



SWISSCURLING

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION DE L'ÉLITE

30 septembre 2023

Contenu

C1	Généralités.....	3
C2	Équipes participantes	4
C3	Vêtements et équipement.....	6
C4	Entraînement avant le match.....	7
C5	Durées des matchs	7
C6	Temps de jeu	7
C7	Time outs d'équipe / Time outs techniques	9
C8	Attribution des pierres / <i>Last Stone Draw</i>	10
C9	Classement des équipes / Draw Shot Challenge (DSC).....	14
C10	Arbitres.....	16
C11	Organes de juridiction.....	17
	Mise en vigueur	20

C1 Généralités

- (a) Le présent règlement a été édicté sur la base des statuts de **SWISSCURLING** ainsi que sur la base du règlement de jeu de **SWISSCURLING**.
- (b) Le présent règlement est valable pour le déroulement des championnats de 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 dans la traduction, c'est la version allemande qui fait foi.
- (f) Il est interdit de fumer ou d'utiliser des e-cigarettes dans toute la zone de compétition durant les compétitions de SWISSCURLING (y compris le secteur de la glace).
- (g) Des finances d'inscriptions sont perçues pour les championnats de SWISSCURLING et leur montant est fixé annuellement 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 mentionnés, ils sont fixés en détail dans les dispositions exécutoires 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. Les dispositions d'appellation complètes sont précisées 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 de base (2 pour le double mixte) doivent être définitivement annoncés.
 - 2) Par son 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 reçoit une amende du montant de la finance d'inscription concernée.
- (c) Le droit de participation des joueurs aux éliminatoires et championnats de SWISSCURLING est réglé comme suit:
 - (i) 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 participer.
 - (ii) Durant toute la saison et par équipe, quatre joueurs et un remplaçant ont le droit d'être engagés. En double mixte, deux joueurs ont le droit d'être engagés, et il n'y a pas de remplaçant. Pour des cas exceptionnels et sur demande, la commission sportive peut autoriser d'autres joueurs remplaçants.
 - (iii) Les joueurs inscrits selon C2 (b) sont considérés comme annoncés pour tout le championnat. Un joueur remplaçant ou un coach de plus peut être inscrit auprès du responsable des jeux avant le début du match auquel il apparaît pour la première fois. 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 qui ont été inscrits une fois et figurent 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 joueur supplémentaire peut être annoncé aux championnats suisses. Ce joueur peut avoir été inscrit pour une équipe qui ne s'est pas qualifiée pour le championnat. Si une équipe a ainsi annoncé plus de 5 joueurs, elle doit désigner d'ici au début du team meeting les 5 joueurs qu'elle souhaite engager pour les championnats suisses.
- (vi) Ont le droit de jouer, tous les curleurs en possession d'une Member Card valable de SWISSCURLING et qui ont également le droit de participer, pour SWISSCURLING, au championnat international pour lequel une équipe peut se qualifier en disputant le championnat ou l'éliminatoire concerné(e).
- (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 remplir les conditions fixées dans les *WCF Classification Rules*.
- (h) Un joueur ainsi qu'un autre membre de l'équipe (coach ou joueur) sont tenus de 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 la deuxième pierre au premier end. Le chef-arbitre a le droit de réduire le nombre de participants obligatoire. Une annonce à ce sujet est faite dans la convocation pour le championnat.
- (i) Des coaches étrangers, qui ne sont pas en possession d'une Member Card de SWISSCURLING, peuvent en demander une.
- (j) Une équipe doit entamer tout championnat ou match éliminatoire avec quatre joueurs (deux pour le double mixte). Si une équipe ne commence pas une éliminatoire ou un championnat avec quatre joueurs, elle perd chaque rencontre par forfait jusqu'à ce qu'elle puisse débiter un match avec quatre joueurs. En cas de situation exceptionnelle et 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 time out d'équipe font exception à cette règle. Cette interdiction concerne toutes les communications verbales, visuelles, écrites ou électroniques, y compris toute tentative 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 à l'entraînement et aux préparatifs qui précèdent le 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 joueurs et remplaçants 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 un entraînement qui précède le match. Les coachs portent également des chaussures adaptées lorsqu'ils viennent dans l'aire de jeu pour un entraînement qui précède le match, une pause ou un time out. **Les vestes chaudes sont uniquement admises à condition qu'elles portent aussi l'inscription du nom du club.** 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 membre de l'équipe 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 se voir attribuer 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 de son équipe en utilisant le balai d'un de ses coéquipiers, la pierre concernée est retirée du jeu. Si un joueur balaie une pierre de l'adversaire en utilisant un balai qui n'est pas le sien, l'équipe adverse a le droit de replacer la pierre comme elle se serait arrêtée si aucune infraction n'avait été commise.
- (f) Un joueur n'a pas le droit de changer la tête de son balai 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 Entraînement avant le match

- (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) L'entraînement d'avant le match dure en règle générale 7 minutes pour le double mixte et 9 minutes pour tous les autres événements. L'heure à laquelle commence l'entraînement d'avant le match est communiquée lors du team meeting.
- (c) Le plan pour l'entraînement avant le match 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) Dans le cas des matches après le round robin, pour lesquels l'équipe qui a la dernière pierre au premier end est fixée, cette même équipe obtient également le premier échauffement.
- (e) Si l'ice man estime que c'est nécessaire, il peut encore une fois nettoyer la glace après l'entraînement qui précède le match et pebbler à nouveau la zone de sliding.

C5 Durées des matchs

- (a) Pour les matchs en dix ends dans le round robin, il faut terminer au moins six ends et huit ends pour les matchs des play-offs.
- (b) Pour les matchs en huit ends, il faut jouer au moins six ends.
- (c) Tous les matchs du championnat qui se déroulent selon le système de round robin doivent être joués. Pour le système de jeu en *best of*, la série est terminée dès que le vainqueur de la série est connu. Dans ce cas, les matchs 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 sa 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, 30 minutes pour un match de curling en fauteuil roulant de double mixte et 22 minutes pour un match de double mixte). 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 le début d'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, 3 minutes et 45 secondes pour un match de curling en fauteuil roulant de double mixte et 2 minutes et 45 secondes pour un match de double mixte) et raccourci par end qui compte (voir aussi règle R12(i) du règlement de jeu de SWISSCURLING).
- (c) Dans le cas d'ends supplémentaires, les chronomètres sont remis 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, 4 minutes pour un

- match de curling en fauteuil roulant de double mixte et 3 minutes pour un match de double mixte).
- (d) Le match et chaque end débutent dès que la pause prévue est terminée. Au début du 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 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 pour l'équipe qui joue la 2^e pierre de l'end.
 - (e) Une équipe passe d'équipe qui ne joue pas à 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 la suite d'une infraction 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 (ou la hog line en curling en fauteuil roulant).
 - (g) Une équipe ne peut jouer que quand son chronomètre marche ou devrait marcher.
 - (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 deux chronomètres sont arrêtés. Si une mesure est nécessaire, la pause ne débute qu'une fois que la mesure est terminée. La durée de la pause entre deux ends peut varier à cause d'exigences de la TV ou pour 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 avant la fin de la pause. Lorsque la première pierre d'un end est jouée dans les dix secondes après la fin de la pause, le chronomètre n'est pas démarré. 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)). Si les joueurs de double mixte placent les pierres eux-mêmes au début de chaque end, la pause est rallongée de 30 secondes.
Les joueurs ont le droit de communiquer avec le coach de l'équipe ou avec le joueur remplaçant durant cette pause, pour autant que l'infrastructure le permette.
 - (ii) 5 minutes après la moitié du temps de jeu réglementaire. Durant cette pause, les joueurs ont le droit de communiquer avec le coach de l'équipe, le joueur remplaçant et au maximum une autre personne de l'équipe, 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 ralentit inutilement un match, il en informe le skip de l'équipe fautive. Si, 45 secondes après l'avertissement, la pierre n'a pas passé la tee line du *delivery end*, 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 du *delivery end* avant que son 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), se voit attribuer le double du temps qu'elle a perdu à la suite de l'erreur commise.
- (p) Une équipe, dont le temps n'a pas couru à cause d'une erreur de chronométrage (le chronomètre n'a été mis en route), ne se verra pas déduire le temps correspondant. Le temps correspondant est ajouté au chronomètre de l'autre équipe.

C7 Time outs d'équipe / Time outs techniques

- (a) Les time outs d'équipe sont autorisés avec ou sans mesure du temps.
- (b) Par match, chaque équipe a le droit de demander un time out d'équipe de 60 secondes pendant la durée régulière de jeu. Par end supplémentaire, chaque équipe a droit à un autre time out d'équipe de 60 secondes.
- (c) La procédure pour un time out d'équipe est la suivante :
 - (i) Seuls les joueurs sur la glace ont le droit de demander un time out d'équipe.
 - (ii) Un time out d'équipe peut être demandé par chaque joueur sur la glace et seulement si le chronomètre de son équipe court. Les joueurs demandent un time out d'équipe en faisant le signe d'un «T».
 - (iii) Un time out d'équipe (qui correspond à la durée où le chronomètre est arrêté) débute immédiatement après que le time out d'équipe a été demandé. Il se compose du temps dont le coach a besoin pour arriver vers l'équipe (*travel time*) plus 60 secondes. Avant le début de la compétition, le chef-arbitre fixe la durée du *travel time*. Ce dernier est communiqué à toutes les équipes indépendamment du fait que l'équipe ait un coach ou non et que ce coach se rende dans l'aire de jeu pour le time out ou non.
 - (iv) Seule une (1) personne qui se trouve sur le banc du coach, quand l'équipe demande le time out, peut participer au time out d'équipe. 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 time out d'équipe.

- (vi) Dès que le time out d'équipe 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 du 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 l'entraînement avant le match. La première pierre est jouée dans le sens des aiguilles d'une montre, la seconde dans le sens inverse 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 ou le balaie ne doit pas forcément être engagé dans le match. Le balayage est autorisé (exception faite du curling en fauteuil roulant).

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

Avant que la seconde pierre puisse être jouée, 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 le LSD le plus petit a le choix de 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 non égale à celle de l'adversaire 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.

- (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 du centre. Toutefois, la distance est mesurée en centimètres depuis le dolly jusqu'au centre de la pierre.
 - (ii) Le rayon officiel d'une pierre est de 142 mm. Si nécessaire, le chef-arbitre peut adapter le rayon.
 - (iii) Pour chaque mesure, le rayon de la pierre de 142 mm est ajouté. Ce qui signifie que la distance d'une pierre qui n'est pas dans la maison est de $1,854 \text{ m} + 142 \text{ mm} = 1,996 \text{ m}$.

- (iv) Des pierres qui couvrent le dolly sont mesurées depuis deux points (trous) au bord du cercle des 4 pieds. Ces deux points sont à un angle de 90° l'un par rapport à l'autre et chacun est éloigné de 610 mm (2 pieds) du Dolly.
- (d) Le nombre de pierres LSD à jouer par joueur ainsi que le nombre de pierres à jouer par joueur dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sont fixés pour chaque compétition et dépendent du nombre de matchs dans le round robin. D'après la formation de base de l'équipe telle qu'elle a été annoncée, les quatre joueurs (deux en double mixte) doivent jouer le nombre minimum de LSD prévu. Si ce minimum n'est pas atteint, les LSD manquants sont notés comme un 1,996 m.
- (i) Des 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 LSD, quand bien même l'équipe a commencé le championnat au complet, chaque pierre manquante est notée comme un 1,996 m.

Matches Round Robin	Nombre pierres LSD	Nombre minimum de pierres à jouer par joueur
4	8	2 pierres, 1 sens aiguilles montre + 1 sens inverse aiguilles montre
5	10	2 pierres, 1 sens aiguilles montre + 1 sens inverse aiguilles montre
6	12	2 pierres, 1 sens aiguilles montre + 1 sens inverse aiguilles montre
7	14	3 pierres, min. 1 sens aiguilles montre + min. 1 sens inverse
8	16	3 pierres, min. 1 sens aiguilles montre + min. 1 sens inverse
9	18	4 pierres, 2 sens aiguilles montre + 2 sens inverse aiguilles montre
10	20	4 pierres, 2 sens aiguilles montre + 2 sens inverse aiguilles montre
11	22	4 pierres, 2 sens aiguilles montre + 2 sens inverse aiguilles montre
12	24	5 pierres, min. 2 sens aiguilles montre + min. 2 sens inverse
13	26	5 pierres, min. 2 sens aiguilles montre + min. 2 sens inverse
14	28	6 pierres, 3 sens aiguilles montre + 3 sens inverse aiguilles montre
15	30	6 pierres, 3 sens aiguilles montre + 3 sens inverse aiguilles montre

- (e) En double mixte et en double mixte de curling en fauteuil roulant, chaque joueur joue le même nombre de LSD dans le sens et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si on joue un nombre impair de matchs, la différence entre le nombre de pierres jouées dans les deux sens doit être d'au maximum 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 couleur des pierres et la première pierre des matchs qui suivent le round robin sont fixées 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 a perdu le match premier contre deuxième 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 l'entraînement avant le match 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) Lorsqu'une compétition se joue en deux groupes et que 6 équipes (3 par groupe) se qualifient pour les play-offs, le choix de la couleur des pierres ainsi que le choix de l'équipe qui va jouer la première pierre du premier end durant les matchs de play-offs sont déterminés comme suit:
- (i) Lorsqu'un premier classé joue contre une équipe au deuxième ou au troisième rang, le premier classé a le choix de la couleur des pierres ainsi que de jouer ou non la première pierre du premier end. Si les deux premiers classés jouent l'un contre l'autre, l'équipe avec le meilleur DSC a le choix de la couleur des pierres. Le processus ordinaire de LSD (sans minimum) détermine quelle équipe joue la première pierre du premier end.
 - (ii) Lorsqu'une équipe classée au deuxième rang joue contre une équipe classée au troisième rang, l'équipe classée au deuxième rang a le choix de la couleur des pierres ainsi que de jouer ou non la première pierre du premier end. Si les deux équipes classées au deuxième rang jouent l'une contre l'autre, l'équipe avec le meilleur DSC a le choix de la couleur des pierres. Le processus ordinaire de LSD (sans minimum) détermine quelle équipe joue la première pierre au premier end.
 - (iii) Si les deux équipes classées au troisième rang jouent l'une contre l'autre, l'équipe avec le meilleur DSC a le choix de la couleur des pierres. Le processus ordinaire de

LSD (sans minimum) détermine quelle équipe joue la première pierre au premier end.

- (i) Lorsqu'une compétition se joue en double round robin au sein d'un groupe, le choix de la couleur des pierres ainsi que le choix de l'équipe qui va jouer la première pierre du premier end des matchs suivants le round robin sont déterminés comme suit:
 - (i) L'équipe avec le meilleur bilan victoires / défaites a le choix de la couleur des pierres ainsi que de jouer ou non la première pierre du premier end.
 - (ii) Lorsque deux équipes ont le même bilan victoires / défaites mais qu'une équipe a remporté les deux rencontres directes du round robin, cette dernière a le choix de la couleur des pierres et de jouer ou non la première pierre du premier end.
 - (iii) Lorsque deux équipes ont le même bilan victoires / défaites et qu'elles ont remporté toutes deux une des rencontres directes du round robin, l'équipe avec le meilleur DSC a le choix de la couleur des pierres ou de jouer ou non la première pierre du premier end.
- (j) 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.
- (k) Avant les matches qui suivent le round robin, le chef-arbitre décide, au team meeting, quels sets de pierres pourront être utilisés.
- (l) Série en *best of* sans round robin:
 - (i) L'attribution de la couleur des pierres se fait sur la base d'un tirage au sort. A partir du 2^e match, c'est l'équipe qui n'a pas eu le choix de la couleur des pierres au match précédent qui peut choisir ses pierres.
 - (ii) Le *Last Stone Draw* (LSD) est joué à chaque match selon les dispositions du point C8 (b-e). Un joueur peut jouer un maximum de deux LSD en trois matches consécutifs. Lorsqu'un joueur lance un LSD lors de deux matches consécutifs, les deux LSD joués doivent être lancés dans deux sens de rotation différents. Pour le double mixte, ce sont les dispositions du point C8 (e) qui s'appliquent.
 - (iii) Lors de tous les matches, l'équipe avec les pierres foncées joue le premier entraînement avant le match.
- (m) Série en *best of* après un round robin simple:
 - (i) L'équipe présentant le meilleur bilan victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres au premier match ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. A partir du deuxième match, l'équipe qui a le choix de la

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

- (ii) Lorsque deux équipes présentent le même bilan victoires/défaites, c'est le vainqueur de la rencontre directe qui a le choix de la couleur des pierres ou le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. Ensuite, ce choix revient à l'équipe qui ne l'avait pas au match précédent.
 - (iii) Pour tous les matches, c'est l'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre au premier end qui obtient le premier entraînement.
- (n) Série en *best of* après un round robin multiple:
- (i) Une équipe qui a remporté tous les matches du round robin a le choix de la couleur des pierres ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end pour tous les matches.
 - (ii) L'équipe présentant le meilleur bilan victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres au premier match ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. A partir du deuxième match, l'équipe qui a le choix de la couleur des pierres ou le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end est celle qui n'avait pas ce choix au premier match.
 - (iii) Lorsque deux équipes ont le même bilan victoires/défaites, l'équipe mieux classée selon les dispositions du point C9 (b) a le choix de la couleur des pierres au premier match ainsi que le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end. A partir du deuxième match, l'équipe qui a le choix de la couleur des pierres ou le choix de jouer la première ou la deuxième pierre au premier end est celle qui n'avait pas ce choix au premier match.
 - (iv) Pour tous les matches, c'est l'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre au premier end qui obtient le premier entraînement.

C9 Classement des équipes / Draw Shot Challenge (DSC)

- (a) 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 leur nombre de 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) selon le 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 de classement suivants sont utilisés:
 - (i) Pour les événements sans play-offs, le classement se fait selon le point (b) et, si nécessaire, selon le point c (v).
 - (ii) Pour les compétitions avec play-offs, le classement final se fait selon le système de play-offs et les dispositions du point c (v).
 - (iii) Pas applicable
 - (iv) Pas applicable
 - (v) Lorsque les équipes sont réparties en différents groupes et ne se qualifient pas pour les play-offs, le classement final se fait sur la base des résultats du DSC de toutes les équipes classées au même rang dans les différents groupes. L'équipe qui a obtenu le meilleur DSC a le meilleur classement.
- (e) Pas applicable
- (f) Le résultat du *Draw Shot Challenge* (DSC) est obtenu sur la base de la distance moyenne de toutes les pierres de LSD jouées durant toutes les parties du round robin, en tenant compte des résultats biffés conformément aux chiffres (ii) et (iii).
 - (i) L'équipe présentant la moyenne DSC la moins élevée obtient le meilleur classement. Lorsque deux équipes ont le même DSC, l'équipe ayant joué le meilleur LSD non égal obtient le meilleur classement. Lorsque ces résultats sont également identiques, la décision est prise par tirage au sort.
 - (ii) Lorsque onze pierres ou moins ont été jouées, le résultat le moins bon de chaque équipe est biffé avant que la moyenne soit calculée. Lorsque plus de onze pierres ont été jouées, les deux résultats les moins bons de chaque équipe sont biffés avant que la moyenne soit calculée.
 - (iii) Lorsque le championnat se joue en plus d'un groupe et que les groupes présentent des tailles différentes, le calcul du DSC est adapté. Dans ce cas, le nombre de LSD pris en compte doit être le même pour chaque groupe. Les résultats des derniers tours ne sont alors pas inclus dans la moyenne pour les groupes les plus importants. Conformément au formulaire *Team Line Up*, les quatre joueurs (deux en double mixte) doivent avoir joué le nombre de LSD requis au cours des matches inclus dans la moyenne.
- (g) Si une compétition se déroule selon le système «*best of*», une équipe est vainqueur d'une série lorsqu'elle ne peut plus être rattrapée.
- (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, que l'incident soit réglé ou non dans les dispositions des règlements.
- (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 instructions sur le comportement qu'il faut avoir dans un match en vertu des règles en vigueur.
- (e) Un arbitre peut interrompre un match à tout moment et fixer la durée de l'interruption.
- (f) Un arbitre décide de tout ce qui concerne les règles en vigueur. En cas de 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 à l'encontre d'un joueur fautif ou d'un coach ou d'une équipe fautive. L'avertissement est valable pour toutes les compétitions 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) 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.

- (j) En cas de disqualification d'un joueur selon C10 (g), l'inscription du joueur est maintenue dans la liste annoncée.
- (k) Après un tour de championnat, le chef-arbitre établit un rapport dans un délai fixé à l'attention de SWISSCURLING.
- (l) 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 de (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) La confirmation de la sanction d'un joueur ou d'une équipe s'il y a eu violation contre la règle C3 (i).
 - 4) Le traitement de protêts.
 - 5) Tous les cas non sanctionnés, tout particulièrement en cas d'infraction au *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 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 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) La commission de compétition de SWISSCURLING tient une liste de toutes les personnes sanctionnées durant une saison (nom, prénom, équipe, club, numéro de la Member 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 remettre au chef-arbitre une taxe de protêt fixée à 100 CHF.
 - (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 selon 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 qui suit 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 remettre au chef-arbitre une taxe de protêt fixée à 100 CHF.
 - (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.

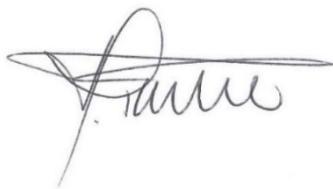
- (f) Si la carte de score est signée des deux équipes et qu'aucun protêt de l'aire de jeu n'a été déposé selon (d), le résultat est considéré comme définitif.
- (g) Dans le cas d'une exclusion ou d'une disqualification, la commission de compétition peut demander à la commission pénale (art. 26 ss. du 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 diffusion en ligne et enregistrements TV) ne peuvent pas être utilisés comme matériel de preuve pour des décisions des arbitres ou pour traiter des protestations.

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

Handwritten signature of Marco Faoro in black ink, featuring a large, stylized initial 'M' and a horizontal line extending to the right.

Membre du Conseil d'administration de
SWISSCURLING:

Imogen Oona Lehmann

Handwritten signature of Imogen Oona Lehmann in blue ink, written in a cursive style with a horizontal line at the end.