



# **SWISSCURLING**

## **RÈGLEMENT DE COMPÉTITION DE L'ÉLITE**

**27 juillet 2018**

## Contenu

C1	Généralités.....	3
C2	Équipes participantes.....	4
C3	Vêtements et équipement.....	6
C4	Pré-Game Practice.....	7
C5	Durées des matches.....	7
C6	Temps de jeu.....	7
C7	Team Time-outs / Time-outs techniques.....	9
C8	Attribution des pierres / Last Stone Draw.....	10
C9	Classement des équipes / Draw Shot Challenge (DSC).....	12
C10	Arbitres.....	13
C11	Organes de juridiction.....	14
	Mise en vigueur.....	17

## **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 **SWISSCURLING**. Des réglementations spécifiques sont définies dans les dispositions des championnats concernés.
- (c) Le règlement est aussi valable pour les compétitions de qualification pour les championnats d'Europe et les Jeux Olympiques. Les critères de qualification sont réglés dans un règlement spécial.
- (d) Les systèmes de jeu des différents championnats et qualifications sont réglés dans un règlement séparé.
- (e) Les règles sont publiées en allemand et en français. En cas d'incertitude ou de contradiction pour la traduction, c'est la version allemande qui fait foi.
- (f) Fumer, aussi des E-cigarettes, est interdit durant une compétition de **SWISSCURLING** dans toute la zone de compétition (y compris le secteur de la glace).
- (g) Des finances d'inscriptions sont perçues pour les championnats de **SWISSCURLING** dont le montant est fixé par **SWISSCURLING**.
- (h) Le règlement de compétition de l'élite de **SWISSCURLING** se base sur les „Rules of Competition“ de la WCF. Afin de maintenir la même structure, les articles qui ne sont pas applicables sont désignés comme „Pas applicable“.
- (i) Si des dates, délais, quantités et d'autres valeurs dynamiques sont mentionnées, ils sont fixés exactement dans les dispositions d'application de **SWISSCURLING** pour les règlements de l'élite.

## C2 Équipes participantes

- (a) Chaque équipe est désignée par un nom clair qui comprend le nom du club. L'appellation complète est précisée dans le règlement de publicité. Le nom défini d'une équipe dans le cadre de l'inscription pour un championnat ou une éliminatoire est approuvé par **SWISSCURLING** dans un délai fixé.
- (b) Pour les équipes participantes, les critères de qualification suivants sont valables:
- (i) La qualification obtenue par une équipe revient exclusivement au club qui a obtenu la qualification.
  - (ii) Pour l'inscription d'une équipe, les règles suivantes sont valables:
    - 1) Les équipes doivent confirmer leur participation pour une date de référence fixée par **SWISSCURLING**. Avec l'inscription, les 4 joueurs standards doivent être définitivement annoncés.
    - 2) Par l'inscription à la participation d'éliminatoires et de championnats, une équipe s'engage à respecter toutes les qualifications obtenues et à jouer les matches concernés. Une renonciation sans l'autorisation expresse de la commission de compétition n'est pas acceptée et une sanction est appliquée.
    - 3) La finance d'inscription pour la participation à toutes les éliminatoires et à tous les championnats doit toujours être réglée par bulletin de versement et dans les délais fixés.
    - 4) Si une équipe n'a pas réglé sa finance d'inscription dans le délai indiqué, elle est disqualifiée.
    - 5) Si une équipe se retire après le délai d'inscription, elle a une amende du montant de la finance d'inscription concernée.
- (c) Le droit de participation pour les joueurs aux éliminatoires et championnats de **SWISSCURLING** est réglé comme suit:
- (i) Les femmes resp. les hommes qui ont atteint l'âge de 16 ans révolus à une date de référence fixée par **SWISSCURLING** ont le droit de participation.
  - (ii) Durant toute la saison et par équipe, quatre joueurs et **un remplaçant** ont le droit d'être engagés. Pour des cas exceptionnels et sur demande, la commission de compétition peut autoriser d'autres joueurs remplaçants.
  - (iii) Les joueurs annoncés selon C2 (b) sont considérés comme annoncés pour toute la saison. Un joueur remplaçant en plus ou un coach, engagé pour la première fois, peut toujours être annoncé à la direction des jeux avant le début d'un match. Aux championnats suisses, le joueur remplaçant ou le coach **doit être** annoncé au plus tard lors du team meeting. Des annonces plus tardives ne sont pas possibles.
  - (iv) Des joueurs et coaches une fois annoncés sur la feuille officielle des participants sont considérés comme engagés même s'ils n'ont jamais joué. Ils ne peuvent plus être biffés après coup et être engagés dans une autre équipe.
  - (v) Par dérogation à (ii) (iv), un autre joueur peut être annoncé aux championnats suisses. Il peut avoir été déjà annoncé pour une équipe qui ne s'est pas qualifiée pour le championnat. Si, ainsi, une équipe a annoncé plus de **5** joueurs, elle doit nommer les **5** joueurs qui ont le droit d'être engagés pour le championnat suisse avant le début du team meeting.

- (vi) Ont le droit de jouer, tous les joueurs de curling en possession d'une Member Card valable de **SWISSCURLING**, joueurs qui ont également le droit de jouer, pour **SWISSCURLING**, le championnat international pour lequel une équipe peut se qualifier lors d'un championnat ou d'une éliminatoire.
- (d) Pas applicable
- (e) Pas applicable
- (f) Pas applicable
- (g) Pour pouvoir jouer des championnats ou des qualifications de curling en fauteuil roulant, un joueur doit être atteint de lésions considérables et décelables des fonctions de la jambe et de la marche et que, pour sa mobilité journalière, il dépend d'un fauteuil roulant ou d'autres critères d'admission fixés.
- (h) Au début d'un championnat ou d'une éliminatoire, tous les joueurs et leurs coaches doivent participer au team meeting. Ne pas y participer sans l'autorisation du chef-arbitre (resp. du responsable des jeux pour les éliminatoires) mène à la perte, pour son équipe, du choix de lancer la première ou de la deuxième pierre au premier end. Le chef-arbitre a le droit de réduire le nombre de participants obligatoires. Une annonce à ce sujet est faite dans la convocation pour le championnat.
- (i) S'il n'y a pas d'autres dispositions, c'est toujours avant le premier tour des éliminatoires resp. du championnat que les Member Cards doivent être remises, dans l'ordre des joueurs standard, du joueur remplaçant et des coaches avec la feuille de la formation de l'équipe dûment complétée, à la direction des jeux.  
Des coaches étrangers, qui ne sont pas en possession d'une Member Card de **SWISSCURLING**, peuvent, sur demande, être dispensés du devoir d'avoir une Member Card. La commission de compétition décide au sujet d'une telle demande.
- (j) Pour une éliminatoire ou un championnat, une équipe doit commencer avec quatre joueurs qui jouent (deux pour le Mixed Doubles). Si une équipe ne commence pas une éliminatoire ou un championnat avec quatre joueurs qui jouent, elle perd chaque match par forfait jusqu'à ce qu'elle puisse débiter un match avec quatre joueurs qualifiés. En cas d'une situation exceptionnelle, et seulement avec l'autorisation du chef-arbitre, une équipe peut commencer un championnat avec seulement trois joueurs.
- (k) Lorsqu'un match est en cours, il est interdit au coach, à un joueur remplaçant ou à tout autre membre de l'équipe de communiquer avec l'équipe qui joue ou de se trouver dans l'aire de jeu. Les pauses définies à cet effet ou le team time-out font exception. Cette interdiction concerne toutes les communications verbales, visuelles, écrites ou électroniques y compris des essais de pousser une équipe à un time-out au moyen de signes. Le coach, un joueur remplaçant et au maximum un autre membre de l'équipe annoncée ont le droit de participer au Pré-Game-Practice et aux processus avant un match. Toutefois, ils n'ont pas le droit de communiquer avec l'équipe joue durant le Last Stone Draw.
- (l) Pas applicable

### **C3 Vêtements et équipement**

- (a) Tous les membres d'une équipe sont vêtus de manière uniforme et portent les souliers qui conviennent lorsqu'ils pénètrent sur l'aire de jeu pour un match ou une Pré-Game-Practice. L'inscription sur les vêtements de jeu est réglée dans un règlement séparé (Règlement de publicité **SWISSCURLING**).
- (b) Pas applicable
- (c) Pas applicable
- (d) Un joueur ou un coach qui n'est pas vêtu correctement peut se voir interdire l'accès au secteur de la compétition (y.c. le banc du coach).
- (e) Avant le début d'un match, chaque joueur doit désigner un balai avec une tête de balai qui correspond aux spécifications nécessaires. Seul lui a le droit de balayer avec ce balai tout au long du match. Sanction si cette règle n'est pas respectée: si un joueur balaie une pierre avec le balai d'un autre joueur, la pierre jouée est sortie du jeu.
- (f) Un joueur n'a pas le droit de changer la tête de son balai durant un match sauf s'il obtient une autorisation exceptionnelle du chef-arbitre. Sanction si cette règle n'est pas respectée: si un changement est fait sans l'autorisation expresse du chef-arbitre, l'équipe perd le match par forfait.
- (g) Si un joueur remplaçant est engagé, ce dernier doit reprendre la tête de balai du joueur sortant. Sanction si cette règle n'est pas respectée: si une autre tête de balai est engagée, l'équipe perd le match par forfait.
- (h) Tous les accessoires de l'équipement doivent être conformes aux spécifications de la World curling federation (WCF). Elles sont publiées sur la page d'accueil de la WCF. D'autres informations concernant les spécifications se trouvent dans les WCF Rules of Competition, règle C3 (h).
- (i) Si des accessoires de l'équipement qui ne correspondent pas aux standards de la WCF sont engagés, les sanctions suivantes sont prononcées:
  - (i) Pour la première violation de la réglementation durant un championnat ou une éliminatoire, le joueur qui a commis la violation est disqualifié pour le championnat ou l'éliminatoire et l'équipe perd le match par forfait.
  - (ii) Pour la seconde violation de la réglementation durant un championnat ou une éliminatoire, l'équipe est disqualifiée du championnat ou de l'éliminatoire et les joueurs sont exclus de tous les championnats ou éliminatoires durant 12 mois.

#### **C4 Pré-Game Practice**

- (a) Avant chaque match d'un championnat ou d'une éliminatoire, chaque équipe a le droit de s'échauffer sur la piste sur laquelle elle va jouer.
- (b) Début et durée de la Pré-Game Practice:
  - (i) Sauf indication contraire, la Pré-Game-Practice débute 30 minutes avant le début du match et dure 9 minutes par équipe (exclus les Last Stone Draws).
  - (ii) Pour les éliminatoires pour la **SWISSCURLING** ligue, la Pré-Game-Practice débute 25 minutes avant le début du match et dure 5 minutes par équipe (exclus les Last Stone Draws).
- (c) Le plan pour la Pré-Game Practice durant le Round Robin doit être communiqué le plus tôt possible. Il faut que, pour le Round Robin, chaque équipe ait le même nombre d'échauffement en premier et en second.
- (d) Pour les matches après le Round Robin, l'équipe qui a le premier temps d'échauffement est celle qui joue la dernière pierre du premier end.
- (e) Si le chef de la glace estime que c'est nécessaire, il peut encore une fois nettoyer la glace après la Pré-Game-Practice et pebbler à nouveau le secteur du sliding.

#### **C5 Durées des matches**

- (a) Pour les matches en dix ends dans le Round Robin et les tie-breaks, il faut terminer au moins six ends et huit ends pour les matches des play-offs.
- (b) Pour les matches en huit ends, il faut jouer au moins six ends.
- (c) Tous les matches du championnat qui se déroulent selon le système Round Robin doivent être joués. Pour le système de jeu „Best-of“, la série est terminée dès que le vainqueur de la série est connu. Dans ce cas, les matches restants ne doivent plus être joués.
- (d) À la fin du match, le résultat est inscrit sur la carte de score et elle est signée par les deux équipes. Par la signature, l'équipe confirme le résultat ainsi, qu'éventuellement, tous les résultats des Last Stone Draws.

#### **C6 Temps de jeu**

- (a) Chaque équipe a droit à un "Thinking Time" (temps de réflexion) de 38 minutes pour un match prévu en 10 ends et 30 minutes pour un match prévu en 8 ends (38 minutes pour un match de curling en fauteuil roulant, 22 minutes pour un match Mixed Doubles). Ce temps est mesuré et il est visible pour les équipes, et si possible pour les coaches, durant tout le match.
- (b) Si une équipe retarde un match, le "Thinking Time" des deux équipes est réduit de 3 minutes et 45 secondes (4 minutes et 45 secondes pour un match de curling en fauteuil roulant, 2 minutes et 45 secondes pour un match Mixed Doubles) et raccourci par end qui compte (voir aussi règle R11(i) du règlement de jeu de **SWISSCURLING**).
- (c) Dans le cas d'ends supplémentaires, les montres sont remises à zéro et chaque équipe dispose de 4 minutes et 30 secondes de "Thinking Time" pour chaque end supplémentaire nécessaire (6 minutes pour un match de curling en fauteuil roulant et 3 minutes pour un match Mixed Doubles).

- (d) Le match et chaque end débutent dès que la pause prévue est terminée. Au début de l'end, le chronométrage ne débute pas pour l'équipe qui joue la première pierre pour autant que cette équipe ne ralentisse pas le départ. (Il y a ralentissement si, à ce moment-là, le joueur ne se trouve pas dans le hack dans une position de mouvement en avant.) S'il n'y a pas de ralentissement, le chronométrage débute, à chaque end, d'abord pour l'équipe qui joue la 2<sup>ème</sup> pierre de l'end.
- (e) Une équipe passe de l'équipe qui ne joue pas à l'équipe qui joue et son chronomètre se met en marche, si tous les critères suivants sont remplis:
  - (i) Toutes les pierres sont à l'arrêt ou bien elles ont passé la back-line.
  - (ii) Toutes les pierres, qui ont dû être replacées à cause d'une violation de la règle, se trouvent dans la bonne position.
  - (iii) L'aire de jeu a été libérée par l'autre équipe, le joueur responsable de la maison de l'autre équipe se tient derrière la back-line, le joueur et les balayeurs de l'autre équipe se tiennent sur le côté de la piste.
- (f) Le chronométrage de l'équipe qui joue se termine dès que la pierre a atteint la tee-line la plus proche.
- (g) Une équipe ne peut jouer que quand son chronomètre marche ou devrait marcher. Si cette règle est violée, la pierre doit être rejouée après que toutes les pierres déplacées aient été replacées par l'équipe non fautive. Pour l'équipe qui a violé la règle, le temps court durant le remplacement des pierres et il s'arrête dès que la pierre jouée a atteint la tee-line la plus proche.
- (h) Si, à cause d'influences extérieures, des pierres doivent être replacées, les chronomètres des deux équipes sont arrêtés.
- (i) Dès qu'un arbitre intervient dans un match, les deux chronomètres sont toujours arrêtés.
- (j) Dès que les équipes se sont mises d'accord sur le score d'un end, il y a une pause durant laquelle les chronomètres sont arrêtés. Si un mesurage est nécessaire, la pause ne débute qu'à la fin du mesurage. La durée de la pause entre deux ends peut varier à cause d'exigences de la TV ou d'autres raisons externes. Elle est définie pour chaque compétition et elle est annoncée lors du team meeting. Si une pause dure 3 minutes ou davantage, les équipes sont informées 1 minute avant la fin de la pause. Les équipes n'ont pas le droit de jouer la première pierre à plus de 10 secondes de la fin de la pause. Le chronomètre de l'équipe qui joue court à la fin de la pause pour autant que le lancer de la pierre n'ait pas encore commencé. Les pauses durent normalement:
  - (i) 1 minute après chaque end (exception à mi-match, voir (ii)). Les joueurs n'ont pas le droit de communiquer ni avec le coach de l'équipe, ni avec un joueur remplaçant ou avec un autre membre de l'équipe annoncé.
  - (ii) 5 minutes après la moitié du temps de jeu régulier. Durant cette pause, les joueurs ont le droit de rencontrer le coach de l'équipe, le joueur remplaçant et au maximum une autre personne de l'équipe annoncée, ceci dans l'aire de jeu.
- (k) Si un joueur est autorisé à rejouer une pierre, c'est l'arbitre qui décide si le temps nécessaire est déduit ou non du temps de jeu de l'équipe.
- (l) Si un end doit être rejoué, les chronomètres sont remis au temps noté à la fin de l'end précédent.
- (m) Si un arbitre remarque qu'une équipe temporise inutilement un match, il en informe le skip de l'équipe fautive. Si, 45 secondes après l'avertissement, la pierre n'a pas atteint la tee-line d'où l'on joue, la pierre est immédiatement sortie du jeu.



- (n) Chaque équipe doit terminer le match dans le temps qui lui est imparti sinon elle perd le match par forfait. Si une pierre a passé la tee-line d'où l'on joue avant que le temps ne soit terminé, cette pierre est valable.
- (o) Une équipe, dont le temps est terminé à cause d'une erreur de chronométrage (le faux chronomètre a fonctionné), reçoit en retour le double du temps qu'elle a perdu par erreur à son chronomètre.
- (p) À une équipe, dont le temps n'a pas couru par la faute du chronométrage (aucun chronomètre n'a été mis en route), le temps ne sera pas déduit. Le temps couru par erreur est crédité au chronomètre de l'autre équipe.

## **C7 Team Time-outs / Time-outs techniques**

- (a) Des teams time-outs sont autorisés avec ou sans mesure du temps.
- (b) Par match, chaque équipe a le droit de demander un team time-out de 60 secondes pendant la durée régulière de jeu. Par end supplémentaire, chaque équipe a droit à un autre team time-out de 60 secondes.
- (c) La procédure pour un team time-out est la suivante:
  - (i) Seuls les joueurs sur la glace ont le droit de demander un team time-out.
  - (ii) Un team time-out peut être demandé par chaque joueur sur la glace et seulement si le chronomètre de son équipe court. Les joueurs demandent un team time-out en faisant un „T” comme signal.
  - (iii) Un team time-out (c'est-à-dire au moment où le chronomètre est arrêté) débute immédiatement après que le team time-out a été demandé. Il se compose du temps dont le coach a besoin pour arriver vers l'équipe (nommé „travel time”) plus 60 secondes. Avant le début de la compétition, le chef-arbitre fixe la durée du temps de déplacement. Ce dernier est communiqué à toutes les équipes indépendamment du fait que l'équipe a un coach et si un coach se rend dans l'aire de jeu pour le team time-out.
  - (iv) Seule une (1) personne qui se trouve sur le banc du coach, quand l'équipe demande le team time-out, peut participer au team time-out. Si, pour cette délibération, un traducteur est nécessaire, il peut l'accompagner. Cette/ces personne(s) doit/doivent emprunter le passage prévu pour aller vers l'équipe. S'il y a des passages entre les pistes, le coach n'a pas le droit d'aller sur la glace.
  - (v) L'équipe est informée lorsqu'il ne reste plus que 10 secondes avant la fin du team time-out.
  - (vi) Dès que le team time-out est terminé, la/les personne(s) du banc du coach n'a/ont plus le droit de s'entretenir avec l'équipe et doit/doivent immédiatement quitter l'aire de jeu.
- (d) Une équipe peut demander un time-out technique si elle a besoin d'un arbitre pour l'interprétation d'une règle, si un joueur se blesse ou si d'autres circonstances nécessitent une interruption de jeu. Les chronomètres sont arrêtés durant les time-outs techniques.

## C8 Attribution des pierres / Last Stone Draw

- (a) L'équipe qui, dans les appariements du Round Robin, est mentionnée en premier, joue avec les pierres qui ont les poignées foncées, l'équipe qui est mentionnée en second dans les appariements du Round Robin joue avec les pierres qui ont les poignées claires.
- (b) Pour les matches pour lesquels on demande un Last Stone Draw (LSD), chaque équipe joue deux pierres en direction du home end immédiatement après la Pré-Game Practice. La première pierre est jouée dans le sens des aiguilles d'une montre, la seconde dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Les deux pierres doivent être jouées par deux joueurs différents. Un joueur (ou un joueur remplaçant) qui joue un LSD ne doit pas forcément être engagé dans le match. Le balayage est autorisé (exception faite du curling en fauteuil roulant). Pour le curling Mixed, un joueur de chaque sexe doit jouer une pierre mais l'équipe peut choisir les balayeurs indépendamment de leur sexe.

Avant d'avoir le droit de jouer la seconde pierre, la première pierre est mesurée et sortie du jeu. Les distances mesurées des deux pierres sont additionnées et donnent le LSD de l'équipe pour le match concerné. L'équipe avec la plus courte distance LSD a le choix quant à savoir si elle veut jouer la première ou la deuxième pierre du premier end. Si les distances LSD des deux équipes sont identiques, les deux pierres LSD sont comparées séparément. L'équipe avec la meilleure distance LSD peut jouer la première ou la deuxième pierre du premier end. Si les deux équipes ont les mêmes distances LSD, c'est le pile ou face qui décide du choix.

- (c) Les distances LSD sont mesurées et notées de la manière suivante:
  - (i) Chaque pierre en particulier est mesurée depuis le Dolly jusqu'à la partie de la pierre la plus proche mais où la distance est mesurée en centimètres depuis le Dolly jusqu'au centre de la pierre.
  - (ii) Le rayon officiel d'une pierre est de 14.2 cm. Si nécessaire, le chef-arbitre peut adapter le rayon.
  - (iii) Pour chaque résultat de mesurage, le rayon de la pierre de 14.2 cm est additionné. Ce qui signifie que la distance d'une pierre qui n'est pas dans la maison est de  $185.4 \text{ cm} + 14.2 \text{ cm} = 199.6 \text{ cm}$ .
  - (iv) Des pierres qui couvrent le Dolly sont mesurées depuis deux points (trous) au pied du cercle des 4 pieds. Ces deux points sont à un angle de  $90^\circ$  l'un par rapport à l'autre et chacun éloigné de 0.610 m (2 pieds) du Dolly.
- (d) Le nombre de pierres LSD à jouer par chaque joueur ainsi que le nombre de pierres à jouer par chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre sont fixés pour chaque compétition et dépendent du nombre de matches dans le Round Robin. En se basant sur la formation initiale de l'équipe annoncée, les quatre joueurs (deux dans le Mixed doubles) doivent jouer le nombre minimum de pierres LSD prescrit. Si le minimum nécessaire de pierres LSD n'est pas atteint, le nombre nécessaire de pierres LSD est noté avec 199.6 cm.
  - (i) Des pierres LSD qui ont été jouées par un joueur remplaçant peuvent, à la fin du Round Robin, être combinées au mieux avec un seul autre joueur afin que ce joueur arrive au nombre minimal de pierres LSD jouées.
  - (ii) Si une équipe joue tout le championnat avec seulement trois joueurs, les exigences minimales sont réparties le plus équitablement possible entre les trois joueurs restants.
  - (iii) Si un joueur ne lance pas le nombre minimal de pierres pour le LSD, quand bien même l'équipe a commencé le championnat au complet, chaque pierre manquante est notée comme un 199,6 cm.

<b>Matches Round Robin</b>	<b>Nombre pierres LSD</b>	<b>Nombre minimum de pierres à jouer par chaque joueur</b>
<b>4</b>	8	2 pierres, 1 sens aiguilles montre + 1 sens contraire aiguilles montre
<b>5</b>	10	2 pierres, 1 sens aiguilles montre + 1 sens contraire aiguilles montre
<b>6</b>	12	2 pierres, 1 sens aiguilles montre + 1 sens contraire aiguilles montre
<b>7</b>	14	3 pierres, min. 1 sens aiguilles montre + min. 1 sens contraire
<b>8</b>	16	3 pierres, min. 1 sens aiguilles montre + min. 1 sens contraire
<b>9</b>	18	4 pierres, 2 sens aiguilles montre + 2 sens contraire aiguilles montre
<b>10</b>	20	4 pierres, 2 sens aiguilles montre + 2 sens contraire aiguilles montre
<b>11</b>	22	4 pierres, 2 sens aiguilles montre + 2 sens contraire aiguilles montre

- (e) Dans le Mixed Doubles, chaque joueur joue le même nombre de pierres LSD dans le sens et dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Si on joue un nombre impair de matches, la différence entre le nombre de pierres jouées dans les deux directions doit être au maximum d'une pierre à la fin du Round Robin.
- (f) Si une compétition se joue en un groupe au système Round Robin (avec un ou plusieurs tours) et que toutes les équipes jouent l'une contre l'autre, la première pierre des matches après le Round Robin est fixée comme suit:
- (i) L'équipe avec le meilleur bilan victoires/défaites a le choix de jouer la première ou la deuxième pierre du premier end.
  - (ii) Si les équipes présentent le même bilan victoires/défaites, c'est le vainqueur de la rencontre directe du Round Robin qui a le choix de jouer la première ou la deuxième pierre du premier end. Si un multiple Round Robin a été joué et que le bilan des rencontres directes est égal, c'est l'équipe qui occupe le meilleur rang après le Round Robin qui a le choix (classement selon C9 (b)).
  - (iii) Indépendamment de (i) et (ii), le vainqueur du match premier contre deuxième des compétitions au système Page Play-off a le choix 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 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 jouer la première ou la deuxième pierre au premier end du match de la demi-finale.
- (g) Si, dans une compétition, un Round Robin est joué en plusieurs groupes, c'est l'art. C8 (f) qui compte pour les matches des play-offs seulement si les équipes viennent du même groupe. Si des équipes de différents groupes se rencontrent, c'est l'équipe avec la meilleure moyenne DSC qui a le choix de jouer la Pré-Game-Practice en premier ou en second ou de choisir la couleur des pierres. Après l'échauffement, c'est le processus régulier LSD qui décide (sans exigence minimale quels deux joueurs jouent les pierres) quelle équipe a le choix de jouer la première ou la deuxième pierre du premier end.
- (h) Pour la phase des matches après le Round Robin où il est indiqué à l'avance quelle équipe joue la première pierre, l'équipe qui joue la première pierre au premier end peut choisir la couleur des pierres (de la poignée).

- (i) Afin de régler les décisions nécessaires pour les matches après le Round Robin, le chef-arbitre organise un team meeting, 15 minutes après la fin du dernier match du Round Robin, pour toutes les équipes concernées par les matches d'après Round Robin (tie-breaks, play-offs, matches des finales). Deux personnes au maximum par équipe ont le droit d'être présentes dont au moins l'une des personnes qui a le droit de prendre des décisions concernant le choix de la couleur des pierres, de la dernière pierre et de l'horaire de l'entraînement. On n'a pas le droit de quitter le local durant le meeting. Si une équipe ne se présente pas ou qu'elle ne peut pas prendre de décision, elle perd le droit de choisir la couleur des pierres et/ou la dernière pierre resp. l'avantage de la dernière pierre au premier end et/ou l'horaire de l'entraînement.  
Un autre team meeting a toujours lieu à la fin de chaque tour.
- (j) Avant les matches d'après Round Robin, le chef-arbitre décide, au team meeting, quels sets de pierres pourront être utilisés.

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

- (a) Durant le Round Robin, les équipes avec le même bilan victoires/défaites sont classées alphabétiquement d'après le nom du club (excl. Curling Club resp. CC) au même rang.
- (b) Les critères suivants (dans cet ordre) sont appliqués pour classer les équipes à la fin du Round Robin:
  - (i) Les équipes sont classées sur la base de leurs victoires/défaites.
  - (ii) Si deux équipes sont à égalité de points, c'est l'équipe qui a gagné la rencontre directe du Round Robin qui est mieux classée. Si un multiple Round Robin a été joué, c'est le bilan de toutes les rencontres directes qui est déterminant.
  - (iii) Si trois ou davantage d'équipes sont à égalité de points, les équipes sont classées sur la base des rencontres entre elles. Si ce procédé ne permettait de classer que quelques équipes mais pas toutes, ce sont de nouveau les rencontres directes qui comptent pour le classement des équipes restantes.
  - (iv) Pour les équipes, pour lesquelles un classement selon (i), (ii) ou (iii) n'est pas possible, c'est le résultat du Draw Shot Challenge (DSC) qui est déterminant. Le résultat du DSC résulte de la moyenne des distances de tous les Last Stone Draws (LSD) qui ont été joués durant les matches du Round Robin.  
Si 11 ou moins de pierres individuelles ont été jouées, on biffe le plus mauvais résultat par équipe avant de calculer la moyenne des distances. Si plus de 11 pierres individuelles ont été jouées, les deux plus mauvais résultats par équipe sont biffés avant de faire la moyenne des distances.  
L'équipe, avec la moyenne DSC la plus faible, est mieux classée. Si les résultats DSC sont identiques, c'est l'équipe avec le meilleur résultat LSD qui est mieux classée. Si ces résultats sont aussi identiques, c'est le pile ou face qui décide du meilleur classement.
  - (v) Si des équipes jouent dans différents groupes et ne se qualifient pas pour les play-offs, le classement final se fait sur la base des résultats DSC de toutes les équipes au même rang de tous les groupes. L'équipe avec le meilleur résultat DSC est le mieux classée.
  - (vi) Pour les compétitions où des équipes peuvent être éliminées après une seule défaite, les équipes éliminées dans le même tour sont classées au même rang selon l'ordre alphabétique.

- (c) Si plusieurs équipes sont qualifiées pour une position du play-off ou une place de qualification, on joue au plus un tour de tie-break pour déterminer l'équipe du play-off ou de la place de qualification. Si plus d'un tour tie-break devait être joué, des équipes peuvent être éliminées de la compétition sans match supplémentaire.
- (d) Pas applicable
- (e) Si plusieurs équipes remplissent les critères d'une position de relégation, on joue au plus un tour de tie-break. Si plus d'un tour tie-break devait être joué, des équipes peuvent être reléguées, resp. libérées de la relégation, sans jouer un match supplémentaire.
- (f) Pas applicable
- (g) Si une compétition se déroule selon le système „Best-Of“, une équipe est vainqueur d'une série lorsqu'elle ne peut plus être rejointe.
- (h) Pour des compétitions où des séries „Best-Of“ se déroulent en plusieurs tours, les équipes éliminées dans le même tour sont classées alphabétiquement au même rang.

## **C10 Arbitres**

- (a) **SWISSCURLING** désigne le chef-arbitre et d'autres arbitres pour chaque championnat ou éliminatoire.
- (b) L'arbitre décide de tous les différends entre les équipes indépendamment du fait si l'incident est réglé ou non dans les règles.
- (c) Un arbitre peut intervenir à tout moment dans le jeu et donner des directives concernant le placement des pierres, le comportement des joueurs ou l'application des règles.
- (d) Le chef-arbitre peut intervenir à tout moment dans le jeu et donner des directives concernant le comportement qu'il faut avoir dans un match comme les règles l'indiquent.
- (e) Un arbitre peut interrompre un match à tout moment et fixer la durée de l'interruption.
- (f) Un arbitre décide de toutes les affaires qui concernent les règles. Pour une contestation contre une décision d'un arbitre, c'est le chef-arbitre qui prend la décision définitive.
- (g) Le chef-arbitre peut sanctionner un joueur, coach ou tout autre membre de l'équipe à cause d'un comportement contraire aux règles ou inadéquat ou pour son mode d'expression (tout particulièrement des manquements envers le „Spirit of Curling“). Pour cela, il a les compétences suivantes:
  - (i) Prononcer un avertissement au joueur fautif ou au coach ou à l'équipe fautive. L'avertissement est valable pour toutes les compétitions de l'association de **SWISSCURLING** jusqu'à la fin de la saison en cours. Si le même joueur ou le même coach est averti une seconde fois durant la saison en cours, la personne fautive est automatiquement exclue pour le prochain match.
  - (ii) Exclusion d'un joueur ou d'un coach d'un match en cours. Une exclusion signifie automatiquement la suspension de la personne fautive pour le prochain match. La personne exclue doit quitter l'aire de jeu et n'a plus le droit d'influencer le jeu en cours. Si un joueur est exclu de la rencontre, il ne peut pas être remplacé par un joueur remplaçant pour ce match.
  - (iii) Prononcer une défaite par forfait contre l'équipe fautive. Dans ce cas, le résultat du match est W-L (Win-Loss).

- (iv) Prononcer une disqualification d'une équipe pour tout le championnat si une équipe engage un joueur qui n'est pas autorisé à participer. Si le droit de participation d'un membre de l'équipe est douteux, l'équipe concernée doit lever ce doute jusqu'au prochain match en prouvant son droit de participation.
- (v) Prononcer une exclusion d'un joueur ou d'une équipe selon C3 (i). Dans ce cas, la disqualification du joueur resp. de l'équipe est automatiquement valable pour tout le week-end, si le championnat se déroule en plusieurs parties, resp. pour tout le championnat s'il se déroule sans interruption. Pour une violation contre C3 (i) (ii), c'est la commission de compétition qui doit confirmer la sanction dans un délai fixé après la violation.
- (h) Pas applicable
- (i) Le chef-arbitre peut exclure d'un match un joueur, coach ou tout autre membre annoncé par l'équipe à cause d'un comportement inadéquat ou son mode d'expression (tout particulièrement des manquements contre le „Spirit of Curling“). Une personne exclue du jeu doit quitter le secteur de la compétition et n'a pas le droit de continuer à influencer le déroulement de cette rencontre. Si un joueur est exclu d'une rencontre, il n'a pas le droit d'être remplacé par un joueur remplaçant.
- (j) Aucun juge hog-line n'est engagé. Pour autant que l'installation correspondante et les appareils soient à disposition, les hog-lines sont surveillées électroniquement. Le chef-arbitre a la possibilité de surveiller ou de faire surveiller une ou plusieurs pierres.
- (k) En cas de disqualification d'un joueur selon C10 (g), l'inscription du joueur est maintenue dans la liste annoncée.
- (l) Après un tour de championnat, le chef-arbitre établit un rapport dans un délai fixé à l'attention de **SWISSCURLING**.
- (m) Si, pour un tour de championnat, aucun arbitre n'a été désigné, c'est le responsable des jeux qui remplit cette fonction.

## **C11 Organes de juridiction**

- (a) Pour d'autres questions concernant un championnat, c'est la commission de compétition qui est responsable.
  - (i) La composition, ses tâches, droits et devoirs, sont fixés dans un règlement indépendant.
  - (ii) La commission de compétition est tout particulièrement responsable pour (devoirs)
    - 1) L'autorisation de l'absence d'une équipe à un championnat ou qualification ainsi que la sanction de l'équipe absente sans une telle autorisation. (Règle C2 (b) (ii))
    - 2) Traiter la proposition d'une équipe pour pouvoir engager un joueur supplémentaire. (Règle C2 (c) (ii))
    - 3) Libérer un coach étranger de l'obligation d'avoir une Member Card (Règle C2 (i))
    - 4) La confirmation de la sanction d'un joueur ou d'une équipe s'il y a eu violation contre la règle C3 (i).
    - 5) Le traitement de protêts.
    - 6) Tous les cas pas sanctionnés, tout particulièrement en cas de manquement contre le Spirit of Curling.

- (iii) La commission de compétition peut, en particulier (compétences)
  - 1) Annuler ou fixer des résultats
  - 2) Rejouer des matches ou seulement une partie d'un match
  - 3) Prononcer la suspension de jeu pour des membres d'une équipe
    - a) Jusqu'à trois suspensions ou
    - b) pour la partie restante d'un championnat (week-end), si le championnat se déroule en plusieurs parties ou
    - c) pour le reste du championnat, si le championnat se déroule d'une fois.
  - 4) Prononcer une amende si 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 jusqu'à 12 mois de tous les matches de l'association de **SWISSCURLING** si la règle C3 (i) a été violée.
  - 6) La commission de compétition peut demander une autre sanction pour un joueur auprès de la commission pénale.
- (b) Toutes les sanctions prononcées selon l'art. C10 (k) doivent être annoncées, par écrit, à la commission de compétition dans un délai fixé. Le rapport écrit par le chef-arbitre responsable doit contenir les données personnelles du sanctionné, les faits, la sanction prononcée et la raison en détail.
- (c) Le chef-arbitre de **SWISSCURLING** tient une liste de toutes les personnes sanctionnées durant une saison (nom, prénom, équipe, club, numéro de la Membre Card, genre de sanction, date de la sanction).
- (d) Durant le match, une équipe peut déposer un protêt (protêt de l'aire de jeu). Pour cela, le processus suivant est valable:
  - (i) Immédiatement après l'incident pour lequel elle veut protester, une équipe doit informer le chef-arbitre qu'elle veut déposer un protêt. A cet effet, le mot „protêt” doit être utilisé.
  - (ii) Le chef-arbitre note la date ainsi que, si nécessaire, d'autres informations sur la carte de score.
  - (iii) A la fin du match, les équipes signent la carte de score. Le chef-arbitre note l'heure de la fin du match.
  - (iv) L'équipe confirme le protêt par écrit dans un délai fixé. Il faut donner une raison. Le protêt doit être remis au chef-arbitre.
  - (v) Avec la confirmation, il faut payer une taxe de protêt fixée à CHF 100 au chef-arbitre.
  - (vi) La commission de compétition prend la décision quant au protêt dans un délai raisonnable.
  - (vii) Si la commission de compétition donne complètement raison au protêt, la taxe de protêt est restituée.

- (e) Si une équipe n'accepte pas le résultat du match et ne signe pas la carte de score, c'est considéré comme protêt. Le traitement se fait par le processus suivant:
  - (i) Le chef-arbitre décide que le match est terminé et il le note sur la carte de score en indiquant l'heure.
  - (ii) Dans l'heure après la fin du match, l'équipe a la possibilité de déposer un protêt écrit auprès du chef-arbitre. Il faut donner des raisons détaillées y compris les circonstances ainsi que la raison pour laquelle un protêt de l'aire de jeu n'a pas pu être déposé. Des aspects du jeu selon lesquels un protêt de l'aire de jeu (d) n'aurait pas pu être déposé ne comptent pas comme raison d'un protêt. Avec le dépôt du protêt, il faut payer une taxe de protêt fixée à CHF 100 au chef-arbitre.
  - (iii) La commission de compétition prend une décision quant au protêt dans un délai raisonnable.
  - (iv) Si la commission de compétition donne complètement raison au protêt, la taxe de protêt est restituée.
- (f) Si la carte de score est signée des deux équipes et qu'aucun protêt de l'aire de jeu n'a été déposé selon (d), le résultat est considéré comme définitif.
- (g) Dans le cas d'une exclusion ou d'une disqualification, la commission de compétition peut demander à la commission pénale (art. 26 ss. du règlement de procédures judiciaires) de prononcer d'autres sanctions.
- (h) Contre des décisions de la commission du sport, à l'exception des cas selon C11 (g), les personnes concernées peuvent déposer plainte auprès du tribunal du sport de l'association.
- (i) Des enregistrements vidéo (y compris Web Stream et enregistrements-TV) ne peuvent pas être utilisés comme matériel de preuve pour des décisions des arbitres ou pour traiter des protêts.



## Mise en vigueur

Le comité exécutif a approuvé le présent règlement. Il entre immédiatement en vigueur et remplace les éventuels règlements antérieurs.

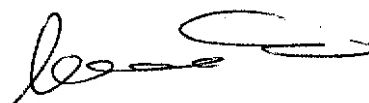
## SWISSCURLING Association

Le président:



Louis Moser

Membre Conseil exécutif



Freddy Meister