



SWISSCURLING

**RÈGLEMENT POUR LES CHAMPIONNATS ET LES
QUALIFICATIONS DE LA RELÈVE**

26 octobre 2022

Contenu

1	Généralités.....	3
2	Championnats de la relève SWISSCURLING	4
3	Championnat du monde (CM).....	28
	Entrée en vigueur.....	29

1 Généralités

- 1.1 Le présent règlement a été édicté sur la base des statuts de **SWISSCURLING** ainsi que sur les actuels règlements de jeux de **SWISSCURLING** et sur le règlement de compétition de la relève.
- 1.2 Si le présent règlement contient des dispositions divergentes par rapport aux règlements mentionnés ci-dessus, ce sont les dispositions du présent règlement qui s'appliquent.
- 1.3 La commission sportive de la relève de **SWISSCURLING** décide dans tous les cas des sélections pour les championnats internationaux et de l'admission dans le cadre.
- 1.4 Les sélections et mesures de promotion sont fondées sur le principe de performance, qui prend en compte les résultats, la motivation et le potentiel de performance.
- 1.5 Si des dates, des délais, des quantités et d'autres valeurs dynamiques sont mentionnés, ils sont explicités dans les dispositions d'exécution de **SWISSCURLING** pour les règlements de la relève.

2 Championnats de la relève SWISSCURLING

2.1 Généralités

- (i) Le terme «championnats de la relève de **SWISSCURLING**» comprend tous les championnats des diverses ligues qui débouchent sur le titre de champion suisse.

2.2 Organisation

- (i) L'organisation des championnats de la relève incombe au secrétariat central de **SWISSCURLING**.
- (ii) **SWISSCURLING** rédige les convocations à l'intention des équipes, fixe le lieu de déroulement (halle) et, si nécessaire, nomme un/des arbitre/s.
- (iii) L'organisateur local est responsable de la direction des jeux et de l'environnement local.

2.3 Mode de jeu

- (i) En fonction du nombre d'équipes participantes, les championnats suivants sont organisés pour la relève, dans l'ordre d'importance décroissant:
 - 1) Ligue A de la relève de **SWISSCURLING**, y c. tour final du championnat suisse de ligue A (CS ligue A)
 - 2) Ligue B de la relève de **SWISSCURLING**, y c. tour final du championnat suisse de ligue B (CS ligue B)
 - 3) Ligue C de la relève de **SWISSCURLING**, y c. tour final du championnat suisse de ligue C (CS ligue C)
 - 4) Ligue régionale de la relève de **SWISSCURLING** (ligue rég.)On dénombre en outre les événements suivants:
 - 5) Championnat suisse Cherry Rockers de **SWISSCURLING** (CS Cherry)
 - 6) Championnat suisse double mixte de la relève de **SWISSCURLING** (CS MD)
 - 7) Swiss Cup **SWISSCURLING** de la relève (Swiss Cup)
- (ii) Les règles sont détaillées dans le règlement de compétition de la relève, et les passages dérogeant à ces dispositions figurent dans les pages suivantes du présent règlement.

2.4 Ligue A de la relève de SWISSCURLING

- (i) Participation
 - 1) Sont autorisées à participer les équipes de la relève classées aux rangs 1 à 7 du championnat de ligue A de l'année précédente ou les équipes classées aux rangs 8 à 10 qui ont été «repêchées» suite à la défection d'autres équipes. En outre, les équipes qualifiées pour la ligue A par l'intermédiaire des qualifications A/B de la relève.
 - 2) Les joueurs sont considérés comme engagés lorsqu'ils ont été inscrits aux championnats dans les délais fixés par **SWISSCURLING**. Ils ne peuvent alors plus changer d'équipe en cours de saison. La feuille de formation d'équipe à remettre lors du team meeting définit les positions à saisir dans le système de résultats en vue de la répartition des LSD.
 - 3) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) La ligue A se joue avec **8** équipes au maximum.
 - 2) Les équipes participantes jouent un round robin simple.
 - 3) Les équipes classées aux rangs 1 à 6 se qualifient pour le tour final des championnats suisses (CS A).
- (iii) Vêtements et équipement
 - 1) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (iv) Entraînement avant le match
 - 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueur des matches
 - 1) Les matches se jouent en 8 ends (avec d'éventuels ends supplémentaires).
 - 2) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe a droit à un time-out d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire.
 - 2) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw* (LSD)
 - 1) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
 - 1) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
 - 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.5 Tour final championnat suisse de SWISSCURLING (CS ligue A)

- (i) Participation
 - 1) Sont autorisées à participer les équipes classées aux rangs 1 à 6 de la ligue A qui a précédé.
 - 2) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) Le championnat suisse de ligue A se joue avec 6 équipes.
 - 2) Au début du tour final, les points du classement final de la ligue A de la relève sont divisés par deux et repris pour le tour final.
 - 3) Les équipes participantes jouent un round robin simple.
 - 4) Les rangs 1 à 4 se qualifient pour le **deuxième week-end de championnat** et conservent les points qu'ils ont acquis.
 - 5) Les 4 équipes restantes disputent un round robin simple, à l'issue duquel un classement général est établi.
 - 6) Les rangs 1 et 2 disputent une finale en «*best of three*» pour le titre de champions suisses.
 - 7) Le vainqueur est champion suisse et remporte l'or, le perdant est vice-champion suisse et se voit décerner l'argent.
 - 8) Les rangs 3 et 4 s'affrontent pour la 3^e place. Le vainqueur remporte le bronze et le perdant termine à la 4^e place.
- (iii) Vêtements et équipement
 - 1) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (iv) Entraînement avant le match
 - 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueur des matches
 - 1) Les matches se jouent en 10 ends (avec d'éventuels ends supplémentaires).
 - 2) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe a droit à un time-out d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire.
 - 2) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des équipes / *Last Stone Draw* (LSD)
 - 1) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
 - 1) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

- (x) Arbitres
 - 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.6 Tour de qualification A/B de SWISSCURLING

- (i) Participation
 - 1) Ont le droit de participer les équipes classées aux rangs 8 à 10 de la ligue A de l'année précédente, les équipes classées aux rangs 1 à 3 des championnats suisses de ligue B de l'année précédente et, en cas de places libres, les équipes classées aux rangs 4 à 10 de la ligue B de l'année précédente et qui ont été «repêchées».
 - 2) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) Les qualifications A/B se jouent avec 6 équipes au maximum.
 - 2) Les équipes participantes disputent un round robin simple.
 - 3) Les rangs 1 à 3 se qualifient pour la ligue A de la relève.
 - 4) Les rangs 4 à 6 se qualifient pour la ligue B de la relève.
 - 5) S'il devait y avoir plus ou moins de 3 places disponibles en ligue A, autant d'équipes peuvent se qualifier qu'il y a de places libres.
- (iii) Vêtements et équipement
 - 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
 - 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (iv) Entraînement avant les matches
 - 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueur des matches
 - 1) Les matches se jouent en 8 ends (avec d'éventuels ends supplémentaires).
 - 2) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) **Le *thinking time* n'est pas mesuré.** Les matches durent 120 minutes. Si la dernière pierre du end passe la première tee line avant la fin du temps réglementaire, le end suivant peut-être commencé.
 - 2) Les équipes s'efforcent de jouer rapidement afin de pouvoir disputer les 8 ends prévus dans le temps imparti.
 - 3) Les éventuels ends supplémentaires doivent être joués rapidement.
 - 4) **Le end suivant doit être entamé rapidement après la fin du end précédent, exception faite de la mi-match.**
 - 5) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe a droit à un time-out d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire.

- 2) Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.
 - 3) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw*(LSD)
- 1) Les pierres qui recouvrent complètement le dolly sont comptées comme un zéro. Celles qui ne touchent pas la maison sont comptées comme 1,854 m.
 - 2) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.7 Ligue B de la relève de SWISSCURLING

- (i) Participation
 - 1) Ont le droit de participer les équipes de la relève classées aux rangs 4 à 7 de la ligue B de l'année précédente, les équipes classées aux rangs 8 à 10 de la ligue B de l'année précédente et qui ont été «repêchées». **Sont également autorisées à participer** les équipes qualifiées pour la ligue B par le biais des qualifications A/B ou B/C.
 - 2) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) La ligue B se joue avec 10 équipes au maximum.
 - 2) Les équipes participantes disputent un round robin simple.
 - 3) Les rangs 1 à 4 se qualifient pour le tour final des championnats suisses (CS ligue B)
- (iii) Vêtements et équipement
 - 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
 - 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (iv) Entraînement avant les matches
 - 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueur des matches
 - 1) Les matches se jouent en 8 ends (avec d'éventuels ends supplémentaires).
 - 2) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) ~~Le thinking time n'est pas mesuré.~~ Les matches durent 120 minutes. Si la dernière pierre du end passe la première tee line avant la fin du temps réglementaire, le end suivant peut-être commencé.
 - 2) Les équipes s'efforcent de jouer rapidement afin de pouvoir disputer les 8 ends prévus dans le temps imparti.
 - 3) Les éventuels ends supplémentaires doivent être joués rapidement.
 - 4) **Le end suivant doit être entamé rapidement après la fin du end précédent, exception faite de la mi-match.**
 - 5) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe a droit à deux time-outs d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire. Un time-out peut être pris par l'équipe ou par son coach, lorsque le chronomètre de l'équipe est en marche.
 - 2) Le coach *a le droit de* proposer un time-out depuis le banc. Ces time-outs du coach doivent être confirmés par les joueurs sur la glace au moyen du signe «T». Si l'équipe ne donne pas de confirmation, le time-out n'a pas lieu.

- 3) La proposition du coach se fait au moyen d'un signe «T».
 - 4) **Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.**
 - 5) Durant un time-out, les deux équipes ont le droit de parler avec une des personnes assises sur le banc des coaches. Autrement dit, le coach adverse a le droit de venir sur la glace et de parler avec son équipe durant le même laps de temps. Le time-out est cependant chronométré en fonction de l'équipe qui l'a demandé.
 - 6) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw* (LSD)
- 1) Les pierres qui recouvrent complètement le dolly sont comptées comme un zéro. Celles qui ne touchent pas la maison sont comptées comme 1,854 m.
 - 2) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.8 Tour final des championnats suisses de SWISSCURLING (CS ligue B)

- (i) Participation
 - 1) Ont le droit de participer les équipes classées aux rangs 1 à 4 de la ligue B qui a précédé.
 - 2) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) Les championnats suisses de ligue B se jouent avec 4 équipes.
 - 2) Les équipes participantes disputent un round robin simple.
 - 3) Finale 1: Rang 1 vs Rang 2: Le vainqueur est champion suisse de ligue B.
 - 4) Finale 2: Rang 3 vs Rang 4: Le vainqueur est 3^e.
- (iii) Vêtements et équipement
 - 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
 - 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (iv) Entraînement avant le match
 - 1) **Le choix de l'entraînement avant le premier tour du round robin est déterminé par un toss.**
 - 2) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueurs des matches
 - 1) Les matches se jouent en 8 ends (avec d'éventuels ends supplémentaires).
 - 2) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) ~~Le thinking time n'est pas mesuré.~~ Les matches durent 120 minutes. Si la dernière pierre du end passe la première tee line avant la fin du temps réglementaire, le end suivant peut être commencé.
 - 2) Les équipes s'efforcent de jouer rapidement afin de pouvoir disputer les 8 ends prévus dans le temps imparti.
 - 3) Les éventuels ends supplémentaires doivent être joués rapidement.
 - 4) **Le end suivant doit être entamé rapidement après la fin du end précédent, exception faite de la mi-match.**
 - 5) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe a droit à deux time-outs d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire. Un time-out peut être pris par l'équipe ou par son coach, lorsque le chronomètre de l'équipe est en marche.
 - 2) Le coach *a le droit de* proposer un time-out depuis le banc. Ces time-outs du coach doivent être confirmés par les joueurs sur la glace au moyen du signe «T». Si l'équipe ne donne pas de confirmation, le time-out n'a pas lieu.

- 3) La proposition du coach se fait au moyen d'un signe «T».
 - 4) **Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.**
 - 5) Durant un time-out, les deux équipes ont le droit de parler avec une des personnes assises sur le banc des coaches. Autrement dit, le coach adverse a le droit de venir sur la glace et de parler avec son équipe durant le même laps de temps. Le time-out est cependant chronométré en fonction de l'équipe qui l'a demandé.
 - 6) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw* (LSD)
- 1) **Le premier et le deuxième entraînements avant le premier tour du round robin sont attribués au préalable par le responsable des jeux avec un toss. Les couleurs de pierres sont définies dans le plan de jeu officiel.**
 - 2) **Chaque joueur peut jouer au maximum deux LSD.**
 - 3) **L'équipe la mieux classée dans la ligue B qui précède peut décider d'avoir la dernière pierre ou choisir la couleur des pierres lors de chaque rencontre du round robin.**
 - 4) **Conformément au règlement, les LSD sont joués à l'issue de l'entraînement avant le match. Les LSD joués durant le round robin servent à déterminer le DSC.**
 - 5) Les pierres qui recouvrent complètement le dolly sont comptées comme un zéro. Celles qui ne touchent pas la maison sont comptées comme 1,854 m.
 - 6) Pour les finales 1/2 et 3/4, l'équipe la mieux classée durant le round robin peut choisir entre le hammer ou la couleur de pierre. Si cette équipe choisit le hammer, l'autre équipe peut choisir la couleur des pierres. L'équipe qui a choisi le hammer s'entraîne en premier avant le match.
 - 7) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) Un classement général est établi après le round robin simple. En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes, **c'est le DSC qui détermine le classement l'équipe qui était la mieux placée durant la ligue B qui a précédé passe devant.**
 - 2) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique C9.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.9 Tour de qualification B/C de SWISSCURLING

(i) Participation

- 1) Ont le droit de participer les équipes classées aux rangs 8 à 10 de la ligue B de l'année précédente, les équipes classées aux rangs 1 à 3 des championnats suisses de ligue C de l'année précédente.
- 2) S'il y a davantage de places libres, elles sont attribuées aux équipes selon les classements de ligue C Ouest et Est de l'année précédente (3^e du groupe, 4^e du groupe, etc.). Lorsqu'il y a un nombre impair de places à disposition, on utilise le coefficient points/nombre de matches joués pour déterminer l'équipe à «repêcher»; puis le DSC.
- 3) **Sont admises les équipes constituées uniquement de juniors filles ou de juniors.**
- 4) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(ii) Déroulement des matches

- 1) Les matches des qualifications B/C se jouent avec 6 équipes.
- 2) Les équipes participantes disputent un round robin simple.
- 3) Les rangs 1 à 3 se qualifient pour la ligue B de la relève.
- 4) Les rangs 4 à 6 se qualifient pour la ligue C de la relève.
- 5) S'il devait y avoir plus ou moins de 3 places disponibles en ligue B, autant d'équipes peuvent se qualifier qu'il y a de places libres.

(iii) Vêtements et équipement

- 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
- 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(iv) Entraînement avant le match

- 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(v) Longueur des matches

- 1) Les matches se jouent en 8 ends (avec d'éventuels ends supplémentaires).
- 2) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(vi) Durée des matches

- 1) ~~Il n'y a pas de thinking time.~~ La durée de jeu est de 120 mn. Lorsque la dernière pierre du end passe la première t-line avant que le temps ne soit écoulé, le end suivant peut être commencé.
- 2) Les équipes s'efforcent de jouer rapidement afin de pouvoir disputer les 8 ends prévus dans le temps imparti.
- 3) Les éventuels ends supplémentaires doivent être joués rapidement.
- 4) **Le end suivant doit être entamé rapidement après la fin du end précédent, exception faite de la mi-match.**
- 5) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques

- 1) Chaque équipe a droit à deux time-outs d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire. Un time-out peut être pris par l'équipe ou par son coach, lorsque le chronomètre de l'équipe est en marche.
 - 2) Le coach *a le droit de* proposer un time-out depuis le banc. Ces time-outs du coach doivent être confirmés par les joueurs sur la glace au moyen du signe «T». Si l'équipe ne donne pas de confirmation, le time-out n'a pas lieu.
 - 3) La proposition du coach se fait au moyen d'un signe «T».
 - 4) **Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.**
 - 5) Durant un time-out, les deux équipes ont le droit de parler avec une des personnes assises sur le banc des coaches. Autrement dit, le coach adverse a le droit de venir sur la glace et de parler avec son équipe durant le même laps de temps. Le time-out est cependant chronométré en fonction de l'équipe qui l'a demandé.
 - 6) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw* (LSD)
- 1) Les pierres qui recouvrent complètement le dolly sont comptées comme un zéro. Celles qui ne touchent pas la maison sont comptées comme 1,854 m.
 - 2) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.10 Ligue C de la relève de SWISSCURLING

(i) Participation

- 1) Ont le droit de participer les équipes de la relève qui se sont qualifiées pour la ligue C par l'intermédiaire des qualifications B/C.
Sont également admises, les équipes de la relève qui étaient inscrites aux championnats de ligue C de l'année précédente ainsi que les équipes qui souhaitent commencer à disputer la ligue C. Ces équipes entrent uniquement en ligne de compte s'il y a suffisamment de places disponibles. Sinon, elles sont placées en ligue régionale de la relève.
- 2) Une équipe de juniors peut compter au maximum une junior fille, et une équipe de juniors filles au maximum un junior.
- 3) Le nombre de joueurs par équipe est limité à 6.
- 4) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(ii) Déroulement des matches

- 1) La ligue C se joue en deux groupes de huit équipes au maximum (Ouest et Est).
- 2) Les rangs 1 et 2 de chaque groupe de qualifient pour les championnats suisses de ligue C (CS ligue C).

(iii) Vêtements et équipement

- 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
- 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(iv) Entraînement avant le match

- 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(v) Longueur des matches

- 1) Les matches se jouent en 8 ends (**plus 1 end supplémentaire**).
- 2) Si les équipes sont à égalité de points après le dernier end joué, elles disputent au maximum **1 end supplémentaire**. S'il n'y a toujours pas de vainqueur après ce end supplémentaire, l'équipe qui n'avait pas la dernière pierre au end supplémentaire remporte la partie.
- 3) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(vi) Durée des matches

- 1) ~~Le thinking time n'est pas mesuré.~~ Les matches durent 120 minutes. Si la dernière pierre du end passe la première tee line avant la fin du temps réglementaire, le end suivant peut-être commencé.
- 2) Les équipes s'efforcent de jouer rapidement afin de pouvoir disputer les 8 ends prévus dans le temps imparti.
- 3) Les éventuels ends supplémentaires doivent être joués rapidement.
- 4) **Le end suivant doit être entamé rapidement après la fin du end précédent, exception faite de la mi-match.**
- 5) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
- 1) Chaque équipe a droit à deux time-outs d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire. Un time-out peut être pris par l'équipe ou par son coach, lorsque le chronomètre de l'équipe est en marche.
 - 2) Le coach *a le droit de* proposer un time-out depuis le banc. Ces time-outs du coach doivent être confirmés par les joueurs sur la glace au moyen du signe «T». Si l'équipe ne donne pas de confirmation, le time-out n'a pas lieu.
 - 3) La proposition du coach se fait au moyen d'un signe «T».
 - 4) **Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.**
 - 5) Durant un time-out, les deux équipes ont le droit de parler avec une des personnes assises sur le banc des coaches. Autrement dit, le coach adverse a le droit de venir sur la glace et de parler avec son équipe durant le même laps de temps. Le time-out est cependant chronométré en fonction de l'équipe qui l'a demandé.
 - 6) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw*(LSD)
- 1) Les pierres qui recouvrent complètement le dolly sont comptées comme un zéro. Celles qui ne touchent pas la maison sont comptées comme 1,854 m.
 - 2) Les deux LSD (dans un sens et dans l'autre) peuvent être joués par la personne qui le souhaite. Il n'y a pas de nombre minimal de LSD par joueur. Les deux LSD d'un match ne peuvent pas être joués par la même personne.
 - 3) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) Il n'y a pas d'équipe reléguée.
 - 2) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.11 Tour final des championnats suisses de SWISSCURLING (CS ligue C)

- (i) Participation
 - 1) Sont autorisées à participer les équipes qui se sont classées aux rangs 1 et 2 des deux groupes (Ouest et Est) de la ligue C qui précède.
 - 2) Les CS de ligue C se jouent avec 4 équipes.
 - 3) Une équipe de juniors peut compter au maximum une junior fille, et une équipe de juniors filles au maximum un junior.
 - 4) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) Le mode de jeu est fixé par **SWISSCURLING** en fonction du nombre d'équipes qualifiées.
- (iii) Vêtements et équipement
 - 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
 - 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (iv) Entraînement avant le match
 - 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueur des matches
 - 1) Les matches se jouent en 8 ends (**plus 1 end supplémentaire**).
 - 2) Si les équipes sont à égalité de points après le dernier end joué, elles disputent au maximum **1 end supplémentaire**. S'il n'y a toujours pas de vainqueur après ce end supplémentaire, l'équipe qui n'avait pas la dernière pierre au end supplémentaire remporte la partie.
 - 3) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) ~~Le thinking time n'est pas mesuré.~~ Les matches durent 120 minutes. Si la dernière pierre du end passe la première tee line avant la fin du temps réglementaire, le end suivant peut-être commencé.
 - 2) Les équipes s'efforcent de jouer rapidement afin de pouvoir disputer les 8 ends prévus dans le temps imparti.
 - 3) Les éventuels ends supplémentaires doivent être joués rapidement.
 - 4) **Le end suivant doit être entamé rapidement après la fin du end précédent, exception faite de la mi-match.**
 - 5) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe a droit à deux time-outs d'équipe par match. Un time-out supplémentaire est accordé en cas d'end supplémentaire. Un time-out peut être pris par l'équipe ou par son coach, lorsque le chronomètre de l'équipe est en marche.
 - 2) Le coach *a le droit de* proposer un time-out depuis le banc. Ces time-outs du coach doivent être confirmés par les joueurs sur la glace au moyen du

- signe «T». Si l'équipe ne donne pas de confirmation, le time-out n'a pas lieu.
- 3) La proposition du coach se fait au moyen d'un signe «T».
 - 4) **Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.**
 - 5) Durant un time-out, les deux équipes ont le droit de parler avec une des personnes assises sur le banc des coaches. Autrement dit, le coach adverse a le droit de venir sur la glace et de parler avec son équipe durant le même laps de temps. Le time-out est cependant chronométré en fonction de l'équipe qui l'a demandé.
 - 6) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw*(LSD)
- 1) Selon le mode de jeu communiqué
 - 2) Les pierres qui recouvrent complètement le dolly sont comptées comme un zéro. Celles qui ne touchent pas la maison sont comptées comme 1,854 m.
 - 3) Les deux LSD (dans un sens et dans l'autre) peuvent être joués par la personne qui le souhaite. Il n'y a pas de nombre minimal de LSD par joueur. Les deux LSD d'un match ne peuvent pas être joués par la même personne.
 - 4) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) Selon le mode de jeu communiqué
 - 2) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.12 Ligue régionale de la relève de SWISSCURLING (ligue rég.)

(i) Participation

- 1) Sont autorisées à participer toutes les équipes qui ne se sont pas qualifiées pour les ligues A, B ou C de la relève et toutes les équipes nouvellement formées qui se sont inscrites dans les temps. Le délai d'inscription est fixé par **SWISSCURLING**.
- 2) Les équipes sont mixtes et peuvent être composées librement (comme pour les Cherry Rockers).
- 3) Le nombre de joueurs inscrits par équipe n'est pas limité.
- 4) Les Cherry Rockers sont autorisés à jouer la ligue régionale de la relève.
- 5) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(ii) Déroulement des matches

- 1) La ligue régionale de la relève est organisée dans des groupes régionaux (Ouest, Centre et Est).
- 2) Le nombre d'équipes dans chaque groupe ainsi que le mode de jeu détaillé sont fixes par **SWISSCURLING** à réception de toutes les inscriptions.
- 3) ~~Les équipes d'un centre qui ont obtenu les meilleurs classements (en règle générale les rangs 1 et 2, mais si possible davantage d'équipes) ont la possibilité de monter en ligue C. SWISSCURLING prend directement contact avec les centres concernés.~~
- 4) Comptabilisation des matches: une victoire vaut 3 points; un égalité après un jeu de pierre perdu vaut 2 points; un égalité après un jeu de pierre perdu vaut 1 point; et une défaite vaut 0 point.

(iii) Vêtements et équipement

- 1) Il n'y a pas d'exigences à respecter, hormis l'interdiction des balais à poils.
- 2) Les équipes ne sont pas tenues d'être vêtues d'une tenue uniforme. Il est toutefois souhaitable que l'équipe soit reconnaissable.
- 3) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(iv) Entraînement avant le match

- 1) Il n'y a pas d'entraînement avant le match.
- 2) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(v) Longueurs des matches

- 1) Les matches se jouent en 6 ends. Il n'y a pas d'end supplémentaire.
- 2) Si les équipes sont à égalité après le dernier end, chaque équipe lance une pierre du «*away end*» au «*home end*» (sens de rotation à choix). Après mesure de cette pierre, l'équipe qui obtient le meilleur résultat obtient 2 points, et l'autre équipe 1 point. Si aucune pierre ne se trouve dans la maison ~~peut être comptabilisée~~ au premier essai, la procédure est répétée jusqu'à ce qu'une pierre puisse être mesurée.
- 3) **L'équipe qui a marqué le dernier end effectue son lancer de pierre en premier.**
- 4) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

- (vi) Durée des matches
- 1) ~~Le thinking time n'est pas mesuré.~~ Les matches durent 90 minutes. Lorsque la dernière pierre du end passe la première t-line avant que le temps ne soit écoulé, le end suivant peut être commencé.
 - 2) Les équipes s'efforcent de jouer rapidement afin de pouvoir disputer les 6 ends prévus dans le temps imparti.
 - 3) **Un time-out de milieu de match de 5 minutes a lieu après trois ends.**
 - 4) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
- 1) Chaque équipe a droit à un time-out d'équipe par match. Un time-out peut être pris par l'équipe ou par son coach, pour autant que ce soit à son équipe de jouer.
 - 2) Le coach a le droit de proposer un time-out depuis le banc. Ce time-out du coach doit être confirmé par les joueurs sur la glace au moyen du signe «T». Si l'équipe ne donne pas de confirmation, le time-out n'a pas lieu.
 - 3) La proposition du coach se fait au moyen d'un signe «T».
 - 4) **Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.**
 - 5) Durant un time-out, les deux équipes ont le droit de parler avec une des personnes assises sur le banc des coaches. Autrement dit, le coach adverse a le droit de venir sur la glace et de parler avec son équipe durant le même laps de temps. Le time-out est cependant chronométré en fonction de l'équipe qui l'a demandé.
 - 6) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw* (LSD)
- 1) Il n'y a pas de LSD. La dernière pierre et la couleur des pierres sont choisies en début de partie au moyen d'un toss.
 - 2) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) Le classement comptabilise les points obtenus d'après le mode de jeu fixé. ~~Les équipes qui ont obtenu le même nombre de points sont classées au même rang.~~
 - 2) **En cas d'égalité de points, ce sont les rencontres directes qui comptent. S'il est impossible d'établir un classement ainsi, l'équipe qui a obtenu le plus de victoires à trois points passe devant. Si cette méthode ne permet pas non plus d'établir un classement, celui-ci est déterminé par tirage au sort.**
 - 3) **Après le round robin ordinaire, un tour de classement bloqué supplémentaire peut être joué.**
 - 4) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.13 Championnat suisse Cherry Rockers de SWISSCURLING (CS Cherry)

(i) Participation

- 1) Le CS Cherry Rockers a lieu avec toutes les équipes inscrites dans les délais. Le délai d'inscription exact est fixé par **SWISSCURLING**.
- 2) Le nombre de joueurs inscrits par équipe n'est pas limité.
- 3) Les équipes sont mixtes et peuvent être composées librement (comme pour les Cherry Rockers).
- 4) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(ii) Déroulement des matches

- 1) Le mode de jeu est fixé par **SWISSCURLING** en fonction du nombre d'équipes inscrites.
- 2) **Le classement est établi selon le système Schenkel (point/end/pierre).**
- 3) Une victoire par forfait est comptabilisée selon le système Schenkel avec 2 points, 2 ends et 4 pierres.
- 4) **Si deux équipes sont à égalité à l'issue d'un match de placement, chaque équipe lance une pierre du «*away end*» au «*home end*» (sens de rotation à choix). L'équipe qui obtient le meilleur résultat l'emporte. Si aucune pierre ne se trouve dans la maison au premier essai, la procédure est répétée jusqu'à obtention d'un résultat.**
- 5) **L'équipe qui a marqué le dernier end effectue son lancer de pierre en premier.**

(iii) Vêtements et équipement

- 1) Il n'y a pas d'exigences à respecter, hormis l'interdiction des balais à poils.
- 2) Les équipes ne sont pas tenues d'être vêtues d'une tenue uniforme. Il est toutefois souhaitable que l'équipe soit reconnaissable.
- 3) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(iv) Entraînement avant le match

- 1) Il n'y a pas d'entraînement avant le match.
- 2) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(v) Longueur des matches

- 1) Les matches se jouent en 4 ends. Il n'y a pas d'end supplémentaire.
- 2) **Il n'y a pas de time-out à la mi-match.**
- 3) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(vi) Durée des matches

- 1) **~~Le thinking time n'est pas mesuré.~~** Les matches durent 60 minutes. Lorsque la dernière pierre du end passe la première t-line avant que le temps ne soit écoulé, le end suivant peut être commencé.
- 2) Les quatre ends se jouent sans pause.
- 3) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

(vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques

- 1) Chaque équipe a droit à un time-out d'équipe par match. Un time-out peut être pris par l'équipe ou par son coach, pour autant que ce soit à son équipe de jouer.
 - 2) Le coach *a le droit de* proposer un time-out depuis le banc. Ce time-out du coach doit être confirmé par les joueurs sur la glace au moyen du signe «T». Si l'équipe ne donne pas de confirmation, le time-out n'a pas lieu.
 - 3) La proposition du coach se fait au moyen d'un signe «T».
 - 4) **Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.**
 - 5) Durant un time-out, les deux équipes ont le droit de parler avec une des personnes assises sur le banc des coaches. Autrement dit, le coach adverse a le droit de venir sur la glace et de parler avec son équipe durant le même laps de temps. Le time-out est cependant chronométré en fonction de l'équipe qui l'a demandé.
 - 6) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw*(LSD)
- 1) Il n'y a pas de LSD. La dernière pierre et la couleur des pierres sont choisies en début de partie au moyen d'un toss.
 - 2) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
- 1) Selon le mode de jeu communiqué.
 - 2) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
- 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.14 Championnat suisse double mixte de la relève de SWISSCURLING (CS MD)

- (i) Participation
 - 1) Les CS MD se jouent avec 32 équipes au maximum. Si le nombre fixé par **SWISSCURLING** est atteint avant le délai d'inscription, les équipes sont mises sur liste d'attente dans l'ordre de leurs inscriptions.
 - 2) **SWISSCURLING** peut limiter le nombre d'équipes à un nombre inférieur à 32 en fonction de la taille de la halle et du nombre de pistes à disposition.
 - 3) Sont **admis aux championnats des moins de 21 ans** les participants qui n'ont pas atteint **l'âge de 21 ans** révolus au 30 juin **précédant** la période de championnat concernée. **Pour les championnats des moins de 18 ans, ceux qui n'ont pas atteint l'âge de 18 ans au 30 juin sont autorisés à jouer.**
 - 4) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) Le mode de jeu est fixé par **SWISSCURLING** à une certaine date en fonction du nombre d'équipes inscrites et du nombre de piste à disposition dans la halle organisatrice.
- (iii) Vêtements et équipement
 - 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
 - 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
 - 3) Les équipes ne sont pas tenues de porter les mêmes vêtements. Elles doivent si possible pouvoir se distinguer les unes des autres.
- (iv) Entraînement avant le match
 - 1) Selon le mode de jeu communiqué par **SWISSCURLING**.
 - 2) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueur des matches
 - 1) Selon le mode de jeu communiqué par **SWISSCURLING**.
 - 2) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) Selon le mode de jeu communiqué par **SWISSCURLING**.
 - 2) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe a droit à un time-out d'équipe par match et à un time-out de plus en cas d'end supplémentaire.
 - 2) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw* (LSD)
 - 1) Selon le mode de jeu communiqué par **SWISSCURLING**.
 - 2) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
 - 1) Selon le mode de jeu communiqué par **SWISSCURLING**.
 - 2) C'est le point C9 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
 - 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

2.15 Swiss Cup de la relève de SWISSCURLING (Swiss Cup)

- (i) Participation
 - 1) Le nombre d'équipes admises dépend du lieu d'organisation et du nombre de pistes à disposition.
 - 2) Si le nombre d'équipes fixé par SWISSCURLING est atteint avant la fin du délai d'inscription, les reste des équipes sont mises sur liste d'attente dans l'ordre d'arrivée des inscriptions.
 - 3) Sont autorisés les participants qui n'ont pas atteint l'âge de 21 ans révolus au 30 juin précédant la période de championnat concernée.
 - 4) C'est le point C2 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ii) Déroulement des matches
 - 1) Selon le mode de jeu communiqué
- (iii) Vêtements et équipements
 - 1) Les balais ne sont pas marqués, mais les têtes de balais utilisées doivent impérativement être conformes aux dispositions prévues par la WCF.
 - 2) C'est le point C3 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (iv) Entraînement avant le match
 - 1) C'est le point C4 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (v) Longueur des matches
 - 1) Les matches se jouent en 8 ends (sans end supplémentaire).
 - 2) Si les équipes sont à égalité après le dernier end, chaque équipe lance une pierre du «*away end*» au «*home end*». Après mesure de cette pierre, l'équipe qui obtient le meilleur résultat obtient 2 points, et l'autre équipe 1 point. Si aucune pierre ne peut être comptabilisée au premier essai, la procédure est répétée jusqu'à ce qu'une pierre puisse être mesurée.
 - 3) C'est le point C5 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vi) Durée des matches
 - 1) ~~Le thinking time n'est pas mesuré.~~ Les matches durent 120 minutes. Lorsque la dernière pierre du end passe la première t-line avant que le temps ne soit écoulé, le end suivant peut être commencé.
 - 2) Le time-out pris par une équipe doit être communiqué clairement au responsable des jeux avant l'entrée dans la halle.
 - 3) C'est le point C6 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (vii) Time-outs d'équipe / Time-outs techniques
 - 1) Chaque équipe dispose d'un time-out par match.
 - 2) C'est le point C7 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

- (viii) Attribution des pierres / *Last Stone Draw*(LSD)
 - 1) Il n'y a pas de minimum de LSD à jouer par joueur. Les deux LSD (dans un sens et dans l'autre) doivent toutefois être lancés par deux joueurs différents.
 - 2) Les pierres qui recouvrent complètement le dolly sont comptées comme un zéro. Celles qui ne touchent pas la maison sont comptées comme 1,854 m.
 - 3) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (ix) Classement des équipes / *Draw Shot Challenge* (DSC)
 - 1) Selon le mode de jeu communiqué
 - 2) C'est le point C8 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.
- (x) Arbitres
 - 1) C'est le point C10 du règlement de compétition de la relève qui s'applique.

3 Championnat du monde (CM)

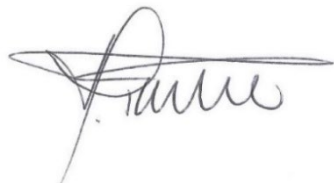
- 3.1 Le représentant de la Suisse aux championnats du monde de la relève est communiqué lors du tour final du championnat suisse (CS ligue A).
- 3.2 Le vainqueur du tour final des championnats suisses (CS ligue A) et présélectionné pour participer au championnat du monde. Il convient de communiquer toute renonciation par écrit au chef de la relève dans un délai de trois semaines après avoir remporté le titre.
- 3.3 Le vainqueur et éventuellement l'équipe classée au 2^e rang du tour final des championnats suisses de double mixte de la relève sont présélectionnés pour participer aux CM **inofficiels**. Il convient de communiquer toute renonciation par écrit au chef de la relève **dans un délai fixé sur place de cinq jours après avoir remporté le titre**.
- 3.4 La commission sportive de la relève de **SWISSCURLING** décide dans tous les cas de la sélection définitive pour les championnats du monde.

Entrée 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



Présidente de la commission des règlements:
Chantal Bugnon

