

JEUX INTERNATIONAUX DES ECOLIERS

International Childrens Games

Vevey-Montreux-Riviera

20-21-22 février 2009

Règlement de la compétition Curling

Règlements	<ol style="list-style-type: none">1. Les règles de jeu de la WCF avec Free-Gard Zone sont appliquées.2. Pour le déroulement de la compétition, les règlements ci-dessous font foi.
Mode de jeu	<ol style="list-style-type: none">1. Les équipes sont réparties en 2 groupes.2. La compétition se déroule en 2 phases :<ol style="list-style-type: none">a. Round robin dans chaque groupeb. En cas de nombre d'équipe impair, lors de chaque tour, une équipe est « bye »c. Page-Playoffs pour les 2 premiers de chaque groupe et matches de classement pour les autres équipes.3. Les jeux se déroulent sans match nul. En cas d'égalité, on joue un end supplémentaire jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.
Classement en cas d'égalité de victoires.	<ol style="list-style-type: none">1. A la place d'un tie-break, un jeu de pierre (DSC) est organisé.2. Aucune équipe pouvant prétendre à une place en playoffs (page-system) ne peut être éliminée sans jeu de pierres (DSC).3. L'ordre des jeux de pierres éventuels sera communiqué à l'issue du round robin.
Durée des jeux	Tous les matches du round robin, des play-offs et de classement se déroulent en 6 ends (minimum 5 ends) avec end(s) supplémentaire(s) en cas de match nul. La finale se joue en 8 ends (minimum 7 ends) avec end(s) supplémentaire(s) en cas de match nul.
Plan de jeu	Selon plan de jeu annexé.
Entraînement sur la glace	<ol style="list-style-type: none">1. Selon programme annexé2. Durée totale de l'entraînement selon programme3. L'équipe nommée en premier débutera l'entraînement.
Echauffement	Un échauffement de 10 min. par équipe est prévu (sauf pour le premier match). L'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre au premier end s'échauffe en premier.

Pierre à mesurer	C'est uniquement l'arbitre qui procède au mesurage. A la fin d'un end, les deux responsables de la maison ont le droit, s'ils le désirent, de regarder l'arbitre mesurer, mais ils n'ont pas le droit de le gêner dans son travail. Tous les autres joueurs se tiennent au-delà de la hogline ou derrière la piste.
Temps de jeu	Les matches se jouent sans limitation de temps. Toutefois, si l'arbitre estime qu'un team prend trop de temps pour jouer, l'article C6 (lettre i) de la WCF est appliqué.
Time out	Chaque team a droit à 2 times-out de 1 minute par match. Un time out supplémentaire est attribué en cas de end supplémentaire. Procédure : <ol style="list-style-type: none"> 1. Seul le skip ou le contre-skip peut demander un time out mais uniquement lorsque son équipe joue ou va jouer. (Le coach ne peut pas demander un time out). Il le fera en faisant un « T » avec les mains. 2. Seul le coach est autorisé à rejoindre les joueurs. Si le coach veut aller sur la glace, il doit porter les chaussures de curling et marcher sur le côté de la piste. 3. L'arbitre mesurera le temps du time out, et celui-ci débutera dès que le coach aura rejoint la piste où l'équipe joue.
Inscription du score	A la fin de chaque end, il faut inscrire le score sur le tableau. Si le match est arrêté prématurément, il faut inscrire les pierres valables dans la maison. Si l'arrêt du jeu a lieu avant le dernier end, le dernier end doit être marqué par un « X »
Toss et attribution des pierres	<ol style="list-style-type: none"> 1. Round robin : L'équipe qui est nommée en premier joue avec les pierres rouges et a l'avantage de la dernière pierre au premier end. Toutefois, avant le 1^{er} tour, on fera le toss. 2. Playoffs/matches de classement : on fait le toss avant le match et l'équipe gagnante du toss peut choisir soit la couleur des pierres, soit l'avantage de la dernière pierre au premier end. 3. Pour la finale, le vainqueur du match A01 (entre les premiers de chaque groupe) a la dernière pierre au premier end. Le toss a lieu directement après la demi-finale (avec un membre de chaque équipe) et le vainqueur peut choisir la couleur des pierres. Quand la couleur des pierres a été choisie, chaque team peut choisir le jeu de pierres (dans la couleur attribuée) des pistes A-B-C-D.
Position des joueurs	Pendant que l'équipe adverse joue, les joueurs se tiennent au-delà de la « ligne de courtoisie ». Aucun joueur, mis à part le skip et/ou le contre-skip ne peut se tenir derrière la maison aussi longtemps que toutes les pierres n'ont pas été jouées
Natels	Les téléphones portables doivent être éteints dans l'enceinte de la glace.

Boissons, aliments, sac à balais, déchets, etc...	A la fin de chaque jeu, chaque équipe emporte les bouteilles apportées, les aliments, sacs à balais, etc., et laisse la place derrière la piste propre.
Validité du règlement	La version française du présent règlement fait foi.
Réclamations	En cas de réclamation, la décision prise par le chef des juges et le directeur de la compétition sera sans appel.

Le chef des juges

Le directeur de la compétition curling

Uli Sommer

Bertrand Dousse

Lausanne, le 19 février 2009.