



SWISSCURLING

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION DU SPORT POUR TOUS

30 septembre 2023

Contenu

C1	Généralités.....	3
C2	Équipes participantes	3
C3	Vêtements et équipement.....	5
C4	Pre-Game Practice	5
C5	Durée des matches.....	6
C6	Temps de jeu	6
C7	Team Time-outs / Time-outs techniques.....	7
C8	Attribution des pierres / Last Stone Draw (LSD)	7
C9	Classement des équipes / Draw Shot Challenge (DSC).....	8
C10	Arbitres.....	9
C11	Organes de juridiction.....	10
	Mise en vigueur	13

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 du sport pour tous de **SWISSCURLING**. Des réglementations spécifiques sont définies dans les dispositions des championnats concernés (Règlement pour les championnats et qualifications du sport pour tous).
- (c) Les systèmes de jeu des différents championnats et qualifications sont réglés pour les championnats en particulier.
- (d) 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.
- (e) 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).
- (f) Des finances d'inscriptions sont perçues pour les championnats de **SWISSCURLING** dont le montant est fixé chaque année par **SWISSCURLING**.
- (g) Le règlement de compétition du sport pour tous de **SWISSCURLING** est aligné sur les *WCF Rules of Competition*. Pour conserver la même structure, les articles qui ne sont pas applicables pour **SWISSCURLING** portent la mention « non applicables ».
- (h) Si des dates, délais, quantités et d'autres valeurs dynamiques sont mentionnés, ils sont fixés exactement dans les dispositions exécutoires de **SWISSCURLING** pour les règlements du sport pour tous.

C2 Équipes participantes

- (a) Chaque équipe est désignée par un nom clair qui doit comprendre 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 considéré comme accepté par **SWISSCURLING** si, dans un délai fixé, il n'est pas refusé.
- (b) Pour l'inscription des équipes participantes, les règles suivantes sont valables:
 - (i) Les équipes annoncent leur participation de manière électronique jusqu'à une date limite fixée par **SWISSCURLING**. Avec l'inscription, les 4 joueurs standards (2 pour le double mixte) doivent être annoncés.
 - (ii) 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 du secrétariat central n'est pas acceptée et elle sera sanctionnée.
 - (iii) La finance d'inscription pour la participation à toutes les éliminatoires et à tous les championnats doit toujours être réglée par bulletin de versement dans les délais fixés auprès de **SWISSCURLING**.
 - (iv) Si une équipe n'a pas réglé sa finance d'inscription dans le délai indiqué, elle est disqualifiée.

- (v) 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) Ont le droit de participation, les membres de **SWISSCURLING** en possession d'une Member Card valable.
 - (ii) Durant toute la saison et par équipe, quatre joueurs standards et deux joueurs remplaçants ont le droit d'être engagés. En double mixte, deux joueurs standards peuvent être engagés, il n'y a pas de remplaçant. Pour des cas exceptionnels et sur demande, le secrétariat central peut autoriser d'autres joueurs remplaçants.
 - (iii) Les joueurs annoncés selon C2(b) sont considérés comme annoncés pour l'ensemble du championnat. Un joueur remplaçant supplémentaire ou un coach peut toujours être annoncé auprès de la direction des jeux avant le début d'un match pour lequel il doit être engagé pour la première fois.
 - (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) Les coaches qui ne possèdent pas de Member Card de **SWISSCURLING** peuvent s'en procurer une.
 - (vi) Seules les Member Cards de joueurs ou de coaches qui viennent d'intégrer l'équipe et ne sont pas encore sur l'extranet doivent être présentées.
- (d) Pas applicable
- (e) Pas applicable
- (f) Pas applicable
- (g) Pour disputer des qualifications ou des championnats de curling en fauteuil roulant, un joueur doit remplir les exigences édictées dans les *WCF Classification Rules*.
- (h) Pas applicable
- (i) Un joueur ainsi qu'un autre membre de l'équipe (coach ou joueur) doivent participer au team meeting. 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 responsable des jeux mène à la perte du choix quant à savoir qui joue la première ou la deuxième pierre du premier end. Le responsable des jeux a le droit de réduire le nombre de participants obligatoires. Une annonce à ce sujet est faite dans la convocation pour le championnat.
- (j) Pour une éliminatoire ou un championnat, une équipe doit commencer avec quatre joueurs (deux pour les Mixed Doubles) qui jouent. Si une équipe ne commence pas une éliminatoire ou un championnat avec quatre joueurs qualifiés, 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 responsable des jeux, une équipe peut jouer 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. Le coach, un joueur remplaçant et une autre personne 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 qui joue durant le Last Stone Draw.

- (l) Pas applicable
- (m) Pas applicable

C3 Vêtements et équipement

- (a) Il est désiré, mais cela n'est pas une obligation, que tous les membres d'une équipe soient vêtus de manière uniforme et qu'ils portent des souliers de curling lorsqu'ils pénètrent dans l'aire de jeu pour jouer un match ou pour l'échauffement.
- (b) Pas applicable
- (c) Pas applicable
- (d) Pas applicable
- (e) Durant le championnat, on n'a le droit d'utiliser qu'une tête de balai qui correspond aux spécifications nécessaires de la *World Curling Federation (WCF)*. Cette réglementation n'est pas appliquée aux championnats en open air et aux championnats vétérans.
- (f) Pas applicable
- (g) Pas applicable
- (h) Tous les accessoires de l'équipement doivent correspondre aux spécifications de la 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 d'équipement non conformes aux exigences de la WCF sont utilisés, l'équipe concernée perd le match par forfait.
- (j) Les accessoires utilisés en curling en fauteuil roulant doivent être conformes aux *WCF Wheelchair Curling Policy*.

C4 Pre-Game Practice

- (a) Avant le premier 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) Le Pre-Game Practice débute 30 minutes avant le début du match et dure 9 minutes par équipe (Last Stone Draw exclu)
- (c) Pas applicable
- (d) L'équipe mentionnée en premier a le premier temps d'échauffement.
- (e) Si le chef de la glace estime que c'est nécessaire, il peut encore une fois nettoyer la glace après la Pre-Game Practice et pebblen à nouveau le secteur du sliding.

C5 Durée des matches

- (a) Pas applicable
- (b) Pas applicable
- (c) Lorsqu'un match n'a pas d'influence sur le reste du classement pour toutes les équipes et moyennant l'accord des deux équipes concernées, il n'a pas besoin d'être joué. Pour le système de jeu „Best of“, la série est terminée dès que le vainqueur de la série est connu. Dans ce cas, le restant des matches à jouer ne doivent plus être joués.
- (d) A 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) Le *thinking time* n'est pas mesuré. **Lorsque l'alarme retentit, le end commencé et un autre end peuvent être joués.** Les équipes veillent à jouer rapidement pour que tous les ends puissent être disputés dans le temps imparti. D'éventuels ends supplémentaires doivent être joués rapidement.
 - (i) Pour les matches en 8 ends, la durée de jeu est définie comme suit:
 - 1) De manière générale: 120 minutes
 - 2) Double mixte: 105 minutes
 - 3) Curling en fauteuil roulant: 135 minutes
 - 4) Double mixte en fauteuil roulant: 120 minutes
 - (ii) Pour les matches en 6 ends, la durée de jeu est de 90 minutes.
- (b) Pas applicable
- (c) Pas applicable
- (d) Pas applicable
- (e) Pas applicable
- (f) Pas applicable
- (g) Pas applicable
- (h) Pas applicable
- (i) Pas applicable
- (j) À la moitié du temps de jeu régulier, il y a une pause de 5 minutes au maximum. Durant cette pause, les équipes peuvent rencontrer le coach de l'équipe, le joueur remplaçant et au maximum un autre membre de l'équipe annoncée, ceci dans l'aire de jeu.
- (k) Pas applicable
- (l) Pas applicable
- (m) Si un responsable des jeux constate qu'une équipe temporise inutilement le jeu, 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) Pas applicable
- (o) Pas applicable
- (p) Pas applicable

C7 Team Time-outs / Time-outs techniques

- (a) Des team 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. Par end supplémentaire, chaque équipe a droit à un autre team time-out de 60 secondes. Durant ce team time-out, l'équipe peut s'entretenir avec le coach.
- (c) Pas applicable
- (d) Pas applicable

C8 Attribution des pierres / Last Stone Draw (LSD)

- (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) Après le Pre-Game Practice et après chaque match du round robin sauf le dernier, chaque équipe lance deux pierres en direction du *home* end. 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 est engagé dans le match. Le balayage est autorisé.

En double mixte, les deux joueurs doivent se trouver sur la glace. Dans toutes les autres disciplines, au minimum trois joueurs doivent se trouver sur la glace. Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe se voit attribuer la distance maximale pour la pierre incriminée.

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.
 - (ii) Pour des pierres qui couvrent complètement le Dolly, on inscrit zéro. Le maximum est de 185,4 cm.
- (d) Pas applicable
- (e) Pas applicable

- (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 couleur des pierres et 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 la couleur des pierres ainsi que 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 la couleur des pierres ou bien 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 la couleur des pierres ou bien 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 ou bien 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 ou bien 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 première ou la deuxième pierre du premier end.
- (h) Pas applicable
- (i) Pas applicable
- (j) Pas applicable

C9 Classement des équipes / Draw Shot Challenge (DSC)

- (a) Durant le Round Robin, les équipes avec le même bilan de points gagnants 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 points gagnants.
 - (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 dont le classement ne peut pas être établi selon les points (i), (ii) ou (iii), c'est le résultat du *Draw Shot Challenge* (DSC) conformément au point (e) qui est déterminant.
- (c) Lorsque les équipes évoluent dans des groupes et que le classement de chacun des groupes sert de base pour l'établissement d'un classement général en vue des matches suivant le tour préliminaire, les critères suivants s'appliquent: classement des premiers de groupe en fonction du meilleur résultat du DSC, classement des deuxièmes de groupe selon la même démarche, etc. jusqu'à ce que le classement soit complet.
- (d) Les critères suivants sont utilisés pour déterminer le classement:
 - (i) Pour les événements sans play-offs, le classement final est défini conformément au point (b) et si nécessaire au point c (v).
 - (ii) Pour les compétitions avec play-offs, le classement final est défini selon un système de play-offs et conformément au point c (v).
 - (iii) Pas applicable
 - (iv) Pas applicable
 - (v) Lorsque des équipes réparties dans différents groupes ne se qualifient pas pour les play-offs, le classement final est effectué sur la base des résultats du DSC de toutes les équipes classées au même rang, tous groupes confondus. L'équipe qui possède le meilleur résultat de DSC obtient la meilleure place dans le classement.
- (e) Pas applicable
- (f) Le *Draw Shot Challenge* (DSC) résulte de la distance moyenne de tous les *Last Stone Draws* (LSD) joués durant les matches du round robin en tenant compte des résultats supprimés conformément aux points (ii) et (iii).
 - (i) L'équipe possédant le DSC le moins élevé est la mieux classée. Si les DSC sont les mêmes, l'équipe possédant le meilleur résultat de LSD non égal obtient le meilleur classement. Si ces résultats sont eux aussi identiques, le classement est déterminé sur la base d'un tirage au sort.
 - (ii) Si onze pierres ou moins ont été jouées, le moins bon résultat par équipe est supprimé avant le calcul de la distance moyenne. Si onze pierres ou plus ont été jouées, les deux moins bons résultats par équipe sont supprimés avant le calcul de la distance moyenne.
 - (iii) Si le championnat se joue au sein de plus d'un groupe et que les groupes ont des tailles différentes, le calcul du DSC est adapté. On fait alors en sorte que le nombre de LSD inclus dans le calcul soit le même pour chaque groupe. Dans ce contexte, les résultats des derniers tours ne sont pas pris en compte.
- (g) Si une compétition se déroule au système „Best-Of“, une équipe est vainqueur d'une série lorsqu'elle ne peut plus être rejointe.
- (h) Pour des compétitions où les 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 l'arbitre 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) L'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.
- (g) L'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 match suivant. 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. L'équipe qui n'est pas fautive obtient comme résultat, 3 points pour la victoire et l'équipe fautive 0 point.
 - (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) Pas applicable
- (h) Pas applicable
- (i) En cas de disqualification d'un joueur selon C10(g)(i), l'inscription du joueur est maintenue dans la liste annoncée.
- (j) Après un tour de championnat, l'arbitre établit un rapport dans un délai fixé à l'attention de **SWISSCURLING**.
- (k) 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(b)(ii))
 - 3) Pas applicable
 - 4) Le traitement de protêts.
 - 5) 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 de jeux 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 en une fois.
 - 4) Prononcer une amende si une équipe se retire après le délai d'inscription. (Règle C2 (b) (v))
 - 5) 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 doivent être annoncées, par écrit, à la commission de compétition dans un délai fixé. Le rapport écrit par le chef arbitre/responsable des jeux doit contenir les données personnelles du sanctionné, les faits, la sanction prononcée et la raison en détail.
- (c) La commission de compétition de **SWISSCURLING** tient une liste détaillée 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/responsable des jeux qu'elle veut déposer un protêt. A cet effet, le mot „protêt” doit être utilisé.
 - (ii) Le chef arbitre/responsable des jeux note la date ainsi que, si nécessaire, d'autres informations sur la carte de score.

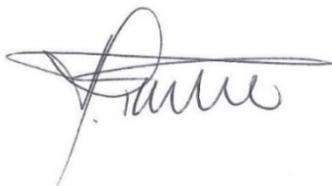
- (iii) A la fin du match, les équipes signent la carte de score. Le chef arbitre/responsable des jeux note l'heure de la fin du match.
 - (iv) L'équipe confirme le protêt par écrit dans un délai fixé. Il faut donner une raison. Le protêt doit être remis au chef arbitre/responsable des jeux.
 - (v) Avec la confirmation, il faut payer, au chef arbitre/responsable des jeux, une taxe de protêt dont le montant est fixé par **SWISSCURLING**.
 - (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/responsable des jeux 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/responsable des jeux. 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 selon C11(d) n'aurait pas pu être déposé ne comptent pas comme raison d'un protêt. Avec le dépôt du protêt, il faut payer, au chef arbitre/responsable des jeux, une taxe de protêt dont le montant est fixé par **SWISSCURLING**.
 - (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 C11(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 de compétition, 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 du responsable des jeux ou pour traiter des 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 de SWISSCURLING :
Marco Faoro



Membre du Conseil d'administration de
SWISSCURLING:
Imogen Oona Lehmann

