivant avant la fin de la pause. Si la première pierre du end est jouée dans les dix secondes après la pause, le chronomètre n'est pas enclenché. Le chronomètre de l'équipe qui joue commence après la fin de la pause, pour autant que la pierre n'ait pas encore été lancée. En règle générale, les pauses durent:
 - (i) 1 minute après chaque end (à l'exception de la mi match, voir point (ii)). Si les joueurs de double mixte doivent placer les pierres eux-mêmes au début de chaque end, la pause est prolongée de 30 secondes. Les joueurs n'ont le droit de parler ni avec le coach d'équipe, ni avec le remplaçant, ni avec un autre membre de l'équipe inscrit.
 - (ii) 5 minutes après la moitié du temps de jeu réglementaire. Durant cette pause, l'équipe est autorisée à parler, sur l'aire de jeu, avec son coach, son remplaçant et au maximum un autre membre de l'équipe inscrit.
- (k) Si un joueur est autorisé à rejouer sa pierre, l'arbitre décide si le temps nécessaire est retiré du compteur de l'équipe ou non.
- (l) Si un end doit être rejoué, les chronomètres sont remis au temps qu'ils indiquaient après la fin du end précédant.

- (m) Si l'arbitre constate qu'une équipe retarde inutilement le déroulement du jeu, il en informe le skip de l'équipe qui est en faute. Si la pierre suivante ne passe pas la première tee line 45 secondes après cet avertissement, elle est immédiatement retirée du jeu.
- (n) Chaque équipe doit terminer le match dans le temps qui lui est imparti. Si elle n'y parvient pas, elle doit concéder la partie. Si une pierre passe la première tee line avant que le temps soit écoulé, elle est considérée comme jouée.
- (o) Une équipe dont le chronomètre est resté enclenché par erreur (c'est le mauvais chronomètre qui a fonctionné) reçoit deux fois le temps qui lui a été enlevé.
- (p) Si un chronomètre n'a pas été enclenché alors qu'il aurait dû l'être (aucun chronomètre n'a fonctionné), le temps correspondant n'est pas retiré a posteriori de ce chronomètre mais ajouté au chronomètre de l'autre équipe.

C7 Time outs d'équipe / Time outs techniques

- (a) Les time outs d'équipe sont autorisés avec ou sans mesure de temps.
- (b) Chaque équipe a droit à un ou plusieurs time outs d'équipe de 60 secondes durant le temps de jeu réglementaire. Par end supplémentaire, chaque équipe a droit à un time out d'équipe supplémentaire de 60 secondes.
- (c) Le déroulement d'un time out d'équipe est réglé comme suit:
 - (i) Seuls les joueurs qui se trouvent sur la glace ont le droit de demander un time out d'équipe.
 - (ii) Un time out d'équipe peut être demandé par tous les joueurs de l'équipe, pour autant que leur chronomètre soit en marche. Les joueurs demandent un time out d'équipe en faisant le signe d'un «T».
 - (iii) Un time out d'équipe (commençant au moment où le chronomètre est arrêté) commence immédiatement après que le time out a été demandé. Un time out comprend le temps dont le coach a besoin pour rejoindre son équipe («*travel time*»), plus 60 secondes. Le chef arbitre (ou le responsable des jeux) détermine avant le début de chaque compétition la durée du *travel time*. Ce temps est communiqué à toutes les équipes, même si une équipe n'a pas de coach ou si le coach n'entre pas dans l'aire de jeu durant les time outs d'équipe.
 - (iv) Une seule personne se trouvant sur le banc des coaches lorsque le time out d'équipe est demandé a le droit de venir sur la glace. Un traducteur peut également entrer dans l'aire de jeu à ce moment s'il existe un problème de compréhension entre le coach et l'équipe. Ces personnes doivent emprunter le chemin indiqué pour rejoindre l'équipe. S'il y a des surfaces permettant de circuler entre les pistes, le coach n'a pas le droit de marcher sur la glace.
 - (v) L'équipe est informée dès qu'il ne reste plus que dix secondes avant la fin du time out d'équipe.
 - (vi) Dès que le time out d'équipe est terminé, le coach n'a plus le droit de parler avec l'équipe et doit immédiatement quitter l'aire de jeu.
- (d) Une équipe peut demander un time out technique lorsqu'elle souhaite que l'arbitre explicite une règle du jeu, lorsqu'un joueur se blesse ou lorsqu'une interruption est nécessaire pour d'autres motifs. Pendant un time out technique, les chronomètres sont arrêtés.

C8 Attribution des pierres / *Last Stone Draw* (LSD)

- (a) L'équipe citée en premier dans le plan de jeu du round robin joue les pierres avec les poignées foncées (en règle générale, rouges), l'équipe citée en deuxième joue les pierres avec les poignées claires.
- (b) Pour les matches qui requièrent un *Last Stone Draw* (LSD), chaque équipe joue deux pierres en direction du *home end*. Une pierre est jouée dans le sens des aiguilles d'une montre et l'autre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La première pierre est jouée dans le sens des aiguilles d'une montre et la deuxième dans le sens inverse. Chacune doit être lancée par un joueur différent. Un joueur (ou remplaçant) qui joue un des LSD ne doit pas impérativement jouer le match concerné. Le balayage est autorisé. Pour le double mixte, chaque joueur doit jouer une pierre.

Avant que la deuxième pierre soit jouée, la première est mesurée et retirée du jeu. Les distances des deux pierres par rapport au centre sont additionnées et donnent le LSD de l'équipe pour le match concerné. L'équipe qui a le LSD le plus petit a le droit de choisir si elle souhaite lancer la première ou la deuxième pierre du premier end. Si les deux équipes ont le même LSD, les deux pierres du LSD (non égales entre les deux équipes) sont comparées séparément. L'équipe qui a la meilleure distance LSD peut choisir de jouer la première ou la deuxième pierre du end. Si les deux équipes ont exactement les mêmes distances, ce choix est déterminé par un tirage au sort.

Lorsqu'un joueur joue les deux LSD par inadvertance, la distance maximale est attribuée au LSD qui n'aurait pas dû être joué par cette personne selon le formulaire game line-up.

- (c) Les distances LSD sont mesurées et notées comme suit:
 - (i) Chaque mesure se fait depuis le centre de la maison (dolly) jusqu'à la partie de la pierre la plus proche. La distance notée est cependant celle qui sépare le dolly du centre de la pierre (en centimètres).
 - (ii) Le rayon officiel d'une pierre mesure 142 mm. Si nécessaire, il peut être adapté par le chef arbitre.
 - (iii) Le distance de 142 mm correspondant au rayon de la pierre est donc additionnée à la mesure. Autrement dit, la distance LSD pour une pierre qui n'entre pas dans la maison est de $1,854 \text{ m} + 142 \text{ mm} = 1,996 \text{ m}$.
 - (iv) Les pierres qui recouvrent le dolly sont mesurées depuis deux points (trous) sur le bord du cercle des quatre pieds. Ces deux points forment un angle de 90° et sont chacun éloignés de 610 mm (deux pieds) du dolly.
- (d) Le nombre minimum de LSD à jouer par personne ainsi que le nombre de pierres à jouer dans le sens ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour chaque personne sont fixés pour chaque compétition et dépendent du nombre de matches dans le round robin. Chacun des quatre joueurs de la formation de base annoncée dans la feuille de formation d'équipe (deux pour le double mixte) doit jouer le nombre minimal de pierres LSD indiqué. Si ce nombre minimum n'est pas atteint, les pierres qui n'ont pas été jouées comptent comme un 1,996 m.
 - (i) A la fin du round robin, les LSD joués par un remplaçant ne peuvent être combinés qu'avec ceux d'un seul joueur, de manière à ce que ce joueur atteigne le nombre minimal de LSD nécessaire à la fin du round robin. Les résultats de deux remplaçants peuvent être imputés au même joueur.

- (ii) Si une équipe joue l'ensemble du championnat avec uniquement trois joueurs, les exigences minimales sont adaptées aussi équitablement que possible entre les joueurs restants.
- (iii) Si un joueur ne peut pas atteindre le nombre minimum de LSD requis alors que l'équipe a commencé le championnat au complet, chaque LSD non joué compte comme un 1,996 m.

Matches round robin	Nombre de LSD	Nombre minimal de pierres à jouer pour chaque joueur
2	4	1 pierre, 1 dans le sens des aiguilles d'une montre ou 1 dans le sens inverse
3	6	1 pierre, 1 dans le sens des aiguilles d'une montre ou 1 dans le sens inverse
4	8	2 pierres, 1 dans le sens des aiguilles d'une montre + 1 dans le sens inverse
5	10	2 pierres, 1 dans le sens des aiguilles d'une montre + 1 dans le sens inverse
6	12	2 pierres, 1 dans le sens des aiguilles d'une montre + 1 dans le sens inverse
7	14	3 pierres, min. 1 dans le sens des aiguilles d'une montre + min. 1 dans le sens inverse
8	16	3 pierres, min. 1 dans le sens des aiguilles d'une montre + min. 1 dans le sens inverse
9	18	4 pierres, 2 dans le sens des aiguilles d'une montre + 2 dans le sens inverse
10	20	4 pierres, 2 dans le sens des aiguilles d'une montre + 2 dans le sens inverse
11	22	4 pierres, 2 dans le sens des aiguilles d'une montre + 2 dans le sens inverse
12	24	5 pierres, min. 2 dans le sens des aiguilles d'une montre + min. 2 dans le sens inverse
13	26	5 pierres, min. 2 dans le sens des aiguilles d'une montre + min. 2 dans le sens inverse
14	28	6 pierres, 3 dans le sens des aiguilles d'une montre + min. 3 dans le sens inverse
15	30	6 pierres, 3 dans le sens des aiguilles d'une montre + min. 3 dans le sens inverse

- (e) En double mixte, chaque joueur joue le même nombre de pierres dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse. Dans le cas d'un nombre impair de matches, la différence entre le nombre de pierres jouées dans le sens des aiguilles d'une

montre et le nombre de pierres jouées dans l'autre sens ne doit pas dépasser une pierre à la fin du round robin.

- (f) En cas de round robin dans un seul groupe (avec un ou plusieurs tours) où toutes les équipes jouent l'une contre l'autre, l'avantage de la dernière pierre est décidé comme suit pour les matches qui suivent le round robin:
- (i) L'équipe avec le meilleur bilan victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres ainsi que de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end.
 - (ii) Non applicable
 - (iii) Indépendamment de (i) et (ii), le vainqueur du match premier contre deuxième des compétitions au système Page Play-off a le choix de la couleur des pierres ainsi que celui de jouer la première ou la deuxième pierre du premier end du match pour la médaille d'or. Le perdant de la demi-finale a le choix de la couleur des pierres ainsi que celui de jouer la première ou la deuxième pierre du premier end du match pour la médaille de bronze. Si les Page play-offs se jouent avec trois équipes, c'est l'équipe qui, dans le match premier contre deuxième, a perdu qui a le choix de la couleur des pierres ainsi que celui de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end du match de la demi-finale.
- (g) Non applicable
- (h) Lorsqu'une compétition se joue en deux groupes et que six équipes (trois équipes par groupe) se qualifient pour les play-offs, le choix de la couleur des pierres ainsi que celui de la première pierre au premier end a lieu comme suit pour les play-offs:
- (i) Si l'équipe classée au premier rang d'un groupe affronte un deuxième ou un troisième, l'équipe classée au premier rang a le droit de choisir à la fois la couleur de pierre et l'équipe qui joue la première pierre du end. Si les deux premiers s'affrontent, l'équipe avec le meilleur DSC a le choix de la couleur des pierres. Un LSD est ensuite joué de manière habituelle (sans minimum) pour décider de qui a la dernière pierre.
 - (ii) Si une équipe classée au deuxième rang d'un groupe affronte un troisième, l'équipe classée au deuxième rang a le droit de choisir à la fois la couleur de pierre et l'équipe qui joue la première pierre du end. Si les deux deuxièmes s'affrontent, l'équipe avec le meilleur DSC a le choix de la couleur des pierres. Un LSD est ensuite joué de manière habituelle (sans minimum) pour décider de qui a la dernière pierre.
 - (iii) Si les deux troisièmes s'affrontent, l'équipe avec le meilleur DSC a le choix de la couleur des pierres. Un LSD est ensuite joué de manière habituelle (sans minimum) pour décider de qui a la dernière pierre.
- (i) Lorsqu'une compétition se joue en double round robin dans un groupe, le choix de la couleur des pierres ainsi que celui de la première pierre au premier end a lieu comme suit pour les matches qui suivent le round robin:
- (i) L'équipe avec le meilleur bilan victoires / défaites a le droit de choisir à la fois la couleur des pierres et l'équipe qui joue la première pierre du end.
 - (ii) Lorsque deux équipes ont le même bilan victoires / défaites mais qu'une des deux équipes a remporté les deux rencontres directes du round robin, cette dernière a le droit de choisir à la fois la couleur des pierres et l'équipe qui joue la première pierre du end.

- (iii) Lorsque deux équipes ont le même bilan victoires / défaites et que chaque équipe a remporté une rencontre directe, l'équipe avec le meilleur DSC a le droit de choisir soit la couleur des pierres, soit l'équipe qui joue la première pierre du end.
- (j) Le chef arbitre organise un team meeting de 15 mn à l'issue du round robin pour régler les éléments relatifs aux matches post round robin avec toutes les équipes qualifiées pour les play-offs ou les finales. Chaque équipe est représentée par deux personnes au maximum, dont l'une est habilitée à prendre des décisions concernant la couleur des pierres, l'avantage de la dernière pierre et les heures d'entraînement. Personne ne peut quitter la salle durant le meeting. Si une équipe ne se présente pas ou ne prend pas de décision, elle perd le droit de choisir entre la couleur de pierres et l'avantage de la dernière pierre ainsi qu'entre l'avantage de la dernière pierre au premier end et l'heure d'entraînement.
Un team meeting supplémentaire a ensuite lieu après chaque tour.
- (k) Lors du team meeting précédant le match post round robin concerné, le chef arbitre décide quels sets de pierres peuvent être utilisés.
- (l) Série en *best of* sans round robin:
 - (i) L'attribution de la couleur des pierres se fait sur la base d'un tirage au sort. A partir du 2^e match, c'est l'équipe qui n'a pas eu le choix de la couleur des pierres au match précédent qui peut choisir ses pierres.
 - (ii) Le *Last Stone Draw* (LSD) est joué à chaque match selon les dispositions du point C8 (b-e). Un joueur peut jouer un maximum de deux LSD en trois matches consécutifs. Lorsqu'un joueur lance un LSD lors de deux matches consécutifs, les deux LSD joués doivent être lancés dans deux sens de rotation différents. Pour le double mixte, ce sont les dispositions du point C8 (e) qui s'appliquent.
 - (iii) Lors de tous les matches, l'équipe avec les pierres foncées joue le premier entraînement avant le match.
- (m) Série en *best of* après un round robin simple:
 - (i) L'équipe présentant le meilleur bilan victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres au premier match ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. A partir du deuxième match, l'équipe qui a le choix de la couleur des pierres ou le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end est celle qui n'avait pas ce choix au premier match.
 - (ii) Lorsque deux équipes présentent le même bilan victoires/défaites, c'est le vainqueur de la rencontre directe qui a le choix de la couleur des pierres ou le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. Ensuite, ce choix revient à l'équipe qui ne l'avait pas au match précédent.
 - (iii) Pour tous les matches, c'est l'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre au premier end qui obtient le premier entraînement.
- (n) Série en *best of* après un round robin multiple:
 - (i) Une équipe qui a remporté tous les matches du round robin a le choix de la couleur des pierres ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end pour tous les matches.
 - (ii) L'équipe présentant le meilleur bilan victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres au premier match ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. A partir du deuxième match, l'équipe qui a le choix de la

couleur des pierres ou le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end est celle qui n'avait pas ce choix au premier match.

- (iii) Lorsque deux équipes ont le même bilan victoires/défaites, l'équipe mieux classée selon les dispositions du point C9 (b) a le choix de la couleur des pierres au premier match ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. A partir du deuxième match, l'équipe qui a le choix de la couleur des pierres ou le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end est celle qui n'avait pas ce choix au premier match.
- (iv) Pour tous les matches, c'est l'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre au premier end qui obtient le premier entraînement.

C9 Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)

- (a) Pendant le round robin, les équipes qui affichent le même bilan victoires / défaites sont listées dans l'ordre alphabétique de leur nom de club (exception faite des «Curling Club» et des «CC») et classées au même rang.
- (b) Les critères suivants (dans l'ordre) sont utilisés pour classer les équipes à la fin du round robin:
 - (i) Les équipes sont classées selon leur nombre de victoires et de défaites.
 - (ii) Si deux équipes sont à égalité de point, c'est le résultat de la confrontation directe durant le round robin qui détermine laquelle des deux équipes est la mieux classée. Dans le cas d'un round robin multiple, on tient compte du bilan de toutes les confrontations directes.
 - (iii) Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité de points, les équipes sont classées entre elles selon les résultats de leurs confrontations directes. Si cette procédure permet de classer uniquement quelques équipes sur l'ensemble, on tient à nouveau compte de la confrontation directe pour les équipes restantes afin de d'établir le reste du classement.
 - (iv) Les équipes pour lesquelles il est impossible de procéder à un classement selon (i), (ii) ou (iii) sont classées en fonction du résultat de leur *Draw Shot Challenge* (DSC). Le DSC correspond à la distance moyenne de tous les *Last Stone Draws* (LSD) qui ont été joués pendant le round robin.
Lorsque 11 pierres au maximum ont été jouées, le plus mauvais résultat de chaque équipe est biffé avant le calcul de la moyenne. Lorsque plus de 11 pierres ont été jouées, ce sont les deux plus mauvais résultats qui sont retirés.
L'équipe qui obtient la moyenne DSC la plus basse est la mieux classée. Si les moyennes sont identiques, l'équipe la mieux classée est celle qui a obtenu le meilleur LSD (non égal entre les deux équipes). Si ces résultats sont également identiques, on procède à un tirage au sort pour décider qui obtient le meilleur classement.
 - (v) Non applicable
 - (vi) Non applicable
- (c) Lorsque plusieurs équipes sont qualifiées pour une place ou pour des play-offs, l'une d'entre elles peut être éliminée même sans jouer de match supplémentaire puisqu'il n'y a pas de tie-break.
- (d) Non applicable

- (e) Lorsque plusieurs équipes sont en position d'être reléguées, l'une d'entre elles peut être reléguée même sans jouer de match supplémentaire puisqu'il n'y a pas de tie-break.
- (f) Non applicable
- (g) Lorsqu'une compétition se joue selon le système d'une série de «*best of*», une équipe est déclarée vainqueur lorsqu'elle ne peut plus être rattrapée.
- (h) Non applicable

C10 Arbitres

- (a) **SWISSCURLING** définit le chef arbitre et les autres arbitres pour chaque championnat.
- (b) L'arbitre tranche en cas de différend entre les équipes, même si l'incident n'est régi par aucune règle.
- (c) Un arbitre peut en tout temps intervenir durant la partie et donner des instructions concernant le placement des pierres, le comportement des joueurs ou le respect des règles.
- (d) L'arbitre peut en tout intervenir durant la partie et donner des instructions concernant les agissements et le comportement lors d'un match selon ce qu'il juge conforme aux règles en vigueur.
- (e) Un arbitre peut en tout temps interrompre une partie et décider de combien de temps se prolongera l'interruption.
- (f) Pour tout ce qui concerne les règles, il appartient à l'arbitre de trancher. En cas de plainte contre la décision d'un arbitre, il appartient au chef arbitre de rendre la décision définitive.
- (g) L'arbitre peut sanctionner un joueur, un coach ou un autre membre de l'équipe inscrit en cas de comportement ou d'attitude inadaptés ou contraires aux règlements (notamment lors d'une entorse au «*Spirit of Curling*»). Dans ce contexte, il dispose des compétences suivantes:
 - (i) Donner un avertissement au joueur ou à la personne responsable de l'encadrement (coach) qui a été pris en faute. L'avertissement est valable jusqu'à la fin de la saison en cours pour tous les matches de **SWISSCURLING**. Si le même joueur ou la même personne responsable de l'encadrement (coach) reçoit un deuxième avertissement lors de la saison en cours, cette personne est interdite de jeu pour le prochain match.
 - (ii) Exclure un joueur ou une personne responsable de l'encadrement (coach) du match en cours. Une telle exclusion entraîne automatiquement l'exclusion de la personne en faute pour le prochain match. La personne exclue doit quitter l'aire de jeu et ne peut plus participer à la rencontre en cours. Lorsqu'un joueur est exclu d'une partie, il ne peut pas être remplacé.
 - (iii) Déclarer que le match est perdu par forfait pour l'équipe en faute. Dans ce cas, le résultat du match: W-L (*Win-Loss*).
 - (iv) Déclarer qu'une équipe est disqualifiée de tout le championnat lorsqu'elle fait jouer un joueur qui n'est pas autorisé à participer. En cas de doute quant au droit de participation d'un joueur, son équipe est tenue de dissiper ce doute et de prouver son droit de participation.

- (v) Déclarer qu'un joueur ou une équipe est exclu conformément au point C3(i). Dans ce cas, le joueur et l'équipe sont automatiquement disqualifiés pour l'ensemble du week-end si le championnat est divisé en plusieurs parties ou pour tout le championnat lorsque ce dernier se déroule en une seule fois. En cas d'entorse au point C3(i)(ii), la commission de compétition doit confirmer la sanction dans le délai prévu après l'infraction.
- (h) Non applicable
- (i) Il n'y a pas d'arbitre à la hog line. Si les installations et appareils nécessaires sont disponibles, les hog lines sont surveillées de manière électronique. L'arbitre a la possibilité de (faire) surveiller la hog line pendant une ou plusieurs pierre(s).
- (j) En cas de disqualification d'un joueur aux termes du point C10(g), le joueur reste dans la liste des inscrits.
- (k) Après un tour de championnat, l'arbitre remet à **SWISSCURLING** un rapport écrit dans le délai convenu.
- (l) Lorsque **SWISSCURLING** ne nomme pas d'arbitre pour une compétition, c'est le responsable des jeux qui endosse cette fonction.

C11 Voies de droit

- (a) Toute revendication complémentaire est portée devant la commission de compétition.
- (i) Sa composition, ses tâches, ses droits et ses obligations sont réglés dans un règlement séparé.
- (ii) La commission de compétition est en particulier responsable (obligations)
- 1) D'autoriser l'absence d'une équipe lors d'un championnat ou d'une qualification ainsi que de sanctionner toute équipe qui s'est absentée sans obtenir l'autorisation mentionnée (règle C2(b)(ii)) ;
 - 2) De traiter la demande d'une équipe pour engager un joueur supplémentaire (règle C2(c)(ii)) ;
 - 3) De confirmer la sanction d'un joueur ou d'une équipe en cas d'entorse au règlement (règle C3(i)) ;
 - 4) De traiter les protêts ;
 - 5) De traiter tout cas qui n'a pas donné lieu à une sanction, notamment en cas d'entorse au «*Spirit of Curling*».
- (iii) La commission de compétition peut en particulier (compétences)
- 1) Annuler un résultat ou en décider ;
 - 2) Décider qu'un match ou une partie de match doit être rejoué ;
 - 3) Décider de la suspension d'un membre d'une équipe ;
 - a) Suspension jusqu'à trois matches ou
 - b) Suspension pour le reste de la partie de championnat concernée (week-end) lorsque le championnat est divisé en plusieurs parties ou
 - c) Suspension pour le reste du championnat lorsque ce dernier se déroule en une fois
 - 4) Donner une amende lorsqu'une équipe se retire après le délai d'inscription (règle C2(b)(ii)) ;
 - 5) Disqualifier une équipe du championnat en cours et suspendre les joueurs de tous les matches de **SWISSCURLING** jusqu'à douze mois en cas d'infraction à la règle C3(i) ;
 - 6) La commission de compétition peut demander une sanction supplémentaire pour un joueur ou une équipe auprès de la commission disciplinaire.
- (b) Toutes les sanctions prononcées selon l'art. C10(k) doivent être annoncées par écrit à la commission de compétition dans le délai fixé. Le rapport rédigé par le chef arbitre doit faire état de l'identité des personnes sanctionnées, des faits, de la sanction prononcée et d'une justification détaillée.
- (c) Le chef arbitre et la commission de compétition de **SWISSCURLING** tient une liste détaillée de toutes les personnes sanctionnées au cours d'une saison (nom, prénom, équipe, club, numéro de member card, type de sanction et date de la sanction).
- (d) Une équipe peut déposer protêt en cours de rencontre (protêt sur l'aire de jeu). Le processus suivant doit être respecté:

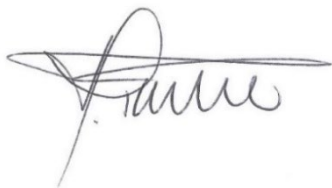
- (i) L'équipe informe immédiatement le chef arbitre ou le responsable des jeux qu'elle souhaite déposer un protêt. Le mot «protêt» doit être utilisé.
 - (ii) Le chef arbitre ou le responsable des jeux note l'heure et, si nécessaire, d'autres informations complémentaires sur la feuille de scores.
 - (iii) Après la fin du match, les deux équipes signent la carte de score. Le chef arbitre ou le responsable des jeux note l'heure à laquelle le match s'est terminé.
 - (iv) L'équipe confirme le protêt sous forme écrite dans le délai fixé. Le protêt doit être justifié et remis au chef arbitre ou au responsable des jeux.
 - (v) En remettant la confirmation au chef arbitre ou au responsable des jeux, l'équipe doit également s'acquitter d'un émolument d'un montant déterminé.
 - (vi) La commission de compétition rend une décision sur le protêt dans un délai raisonnable.
 - (vii) Si la commission de compétition donne suite au protêt sans réserve, l'émolument est remboursé à l'équipe.
- (e) Lorsqu'une équipe n'accepte pas le résultat du jeu et ne signe pas la carte de scores, on considère qu'elle dépose protêt. Le protêt est traité comme suit:
- (i) Le chef arbitre ou le responsable des jeux décide que le match est terminé et l'inscrit sur la carte de score en indiquant l'heure.
 - (ii) L'équipe a la possibilité de remettre un protêt écrit au chef arbitre ou au responsable des jeux dans un délai d'une heure après la fin de la rencontre. Elle est tenue de fournir une description détaillée des événements et d'expliquer la raison pour laquelle un protêt n'a pas été déposé sur l'aire de jeu. Les aspects relatifs au jeu, pour lesquels un protêt sur l'aire de jeu aurait pu être déposé en vertu du point (d), ne justifient pas qu'un protêt soit déposé a posteriori. En remettant la confirmation au chef arbitre ou au responsable des jeux, l'équipe doit également s'acquitter d'un émolument de 100.- CHF.
 - (iii) La commission de compétition rend une décision sur le protêt dans un délai raisonnable.
 - (iv) Si la commission de compétition donne suite au protêt sans réserve, l'émolument est remboursé à l'équipe.
- (f) Lorsque la carte de score est signée par les deux équipes et qu'aucun protêt n'a été déposé sur l'aire de jeu en vertu du point (d), le résultat du match est considéré comme définitif.
- (g) Dans le cas d'une exclusion ou d'une disqualification, la commission de compétition peut, dans un délai donné, demander à la commission disciplinaire de prononcer des sanctions supplémentaires (art. 26 ss. du règlement de procédures judiciaires).
- (h) Les personnes directement concernées peuvent faire recours contre une décision de la commission de compétition auprès du tribunal sportif de l'association, excepté pour les cas régis par le point C11(g).
- (i) Les vidéos (retransmission sur Internet ou retransmission TV) ne peuvent pas servir de preuve pour des décisions du chef arbitre ou du responsable des jeux dans le traitement de protêts.

Mise en vigueur

La commission pour les règlements a approuvé le présent règlement. Il entre immédiatement en vigueur et remplace les éventuels règlements antérieurs.

SWISSCURLING Association

Président SWISSCURLING :
Marco Faoro

Handwritten signature of Marco Faoro in black ink, featuring a stylized, cursive script with a prominent horizontal stroke.

Présidente de la commission des règlements :
Chantal Bugnon

Handwritten signature of Chantal Bugnon in black ink, written in a clear, cursive style.