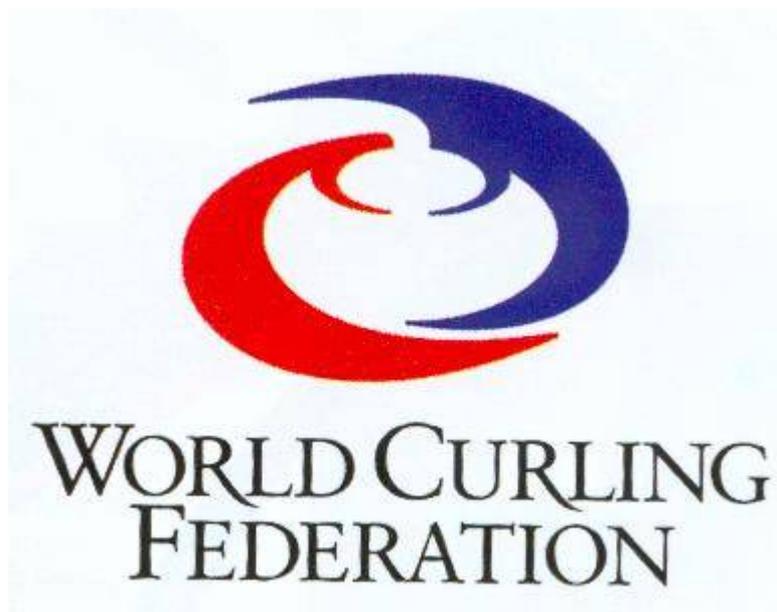


MANUEL DE L'OFFICIEL TECHNIQUE



Le texte contenu dans cette version du manuel de l'officiel technique WCF a été traduit à partir de la publication originale écrite en langue Anglaise. En cas de contestation concernant l'interprétation de l'un quelconque des termes utilisés, une décision basée sur la version Anglaise prévaudra.

Traduction : Alain CONTAT

Page 1

TABLE DES MATIÈRES

1 RÔLE DE L'ARBITRE/OFFICIEL	4
2 OFFICIELS : EXÉCUTANTS OU LÉGISLATEURS ?	4
3 AGREMENT DE L'OFFICIEL TECHNIQUE DE LA WCF	4
4 DÉLÉGUÉ TECHNIQUE	7
5 CHEF-ARBITRE	7
5.1 CHEF-ARBITRE - DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS	7
5.2 MARQUAGE DES BALAIS	9
5.3 CHECK-LIST DU CHEF- ARBITRE	10
5.4 VÉRIFICATION SUR GLACE PRE-COMPETITION	12
5.5 CHECK-LIST POUR LA LIAISON AVEC L'ÉQUIPE DES RÉSULTATS	14
5.6 ÉQUIPEMENT DE L'ARBITRE	16
5.7 ORDRE DU JOUR DE LA RÉUNION D'ÉQUIPE (TEAM –MEETING)	17
5.8 RÉUNION D'APRÈS ROUND ROBIN	18
5.9 SÉLECTION DES PIERRES APRÈS LE ROUND ROBIN	18
5.10 TRAITEMENT DES FORMULAIRES D'INFORMATION SANTÉ	18
5.11 RAPPORT DU CHEF-ARBITRE	19
5.12 MENTORAT	19
5.13 FORMATION DE L' ÉQUIPE	19
6 CHEF – CHRONOMETREUR	20
6.1 RAPPORT DU CHEF- CHRONOMÉTREUR	21
7 CHEF –STATISTICIEN	21
8 ARBITRES DE JEU	23
8.1 PROCÉDURES POUR LES ARBITRES DE JEU	24
9 CHRONOMÈTRES DE JEU	25
10 BÉNÉVOLES SUR LA GLACE	25
10.1 ASSISTANTS DE BOUT DE PISTE	25
10.2 ASSISTANTS DE DOUBLE MIXTE	26
10.3 ASSISTANTS DE JOUEURS SUR GLACE - (CURLING EN FAUTEUIL ROULANT)	28
10.4 ASSISTANTS DE JOUEURS SUR GLACE - DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL ROULANT	30
10.5 OBSERVATEURS DE HOG-LINE	32
11 RÈGLES ET PROCÉDURES POUR L'UTILISATION DU CHRONOMETRAGE	34
11.1 CHRONOMÉTRAGE DU TIR A LA CIBLE INDIVIDUEL (LSD)	34
11.2 PROCÉDURE LORSQU'UNE ÉQUIPE EST À COURT DE TEMPS	34
11.3 PROCÉDURE EN CAS D'ARRÊT DE JEU	34
11.4 DÉBUT DU MATCH ET CHRONOMÉTRAGE ENTRE LES MANCHES	35
11.5 RÉGLAGE DU CHRONOMÈTRE DE JEU	35
11.6 PROCÉDURES DE CHRONOMÉTRAGE	36
11.7 SCÉNARIOS RELATIFS AU CHRONOMÉTRAGE	37
11.8 DÉBUT DE PARTIE RETARDE - CLARIFICATION DES RÈGLES	39
11.9 PROCÉDURE DE MATCH RETARDE	40
12 RÈGLES ET PROCÉDURES POUR LE TIR A LA CIBLE INDIVIDUEL ET LA MESURE	40
12.1 PROCÉDURES DE MESURE	40
12.2 TIR A LA CIBLE INDIVIDUEL (LSD)	43
12.3 TIR A LA CIBLE COLLECTIF - DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)	45

13 LOGICIELS ET ÉQUIPEMENTS.....	46
13.1 DESCRIPTION DU LOGICIEL - CUCOS	46
13.2 DESCRIPTION DU LOGICIEL - CUUMS	48
13.3 EYE ON THE HOG - DÉTECTION DES VIOLATIONS DE HOG-LINES	54
13.4 EYE ON THE HOG - PROCÉDURES DE DYSFONCTIONNEMENT	55
13.5 EMPREINTES DE MAINS OU DE CORPS - CLARIFICATION DES RÈGLES	55
13.6 ENTRETIEN DES PIERRES DE CURLING.....	56
14 AIRE DE JEU ET FONCTIONS.....	57
14.1 ACCÈS DES ÉQUIPES A L' AIRE DE JEU.....	57
14.2 BANC DU COACH.....	58
14.3 PARTICIPATION DE L'ÉQUIPE AUX FONCTIONS ET CÉRÉMONIES.....	59
14.4 AIDE DES ITOS PENDANT LES CÉRÉMONIES.....	60
14.5 BULLETINS DE VOTE RELATIFS A L'ESPRIT SPORTIF.....	60
14.6 PROCÉDURES POUR LES SAIGNEMENTS ET TRAUMATISMES CRANIENS.....	61
14.7 PROCÉDURE WCF POUR L'ÉVACUATION D'UN BÂTIMENT PENDANT UNE COMPÉTITION ET/OU UN ENTRAÎNEMENT.....	64
15 MÉDIAS ET DIFFUSION.....	66
15.1 COMPORTEMENT AVEC LES MÉDIAS	66
15.2 INTERVIEWS AVEC LES MÉDIAS	66
15.3 CODE DE CONDUITE POUR LES PHOTOGRAPHES.....	67
15.4 RESEAUX SOCIAUX	69
16 INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	70
16.1 EXPLICATION DU CURLING	70
16.2 HISTOIRE DU CURLING	70
17 ANNEXES.....	75
17.1 ANNEXE 1 - RESPONSABILITÉS AVANT ET PENDANT L'ÉVÈNEMENT	75
17.2 ANNEXE 2 – FICHE D'INSTRUCTION : ASSISTANTS DE JOUEURS SUR GLACE.....	80
17.3 ANNEXE 3 – FICHE D'INSTRUCTION : ASSISTANTS DE JOUEURS SUR GLACE- DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL	82
17.4 ANNEXE 4 - ÉQUIPEMENT CHEF CHRONOMETREUR ET INSTRUCTIONS D'INSTALLATION.....	88
17.5 ANNEXE 5 –FICHE D'INSTRUCTION : CHRONOMÈTREURS DE JEU.....	90
17.6 ANNEXE 6 - ÉQUIPEMENT CHRONOMETREURS.....	92
17.7 ANNEXE 7 - GUIDE DES MESURES DE TIR A LA CIBLE.....	94
17.8 ANNEXE 8 - CONVENTION DU TECHNICIEN DE GLACE.....	104
17.9 ANNEXE 9 - MODÈLES DE RAPPORTS.....	108

Si vous repérez des erreurs ou omissions, ou si vous avez des suggestions pour améliorer les articles, merci de faire parvenir vos commentaires à :

Eeva Röthlisberger
Directrice des compétitions

Eeva.roethlisberger@worldcurling.org

1 RÔLE DE L'ARBITRE/OFFICIEL

- Au curling, comme dans la plupart des sports, le rôle d'arbitre est assumé par des bénévoles dévoués sans lesquels le sport ne pourrait pas progresser.
- Le rôle de l'arbitre a été établi afin d'assurer un jeu équitable entre deux ou plusieurs équipes dans toute compétition. Les arbitres agissent comme un complément au jeu, en travaillant avec les équipes de manière juste et neutre, dans le respect des règles du jeu et n'interviennent que pour apporter une correction ou à la suite d'une infraction aux règles.
- Les décisions des arbitres doivent être prises en toute équité et avec un bon jugement par rapport aux règles du jeu éditées par La Fédération Mondiale de Curling dans son cahier « les règles de curling et les règles de compétition »
- Tous les arbitres doivent avoir une connaissance approfondie des règles, de leur interprétation et de leur application. Dans le cadre du système d'arbitrage, selon l'affectation, le juge-arbitre doit avoir une bonne connaissance des procédures d'arbitrage, des rapports, des tableaux d'affichage, des appareils de mesure, des procédures de hog-line, des statistiques et du chronométrage. Tous ces éléments jouent un rôle important dans le bon déroulement de toute compétition.
- Le jeu est d'abord et avant tout pour les curleurs et le rôle de l'arbitre est secondaire.

2 OFFICIELS : EXÉCUTANTS OU LÉGISLATEURS ?

Extraits d'un article de Kevin Merkle (Directeur associé Minnesota State High School)

Les officiels doivent se rappeler que leur travail consiste à faire respecter la loi, un peu comme un officier de police. Lorsque les fonctionnaires décident des règles à appliquer, ils deviennent des législateurs - ou des créateurs de règles - et ce n'est pas leur rôle. Tout comme ce n'est pas le rôle de l'agent de police de décider d'appliquer ou non une loi particulière, ou d'"inventer" les lois qu'il appliquera.

Il y aura toujours une certaine incohérence, mais lorsque les officiels décident des règles à appliquer, ils manipulent le jeu et créent encore plus d'incohérences. Cela provoque des frustrations chez les joueurs, les entraîneurs, et les fans, ce qui entraîne des problèmes de sportivité et des critiques à l'encontre des officiels.

L'interprétation des règles ne peut pas dépendre de l'opinion d'un seul officiel ou même d'un groupe d'officiels. Les entraîneurs, les joueurs et les supporters méritent de savoir comment les règles seront appliquées et devraient voir peu de variations d'un match à l'autre.

L'application cohérente des règles telles qu'elles sont écrites conduira à des événements qui seront meilleurs et plus agréables pour les joueurs, les entraîneurs, les fans - et les officiels !

3 AGREMENT DE L'OFFICIEL TECHNIQUE DE LA WCF

Rôle de l'officiel technique (arbitre/chronométrateur)

Il est d'une importance vitale que tous les officiels techniques soient professionnels et dévoués à fournir et à maintenir des conditions de jeu justes et équitables afin de permettre au sport d'être pratiqué au plus haut niveau.

Les officiels techniques doivent avoir une connaissance approfondie des règles et traiter toutes les personnes impliquées dans une compétition avec courtoisie et respect.

Chacun doit consacrer à la compétition le nombre d'heures de travail requis pour assurer une charge de travail égale pour tous les officiels techniques.

Le chef-arbitre doit préparer le document de la réunion d'équipe (team meeting) avec le délégué technique de l'événement et participer aux conférences téléphoniques si nécessaire.

Il ne faut pas oublier qu'une compétition peut être jugée en fonction de la compétence des officiels. Chaque officiel technique est un membre très important de l'équipe d'officiels et, en tant que tel, il lui incombe de s'assurer qu'ils remplissent tous leurs obligations et responsabilités, y compris le fair-play et l'impartialité tout au long de la compétition.

Tous les officiels techniques doivent être en bonne santé, afin de pouvoir remplir leur rôle lors de l'événement.

Code de conduite de l'officiel technique :

Les officiels techniques occupent une position de confiance et de responsabilité et, à ce titre, le code d'éthique suivant doit être respecté :

- Les officiels techniques doivent être impartiaux à l'égard de tous les athlètes participants. Ils doivent être prêts à converser avec les athlètes et les entraîneurs sur un niveau général (c.-à-d. l'information non spécifique) et avec le chef d'arbitre, le directeur des compétitions/ délégué technique de la WCF sur les questions relatives aux règles et à l'arbitrage.
- Le chef-arbitre est la seule personne qui peut répondre aux questions des médias sur les décisions et les règles d'arbitrage. Rappelez-vous qu'il n'y a pas de commentaire "off", donc faites attention à ce que vous dites.
- De bonnes relations de travail entre les athlètes, les entraîneurs, les autres officiels, les techniciens de la glace, les médias et le personnel du site sont attendues. Respectez l'affectation, les rôles et les tâches de chacun.
- Toutes les décisions doivent être prises rapidement et équitablement, conformément aux règles, sans faire preuve de zèle. A aucun moment le score, des personnes ou des spectateurs partiaux n'influenceront les décisions. Ne vous mettez jamais en position, réelle ou perçue, d'être partial dans une situation quelconque.
- Ne vous impliquez jamais dans un quelconque pari dans une compétition dont vous êtes un officiel technique.
- La consommation de boissons alcoolisées pendant une compétition doit se faire avec modération. Il est interdit de consommer des boissons alcoolisées dans les 6 heures précédant une partie ou pendant un match auquel vous participez. Après discussions (par exemple - la personne impliquée, le chef-arbitre, etc.) le chef des compétitions de la WCF, ou le délégué technique de la WCF, peuvent suspendre de la compétition n'importe quel officiel technique qui aurait manqué de bon sens de base avec l'alcool.
- Les commentaires sur n'importe quel aspect de la compétition, les décisions des arbitres ou les règles du curling devraient seulement être discutés entre les officiels techniques - pas en présence d'autres personnes ou des médias.
- La WCF établira le code vestimentaire pour tous les officiels techniques. Un officiel devrait porter une tenue appropriée à toutes les fonctions de l'événement (c.-à-d. - pas de blue-jeans). Le vêtement d'aire de jeu sera un pantalon noir et une veste spéciale (fournie par le comité organisateur local ou la WCF). En dehors de l'arène du curling (lieux publics) le vêtement officiel ne devrait pas être porté, à moins que ce ne soit pour aller directement du lieu de l'événement au lieu de résidence.
- Une apparence personnelle soignée et propre et une conduite correcte sont essentielles à tout moment.
- Un officiel technique doit s'assurer qu'il s'est suffisamment reposé pour avoir l'esprit frais et alerte.
- Les arbitres, afin de donner la meilleure impression possible pendant les matchs, doivent être assis ou debout, et ne pas être appuyés contre les panneaux. Les officiels techniques ne doivent pas se trouver dans l'aire de jeu sans raison pendant les matchs (c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas se trouver sur le terrain de jeu pour prendre des photos, par exemple).

- Les officiels techniques doivent défendre les principes du système d'arbitrage et les philosophies de la WCF à tout moment, mais maintenir un degré de flexibilité pour éviter la confrontation avec le comité d'organisation, les équipes, le Bureau Exécutif de la WCF et les médias.
- Les officiels techniques ne devraient jamais s'impliquer socialement avec une équipe spécifique ou des athlètes pendant la compétition. La WCF doit être complètement informée s'il existe une relation personnelle ou professionnelle avec un athlète ou un entraîneur. Il est admissible de parler avec les équipes ou de les rencontrer socialement, mais les officiels techniques doivent faire attention à ne pas se trouver en position de passer une quantité excessive de temps avec une équipe ou un athlète.
- Pendant la compétition, le chef-arbitre et tous les autres officiels techniques doivent être sur le lieu de compétition suffisamment à l'avance pour préparer chaque entraînement et chaque match. Tous les officiels techniques affectés à la compétition doivent respecter l'horaire de travail approuvé par le chef- arbitre. En l'absence du chef- arbitre le chef- arbitre adjoint sera en charge et assumera les fonctions de chef- arbitre.
- Lorsque quelqu'un occupe un poste de chef (juge-arbitre/chronométrateur), il doit soumettre un rapport au directeur des compétitions de la WCF dans les 30 jours suivant la fin de la compétition.
- L'action disciplinaire à l'encontre d'un officiel technique sera déterminée et administrée par la Commission de Discipline de la WCF (minimum de trois personnes : Le Président ou le Vice-président de la WCF ; un membre du Conseil Exécutif ou le Secrétaire Général ; et le chef des compétitions de la WCF ou le délégué technique de l'événement de la WCF). Les officiels qui ne suivent pas ces règles de conduite peuvent ne pas être retenus pour les futures compétitions de la WCF.

Les conditions ci-dessus s'appliquent pendant toute la durée de la compétition et de ses fonctions (de l'arrivée au départ).

Agrément:

- 1) J'accepte le rôle assigné et je suis d'accord pour suivre le Code de Conduite.
- 2) J'accepte d'accomplir toutes mes obligations et responsabilités y compris le fair-play et l'impartialité tout au long de la compétition.
- 3) Je comprends que la WCF doit me fournir le soutien approprié pour que je puisse accomplir les devoirs et les responsabilités du poste.

Compétition(s) et poste : Championnat - rôle

Lu et approuvé : Nom

Date :

4 DÉLÉGUÉ TECHNIQUE

Le délégué technique (DT) pour chaque événement de la WCF est recommandé par le chef des compétitions de la WCF et approuvé et nommé par le président et le secrétaire général. Le rôle du DT à ces événements est d'être la voix de la WCF et de s'assurer que la compétition est jouée selon les règles, les politiques et les procédures de la WCF.

Un document avec toutes les responsabilités pour le TD et les ITOs est joint au point 17.1.

5 CHEF-ARBITRE

5.1 CHEF-ARBITRE - DEVOIRS ET RESPONSABILITÉS

Le poste de chef-arbitre est un poste qui doit être respecté par les joueurs, les entraîneurs, les autres arbitres, le comité hôte et les représentants de l'organisation régissant la compétition. Afin d'obtenir et de conserver ce respect, les chefs-arbitres doivent être conscients de leur conduite 24 heures sur 24 pendant la durée de la compétition et doivent garder les points suivants à l'esprit :

Le chef-arbitre doit démontrer des qualités de leadership et la capacité de négocier et d'arbitrer efficacement.

- Ne vous engagez jamais plus qu'accessoirement dans une relation sociale avec une équipe ou des joueurs spécifiques pendant la durée de la compétition. Il est important de se rappeler que toute apparence de partialité ou de conflit d'intérêts doit être évitée.
- Le chef-arbitre est le premier contact entre l'équipe d'arbitres et le délégué technique.
- S'assurer que les règles et les politiques de la WCF (par exemple - le balayage, les écussons etc.) sont suivies et résoudre les problèmes quand ils surviennent.
- Encadrer toute l'équipe d'arbitres, en particulier le Chef-arbitre adjoint.
- Ejecter un joueur ou un officiel d'équipe - Un chef d'arbitre à un événement de la WCF doit être préparé et disposé à appliquer la règle C10(g) si les circonstances l'exigent. Le chef-arbitre doit alors aviser la WCF si une action ou une sanction supplémentaire sont nécessaires.

FONCTIONS

PRÉ-COMPÉTITION

Avec le Délégué Technique de la WCF, préparer le Guide du Compétiteur / Document de Réunion d'Équipe (team-meeting) pour révision par le Chef des Compétitions de la WCF avant que le bureau de la WCF ne l'envoie aux équipes. Le Chef-arbitre doit également être prêt à participer à des conférences téléphoniques si nécessaire.

Voir avec le délégué technique de la WCF à propos :

- Des conditions de transport et d'hébergement pour les juges-arbitres.
- Des dates, heures et lieux pour les réunions pré-compétition.
- Des arrangements pour les repas
- Des heures d'arrivée et de départ des juges-arbitres
- La liste de toutes les couleurs de vêtements clairs et foncés de l'équipe et les sponsors approuvés
- La préparation d'un calendrier de travail pour les juges-arbitres. Le mettre à leur disposition, ainsi qu'à celle du délégué technique et de l'équipe des résultats avant la compétition.
- L'aménagement de la salle des arbitres avec l'aide des arbitres
- S'assurer que des copies suffisantes de tous les formulaires nécessaires sont disponibles

- Les vérifications pré-compétition de la glace et des installations. Assurer la liaison avec les techniciens de glace en ce qui concerne les pierres, l'état de la glace, les procédures de jeu et d'entraînement et le moment où les essais de mesure de l'arbitre peuvent avoir lieu.
- Une réunion avec les arbitres et les chef-chronométrateurs pour examiner les règles et les procédures.
- S'assurer que les bénévoles de la compétition sont informés de leurs tâches.
- Les tâches assignées aux juges-arbitres pour la réunion d'équipe (team-meeting) et les entraînements pré-compétition.
- Confirmation des personnes assises sur le banc des entraîneurs.
- Assister le délégué technique à diriger la réunion d'équipe (team-meeting)

PENDANT LA COMPÉTITION

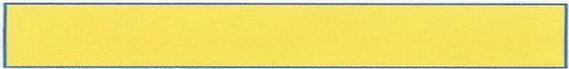
- être à la disposition des entraîneurs et des équipes au moins 45 minutes avant l'heure de la session
- Au besoin, recueillir les changements de composition des équipes et communiquer les changements au chef-statisticien et au responsable des relations avec les médias.
- Si nécessaire, mettre à jour la base de données du tir à la cible pour chaque partie et recueillir les données de la compétition (par exemple, le nombre de manches, le nombre de manches nulles, etc.).
- Être une paire d'yeux supplémentaire pour les arbitres de match et les chronométrateurs.
- Contrôler les uniformes et les écussons des joueurs et des entraîneurs pour s'assurer qu'ils sont conformes aux directives.
- Prendre des décisions lorsque les décisions des arbitres ont été contestées.
- S'assurer que tous les formulaires de compétition sont correctement remplis.
- Si nécessaire, avant le dernier tour du round-robin, s'assurer qu'un micro en est disponible pour annoncer les scénarios du tour final
- Si nécessaire et si possible, annoncer immédiatement les scénarios du tour final à la fin du round-robin.
- Assigner la glace pour le tour final en concertation avec le technicien de glace en chef et le délégué technique ou le directeur des compétitions de la WCF si ce n'est pas prédéterminé dans le tirage au sort ou par la télévision.
- Rencontrer les représentants des équipes qualifiées après le dernier match du round-robin pour discuter de la sélection des pierres, de l'attribution des pistes, des heures d'entraînement spéciales, etc. pour les parties du tour final. Ce processus sera répété après chaque match.
- Assigner des arbitres aux parties du tour final et aux entraînements spéciaux.
- - Superviser le placement des pierres sélectionnées sur la piste pour les parties du tour final.
- Apporter un soutien si nécessaire au délégué technique ou au médecin pour les procédures de dopage.
- Superviser les demandes des médias en conjonction avec le responsable des relations avec les médias de la WCF.
- Pour les événements avec prix d'esprit sportif, distribuer des bulletins de vote à toutes les équipes juste avant leur dernier match de round-robin. Les bulletins doivent être retournés au chef-arbitre avant que les équipes ne quittent le site ce jour-là. Le chef-arbitre sera la seule personne à compiler les résultats, en les gardant confidentiels et en informant uniquement le délégué technique.

Note : Le chef-arbitre adjoint est responsable des tâches du chef-arbitre si ce dernier n'est pas disponible.

APRÈS LA COMPÉTITION-

- Rendre l'équipement de compétition au comité d'organisation, ou l'emballer pour le retourner à la WCF.
- Préparer et soumettre le rapport du chef-arbitre au délégué technique de l'événement dans les 30 jours de la conclusion de la Compétition.

5.2 MARQUAGE DES BALAIS

Joueur 4	
Joueur 3 (Homme en double mixte)	
Joueur 2 (Femme en double mixte)	
Joueur 1	
Remplaçant et coaches	

PROCÉDURE DE CONTRÔLE ALÉATOIRE DES BROSSES

- Déterminer le nombre de sessions durant lesquels les contrôles des brosses auront lieu. Comme il s'agissait d'une épreuve double (à la fois compétition masculine et féminine), il a été estimé que le même nombre de contrôles devait être effectué pour chaque sexe. Le chef-arbitre et le chef-arbitre adjoint ont décidé que les contrôles des brosses seraient effectués lors de deux sessions pour chaque sexe. Il y avait sept sessions chacun, pour les hommes et pour les femmes. Ainsi on mélangeait des cartes numérotées de 1 à 7 et deux cartes furent retenues pour chaque sexe. Chaque tirage fut effectué à partir des sept cartes.
- Déterminer sur quelles pistes les brosses seraient vérifiées. Un ensemble de quatre cartes numérotées de 1 à 4 (représentant les pistes A à D) furent mélangées et une carte fut tirée au sort parmi les quatre pour chaque session sur laquelle les contrôles des brosses auraient lieu.
- Déterminer à quelle position la brosse à vérifier commence la partie. Un jeu de quatre cartes numérotées de 1 à 4 (représentant du premier au quatrième joueur à délivrer des pierres) fut utilisé pour déterminer quelles brosses vérifier, puisque quatre joueurs commencent la partie. Il a également été décidé que, compte tenu du fait qu'il s'agissait d'un contrôle aléatoire, les brosses des joueurs des deux équipes présentes sur cette piste dans la position choisie seraient vérifiées. Une carte pour la position de remplaçant n'était pas nécessaire car si le remplaçant entre en jeu, il doit utiliser la brosse du joueur qui quitte le jeu. Les positions furent enregistrées mais ne correspondaient pas à la position de lancer d'un joueur ni à la couleur de la bande jusqu'à ce que le jeu ait commencé. (Explication : jusqu'au début du match, une équipe peut modifier sa composition. De plus, si un remplaçant entre en jeu, l'ordre de lancer des joueurs peut être modifié. Par conséquent, si le numéro 2 est tiré, la brosse de la personne qui commence la partie en lançant la deuxième pierre sera vérifiée).
- La vérification de la brosse fut effectuée à la fin de la partie. (Explication : il n'est pas nécessaire de faire le contrôle au début de la partie car si une brosse est jugée non conforme, l'équipe doit de toute façon déclarer forfait. Ensuite, cela évite de perturber la préparation physique et mentale d'une équipe avant le match)

5.3 CHECK LIST DU CHEF-ARBITRE

Dès son arrivée, obtenir du délégué technique/ Comité d'organisation les coordonnées suivantes :

- _____ Médecin / Hôpital
- _____ Ambulance
- _____ Hôtel de l'équipe
- _____ Hôtel de l'arbitre
- _____ Chef glacier
- _____ Directeur de compétition de la WCF et/ou délégué technique de la WCF
- _____ Contact du comité d'organisation
- _____ Transport

Pierres

- _____ Quelles pierres sont à utiliser à l'événement
- _____ Information et numéros de pierres distribués avant le premier entraînement des équipes

Autres éléments à vérifier auprès de la source appropriée

- _____ Date, heure et lieu (capacité et sièges appropriés) de la réunion d'équipe, prévue pendant ou avant la journée d'entraînement des équipes, équipée d'un microphone
- _____ Assistez (si nécessaire) le siège de la WCF pour répertorier les dates et heures d'arrivée/départ pour les arbitres et pour le logement dans des chambres simples avec bain/douche et toilettes.
- _____ Accréditation pour tous les arbitres leur permettant l'accès à tous les secteurs nécessaires de l'arène.
- _____ Transport vers et depuis le lieu d'arrivée et l'hôtel, et vers et depuis l'arène et l'hôtel.
- _____ Établir un premier contact avec les membres de l'équipe d'arbitres
- _____ Déterminer la source et les articles qui sont fournis pour les uniformes des arbitres.
- _____ Vérifier les dispositions prises pour les repas des arbitres.
- _____ Billets pour le banquet d'ouverture et de clôture pour chaque arbitre.
- _____ Épinglette et programme de l'événement pour chaque arbitre.
- _____ Système de sonorisation disponible dans l'arène aux heures requises avec microphone portable.
- _____ S'assurer que le personnel de l'arène est informé qu'une heure de glace d'entraînement en soirée est disponible pour les équipes pendant le round-robin. (Par exemple, lumières allumées et lignes téléphoniques d'urgence accessibles par l'arbitre responsable de l'entraînement). De plus, un transport doit être disponible pour les équipes et les arbitres après l'entraînement si l'hôtel n'est pas à distance de marche. Présence d'un service médical local si possible
- _____ Accès à l'eau potable pour les athlètes

Salle des arbitres

- _____ Suffisamment grande pour accueillir confortablement tous les arbitres.
- _____ Espace suffisant pour suspendre les vêtements des arbitres.
- _____ Suffisamment de tables et de chaises pour les arbitres.
- _____ Poubelles
- _____ Casiers pour les effets personnels si possible (préciser si les juges-arbitres doivent fournir des cadenas)
- _____ Rafraîchissements fournis (chauds et froids)
- _____ Salle des arbitres verrouillable avec un minimum de 2 clés.
- _____ Radios et oreillettes, piles ou chargeurs
- _____ Programme de travail des arbitres préparé et affiché
- _____ Tirage au sort affiché
- _____ Nombre suffisant de copies de tous les formulaires
- _____ Connexion Internet
- _____ Imprimante

Bénévoles

- _____ Fixer la date, l'heure et le lieu de la formation/réunion des bénévoles.
- _____ Horaire des bénévoles, établi par les superviseurs, copies au chef-arbitre
- _____ Lieu de collecte/retour pour l'équipement des bénévoles

Arène et glace

- _____ Tableaux nominatifs des fédérations/associations et chiffres des tableaux d'affichage triés.
- _____ Horloge de l'arène - facilement visible par tous les officiels et les joueurs, heure officielle des matchs.
- _____ Nettoyage de la moquette - assurez-vous que le personnel de la glace ou du nettoyage passe l'aspirateur sur la moquette de la glace tous les jours et entre chaque session si possible.
- _____ Table et chaises chef-arbitre/chef-arbitre adjoint (2)
- _____ Emplacement de la tablette pour la saisie des compositions d'équipe
- _____ Banc de l'entraîneur et du remplaçant - positions appropriées derrière chaque piste, nombre correct de places pour chaque équipe, positions foncées et claires marquées pour correspondre aux couleurs des pierres sur la glace.
- _____ Suffisamment de points d'alimentation (prises électriques) disponibles pour chaque équipe (2)
- _____ Les fenêtres et les portes sont couvertes pour éviter que le soleil ou la lumière du jour n'aient un effet négatif sur la glace.
- _____ Confirmer le côté départ, les feuilles marquées A, B, C, etc.
- _____ Positions des chronomètres marquées A, B, C, etc.
- _____ Accès aux toilettes pendant les matchs
- _____ Toutes les salles sont clairement indiquées (par exemple, vestiaires, médical, physiothérapeute, arbitres, dopage, etc.)
- _____ Emplacement pour afficher les feuilles de réservation des entraînements du soir si elles ne sont pas pré-affectées
- _____ Vérifier avec les techniciens de glace quand la vérification pré-compétition sur glace peut être effectuée.
- _____ Nombre et précision des instruments de mesure et des mesures de tir à la cible.
- _____ Emplacement des appareils de mesure dans l'aire de jeu.
- _____ Déterminer l'accès à l'aire de jeu et le temps de déplacement des entraîneurs pour les time-outs.
- _____ Emplacement de la salle ou du salon d'accueil des bénévoles, s'il y en a un.
- _____ Emplacement des vestiaires des équipes.
- _____ Vestiaires pour les entraîneurs de sexes opposés.
- _____ Emplacement pour le rangement des sacs ou des articles personnels apportés sur l'aire de jeu.

Médias et radiodiffusion

- _____ Accès au banc des médias.
- _____ Emplacement de l'officier relations médias de la WCF sur le banc des médias.
- _____ Emplacement de la zone mixte
- _____ Liaison avec l'officier relations médias pour contrôler le nombre d'aires de jeu, la tenue, les chaussures et la conduite appropriés.
- _____ Programme de diffusions TV - copies à toutes les équipes et aux arbitres.
- _____ Toute demande spéciale des diffuseurs.

Formulaires

- _____ Composition de l'équipe d'origine.
- _____ Composition de l'équipe du match.
- _____ Changement de composition de l'équipe.
- _____ Tir à la cible individuel (DSC).
- _____ Carte de score de l'officiel sur glace.
- _____ Chronométrage des parties.
- _____ Violation de la hog-line (dans le manuel du chef-arbitre si nécessaire).
- _____ Tableau des violations (dans le manuel du chef-arbitre, si nécessaire).
- _____ Procédure pour l'entraînement en soirée
- _____ Feuille de réservation pour l'entraînement en soirée - 4 ou 5 feuilles OU horaire pré-alloué pour l'entraînement en soirée.
- _____ Information sur le tour final.
- _____ Sélection des pierres.

Documents

- _____ Document de la réunion d'équipes (team meeting).
- _____ Instructions d'entraînement d'avant-match.
- _____ Protocole de chronométrage d'avant-match (compte à rebours).
- _____ Cahier des règles pour les arbitres et les équipes.
- _____ Liste des pierres.
- _____ Listes de contrôle pour les écussons des sponsors, les couleurs des uniformes.

5.4 VÉRIFICATION SUR GLACE AVANT LA COMPÉTITION

TESTS DES MESURES

- Les mesures d'essai doivent être effectuées pendant la journée de préparation.
- Effectuez différentes mesures, par exemple des mesures de blocs, des mesures de morsures, des mesures de deux, trois et quatre pierres. Mesures avec le micromètre mais aussi une mesure visuelle.
- Connaitre les distances approximatives des pierres de tir à la cible mesurées sur les cercles de 4, 8 et 12 pieds.
- Pratiquer les mesures de tir à la cible et saisir les résultats dans les tablettes (y compris les mesures à deux points).
- Les chef-arbitres doivent être à l'aise avec tous les appareils de mesure.
- Les chef-arbitres doivent obtenir la confirmation des deux équipes avant de déplacer une pierre une fois les mesures terminées, (pierres de tir à la cible seulement si un observateur est présent).

Assurez-vous que tous les instruments de mesure sont placés sur la glace !

Instrument(s) de mesure micrométrique(s)

- _____ Assemblage correct
- _____ La jauge glisse en douceur et les pieds glissent facilement sur la glace.
- _____ Effectuer des mesures d'essai.
- _____ Déterminer à quelle distance minimum du trou central on peut mesurer une pierre.

Mesure de six pieds pour pierres qui mordent

- _____ Si vous en utilisez deux, assurez-vous que les deux sont de la même longueur et marquez " home " et " away ".
- _____ Prendre des mesures à l'aide d'une pierre et/ou d'une règle à plusieurs endroits dans chaque maison, côté départ (home) et arrivée (away) , en particulier les positions à 6 heures.

Bloc / équerre à 90°

- _____ Pour faciliter certaines mesures visuelles.

Mètre ruban / Mesures numériques pour tir à la cible

- _____ Réglez sur le système métrique avec la flèche de la jauge pointant vers la pierre.
- _____ Déterminer que les lectures sont identiques sur toutes les mesures (sur une pierre placée)
- _____ Confirmez que la lecture minimale est de 0,1 cm.
- _____ Si vous utilisez deux mesures ou plus, inscrivez sur chacune d'elles la lettre de la ou des pistes sur lesquelles elles seront utilisées.
- _____ Refroidissez les instruments de mesures sur la glace avant le premier entraînement d'avant-match, puis rangez-les hors glace entre les tirages.
- _____ Batteries de rechange disponibles.

Instrument de mesure laser pour tir à la cible

_____ Assurez-vous que la mesure est équipée de deux piles 'AA' neuves et assemblez la base principale (si nécessaire), en vous assurant que le laser est orienté vers la broche centrale. Visser le dispositif laser sur la base : ne pas trop serrer.

_____ La large tige de repérage conique de la mesure doit être tenue dans une main chaude pendant quelques instants, puis la placer tour à tour dans chaque trou et la faire tourner doucement sur 360 degrés, de façon à ce qu'elle s'enfonce doucement dans le trou percé et maintienne l'instrument en toute sécurité pendant la mesure.

_____ Après l'avoir allumée, vérifiez que le laser est réglé sur la position par défaut pour la mesure : c'est la position qui DOIT être utilisée.

_____ Vérifiez que le faisceau laser de l'instrument touche la bande de frappe d'une pierre placée au bord des cercles de 4 pieds et de 12 pieds lorsque la mesure est placée dans le trou central.

_____ Diriger le faisceau vers le milieu de la bande de frappe d'une pierre placée au bord de la maison. Si nécessaire ajuster la hauteur de la plaque frontale pour maintenir ce niveau. Vérifiez la pierre au bord du cercle de quatre pieds. Si le niveau est correct, aucun autre réglage n'est nécessaire.

_____ Vérifiez que les lectures sont identiques sur tous les instruments (sur une pierre de réglage)

_____ Si vous utilisez deux mesures ou plus, inscrivez sur chacune d'elles la lettre de la ou des pistes sur lesquelles elles seront utilisées.

_____ Refroidir les mesures sur la glace avant le premier entraînement d'avant-match, puis les ranger hors glace entre les sessions.

Mesures sur glace / Pierres

_____ S'assurer que les trous centraux et les trous de mesure du tir à la cible ont été percés à la bonne profondeur, largeur et emplacement.

_____ Confirmez l'exactitude des cercles et des autres mesures de l'aire de jeu, y compris la distance entre la hog-line et les aimants du « eye on the hog ».

_____ Confirmez l'installation des lignes de courtoisie

_____ Confirmez l'installation des lignes de fauteuil roulant

_____ Confirmez l'installation des points de pierre "positionnés" pour les doubles mixtes.

_____ Confirmez les procédures avec le glacier pour la vérification et le changement/remplacement des poignées équipées de détecteurs de hog-line pendant les parties.

_____ Vérifiez que le numéro de série de la pierre correspond à la poignée appropriée (y compris les pièces de rechange).

_____ Vérifier que toutes les pierres sont sur la bonne piste.

Tableaux d'affichage

_____ Panneaux d'affichage des noms des fédérations/associations dans les deux couleurs (2 foncés, 2 clairs, sauf pour les épreuves combinées hommes et femmes où 4 de chaque couleur sont nécessaires).

_____ Marqués A, B, C, D, correspondant aux pistes.

_____ Boîtes contenant des chiffres (0-9), X, W, L, '/' (lorsqu'une équipe n'a plus de temps), des indicateurs de marteau (dernière pierre), astérisque (Dernière pierre du premier end)

_____ Pour les doubles mixtes, en plus : un P (Power Play) et une série de chiffres (0-6) de chaque couleur pour chaque tableau d'affichage.

_____ Si tableaux électroniques, s'assurer qu'ils fonctionnent tous correctement.

Chronomètres (nombre de pistes plus une de rechange)

_____ Chronomètres montés et fonctionnant.

_____ Chronomètres placés de façon à ce que les joueurs et les entraîneurs puissent les voir facilement.

_____ A, B, C, D, marqué sur chaque chronomètre et indiqué sur le banc des chronométreurs.

_____ Vérifier les lignes de vue des opérateurs.

Autres éléments

_____ Chaises rembourrées aux deux extrémités des pistes pour les arbitres et les assistants sur glace.

_____ Couvertures et isolant (styromousse ou similaire) pour le dessous des chaises, si nécessaire.

_____ Boîtes de mouchoirs et poubelles (poubelles vidées après chaque session).

5.5 CHECK LIST POUR LA LIAISON AVEC L'ÉQUIPE DES RÉSULTATS

- Le chef-arbitre (et le délégué technique) doivent aborder les points suivants avec l'équipe des résultats :
- Réunion d'équipe (team meeting)
 - o Lieu, heure, comment s'y rendre
 - o L'équipe des résultats distribue le formulaire de composition de l'équipe originale à chaque équipe. Inclure d'autres choses qui pourraient devoir être distribuées (ex. : cahier de règlements, liste de pierres, etc.).
 - o Pour information : Les résultats ne seront pas imprimés pour les équipes, tous les détails sont disponibles sur le site Web de la WCF.
- Formulaire officiels et formulaires de chronométrage sur la glace
 - o Seront fournis par l'équipe des résultats durant toute la compétition et apportés à la salle des arbitres.
- Système électronique d'alignement CuCoS (Curling Coach System)
 - o L'emplacement exact de la tablette (généralement sur la table du chef-arbitre)
 - o Les instructions et le code pour chef-arbitre et chef-arbitre adjoint seront données lors de la réunion d'équipe.
 - o Pour chaque changement de composition après l'échauffement ou pendant le match, n'oubliez pas d'informer l'équipe des résultats par radio avant que le changement n'ait lieu.
- Tir à la cible
 - o Le système électronique CuUmS (Curling Umpire System) sera utilisé.
 - o Quand l'entraînement avec les arbitres pourrait-il avoir lieu ?
 - o Quel type d'appareil de mesure (ruban, laser) sera utilisé ? Quelle est la correction de la distance de mesure si des lasers sont utilisés ?
 - o La feuille de contrôle du tir à la cible sera imprimée et placée sur la table du chef-arbitre, afin que les joueurs/entraîneurs puissent la voir lorsqu'ils inscrivent la composition de l'équipe et les joueurs pour le tir à la cible.
 - o Remise de la feuille de contrôle des tireurs à la cible aux officiels de l'aire de jeu avant les premiers tirs à la cible.
 - o Une copie spéciale de la feuille de contrôle des tirs à la cible sera remise au chef-arbitre lorsqu'une équipe passe au jaune (par exemple - quand des joueurs spécifiques doivent lancer dans la session suivante pour remplir leur exigence de tir à la cible).
 - o Après que le tir à la cible de la dernière session du round-robin a été joué, et après l'approbation du tir à la cible collectif par l'arbitre-chef, le rapport sera directement distribué à toutes les équipes sur le banc des entraîneurs.
- Compositions d'équipes
 - o Combien de copies sont nécessaires pour les arbitres ? Habituellement une par piste ou par arbitre de match plus une pour le chef-arbitre.
 - o Information aux officiels de l'aire de jeu.
- L'équipe des résultats a besoin d'une radio d'arbitre
 - o Principalement pour écouter (violations de la ligne de jeu, arrêts de jeu).
 - o Pour communiquer les changements de composition.
 - o Confirmation des résultats
- Confirmation des résultats
 - o Quel est le moyen le plus court de faire (selon si l'équipe des résultats peut voir les tableaux d'affichage sur l'aire de jeu ou non) ?
 - o Piste Alpha confirmée (si visible pour l'équipe des résultats)
 - o Piste Alpha, DEN 8, GER 6 après 7 manches (si non visible pour l'équipe des résultats)
 - o Selon le temps écoulé d'une partie, le chef-chronométrateur peut demander un silence radio. Dans ce cas, la confirmation interviendra après ce silence.

- **Distribution des rapports au bureau**
 - o Quels rapports doivent être imprimés (et combien de copies) ?
 - o Le contrôle anti-dopage a-t-il besoin d'une composition d'équipe ? Où se trouvent-ils ?
- Horaire des arbitres (si un tableau vidéo public est utilisé)
 - o Qui est de service et quand (pas besoin de la répartition des pistes, juste des noms) ?
 - o Vérifiez les noms des officiels techniques pour le tableau d'affichage.
- Calendrier des matchs télévisés
 - o Des changements spécifiques pour les parties télévisées ? (par exemple, l'heure de début, les pauses entre les manches, etc.).
- Tableau d'affichage / TV Tir à la cible
 - o Pendant la mesure du tir à la cible, l'écran avec cette information doit avoir la priorité.
- Procédures d'après round-robin
 - o L'équipe des résultats a besoin des couleurs des pierres et de l'information dernière pierre premier end (marteau) dès que le chef-arbitre a rencontré les équipes.
 - o Attribution des pistes et heures à confirmer
 - o Le programme des arbitres pour les prochaines sessions est nécessaire
 - o Sur la base de ces informations, des formulaires supplémentaires sur la glace et des formulaires de chronométrage seront imprimés et apportés à la salle de du chef-arbitre.
- Autres sujets

Formulaires et rapports produits par l'équipe des résultats

- Composition originale de l'équipe (pour la réunion d'équipe).
- Formulaire de l'officiel sur glace (avec deux pages, une "officielle" à signer, la seconde pour les incidents).
- Formulaires de chronométrage (y compris le contrôle des temps morts d'équipe).
- Feuille de contrôle du tir à la cible (indiquant le nombre de pierres que chaque joueur a lancées pour chaque rotation).
- Liste d'inscription (avec les joueurs et l'entraîneur).
- Liste d'inscription élargie (avec les joueurs et tous les officiels de l'équipe, pour contrôler l'accès au banc).
- Compositions (pour tous les matchs de la session).
- Résultats et classements (tous les matchs de la session, classements pour tous les groupes).
- Feuille de contrôle des lanceurs du tir à la cible.
- Résultats des matchs (pour chaque match, avec les détails du tir à la cible et les statistiques si disponibles).
- Parties au coup par coup (graphiques, seulement quand les statistiques sont faites).
- Matrice de compétition (grille pour voir facilement quelle équipe a battu quelle autre équipe).
- Tir à la cible collectif- Draw Shot Challenge (mis à jour après chaque session).
- Résumé de la compétition (tous les matchs, classement du round robin, tableau des play-offs).
- Classement final (uniquement à la fin de la compétition).
- Rapports de statistiques.

5.6 EQUIPEMENT DE L'ARBITRE

	Instrument de mesure pour le tir à la cible
	Compas, instrument de mesure 6 pieds, pour pierres « mordantes »
	Instrument de mesure micromètre
	Radios, oreillettes et un nombre suffisant de chargeurs et de prises. (boîte spéciale à l'intérieur de la boîte d'équipement)
	Blocs (carrés à 90°) pour aider à l'observation visuelle
	Porte bloc-note
	Stylos
	Agrafeuse et agrafes
	Ciseaux
	Distributeur de papier collant et rouleaux
	Rouleau de tape noir (Pour couvrir les sponsors non agréés)
	Perforateur (européen 2 trous et/ou 4 trous)
	Matériel de papeterie (trombones, notes autocollantes, etc.)
	Cahier des règles WCF
	Adaptateur électrique
	Rallonge électrique multiprises
	Couteau de poche
	Ruban adhésif
	Chiffons en microfibre pour le nettoyage des pierres - Championnats en fauteuil roulant et en double mixte

5.7 ORDRE DU JOUR DE LA RÉUNION DES ÉQUIPES

- Confirmation des équipes présentes (vérifié par les arbitres lorsque les équipes entrent)
- Introduction et commentaires de bienvenue (le Président de la WCF, les membres du Conseil, le comité d'organisation)
- Bienvenue aux officiels techniques (Arbitres, Ice-Techs, Résultat et Média de la WCF)
- Composition d'origine de l'équipe
- Composition de l'équipe pour la partie
- Changement de la composition de l'équipe
- Formulaire d'information de santé d'équipe
- Contrôle anti-dopage
- Communication d'informations sur l'équipe
- Étiquette dans la zone d'échauffement
- Accès à la glace
- Règles
- Système de jeu
- Le calendrier / programme des matchs
- Les parties
- Les pierres
- Couleur des pierres
- Uniformes de jeu
- Chronométrage des parties
- Positionnement des pierres dans les compétitions en double mixte
- Temps morts d'équipe
- Temps morts techniques
- Position des joueurs
- Tir à la cible
- Entraînement avant le round-robin
- Contrôle de l'entraînement
- Tir à la cible collectif – Draw shot challenge
- Procédure de classement des équipes
- Entraînement en soirée ou entraînement en soirée pré-attribué
- Entraînement pour les parties après le round-robin
- Sélection des pierres pour les parties après le round-robin
- Réunion du chef-arbitre avec les équipes pour les parties d'après round-robin
- Marquage des points
- Mesures
- Conduite incorrecte
- Glace endommagée
- Violations de la hog-line
- Procédure d'après-match
- Banc des coaches
- Boissons
- Sacs / vêtements
- Propreté
- Téléphones portables et communication
- Fumer
- Prise de décision
- Erreurs ou omissions
- Étiquette
- Questions

5.8 RÉUNION POST ROUND ROBIN

Les équipes impliquées, ou potentiellement impliquées, dans des matchs post round robin doivent être informées à la fin de leur dernier match de round robin que leur présence est requise, ainsi que le lieu et l'heure de la réunion.

Les équipes (un maximum de deux personnes par équipe - joueur et/ou entraîneur) rencontreront le chef-arbitre / le chef-arbitre adjoint 15 minutes après le dernier match du round robin. Toute(s) décision(s) de l'équipe doit être prise avant de quitter la réunion. Une équipe qui n'assiste pas à une réunion après le round-robin, ou qui n'est pas prête à prendre une décision, perd les choix de jeu (par exemple, le choix de la dernière pierre du premier end, couleur des pierres etc.) auxquels elle a droit. Toutefois, avec l'approbation de du chef-arbitre, les choix de jeu peuvent être soumis plus tôt par écrit et les équipes n'ont alors pas besoin d'assister à la réunion.

En cas de non-respect, l'adversaire de cette équipe se verra attribuer ces choix. Si les deux équipes ne sont pas présentes ou ne prennent pas de décision, le chef-arbitre décidera des choix de jeu.

Les téléphones portables, ou l'utilisation de toute autre forme de communication électronique, ne sont pas autorisés une fois que la réunion a commencé.

Il est demandé de ne pas révéler quelque information que ce soit sur les médias sociaux pendant 15 minutes après la fin de la réunion pour permettre à l'officier de relations médias de la WCF d'avoir le temps de mettre à jour et de poster les décisions.

5.9 SÉLECTION DES PIERRES APRÈS LE ROUND ROBIN

PARTIES DU TOUR FINAL

- Les poignées ne peuvent pas être changées d'une pierre à l'autre
- Quand les pierres de pistes différentes peuvent être utilisées, les pierres choisies ne doivent pas toutes venir de la même piste mais doivent être de la même couleur.
- Les équipes peuvent choisir 10 pierres de la même couleur sur les pistes désignées par le chef-arbitre. A la fin de l'entraînement d'avant-match, les équipes doivent déclarer leurs 8 pierres de jeu et leurs 2 pierres de réserve (sauf pour les doubles mixtes).
- Les pierres de réserve, placées sur une piste adjacente, ne peuvent être utilisées que si une pierre de jeu est endommagée et devient impropre au jeu. Une équipe peut décider de changer une ou deux pierres.
- Pour les doubles mixtes, l'équipe doit choisir 8 pierres de la même couleur sur les pistes désignées par le chef-arbitre. A la fin de l'entraînement d'avant-match, les équipes doivent déclarer leurs 5 pierres, une pierre de réserve et 2 pierres "positionnées".
- Les équipes informeront le chef-arbitre par écrit (formulaire de sélection des pierres) au plus tard 15 minutes avant le début de la première séance d'entraînement d'avant-match de quelles pierres spécifiques ils souhaitent utiliser pour la séance d'entraînement d'avant-match.
- Les équipes peuvent choisir de nouveau les pierres pour tous les matchs de tour final suivants.
-

5.10 TRAITEMENT DES FORMULAIRES DE RENSEIGNEMENTS MÉDICAUX

ÉQUIPES

Ces formulaires doivent être portés par un membre de l'équipe et être facilement accessibles en cas d'urgence. Les formulaires d'information sur la santé doivent être disponibles lors de chaque session et ne doivent être remis qu'au personnel médical ou paramédical autorisé, lorsque la situation le demande, avec le consentement de l'athlète si possible.

OFFICIELS TECHNIQUES

Tous les officiels techniques de la WCF doivent aussi remplir un formulaire d'information de santé et le donner au chef-arbitre dans une enveloppe scellée avec leur nom clairement visible. Le chef-arbitre doit s'assurer que le chef-arbitre adjoint a aussi accès à tout moment à ces formulaires. Tout formulaire de santé remis au chef-arbitre par un officiel technique doit être retourné à la personne ou détruit à la fin de la compétition.

5.11 RAPPORT DU CHEF-ARBITRE

Le modèle de ce rapport se trouve dans les annexes.

Ce rapport doit être envoyé au délégué technique de l'événement dans les 30 jours suivant la fin de la compétition.

Analyser les situations qui se sont produites lors de l'événement, les avantages et les inconvénients, et faire des recommandations pour les événements futurs.

Envoyer un rapport confidentiel distinct directement au directeur des compétitions concernant toute personne (officiels, DT, CO, médias, joueurs et entraîneurs, etc.) qui ont eu un effet négatif important sur la compétition. Les performances exceptionnelles peuvent être incluses dans le rapport du chef-arbitre ou, si cela est jugé plus approprié, être soumises directement au directeur des compétitions.

5.12 MENTORING

Le chemin pour devenir un chef-arbitre est à multiples facettes et il est espéré que les chef-arbitres participent à ce processus en encadrant leur chef-arbitre adjoint et leurs arbitres de match. Dès sa nomination, le chef-arbitre doit travailler avec le chef-arbitre adjoint pour préparer le championnat. Les tâches peuvent inclure la préparation du document de réunion de l'équipe, du calendrier de travail et de tous les formulaires requis pendant l'événement. Les communications avec le délégué technique de l'événement devraient toujours inclure le chef-arbitre adjoint.

Une fois sur site, le chef-arbitre doit faire participer le chef-arbitre adjoint à toutes les séances d'entraînement, les réunions et les séances de planification pour les activités de l'après-round robin. La rotation des arbitres devrait inclure des sessions où le chef-arbitre adjoint est désigné en tant que chef-arbitre afin d'acquérir une expérience pratique. Ceci n'aide pas seulement le chef-arbitre adjoint mais permet au chef-arbitre de prendre une pause nécessaire pendant un championnat.

Comme mentionné précédemment, le chef-arbitre et le chef-arbitre adjoint doivent aider les arbitres de jeu à comprendre les fonctions des postes de chef-arbitre et de chef-arbitre adjoint et partager leurs connaissances sur la façon de progresser dans l'un de ces rôles à l'avenir. Ce type de mentorat est une forme d'apprentissage interactif qui n'est pas disponible en salle de classe ou en ligne et qui constitue le fondement d'un effectif d'arbitres de classe mondiale.

5.13 FORMATION DE L'ÉQUIPE

Tout comme chaque équipe de curling a besoin d'un capitaine, chaque équipe d'arbitres a besoin d'un leader pour garder tout le monde concentré et motivé pendant un championnat. Cette responsabilité incombe au chef-arbitre. Il est important de créer un lieu de travail amical et ouvert. Cela peut être facilement accompli en ayant une réunion quotidienne de débriefing. Il est important de donner un feedback positif et constructif, ce qui aidera l'équipe à se développer pendant l'événement et à devenir de meilleurs officiels à l'avenir.

6 CHEF CHRONOMETREUR

Le CT rend compte et est responsable devant le Chef-arbitre et le délégué technique. Le chef-chronométrateur doit s'assurer que tout l'équipement nécessaire au chronométrage des matchs est en place et qu'il y a un roulement pour les chronométrateurs de matchs.

PRÉ-COMPÉTITION

- Vérifier l'installation et le bon fonctionnement de tous les équipements de chronométrage.
- Organisez une réunion pré-compétition avec les chronométrateurs de matchs volontaires. Notez leur expérience pendant les présentations (si possible, renseignez-vous avant l'événement). Les règles et principes chronométrage doivent être passés en revue et une occasion doit être donnée de s'entraîner avec l'équipement. Les chronométrateurs doivent se voir rappeler leur code vestimentaire et leur code de comportement, et doivent savoir qui contacter s'ils ne sont pas en mesure de se présenter au travail.
- Assurez-vous qu'un roulement des chronométrateurs de matchs est effectué. Il doit y avoir un chronométrateur de réserve pour chaque session.
- Si un délégué technique au chronométrage n'a pas été nommé, un chef-chronométrateur expérimenté peut être affecté à cette tâche.
- S'assurer que les formulaires de chronométrage des matchs sont disponibles
- Le chef-chronométrateur doit vérifier avec le chef-arbitre :
 - Quelle(s) horloge(s) sera(ont) utilisée(s) pour les différentes pratiques ?
 - Qui fait fonctionner les horloges pendant les entraînements ?
 -

AVANT LA PARTIE

- Arriver 60 minutes avant le début du match pour allumer l'équipement et vérifier les réglages.
- Les chronométrateurs de jeu se présentent 40 minutes avant le début du match. Toute absence doit être signalée au chef-arbitre et au comité d'organisation.
- Superviser le chronométrage des entraînements d'avant-match.
- Vérifier que tous les chronométrateurs de matchs ont les bons formulaires de chronométrage du match et vérifier avec les tableaux d'affichage.

PENDANT LE MATCH

- Vérifier que les chronométrateurs de match savent qui a la dernière pierre du premier end et quelle couleur commence.
- Contrôler les chronomètres du début du match.
- S'assurer que les chronomètres fonctionnent correctement tout au long du match (début des manches, arrêts de jeu, début de la pause, violations des règles, etc.)
- Veillez à ce que les temps soient enregistrés après chaque manche (la dernière version de CurlTime affiche ces informations en bas de l'écran chronométrage de partie).
- Avertir le chef-arbitre lorsqu'il reste 1 minute 10 secondes avant la fin de la pause de mi-match.
- S'assurer que les temps morts d'équipe et techniques sont enregistrés
- Informer rapidement le chef-arbitre de toute erreur de chronométrage ou de tout dysfonctionnement.
- Superviser et enregistrer toute correction de temps
- Aviser le chef-arbitre lorsqu'il reste 2 minutes à l'horloge de jeu d'une équipe.
- Superviser la mise en place du chronomètre de jeu pour toute manche supplémentaire.
- Recueillir les formulaires de chronométrage remplis.

APRÈS LE MATCH

- Rencontrer le chef-arbitre pour régler tout problème de chronométrage, si nécessaire.
- Remettre les horloges de jeu à l'heure convenue pour le prochain match.
- Préparer une liste de chronométrateurs de match pour les matchs du tour final avant la fin du round-robin.

APRÈS LA COMPÉTITION

- Rendre l'équipement au comité d'organisation, ou l'emballer pour être rendu à la WCF.
- Préparer et soumettre le rapport du chef-chronométrateur

6.1 RAPPORT DU CHEF- CHRONOMETREUR

Ce rapport doit être envoyé au délégué technique de l'événement dans les 30 jours suivant la fin de la compétition.

- Analyser les situations qui se sont produites lors de l'événement, les avantages et les inconvénients, et faire des recommandations pour de futurs événements.
- Envoyez un rapport confidentiel distinct directement au directeur des compétitions concernant toute personne (par exemple officiels, délégué technique, comité d'organisation, médias, joueurs et entraîneurs, etc.) qui ont eu un effet négatif important sur la compétition.
- Les performances exceptionnelles peuvent être incluses dans le rapport du chef-chronométrateur, ou si cela est jugé plus approprié, être soumises directement au responsable des compétitions.
-

7 CHEF STATISTICIEN

Le domaine des résultats et des statistiques d'un championnat dépend de son envergure :

- Jeux Olympiques : Le chef-statisticien de la WCF sert de liaison entre le chef-arbitre (y compris tous les officiels de glace) et le service officiel des résultats.
- Événements avec n'importe quelle sorte de couverture de TV : Le chef-statisticien supervise tous les secteurs impliqués dans les résultats et les statistiques, tels que la production des formulaires, l'interface au site Web de la WCF et à la TV, l'entretien des dispositifs technologiques et l'organisation des statisticiens.
- Autres événements : Le chef-statisticien supervise tous les secteurs impliqués dans les résultats, tels que la production de formulaires, l'interface au site Web de la WCF et à la TV, l'entretien des dispositifs technologiques.

AVANT COMPÉTITION

- Décider avec le délégué technique du meilleur endroit pour le bureau de résultats, si possible avec la vue directe sur l'aire de jeu, aux tableaux d'affichage et aux écrans de chronométrage, avec une connexion Internet câblée. En fonction de l'événement, le bureau pourrait être sur le banc des statistiques (près des statisticiens).
- Discuter avec le chef-arbitre de tous les points relatifs aux résultats (voir annexe).
- Installation des dispositifs technologiques
 - Ordinateur portable du serveur avec la base de données des événements en cours
 - Ordinateur portable pour les opérations
 - Imprimante laser couleur
 - Réseau interne (filaire et Wi-Fi) avec connexion filaire à Internet
 - Alimentation UPS pour les appareils sans batterie (ex. réseau)
 - Installer tablette CuCoS pour la saisie des compositions d'équipes (généralement à côté de la table CU sur le banc des entraîneurs)
 - Tablettes CuUmS pour les résultats du tir à la cible et la saisie des résultats, testées avec une bonne connexion des deux côtés.
 - Affichage des résultats des tirs à la cible pour les joueurs, les entraîneurs (et les spectateurs)
 - Ordinateur portable pour les graphiques TV avec connexion au(x) camion(s) TV
 - Ordinateur portable pour les statisticiens directement derrière chaque piste, aussi haut que possible.
 - Connexion entre les ordinateurs de chronométrage et le système de résultats (avec le chef-chronométrateur)
- Expliquer CuUmS à tous les arbitres
- Informer les statisticiens (présentation "comment noter"), s'assurer qu'ils connaissent leur calendrier.

RÉUNION D'ÉQUIPE

- Arriver 30 minutes avant le début de la compétition et installer une table à l'entrée.
- Distribuez le formulaire "composition d'équipe d'origine" à chaque équipe (de préférence au coach) et expliquez-le brièvement.
- Recueillir les formulaires remplis, si possible avant le début de la réunion, ou sinon juste après.
- Entrez les changements dans le système de résultats et renvoyez les formulaires au chef-arbitre pour archivage.
- Imprimez les formulaires "Officiel sur glace" et "Chronométrage" pour le round-robin.

AVANT LE MATCH

- Arriver 60 minutes avant le début du match pour allumer l'équipement et vérifier les réglages.
- Vérifier la tablette CuCoS pour les compositions d'équipes
- Imprimer le rapport "composition d'équipe" et le distribuer au chef-arbitre et à chaque arbitre sur la glace (sauf lorsque les tablettes CuUmS sont également utilisées pour la saisie des résultats)
- Aider les arbitres pendant la mesure du tir à la cible et la saisie des données dans CuUmS.
- Sur chaque ordinateur portable de statisticien, charger le match (après que la dernière pierre du premier end ait été attribuée)

PENDANT LE MATCH

- Définir le statut correct de la session et du match
- Mettre à jour le score après chaque manche (ou vérifiez si les arbitres ou les statisticiens ont saisi correctement).
- Être prêt pour les changements de composition d'équipe (saisi dans CuCoS, communiqués par radio).
- Superviser tous les statisticiens

APRÈS LE MATCH

- Obtenir la confirmation radio du score de chaque arbitre de match.
- Obtenir ou vérifier le temps restant (après la dernière manche et après chaque manche supplémentaire) soit directement par l'intermédiaire des écrans de chronométrage, soit par l'intermédiaire du chef-chronométrateur.
- Créer toutes les résultats et les télécharger sur les sites web
- Distribuer les rapports imprimés aux points de dépôt définis
- Préparer la session suivante (y compris le statut correct pour que le CuCoS fonctionne).

DERNIÈRE SESSION DU ROUND ROBIN

- Préparer tous les scénarios possibles pour le classement final du round robin.
- Discuter avec le délégué technique et les chef-arbitres avant et pendant la session
- Produire le rapport final du tir à la cible collectif (draw shot challenge) et le remettre au chef-arbitre et à tous les coachs sur le banc.
- Obtenir la confirmation du numéro du scénario final (radio) de la part du chef-arbitre et du délégué technique.
- Créer tous les résultats (y compris le calendrier du tour final) et les télécharger sur les sites Web.
- Créer les formulaires pour les matchs du tour final immédiatement après la réunion post-round robin.

APRÈS LA COMPÉTITION

- Générer le tableau des résultats et le télécharger sur le site web
- Emballer tout l'équipement

8 ARBITRES DE JEU

(Nommés par la WCF)

FONCTIONS

Les arbitres de jeu aident le chef-arbitre dans le fonctionnement d'un événement sur et hors l'aire de jeu en exécutant toutes les tâches assignées. Tous les arbitres de jeu doivent porter l'uniforme pour la compétition seulement pendant le travail. Ils peuvent également le porter pour aller et revenir de leur hébergement, mais s'ils sont "hors service" et/ou "spectateurs", ils ne doivent pas être identifiables comme des arbitres.

PRÉ-COMPÉTITION

- Connaître les règles et les politiques de la WCF aussi bien qu'avec le CG-TMD, surtout les procédures particulières pour cet événement
- Arriver à temps pour aider le jour de préparation avant le jour d'entraînement de l'équipe.
- Assister le jour de l'entraînement de l'équipe
- Réunion d'équipes (team meeting) : Vérifiez la présence des athlètes et des entraîneurs pendant qu'ils entrent dans la salle de la réunion d'équipes. Les arbitres désignés pour cette tâche doivent arriver au lieu de la réunion d'équipe au plus tard 30 minutes avant le début de la réunion.

PENDANT LA COMPÉTITION

Observez les points suivants et effectuez les tâches qui vous ont été attribuées pour chaque session :

- Si en charge de contrôler l'entraînement d'avant-match, effectuer une vérification radio (arbitres, chronométreurs, équipe de glace, résultats) avant le début de la première séance d'entraînement.
- Si le CuCoS n'est pas utilisé, collecter les formulaires de composition d'équipes et en donner des copies à l'équipe des résultats.
- Effectuer les mesures du tir à la cible.
- Se concentrer uniquement sur le(s) match(s) qui vous est (sont) attribué(s).
- Aider les équipes, répondre aux questions, fournir des informations.
- Veillez au fair-play des équipes.
- Soyez neutre et équitable dans la prise de décision.
- Intervenez pour apporter des corrections ou lorsqu'une règle est enfreinte. Lorsque cela est nécessaire, un chef-arbitre peut intervenir pour éviter qu'une règle ne soit enfreinte (par exemple, rotation incorrecte du lancer en double mixte, balayage avec la mauvaise brosse, etc.).
- Effectuez les mesures.
- Évitez les conversations informelles avec les joueurs, les entraîneurs, les autres arbitres, les médias ou les spectateurs.
- Enregistrez les infractions et les incidents. Informez immédiatement le chef-arbitre des infractions majeures, les infractions mineures peuvent être mentionnées à la fin du match.
- Signalez immédiatement toute communication inappropriée entre les joueurs et les entraîneurs.
- Vérifiez le score avant de l'afficher sur le tableau d'affichage. N'oubliez pas de modifier les totaux et le marteau.
- Surveillez les temps morts de l'équipe et informez l'équipe lorsqu'il reste 10 secondes.
- Surveillez la pause de mi-match (normalement 5 minutes) et informez les équipes lorsqu'il reste une minute.
- Contrôlez les pauses entre les manches (normalement une minute).
- Contrôlez les temps morts techniques et déterminez s'ils sont valides.
- S'assurer que le score après la dernière manche est correct. Les équipes ne se préoccupent souvent que de la victoire et de la défaite, mais les officiels sont tenus de donner un score final exact.
- Remplir la fiche de score.
- Recueillir la signature des deux équipes sur la fiche de score.
- Finaliser les tableaux d'affichage (aux deux extrémités), y compris les X si nécessaire.
- Renvoyer tous les formulaires au chef-arbitre.
- Assister aux réunions demandées par le chef-arbitre.
- Organiser toute session d'entraînement supplémentaire si nécessaire (par exemple, soirée/post-round robin).

- Si les médias ou un spectateur vous interrogent sur une situation ou un incident qui a pu se produire pendant un match, refusez poliment de faire des commentaires et informez-les que le chef-arbitre répondra à toutes questions qu'ils pourraient avoir.

Note : Si des assistants de bout de piste sont disponibles, ils peuvent effectuer certaines des tâches ci-dessus.

APRÈS LA COMPÉTITION

- Si nécessaire, aider à faire entrer les équipes dans l'arène pour la cérémonie de clôture et la remise des médailles.
- Si nécessaire, aider pendant la cérémonie.
- Ranger la salle des arbitres et emballer le matériel.
- Ne pas oublier que la cérémonie de clôture est toujours considérée comme faisant partie de la compétition et qu'un comportement adéquat en tant qu'arbitre est nécessaire.

8.1 PROCÉDURES ARBITRES DE JEU

VÉRIFICATION DU LANCEUR DE TIR A LA CIBLE

- Un arbitre de jeu avec un formulaire sera en bout de piste pour vérifier les noms des joueurs lançant pour le tir à la cible.
- Si le joueur nommé lance, cocher la case correspondante sur la feuille.
- Si c'est un autre joueur qui lance, notez le nom du joueur qui a lancé.
- Après que les pierres ont été mesurées, communiquez les détails par radio aux autres officiels (et aux résultats).
- Le chef-arbitre/chef-arbitre adjoint parlera au coach de l'équipe (ou au skip s'il n'y a pas de coach). L'équipe des résultats aidera pour affecter le résultat au bon joueur.

ENREGISTREMENT DU TIR A LA CIBLE AVEC UN INSTRUMENT DE MESURE LASER

- Le système de la WCF pour l'enregistrement du tir à la cible lors des événements au cours desquels les mesures laser sont utilisées est prendre le premier chiffre après la virgule et ignorer le deuxième chiffre (c'est-à-dire que 11.10 sera enregistré comme 11.1 - mais - 11.19 sera aussi enregistré comme 11.1).

ENREGISTREMENT DU RÉSULTAT POUR UNE ÉQUIPE QUI MANQUE DE TEMPS

- Si une équipe manque de temps, le score de la manche commencée est marqué d'une barre oblique (/).
- Le score final est marqué W/L.

CHANGEMENT DE JOUEUR EN COURS DE JEU (pour les matchs sans fauteuil roulant)

- Après avoir été informé qu'il y aura un changement de joueur, l'arbitre de jeu doit l'observer.
- Changement de joueurs entre les manches uniquement.
- L'arbitre rappelle aux joueurs que le joueur qui entre doit utiliser la brosse du joueur qui sort.
- L'arbitre observe le changement de joueurs.
- L'arbitre de jeu s'assure que les joueurs respectent la politique de balayage.
- L'arbitre de jeu communique par radio avec le chef-arbitre si l'équipe ne respecte pas la politique de balayage.

La responsabilité incombe à l'équipe. Tout ce que nous pouvons faire est de les aider et de leur rappeler ce que disent les règles.

9 CHRONOMÉTREUR DE JEU

Postes bénévoles organisés par le CO.

Ils sont chargés de faire fonctionner le chronomètre de jeu sur une piste attribuée. Le chronomètreur doit être parfaitement familiarisé avec l'équipement ainsi que les règles régissant l'utilisation des chronomètres de jeu. En de rares occasions, le chef-chronomètreur/chef-chronomètreur adjoint peut être amené à donner des instructions de base sur les règles du curling, la terminologie et le jeu.

CODE DE CONDUITE

- Être à l'heure pour les tâches à accomplir.
- Prévenir le plus tôt possible en cas d'incapacité de travail.
- Toute modification de l'horaire de travail doit être approuvée par le superviseur.
- S'abstenir de consommer de l'alcool dans les 6 heures précédant le service.
- Respecter le code vestimentaire.
- Respecter la confidentialité à tout moment.

PRÉ-COMPÉTITION

- Assister à la réunion du chef-chronomètreur afin de recevoir les instructions pour toutes les procédures (ex, formulaires de chronométrage, etc.).
- Confirmer sa disponibilité pour tous les quarts de travail prévus.
- S'entraîner sur les horloges de jeu

AVANT LE MATCH

- Se présenter au chef-chronomètreur au moins 40 minutes avant le match.
- Le chronomètreur qui s'occupe du chronomètre d'entraînement d'avant-match doit être en position 40 minutes avant le début du match.
Les autres GT doivent être en position 10 minutes avant le début du match.

10 VOLONTAIRES SUR GLACE

Tous ces postes sont des postes bénévoles et sont organisés par le comité d'organisation.

10.1 ASSISTANTS DE BOUT DE PISTE

Leur tâche principale est d'assister les arbitres de jeu dans l'aire de jeu. Les assistants de bout de piste ne sont pas des décideurs.

CODE DE CONDUITE

- Être à l'heure pour les affectations.
- Prévenir le plus tôt possible en cas d'incapacité de travail.
- Toute modification de l'horaire de travail doit être approuvée par le superviseur.
- S'abstenir de consommer de l'alcool 6 heures avant le travail.
- Respecter le code vestimentaire.
- Respecter la confidentialité à tout moment.

AVANT LE MATCH

- Se présenter à son superviseur à l'heure indiquée et récupérer tout équipement nécessaire.
- S'installer à son poste dans l'aire de jeu à l'heure indiquée.
- S'habiller chaudement et avec des vêtements approuvés - pantalon noir, chaussures propres.

PENDANT LE JEU

- L'arbitre de jeu indiquera qui a la dernière pierre de la première manche. Placez le symbole LSFE sur le tableau d'affichage.
- Une fois que l'arbitre confirme le score, marquez-le dès que possible pour les deux équipes : 0-0, 1-0, 2-0, etc. et n'oubliez pas d'ajuster les totaux à la fin du tableau d'affichage. Le symbole du marteau doit être déplacé après chaque manche.
- Assurez-vous que l'équipement, les vêtements et les sacs des joueurs sont derrière les tableaux d'affichage ou rangés loin de la zone de passage. Aidez à garder l'aire de jeu propre.
- Les bouteilles d'eau de l'équipe ne doivent pas être touchées.
- Restez assis autant que possible, veillez à ne pas distraire les joueurs.
- Ne pas engager de conversation informelle avec les compétiteurs, les autres officiels, le personnel des médias, les spectateurs ou les entraîneurs pendant le match.
- En cas d'incident, ne pas intervenir mais informer l'arbitre de jeu.
- Informez le GU si les équipes demandent une mesure ou une décision.
- Si vous devez quitter la glace pendant un match, informez l'arbitre et attendez qu'on vous remplace avant de quitter votre poste.

APRÈS LE MATCH

- Aidez à nettoyer les tableaux d'affichage si l'arbitre vous le demande.
- Rendez tout l'équipement.
- Ne faites jamais de commentaires aux médias ou aux spectateurs sur des situations ou des incidents qui ont pu se produire pendant un match.

10.2 ASSISTANTS DE DOUBLE MIXTE

La tâche principale est d'assister les arbitres de jeu dans l'aire de jeu. Les assistants de double mixte ne sont pas des décideurs.

Ils jouent un rôle actif dans le maintien du flux de jeu d'un bout à l'autre. L'assistant de double mixte est tenu d'agir de manière efficace et précise pendant la pause d'une minute à la fin de chaque manche.

CODE DE CONDUITE

- Être à l'heure pour ses tâches.
- Prévenir le plus tôt possible en cas d'empêchement.
- Toute modification de l'horaire de travail doit être approuvée par le superviseur.
- S'abstenir de consommer de l'alcool dans les 6 heures précédant le service.
- Respecter le code vestimentaire.
- Respecter la confidentialité à tout moment.

AVANT LE MATCH

- Se présenter à son superviseur à l'heure indiquée et récupérer tout équipement nécessaire.
- S'installer à son poste dans l'aire de jeu à l'heure indiquée.
- Habillez-vous chaudement et avec des vêtements approuvés - pantalon noir, chaussures propres et non glissantes.

PENDANT LE MATCH

Le système des assistants de double mixte peut varier d'un événement à l'autre, en fonction du nombre de volontaires disponibles, du type de club ou d'arène, du nombre d'arbitres de jeu et du nombre de pistes.

Chaque assistant de double mixte peut travailler au bout de deux pistes ou se déplacer d'une extrémité à l'autre d'une piste. Un assistant de double mixte peut également être affecté à la mise à jour des tableaux d'affichage sur plusieurs pistes, ainsi qu'à l'aide au positionnement des pierres pour les autres assistants de double mixte, lorsque cela est possible, afin de s'assurer que les pierres sont placées à temps (pause d'une minute entre les manches).

- L'assistant de double mixte doit se trouver au tableau d'affichage côté départ (home end) avec la fiche de score à la fin de la séance d'entraînement de chaque équipe. Les arbitres de jeu enregistreront les mesures du tir à la cible. L'arbitre indiquera qui a la dernière pierre du premier end.
- Notez l'heure réelle du début du match sur la fiche de score et inscrivez toutes les informations requises.
- Concentrez-vous et ne regardez que le match auquel vous êtes assigné. En cas de litige sur un incident sur la glace l'arbitre de jeu se tournera vers vous pour obtenir un rapport.
- Assurez-vous que l'équipement, les vêtements et les sacs des joueurs sont derrière les tableaux de score ou rangés à l'écart de la zone de marche.
- Consignez les infractions si vous êtes tenu de le faire. Lorsque le jeu se dirige vers vous, notez chaque infraction constatée de la hog-line jusqu'à la ligne de fond. Lorsque le jeu s'éloigne, notez toutes les violations de la hog-line proche à la ligne de fond opposée. S'il n'y a qu'un seul observateur de bout de piste par piste, il doit être placé côté lancer enregistrer toutes les violations pour cette piste. Enregistrez toute communication illégale du coach. Les arbitres de jeu peuvent faire des commentaires sur la piste où s'est déroulée l'infraction.
- Restez assis autant que possible, mais une fois que la pierre a été lancée, vous pouvez vous déplacer pour voir plus clairement la pierre jouée. Veillez à ne pas distraire les joueurs des pistes adjacentes.
- N'engagez pas de conversation informelle avec les compétiteurs, les autres officiels, les spectateurs ou les entraîneurs pendant le match.
- Si un incident se produit, n'intervenez pas. Observez et attendez d'être consulté sur la position de toutes pierres avant le lancer qui vient d'être effectué. Si les joueurs ne peuvent pas résoudre le problème, appelez un arbitre de jeu. La seule situation où vous pouvez intervenir est lorsqu'une pierre touche un panneau latéral et finit en jeu sans que les équipes s'en aperçoivent.
- Si vous devez quitter la glace pendant un match, informez l'arbitre de jeu et attendez qu'on vous remplace avant de quitter votre poste.
- Avisez l'arbitre de jeu si les équipes demandent une mesure ou une décision.
- Placez le marqueur " marteau" pour la manche à venir pour l'équipe qui a la dernière pierre de cette manche.(marteau de couleur si l'une ou l'autre des équipes demande un power-play).
- Affichez le score des deux côtés dès que possible pour les deux équipes : 0-0, 1-0, 2-0, etc. et n'oubliez pas d'ajuster les totaux à Au bout du tableau d'affichage. Aussi évident soit-il, le score n'est pas marqué tant qu'il n'a pas été vérifié par les joueurs en charge de la maison (marquer le score de l'end en couleur après un power-play).
- Si les chronomètres ne sont pas disponibles, à la fin des manches régulières, surveiller la pause d'une minute et informer les équipes lorsqu'il reste 10 secondes.
- Si les chronomètres ne sont pas disponibles à la fin de la manche qui précède la pause, surveiller la pause et informer les équipes lorsqu'il reste 1 minute.

PLACEMENT DES PIERRES

- Utiliser les pierres désignées, une de chaque couleur pour chaque extrémité de la glace, chacune étant marquée. S'il y a une rotation des pierres désignées (pour que l'usure des bandes de frottement reste la même), les marques sur les pierres devront être modifiées pour correspondre à l'ordre de rotation.
- Placez les pierres qui ne sont pas utilisées ensemble derrière le hack et loin des pierres de jeu (à condition qu'il y ait suffisamment d'espace entre le hack et la ligne de fond). Il est également possible de placer les pierres derrière un amortisseur.
- L'équipe qui marque un ou qui fait un end vierge dans une manche jouera la première pierre de la manche suivante, A MOINS QUE LES EQUIPES NE VOUS DISENT LE CONTRAIRE.
- L'équipe qui lance en premier a la pierre de garde.
- L'équipe qui lance en second a la pierre de la maison.
- L'observateur de bout de piste (ou l'arbitre de jeu) indiquera quelle équipe (couleur de la pierre) a marqué ou annulé la manche précédente afin de vous permettre d'installer les pierres pour la manche suivante le plus rapidement possible. Il peut utiliser un signal main haute (équipe en haut du tableau) ou main basse (équipe en bas) pour indiquer quelle équipe (couleur) a la dernière pierre.
- Nettoyez la surface de glisse des deux pierres positionnées avec un chiffon en microfibres avant de les déplacer vers leur emplacement. Lorsque les conditions de glace sont très bonnes (c.-à-d. propre et sans givre), le nettoyage

des pierres positionnées peut se faire avant le match et à la pause de mi-match. Faites attention en basculant les pierres à nettoyer. Nettoyez toujours les pierres près de la ligne de fond, jamais devant les hacks.

- Au début de chaque match, les arbitres informeront les assistants de double mixte de la position choisie pour la pierre de garde.

ORDRE DES LANCERS

- Le premier joueur (qui peut changer d'un end à l'autre) de chaque équipe lance la première et la dernière pierre pour son équipe.
- Le deuxième joueur lance les trois pierres suivantes.
- Tenez un tableau pour vous assurer que le premier joueur ne lance PAS les deux premières pierres.
- Si une équipe est sur le point de lancer une pierre dans le mauvais ordre, dites-le à l'arbitre qui arrêtera le joueur.

APRÈS LE JEU

- Aidez à nettoyer les tableaux d'affichage si l'arbitre le demande.
- Rendre tout l'équipement.
- Ne faites jamais de commentaires aux médias ou aux spectateurs sur des situations ou des incidents qui ont pu se produire pendant un match.

10.3 ASSISTANTS DE JOUEURS SUR GLACE - (CURLING EN FAUTEUIL ROULANT)

Chaque piste devrait avoir deux assistants de joueurs sur glace, un côté lancer et un côté « arrivée ». Leur rôle fait partie intégrante du curling en fauteuil roulant et est essentiel au déroulement d'un match.

CODE DE CONDUITE

- Soyez à l'heure pour vos tâches.
- Prévenir le plus tôt possible en cas d'empêchement.
- Toute modification de l'horaire de travail doit être approuvée par le superviseur.
- S'abstenir de consommer de l'alcool dans les 6 heures précédant le service.
- Respecter le code vestimentaire.
- Respecter la confidentialité à tout moment

AVANT LE MATCH

- Se présenter à son superviseur à l'heure indiquée et récupérer tout équipement nécessaire.
- S'installer à son poste dans l'aire de jeu à l'heure indiquée.
- Habillez-vous chaudement et avec des vêtements approuvés - pantalon noir, chaussures propres et non glissantes.
- Vérifiez auprès de chaque équipe son ordre de lancer de pierres. Indiquez les numéros des poignées dans l'ordre sur la fiche des lancers de pierres.

PENDANT LE MATCH – COTE LANCER

- Disposez les pierres de façon à ce que la dernière pierre à lancer touche tout juste la ligne du tee et que les autres pierres soient en ligne droite en direction de la ligne de jeu. Les poignées doivent être dirigées vers le long de la glace (parallèlement à la ligne centrale). Les pierres de l'équipe qui lance en premier doivent être plus proches du centre (voir le tableau piste). Cela peut impliquer de changer la position des pierres pour la première manche après l'entraînement d'avant-match, selon l'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre dans la première manche du match.
- Les joueurs indiquent à l'assistant de joueurs sur glace où ils souhaitent que la pierre soit placée pour leur lancer. Un chiffon en microfibre, et non la main, doit être utilisé pour nettoyer la surface de glisse de toutes les pierres et la zone de la glace où la pierre est nettoyée, sauf instructions contraires de l'équipe. Lorsqu'un joueur a reçu sa pierre, l'assistant doit rester immobile et hors du champ de vision du joueur qui la lance, bien derrière ce dernier, près de la ligne de de côté (voir le tableau piste).
- Il est important que la première pierre soit nettoyée et en position pour éviter les retards.
- Pour les doubles mixtes - Tenir la chaise du joueur qui lance si on vous le demande.
- Une fois que la dernière pierre d'un end a été lancée, l'assistant du côté qui a lancé la pierre doit se rendre de l'autre côté de la piste pour aider à aligner les pierres dans l'ordre de lancer pour la prochaine manche.

PENDANT LE MATCH – COTE « ARRIVEE »

- Se tenir sur le côté de la piste (hors du champ de vision du joueur), près du coin où les pierres hors- jeu seront rangées.
- Aidez les joueurs à dégager toutes les pierres qui ne sont pas dans l'aire de jeu (pierres qui n'ont pas franchi la hog-line ou qui ont touché une ligne de côté), ou qui ont franchi la ligne arrière).
- Placez les pierres hors- jeu en deux rangées parallèles aux bandes latérales, les poignées pointant directement vers le haut de la glace, parallèlement à la ligne du centre. (gardez-les dans l'ordre de lancer si possible).
- Si un tir de est en train d'être joué, placez-vous pour anticiper des pierres qui pourraient se diriger vers une piste adjacente.
- Une fois que les équipes se sont entendues sur le score de la manche et qu'elles l'ont communiqué à l'arbitre de jeu les deux assistants peuvent déplacer les pierres jusqu'à la position de lancer du côté droit de la piste pour la manche suivante.
- Si une mesure est nécessaire, ne déplacez aucune pierre. Appelez un arbitre. Des problèmes de communication se sont produits dans le passé et les mauvaises pierres ont été retirées. Cependant, les joueurs (au risque pour leur équipe) sont libres de déplacer eux-mêmes les pierres avant une mesure.
- Placez les pierres dans l'ordre correct pour l'end suivant, mais un assistant doit suivre la première pierre jusqu'à l'autre bout de la piste.
- L'assistant peut ranger toutes pierres restantes après le lancer de la première pierre.
- N'offrir de l'aide que sur demande.
- Si on vous demande de commenter une situation concernant le jeu ou la position des pierres, précisez que ce n'est pas votre rôle et que ces commentaires doivent être adressés à l'arbitre de jeu. Mais si un arbitre n'est pas présent et que les joueurs vous demandent si une pierre a touché les bandes latérales, vous pouvez dire si vous l'avez vu.
- Si vous voyez quelque chose que les joueurs ne remarquent pas (par exemple, une pierre touchée par une roue), il n'est pas de votre devoir d'attirer leur attention, mais vous pouvez le dire à l'arbitre de jeu.

10.4 ASSISTANTS DES JOUEURS DE GLACE - DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL ROULANT

Chaque piste devrait avoir deux assistants de joueurs sur glace, un côté lancer et un côté « arrivée ». Leur rôle fait partie intégrante du curling double mixte en fauteuil roulant et est essentiel au déroulement d'un match.

CODE DE CONDUITE

- Soyez à l'heure pour vos tâches.
- Prévenir le plus tôt possible en cas d'empêchement.
- Toute modification de l'horaire de travail doit être approuvée par le superviseur.
- S'abstenir de consommer de l'alcool dans les 6 heures précédant le service.
- Respecter le code vestimentaire.
- Respecter la confidentialité à tout moment

AVANT LE MATCH

- Se présenter à son superviseur à l'heure indiquée et récupérer tout équipement nécessaire.
- S'installer à son poste dans l'aire de jeu à l'heure indiquée.
- Habillez-vous chaudement et avec des vêtements approuvés - pantalon noir, chaussures propres et non glissantes, veste sans capuche.
- Vérifiez auprès de chaque équipe son ordre de lancer de pierres. Indiquez les numéros des poignées dans l'ordre sur la fiche des lancers de pierres.

PENDANT LE MATCH - GÉNÉRALITÉS

- N'engagez pas de conversation informelle avec les compétiteurs, les autres officiels, les spectateurs ou les coachs pendant le match.
- Si un incident se produit, n'intervenez pas. Observez et attendez d'être consulté sur la position d'éventuelles pierres avant le lancer qui vient d'être effectué. Si les joueurs ne peuvent pas résoudre le problème, appelez un arbitre de jeu. La seule situation où vous pouvez intervenir est lorsqu'une pierre touche une bande latérale et finit en jeu sans que les équipes s'en aperçoivent.
- Si vous devez quitter la glace pendant un match, informez l'arbitre de jeu et attendez qu'on vous remplace avant de quitter votre position.
- Avertissez l'arbitre de jeu si les équipes demandent une mesure ou une décision.
- Veillez à ne pas distraire les joueurs qui se trouvent sur des pistes adjacentes.

PLACEMENT DES PIERRES

- Utilisez les pierres choisies, une de chaque couleur pour chaque côté de la glace, chacune étant marquée. S'il y a une rotation des pierres désignées (pour que l'usure des bandes de contact reste la même), les marques sur les pierres devront être modifiées pour correspondre à l'ordre de rotation.
- Placez les pierres qui ne sont pas utilisées ensemble, loin des pierres de jeu, près de la ligne arrière.
- L'équipe qui a marqué OU qui a obtenu une manche vierge doit lancer la première pierre de la manche suivante, À MOINS QUE LES ÉQUIPES OU L'ARBITRE DE JEU NE VOUS DONNENT D'AUTRES INSTRUCTIONS.
- L'équipe qui lance en premier a la pierre de garde.
- L'équipe qui lance en second a la pierre dans la maison.
- L'arbitre de jeu indiquera l'équipe (couleur de la pierre) qui a marqué ou annulé la manche précédente afin de vous permettre de placer les pierres pour la manche suivante le plus rapidement possible. Il peut utiliser un signal main haute (équipe en haut du tableau) ou main basse (équipe en bas du tableau) pour indiquer quelle équipe (couleur) a la dernière pierre.
- Nettoyez la surface de glisse des deux pierres positionnées avec un chiffon en microfibres avant de les déplacer vers leur emplacement. Lorsque les conditions de glace sont très bonnes (c.-à-d. propres et sans givre), le nettoyage

des pierres positionnées peut se faire avant le match et à la pause de mi-match. Faites attention en basculant les pierres pour les nettoyer. Toujours nettoyer les pierres près de la ligne arrière.

- Au début de chaque match, les arbitres de jeu informeront les assistants de la position choisie pour la pierre de garde.

ORDRE DES LANCERS

- Le premier joueur (qui peut changer d'un end à l'autre) de chaque équipe lance la première et la dernière pierre pour son équipe.
- Le deuxième joueur lance les trois pierres suivantes.
- L'arbitre de jeu tient un tableau pour s'assurer que le premier joueur ne lance PAS les deux premières pierres et que l'ordre de lancer est respecté.

SÉCURISATION DU FAUTEUIL ROULANT

Les joueurs peuvent choisir, comme option (en plus d'un lancer sans que personne ne tienne le fauteuil ou que le coéquipier le fasse), d'obtenir l'aide de l'assistant du joueur sur glace pour tenir le fauteuil.) Si cette option est choisie, il ne peut y avoir de aucune plainte par la suite sur la façon dont l'assistant a sécurisé le fauteuil.

- Tenez le fauteuil du joueur qui effectue le lancer si on vous le demande.
- Placez-vous derrière le fauteuil, fixez les roues avec vos pieds et tenez fermement les barres du fauteuil jusqu'à ce que la pierre lancée ait franchi la hog-line.
- Ne pas pousser le fauteuil roulant vers l'avant.
- Restez immobile et silencieux pendant toute la durée du lancer.
- Suivez les instructions du joueur.
- Appelez l'arbitre de jeu en cas d'incident ou de plainte du joueur. Ne discutez pas avec le joueur.

PENDANT LE MATCH - COTE LANCER

- Disposez les pierres de façon à ce que la dernière pierre à lancer touche la ligne du tee et que les autres pierres soient en ligne droite dans la direction du tee. Les poignées doivent être dirigées vers le haut de la glace (parallèlement à la ligne centrale). Les pierres de l'équipe qui lance en premier doivent être plus proches du centre (voir le tableau piste). Cela peut impliquer de changer la position des pierres pour la première manche après l'entraînement d'avant-match, selon l'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre dans la première manche du match.
- Les joueurs indiquent à l'assistant où ils souhaitent que la pierre soit placée pour leur lancer. Un chiffon en microfibre, et non la main, doit être utilisé pour nettoyer la surface de glisse de toutes les pierres et la zone de la glace où la pierre est nettoyée, sauf indication contraire de l'équipe. Lorsqu'un joueur a reçu sa pierre, l'assistant doit rester immobile et hors du champ de vision du joueur qui la lance, bien derrière ce joueur, près de la ligne de côté (voir le tableau piste).
- Il est important que la première pierre soit nettoyée et en position pour éviter les retards.
- Sécurisez la chaise du joueur qui lance si on vous le demande.
- Une fois que la dernière pierre d'une manche a été lancée, l'assistant côté lancer doit commencer à positionner les pierres fixes pour la manche suivante avant de se rendre de l'autre côté pour aider à ranger les pierres.

PENDANT LE MATCH – COTE « ARRIVEE »

- Placer les pierres positionnées. Si possible, s'assurer que les pierres sont placées à temps (pause entre les manches).
- Jeu de puissance : Une fois par partie, chaque équipe, lorsqu'elle a la décision sur le placement des pierres "positionnées", peut utiliser l'option "Power Play" pour positionner ses deux pierres sur le côté de la piste au lieu des positions centrales désignées. La pierre dans la maison (B), qui appartient à l'équipe qui a la dernière pierre dans cette manche, est placée d'un côté ou de l'autre de la maison, le bord arrière de la pierre touchant la tee-line, au point de rencontre des cercles de 8 et 12 pieds.
- La pierre de garde (A) est placée du même côté de la piste. A la même

distance qui a été déterminée pour les gardes centrales. L'option "Power Play" ne peut pas être utilisée dans les manches supplémentaires (extra-ends).

- Se tenir sur le côté de la piste (hors du champ de vision du joueur qui lance), près de l'endroit où les pierres hors-jeu seront rangées.
- Aider les joueurs à dégager les pierres qui ne sont pas en jeu (pierres qui n'ont pas franchi la hog-line, ou qui ont touché une ligne de côté ou franchi la ligne de fond).
- Placez les pierres hors- jeu en deux rangées parallèles aux bandes latérales, les poignées pointant directement vers le haut de la glace, parallèlement à la ligne centrale (gardez-les dans l'ordre de lancer si possible).
- Si un tir est en train d'être joué, placez-vous en prévision des pierres qui pourraient se diriger vers une piste adjacente.
- Une fois que les équipes se sont entendues sur le score de la manche et qu'elles l'ont communiqué à l'arbitre de jeu les deux assistants peuvent déplacer les pierres jusqu'à la position de lancer du côté droit de la piste pour la manche suivante.
- Si une mesure est nécessaire, ne déplacez aucune pierre. Appelez un arbitre. Des problèmes de communication se sont produits dans le passé et les mauvaises pierres ont été retirées. Cependant, les joueurs (au risque pour leur équipe) sont libres de déplacer eux-mêmes les pierres avant une mesure.
- Ranger les pierres dans le bon ordre pour la manche suivante.
- L'assistant peut ranger toutes pierres restantes après le lancer de la première pierre.
- N'offrir de l'aide que sur demande.
- Si on vous demande de commenter une situation concernant le jeu ou la position des pierres, précisez que ce n'est pas votre rôle et que de tels commentaires doivent être adressés à l'arbitre de jeu. Mais si un arbitre n'est pas présent et que les joueurs vous demandent si une pierre a touché les bandes latérales, vous pouvez dire si vous l'avez vu.
- Si vous voyez quelque chose que les joueurs n'ont pas remarqué (par exemple, une pierre touchée par une roue), il n'est pas de votre devoir d'attirer leur attention, mais vous pouvez le dire à l'arbitre de jeu.

10.5 OBSERVATEUR DE HOG-LINE

FONCTIONS

L'observateur de hog-line est le seul responsable d'observer si le lâcher de chaque pierre est conforme aux règlements et de signaler toute infraction. Cela exige une concentration intense, un bon jugement et une réaction rapide. L'observateur de la ligne de jeu doit être certain dans son esprit qu'une infraction a été commise. Les décisions de l'observateur de la ligne de production sont très délicates et doivent être prises par une personne qui ne se laisse pas intimider. Dans la mesure du possible, les signalements doivent être confirmés par un autre observateur de hog-line assis directement en face de celui qui a signalé l'infraction. L'observateur doit être placé sur ou légèrement à l'extérieur de la hog-line et concentrer sa vision directement sur la ligne et non sur le lanceur. L'observateur de hog-line est en contact radio avec les arbitres de jeu et chef-arbitres et signale toute infraction aux règles de lancer. Les règles stipulent que la pierre doit être clairement lâchée avant que le devant de la pierre n'atteigne la hog-line.

PROCÉDURES

Le premier avertissement concernant la hog-line est donné lors de la réunion d'équipe (team-meeting) précédant l'événement.

L'annonce correcte par l'observateur de hog-line est la suivante :

"HOG-LINE... BRAVO ... ROUGE".

L'accusé de réception de la transmission radio par le superviseur de hog-line est le suivant :

"CONFIRMÉ / REFUSÉ - BRAVO - ROUGE".

L'arbitre de jeu se déplacera rapidement vers la piste désignée tout en notant les positions des pierres. La violation sera signalée au capitaine fautif qui doit retirer la pierre du jeu. L'arbitre de jeu supervisera le retrait de la pierre et le remplacement de toutes pierres déplacées.

Lors de compétitions de haut niveau, il se peut qu'un signalement de hog-line doive être vérifié avant d'être officiel. Un superviseur de hog-line peut se voir confier la responsabilité de superviser les signalements de hog-line et de vérifier l'annonce faite par l'observateur de hog-line. L'arbitre de jeu supervisera ensuite le retrait de la pierre et le remplacement de toutes pierres déplacées.

ENREGISTREMENT

Toutes les violations de hog-line doivent être consignées par l'observateur de hog-line et par l'observateur de bout de piste sur les feuilles d'enregistrement fournies.

NOTE

S'il y a un différend concernant un signalement de hog-line, le chef-arbitre prendra la décision finale en se basant sur une discussion avec l'observateur ou les observateurs qui ont fait le signalement. La télévision ou toute autre preuve enregistrée n'est PAS admissible.

11 RÈGLES ET PROCÉDURES POUR LE CHRONOMÉTRAGE

11.1 CHRONOMÉTRAGE DU TIR A LA CIBLE

- Les chef-arbitres doivent s'assurer qu'aucun joueur ne lance une pierre de tir à la cible avant que l'annonce appropriée ne soit faite.
- Les chef-chronométrateurs doivent s'assurer que le compte à rebours est lancé lorsque l'annonce appropriée pour débiter les tirs à la cible est faite.
- Le chef-chronométrateur doit vérifier que toutes les pierres ont atteint la tee-line avant que le compte à rebours de soixante secondes ne soit écoulé.
- Si une équipe lance trop tard, le chef-chronométrateur doit informer tous les officiels par radio que la distance maximale pour cette équipe doit être enregistrée.

11.2 PROCÉDURE LORSQU'UNE ÉQUIPE MANQUE DE TEMPS

Par exemple :

A 2 :00 restantes, un avertissement radio du chef-chronométrateur/assistant chef-chronométrateur pour le chef-arbitre : "Piste Alpha, pierres rouges, 2 minutes".

A 0:00: restantes, un avertissement radio du chef-chronométrateur/assistant chef-chronométrateur " Piste Alpha, pierres rouges, hors-temps" ou "PisteAlpha, pierres rouges, lancée à temps".

Dans le cas d'une situation de temps réduit, le chef-chronométrateur/assistant chef-chronométrateur observe attentivement les opérations de l'horloge de toutes les pistes auxquelles ne reste que peu de temps.

Dans le cas où une équipe manque de temps, le chef-chronométrateur/assistant chef-chronométrateur sera disponible au bureau du chef-arbitre pour répondre à toutes questions (après que toutes les parties de la session soient terminées).

La conséquence de cette procédure est que la responsabilité de la décision si une équipe a perdu au temps est transférée au chef-chronométrateur/assistant chef-chronométrateur, mais la procédure est claire et moins compliquée pour toutes les personnes impliquées.

11.3 PROCÉDURES POUR LES TEMPS MORTS

QUAND UNE ÉQUIPE DEMANDE UN TEMPS MORT

- Une équipe utilise le signe de la main "T", dirigé vers le chronométrateur ou l'arbitre de jeu. L'arbitre et le chronométrateur confirment qu'un temps mort a été demandé.
- Un temps mort d'équipe commence dès que le temps mort est demandé et comprend le "temps de déplacement" pour rejoindre l'équipe plus 60 secondes. La durée du temps de déplacement sera déterminée à chaque événement par le chef-arbitre (ceci doit être entré dans CurlTime et sauvegardé pour l'événement), et est donné à toutes les équipes, qu'elles aient ou non un coach, et qu'un coach se déplace ou non sur l'aire de jeu.
- Dans des circonstances exceptionnelles (par exemple, un coach qui s'arrête pour ne pas interférer avec un autre match), le temps de déplacement sera interrompu à la discrétion du chef-arbitre ou du chef-chronométrateur.
- Dans des circonstances exceptionnelles (par exemple, un coach qui court ou saute par-dessus la rambarde), le temps de déplacement sera annulé à la discrétion du chef-arbitre ou du chef-chronométrateur.
- Si des passages sont prévus, le coach doit se tenir sur le passage, à côté ou derrière la piste. Le chef-arbitre s'assure que l'autre équipe ne bloque pas la vue de l'entraîneur.
- S'il n'y a pas de passages à côté de la piste, le coach ne peut se tenir que derrière la piste. Les précisions sur la manière selon laquelle les coachs peuvent atteindre la zone de temps mort de l'équipe seront données lors de la réunion d'équipe.
- Lorsqu'il reste 10 secondes de temps mort, l'arbitre de jeu informe l'équipe et l'entraîneur du temps restant.
- À l'expiration du temps mort, l'arbitre s'assure que le coach met fin à toute discussion avec l'équipe et qu'il quitte rapidement l'aire de jeu.
- Si le jeu ne commence pas après l'expiration du temps mort, le chronométrateur doit déclencher le chronomètre approprié.
- Le temps mort est inscrit sur le formulaire de chronométrage du match et sur la fiche de score.

REMARQUE : Un temps mort ne peut être activé que si le chronomètre de jeu de l'équipe qui demande le temps mort est en cours. Si une équipe manque de temps, elle peut demander un temps mort avant que le chronométrateur n'ait eu la chance de démarrer l'horloge. Si le chronométrateur appuie sur T ou clique sur temps mort, rien ne se passera à moins que l'équipe ne démarre d'abord le temps et ne demande immédiatement un temps mort.

QUAND UNE ÉQUIPE DEMANDE UN TEMPS MORT TECHNIQUE

- Si une équipe demande un temps mort technique, elle utilise le signe de la main "X" dirigé vers l'arbitre de jeu ou le chronométrateur, qui arrêtera le chronomètre de jeu de l'équipe.
- Si la raison est considérée comme valide (c'est-à-dire une mesure de zone de garde libre) par l'arbitre, il s'agit d'un temps mort technique. Le chronomètre de jeu est redémarré au moment indiqué par l'arbitre.
- Si la raison est considérée comme non valide (par exemple, arrêter le jeu parce qu'un joueur veut retourner au vestiaire pour récupérer un équipement oublié), le chronomètre est redémarré immédiatement.
- Les entraîneurs et les joueurs doivent être informés de la décision.

11.4 DÉBUT DU MATCH ET TEMPS ENTRE LES MANCHES

- Il y aura un compte à rebours d'une minute avant le début du match.
- La durée des pauses sera normalement
 - (i) 1 minute (90 secondes pour les doubles mixtes) entre chaque manche, à l'exception de ce qui est indiqué au point (ii).
 - (ii) 5 minutes à la pause de mi-match.
- Pour toutes les manches, sauf la dernière, la pause commence dès que toutes les pierres ont été sorties de la maison.
- Si une mesure est nécessaire, la pause commence à la fin de la mesure.
- Les équipes ne doivent pas lancer la première pierre d'une manche avant que le temps de pause ne soit écoulé et que le temps de lancer de 10 secondes n'ait commencé. Si nécessaire, les arbitres de jeu empêcheront de débiter plus tôt. Le chronomètre de l'équipe de l'équipe qui lance ne fonctionnera pas pendant le début du jeu/de la manche, à moins que cette équipe ne retarde le lancer. (pas de mouvement vers l'avant du hack, ou la pierre n'est pas libérée de la canne de lancer), alors son chronomètre de jeu sera démarré. S'il n'y a pas de retard, le premier chronomètre de jeu à démarrer dans chaque manche sera celui de l'équipe qui lance la deuxième pierre.
- Si des obligations ou des engagements de la part de la télévision ou des médias l'exigent, les temps de pause peuvent être modifiés. Cette information sera obtenue auprès des diffuseurs officiels et les équipes seront informées dès que possible, généralement lors de la réunion d'équipe. Lorsqu'un ou plusieurs matchs sont télévisés et que les temps de pause sont modifiés pour ces matchs, les équipes sont informées de la modification. Si un ou plusieurs matchs sont télévisés et que les heures de pause sont modifiées pour ces matchs, les heures modifiées seront appliquées à tous les matchs.
- Pour la pause de mi-match, les équipes seront informées lorsqu'il restera une minute. L'arbitre de jeu n'informera que les équipes qui sont dans l'aire de jeu et n'ira pas chercher des équipes. Lorsque les équipes ne peuvent pas commencer à jouer parce que la glace n'a pas fini d'être préparée, le chef-chronométrateur doit attendre les instructions de l'arbitre de jeu pour savoir quand démarrer le chronomètre de jeu.

11.5 AJUSTEMENTS DU CHRONOMÈTRE DE JEU

- Si une erreur ou un mauvais fonctionnement du chronomètre se produit, le temps à rendre doit être noté et les ajustements nécessaires au chronomètre de jeu effectués pendant la prochaine pause entre les manches. Si le dysfonctionnement se produit pendant la dernière manche prévue ou une manche supplémentaire, le chef-chronométrateur demandera un temps mort technique et les ajustements nécessaires au chronomètre de jeu seront effectués immédiatement. Le temps sera ajouté si nécessaire, mais jamais retiré.
- Le temps doit être ajusté comme suit : Le temps sur l'horloge avant l'ajustement est enregistré. L'ajustement du temps convenu est appliqué et le nouveau temps est enregistré à côté du précédent. Le chronomètre de jeu est alors réglé sur ce temps.
- L'arbitre de jeu informe les entraîneurs de tous les ajustements de l'horloge de jeu. L'arbitre informera les équipes de l'incident et de l'action prise, le cas échéant.

- Si des dysfonctionnements ou des erreurs de chronométrage se répètent, le chronomètre de la piste en question peut être arrêté. Les deux coaches et les deux skips en seront informés.
- Si une pierre doit être relancée, l'arbitre de jeu décide si un temps de réflexion est appliqué et en informe le chef-chronométrateur.
- Si une manche doit être rejouée, les chronomètres de jeu sont remis à l'heure enregistrée à la fin de la manche précédente.
- Lorsqu'une équipe retarde le début d'une partie, le temps de réflexion alloué à chaque équipe est réduit de 3 minutes 45 secondes (4 minutes 45 secondes en curling en fauteuil roulant, 3 minutes en curling en double mixte) pour chaque manche considérée comme terminée.
- Lorsque des manches supplémentaires sont nécessaires, les horloges de jeu sont remises à zéro et chaque équipe reçoit 4 minutes 30 secondes de temps de réflexion pour chaque manche supplémentaire (6 minutes en curling en fauteuil roulant, 3 minutes 15 secondes en curling en double mixte).

11.6 PROCÉDURES DE CHRONOMÉTRAGE

- **Début de la partie** - Une annonce sera faite une minute avant le début de la partie. A 1:00 Un chronomètre de 1 :00 sera mis en marche à ce moment-là et le compte à rebours sera effectué jusqu'au début de la partie.
- **Début du chronométrage (première pierre d'une manche)** - La première manche commence dès que le compte à rebours de 1:00 est terminé. Pour chaque manche suivante, la manche commence lorsque le temps de pause expire. Le chronomètre de l'équipe qui lance ne fonctionnera pas pendant le début du jeu, sauf si cette équipe retarde le début (pas de mouvement vers l'avant du hack ou la pierre n'est pas libérée de la canne de lancer). S'il n'y a pas de retard, premier chronomètre à démarrer dans chaque manche sera celui de l'équipe qui lance la deuxième pierre. Si les pierres positionnées dans un match de doubles mixtes n'ont pas été placées avant la fin de la pause, le chronomètre de l'équipe concernée sera lancé.
- **Début du chronométrage (pierres suivantes)** - Le chronomètre de jeu d'une équipe commence lorsqu'elle devient l'équipe qui lance la pierre :
 - toutes les pierres se sont immobilisées ou ont traversé la ligne de fond, et
 - toutes les pierres déplacées à cause d'une infraction commise par l'équipe qui remet les pierres et qui doivent être repositionnées, sont remises à leur place initiale, et
 - l'aire de jeu a été cédée à l'autre équipe (la personne en charge de la maison se déplace derrière la ligne de fond, les balayeurs et le lanceur se déplacent sur les côtés).
- **Arrêt du chronomètre** - Le chronomètre de jeu d'une équipe s'arrête une fois que la pierre a atteint la tee line (hog line pour le curling en fauteuil roulant) au côté lancer.
- **Temps mort d'équipe** - Une équipe demande un temps mort d'équipe en faisant le signe "T". Une équipe ne peut demander un temps mort que lorsque son chronomètre est en marche. Le chronométrateur doit immédiatement lancer la procédure de temps mort d'équipe. (voir section 11.3).
- **Temps mort technique** - Une équipe demande un temps mort technique en faisant le signe "X". Le chronométrateur doit arrêter immédiatement tout chronomètre de jeu en cours (voir section 11.3). Toute intervention d'un arbitre est également considérée comme un temps mort technique.
- **Dernière pierre d'une manche** - Lorsque la dernière pierre d'une manche a été complétée, tous les chronomètres demeurent arrêtés jusqu'à la manche suivante.
- **Début de la pause** - Dès que le score de la manche est accepté, le temps de pause commence (voir section 11.4).
- **Manche supplémentaire/Extra end** - Lorsqu'une manche supplémentaire est nécessaire, les chronomètres des deux équipes sont remis à zéro au temps établi pour une manche supplémentaire. Chaque équipe bénéficie d'un temps mort d'équipe, quel que soit le nombre de temps morts restants après les manches régulières prévues. Ceci s'applique à toutes les manches supplémentaires.
- **Erreurs de chronométrage** - Les erreurs ou les dysfonctionnements doivent être signalés au chef-chronométrateur immédiatement. Tout ajustement du chronométrage ne doit être effectué que sous la supervision directe du chef-chronométrateur (voir section 11.5).

11.7 SCÉNARIOS LIÉS AU CHRONOMÉTRAGE

A titre de référence, vous trouverez ci-dessous quelques situations particulières, ainsi que la procédure de chronométrage pour ces situations.

SCÉNARIOS GÉNÉRAUX

- **Pierre n'ayant pas franchi la hog-line** - Une pierre ne franchit pas la hogline côté jeu (« arrivée»). Le chronomètre de l'adversaire ne démarre pas tant que la pierre n'ayant pas franchi la hog-line n'est pas passée derrière la ligne de fond.
- **Violation de la zone de garde libre** - Une équipe retire une pierre de l'adversaire du jeu à l'intérieur de la zone de garde libre avant que cela ne soit autorisé. Le chronomètre de l'adversaire ne démarre pas tant que sa pierre n'est pas placée derrière la ligne de fond et que la pierre retirée remise en place de manière satisfaisante.
- **Mauvaise couleur jouée** - Si une équipe joue une pierre de la mauvaise couleur, le chronomètre de l'adversaire ne doit pas démarrer avant que la pierre ne soit remplacée de façon satisfaisante par une pierre de la bonne couleur.
- **Violation de la hog-line**- Lorsqu'un joueur, pendant le lancer, n'a pas relâché la pierre avant d'avoir atteint la hog-line côté lancer le chronomètre de l'adversaire ne démarre pas tant que la pierre n'ayant pas franchi la hog-line n'a pas été placée derrière la ligne de fond et que toutes autres pierres déplacées ne soient remises dans leurs positions initiales.
- **Pierres touchées** - Lorsqu'une équipe a accidentellement touché une pierre, le chronomètre de l'adversaire ne démarre pas avant que toutes les pierres aient été replacées à la satisfaction de l'équipe non fautive.
- **Pierre lancée trop tôt** - Si une équipe lance une pierre alors qu'il n'est pas encore prévu que son horloge soit en marche, cette pierre doit être rejouée. L'horloge de l'équipe ne démarrera pas tant que les pierres déplacées n'auront pas été remises à leur place initiale. La pierre peut alors être relancée.
- **Pierre rejouée** - Dans certaines occasions (généralement techniques), un joueur peut rejouer une pierre. L'arbitre de jeu décidera si le temps de réflexion doit être appliqué ou si la pierre peut être remise sans que le chronomètre de jeu ne fonctionne.
- **Manche rejouée**- Un arbitre peut décider qu'une manche doit être rejouée. par exemple, lorsqu'une ou plusieurs pierres ont été dérangées par une force extérieure et qu'aucun accord n'a pu être trouvé pour les remplacer. A réception de cette information, le chef-chronométreur doit commencer une pause inter-manches et remettre les chronomètres aux valeurs de la fin de la manche précédente. Lorsque l'ajustement est terminé, il doit être confirmé au chef-arbitre.
- **Retard après la pause de mi-match** - Si les glaciers prennent du retard ou si on leur demande d'effectuer un travail supplémentaire pendant la pause de mi-match,, le chef-arbitre indiquera quand démarrer l'horloge pour la piste où le retard s'est produit.

SCÉNARIOS LIÉS AU CURLING EN DOUBLE MIXTE

À titre de référence, certaines situations spéciales sont présentées ci-dessous, ainsi que la procédure de chronométrage pour ces situations.

Pierres positionnées non placées avant le début de la manche

- Si les pierres positionnées sont placées par les joueurs et que les pierres positionnées n'ont pas été placées avant la fin de la pause :
 - ✓ Si l'une des deux équipes retarde le début d'une manche, son chronomètre sera activé.
 - ✓ Si les deux équipes retardent le début d'une manche, le chronomètre de l'équipe qui doit commencer la manche sera activé.
- Si les pierres de position sont placées par les officiels et que le positionnement des pierres n'a pas été effectué avant la fin de la pause, le chronomètre de jeu doit être arrêté comme si un temps mort technique avait été demandé.
- Si les pierres sont en place et que l'équipe qui est censée jouer ne le fait pas, son chronomètre doit démarrer.

Pas Skip/Vice-skip - Pour le curling en double mixte, il n'est pas nécessaire qu'un joueur responsable de la maison soit positionné derrière la hog-line et sur la surface de la glace côté jeu (« arrivée »). La pierre lancée peut être chronométrée normalement.

SCÉNARIOS LIÉS AU CURLING EN FAUTEUIL ROULANT

À titre de référence, certaines situations spéciales sont présentées ci-dessous, ainsi que la procédure de chronométrage pour ces situations.

- **Décision visuelle à la hog-line ou à la ligne arrière** - Une équipe peut demander à l'arbitre de jeu de donner une décision visuelle. Cette situation sera traitée comme un temps mort technique régulier. Le chronomètre ne fonctionnera pas pendant ce temps. L'arbitre indiquera au chef-chronométreur quand il faudra redémarrer le chronomètre.
- **La canne de lancer reste avec la pierre** - Ceci est considéré comme une violation de la ligne de jeu. Le chronométrage sera normal, aucun temps mort technique n'est requis.
- **Erreur pendant le processus de lancer** - Si une pierre atteint la hog-line proche, elle sera traitée comme une pierre ayant violé la hog-line. Si la pierre s'arrête avant d'atteindre la hog-line proche, elle peut être rejouée et le chronomètre continue de tourner. L'assistant de joueur sur glace peut aider à récupérer la pierre. Si la canne de lancer est cassée, le chef-arbitre en informera le chef-chronométreur. Ceci sera traité comme un temps mort technique régulier.
- **L'équipe ne veut pas lancer la dernière pierre de la manche** - La pierre doit être lancée. L'équipe pousse généralement la pierre juste après la hog-line, de peur de causer des dégâts. Comme d'habitude, le chronomètre tourne jusqu'à ce que la pierre franchisse la hog-line côté jeu.
- **Position de lancer variable** - Un joueur prend normalement sa position et la pierre est placée devant son fauteuil. S'il souhaite changer de position après la mise en place initiale, il le fera sur son temps.
- **Pour le double mixte en fauteuil roulant**, le joueur qui effectue le lancer peut demander l'aide de l'assistant.
-Pour que le bénévole puisse tenir le fauteuil roulant pendant le lancer, le deuxième joueur se trouve dans la "maison", Le deuxième joueur se trouve dans la "maison", où il montre au joueur qui lance la pierre un balai en direction duquel lancer la pierre. S'ils souhaitent que l'assistant tienne le fauteuil, cette communication est sur leur temps.
- **Du temps supplémentaire est utilisé lorsqu'une équipe demande des changements dans l'ordre de jeu des pierres.** Les chronométreurs ne savent pas s'il s'agit d'une erreur de l'assistant ou d'une demande du joueur pour obtenir une pierre différente. Le temps doit continuer à courir pour cette équipe, à moins que l'arbitre de jeu n'informe le chef-chronométreur que le chronomètre doit s'arrêter. Si l'erreur a été commise par inadvertance par l'assistant, le temps peut être ajusté si l'arbitre de jeu le demande. Un système de cartes avec l'ordre des lancers de pierres sera utilisé par l'assistant. Les changements seront traités par l'arbitre de jeu entre les manches.
- **Retards dus aux actions de l'assistant** - Les actions de l'assistant consistant à placer, nettoyer, ranger, déplacer ou rattraper des pierres déviées peuvent affecter le temps. Une équipe ne doit pas être pénalisée lorsque les actions d'un assistant de joueur sur glace sont retardées pour une raison quelconque. Par exemple, le fait de placer la mauvaise couleur ou le mauvais numéro de pierre devant le joueur, ne pas être prêt avec la première pierre de la manche et tarder à retirer des pierres du jeu. Les chronométreurs doivent transmettre toute préoccupation concernant les retards au chef-chronométreur.

11.8 DÉBUT TARDIF DU MATCH - CLARIFICATION DES RÈGLES

SI LES ÉQUIPES NE SONT PAS PRÊTES À COMMENCER LE JEU À L'HEURE PRÉVUE :

	<u>Equipe# 1</u>	<u>Equipe# 2</u>	<u>Les deux équipes</u>
Prête à Commencer A l'heure	oui	oui	Utiliser le tir à la cible ou un pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Score 0-0
0 :00-0 :59 Secondes de Retard pour Débuter la partie	Si seulement l'équipe # 1 pas de pénalité Utiliser le tir à la cible ou un pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Score 0-0	Si seulement l'équipe # 2 pas de pénalité Utiliser le tir à la cible ou un pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Score 0-0	Si les deux équipes pas de pénalité Utiliser le tir à la cible ou un pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Score 0-0
1 :00 – 14 :59 (1 :00 – 09 :59 Pour le double-mixte)	Si l'équipe # 1 est en retard alors l'équipe # 2 a l'avantage de la dernière pierre, une manche est considérée comme jouée et le score est 0-1	Si l'équipe # 2 est en retard alors l'équipe # 1 a l'avantage de la dernière pierre, une manche est considérée comme jouée et le score est 1-0	Si les deux équipes sont en retard une manche est considérée comme jouée, utiliser le tir à la cible ou un pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre et le score est 0-0
15 :00 – 29 :59 (10 :00- 19 :59 Pour le double-mixte)	Si l'équipe # 1 est en retard alors l'équipe # 2 a l'avantage de la dernière pierre, deux manches sont considérées comme jouées et le score est 0-2	Si l'équipe # 2 est en retard alors l'équipe # 1 a l'avantage de la dernière pierre, deux manches sont considérées comme jouées et le score est 2-0	Si les deux équipes sont en retard deux manches sont considérées comme jouées, utiliser le tir à la cible ou un pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre et le score est 0-0
30:00 minutes (20:00 minutes pour le double-mixte) -Ou plus	Si l'équipe # 1 est en retard alors elle est forfait et l'équipe # 2 est déclarée vainqueur. Le score final est enregistré avec un L et un W.	Si l'équipe # 2 est en retard alors elle est forfait et l'équipe # 1 est déclarée vainqueur. Le score final est enregistré avec un W et un L.	Si les deux équipes sont en retard La partie est considérée comme terminée et les deux équipes sont perdantes. Si une équipe « doit » continuer la compétition, on décidera alors au tir à la cible, si on n'utilise pas le tir à la cible on aura recours à un pile ou face.#
Si une équipe a 1:00 – 14:59 minutes de retard(1:00 – 9:59 double-mixte) et que l'autre équipe a 15:00 – 29:59 minutes de retard (10:00 – 19:59 double-mixte): Deux ends seront considérés comme joués, l'équipe qui avait 1:00 – 14:59 minutes de retard (1:00 – 9:59 double-mixte) obtient l'avantage de la dernière pierre et 1 point.			

11.9 PROCÉDURE DE RETARD DE MATCH

- Le chef-arbitre démarre son chronomètre lorsque tous les autres jeux sont autorisés à commencer, c'est-à-dire à la fin du compte à rebours d'une minute ou à l'annonce officielle lorsqu'il n'y a pas de chronomètre.
- À 1:00 minute, la première manche est considérée comme terminée. L'équipe non fautive reçoit un point et l'avantage de la dernière pierre dans la 2e manche. Le tableau d'affichage doit être mis à jour à ce moment-là.
- À 15:00 minutes (10:00 minutes pour les doubles mixtes), la deuxième manche est considérée comme terminée et l'équipe non fautive reçoit un point supplémentaire et l'avantage de la dernière pierre dans la troisième manche. Le tableau d'affichage doit être mis à jour à ce moment-là.
- À 30:00 minutes (20:00 pour les doubles mixtes), le match est déclaré forfait et le score final est indiqué comme W/L. Le tableau d'affichage doit être mis à jour à ce moment-là.
Chronométrage : Le temps de réflexion de chaque équipe doit être réduit de 3 minutes 45 secondes (4 minutes 45 secondes en curling en fauteuil roulant, 3 minutes 45 secondes en double mixte en fauteuil roulant et 2 minutes 45 secondes en double mixte en fauteuil roulant) pour chaque manche considérée comme terminée.
- Si les deux équipes sont en retard, seules les manches sont considérées comme terminées. L'avantage de la dernière pierre dans la première manche de jeu réel sera déterminé par un tirage au sort ou un tirage à pile ou face. Le score reste de 0-0.
- Si les deux équipes sont en retard de 30:00 minutes (20 :00 minutes pour les doubles mixtes), le match est déclaré forfait et les deux équipes sont perdantes. Si une équipe doit continuer (phase d'élimination directe), le tir à la cible décidera de l'équipe qui continuera. Si aucun tir à la cible n'est utilisé dans la compétition, un pile ou face décidera de l'équipe qui avancera.

12 RÈGLES ET PROCÉDURES POUR LE TIR A LA CIBLE ET LES MESURES

12.1 PROCÉDURES DE MESURE

Tous les appareils de mesure doivent être maintenus au frais.

Un joueur de chaque équipe est autorisé à observer toute mesure, à condition qu'il ne tente pas de d'interférer avec, ou d'influencer, l'arbitre.

Informez le chef-arbitre qu'une mesure est demandée et maintenez le contact radio pendant la mesure.

TIR A LA CIBLE (LSD)

À la fin de l'entraînement d'avant-match de l'équipe, deux joueurs lancent chacun une pierre vers le tee du côté « départ » (Home end). Le premier dans le sens des aiguilles d'une montre, le second dans le sens inverse. L'arbitre mesurera toute pierre qui finit dans la maison. Les pierres qui ne finissent pas dans la maison sont enregistrées comme étant à 199,6 cm. Les pierres qui recouvrent le tee seront mesurées à partir de deux endroits (trous) au bord du cercle de 4 pieds. Ces deux endroits forment un angle de 90 degrés avec le trou central et sont situés à 0,61 m (2 pieds) du trou central.

Les pierres lancées avant l'annonce officielle, ou pas dans la minute allouée pour le tir à la cible, seront enregistrées avec la distance maximale. Lorsque des poignées Eye on the Hog sont utilisées : Si la pierre de tir à la cible affiche des lumières rouges l'équipe ne doit PAS arrêter la pierre mais la laisser continuer. La pierre sera vérifiée après avoir été mesurée. . S'il s'agit d'une violation de hog-line, elle sera comptée comme une distance maximale (199,6 cm). Si la poignée est défectueuse la mesure sera maintenue.

ZONE DE GARDE LIBRE

- Le bloc ou l'équerre est utilisé pour décider si une pierre se trouve dans la zone de garde libre à la hog-line ou à la tee-line à côté de la maison.
- Le compas est utilisé pour décider si une pierre touche la maison. Ne pas déplacer la pierre et indiquer par un signal de la main si elle est dans la zone de garde libre ou non.
- Si une pierre ne peut être mesurée en raison de la présence d'autres pierres dans la maison, la mesure se fera visuellement. Après une décision visuelle, la pierre ne sera pas mesurée à nouveau, sauf si elle est déplacée.

MESURES DANS LA MAISON

- Prenez le dispositif de mesure avec l'extrémité pointue dans votre main droite (cela permet de s'assurer que les mesures sont effectuées dans le sens des aiguilles d'une montre, ce qui est la direction préférée).
- Si possible, entrez dans la maison à la position 6 heures après avoir rafraîchi vos chaussures.
- Demandez aux équipes d'enlever les pierres qui ne sont pas concernées par la mesure.
- Demandez aux équipes à quoi sert la mesure (par exemple : point, 2e pierre, 3e pierre, etc.)
- Posez d'abord les pieds de l'instrument de mesure sur la glace, puis la pointe dans le trou central.
- Indiquez aux observateurs (un de chaque équipe) de se tenir derrière le juge-arbitre pour observer la mesure. Tous les autres joueurs doivent se tenir à l'extérieur de la maison.
- Les mesures peuvent être effectuées dans le sens des aiguilles d'une montre (ou dans le sens inverse), mais il faut maintenir cette direction pendant toute la durée de la mesure.
- Faites tourner l'appareil dans le sens des aiguilles d'une montre en passant lentement devant la pierre n° 1, en observant attentivement la lecture finale et en énonçant la lecture approximative à haute voix. Passez à la pierre n° 2 en utilisant une main pour pousser le dispositif à l'extérieur des pierres à mesurer. Observez et énoncez la lecture sur la deuxième pierre.
- Tenez-vous debout, montrez du doigt la ou les meilleures pierres et dites-le clairement. Établissez un contact visuel et donnez suffisamment de temps aux observateurs pour accepter ou remettre en question la décision. Après cela, dans la mesure du possible, éloignez du tee celles qui ne comptent pas. Toutefois, si ces pierres se trouvent de l'autre côté de la maison, la dernière pierre mesurée peut être déplacée vers l'intérieur ou l'extérieur, selon le résultat de la mesure.
- Les équipes ont le droit de demander une deuxième mesure à l'arbitre du match. Si c'est le cas, déplacez l'appareil de mesure dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la pierre n° 1 et répétez les étapes de mesure des pierres.
- Si les équipes demandent une troisième mesure, informez-les que vous allez demander l'aide du chef-arbitre. Contactez le chef-arbitre par radio pour demander une dernière mesure.
- En fonction des résultats de la mesure, confirmez le score avec les deux équipes.
- Après la mesure, retirez d'abord la pointe du dispositif du trou central avant de soulever le reste de la mesure.
- Si les pierres sont si proches du tee qu'un instrument ne peut être utilisé, la mesure est effectuée visuellement. Si une équipe n'est pas d'accord avec la décision de l'arbitre de jeu, ou souhaite une seconde opinion, le chef-arbitre prend la décision finale.
- À la fin d'une manche, pour déterminer si une pierre est dans la maison, on utilise le compas. En supposant que la pierre ne doit pas être mesurée par rapport à une autre pierre, déplacez la pierre vers l'intérieur si elle marque et vers l'extérieur si elle ne compte pas.
- Pour mesurer trois pierres, il faut toujours commencer par mesurer la pierre d'une seule couleur.
- En fonction des résultats de la mesure, confirmez avec les deux équipes le score de la manche.

AUTRES MESURES

Pour mesurer si une pierre est en jeu à la ligne arrière, à la hog-line ou à la ligne de côté (s'il n'y a pas de séparateurs), on utilise le bloc. Si la pierre se trouve exactement sur la ligne centrale à l'arrière de la maison et qu'il n'y a pas de pierre sur le passage, on utilisera le compas.

MESURER UNE PIERRE PENDANT UNE MANCHE À LA LIGNE ARRIÈRE

Si l'on demande à un arbitre de décider si une pierre est hors- jeu (complètement hors de la ligne arrière), la procédure de mesure suivante doit être appliquée.

Pendant une manche, toute pierre située sur la ligne arrière ne peut être mesurée qu'avec le bloc. Le compas ne peut pas être utilisé. Après la décision, si la pierre reste en jeu, elle doit être observée de près jusqu'à ce qu'elle soit déplacée ou retirée.. Si la pierre n'a pas été déplacée jusqu'à la fin de la manche, à la demande des équipes, le compas peut alors être utilisé pour mesurer si la pierre est dans la maison ou non (si la question se pose). La décision de la mesure du bloc prise plus tôt dans cette manche sera maintenue et le bloc ne sera pas utilisé à nouveau.

MESURE DE QUATRE PIERRES

Choisissez une paire de pierres de la même couleur et utilisez celle qui est la plus éloignée pour la comparer à l'autre paire de pierres. Si nécessaire, mesurez entre les deux paires que vous avez choisies pour déterminer celle qui est la plus éloignée du tee.

En comparant cette pierre à chacune des autres paires, vous éliminerez au moins une pierre - soit l'une ou l'autre des autres pierres, ou celle que vous avez sélectionnée. Le problème est alors réduit à une mesure de trois ou deux pierres et la décision est simple à prendre.

Exemple :

Appelons les deux pierres rouges R1 et R2, et les deux pierres jaunes J1 et J2. Vous avez constaté que R2 est la plus éloignée des rouges. On mesure alors R2 par rapport à J1 et J2. Si R2 bat les deux, alors c'est deux pour les rouges. Si R2 bat J2 mais pas J1, alors c'est une mesure J1 contre R1. Si R2 est battu à la fois par J1 et J2, alors c'est une mesure de R1 contre J1 et J2.

MESURE DE CINQ PIERRES

Comparez les deux pierres de la même couleur et déterminez laquelle est la plus éloignée et placez la jauge sur cette pierre. Comparez cette pierre avec chacune des 3 pierres de l'autre couleur. Toute pierre qui est meilleure doit rester en place pour pouvoir être mesurée ultérieurement par rapport à la meilleure des deux pierres. Toute pierre plus mauvaise peut être enlevée. Si les trois pierres sont moins bonnes, la couleur des deux pierres marque 2 points. Si l'une des trois pierres est meilleure, elle est mesurée par rapport à la meilleure couleur de la pierre 2 après que la plus mauvaise couleur de la pierre 2 ait été retirée.

Exemple :

R1 et R2 contre J1, J2 et J3. Après la mesure, il est déterminé que R2 est plus mauvaise que R1, la jauge est donc placée sur R2. R2 est comparée à J1 (J1 est plus mauvaise, elle peut donc être retirée), puis R2 est comparée à J2 (J2 est meilleur, il reste donc en place), puis R2 est comparé à J3. (J3 est plus mauvaise, elle peut donc être enlevée) ; ensuite, enlevez R2 puisqu'elle est moins bonne que J2 ; puis faire une mesure normale entre R1 et J2.

12.2 TIR A LA CIBLE

Les tirs à la cible (LSD) sont utilisés pour déterminer quelle équipe aura le choix de lancer la première ou la deuxième pierre de la première manche.

- Les tirs à la cible (2 par équipe) auront lieu à la fin de l'entraînement d'avant-match de chaque équipe (Une minute sera accordée pour jouer chaque tir à la cible).
- Les équipes seront informées, dans le document de la réunion d'équipe, que les arbitres partiront du principe que chaque équipe qui remporte le tir à la cible voudra la dernière pierre de la première manche. S'il arrive qu'une équipe ne veuille pas la dernière pierre si elle gagne le tir à la cible, elle doit en informer l'arbitre avant le début de son entraînement.
- Les équipes adverses doivent rester derrière le tableau d'affichage pendant l'entraînement d'avant-match de leur adversaire. Si cela n'est pas possible, alors l'équipe adverse doit se tenir aussi loin que possible derrière la piste, afin de ne pas distraire ou intimider l'autre équipe.
- Le nombre de pierres LSD et le nombre de lancers dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour chaque joueur seront déterminés en fonction du nombre de parties du round-robin.
- Une équipe qui n'a pas assez de joueurs (pour cause de maladie ou de blessure) pour jouer son match est tout de même autorisée à s'entraîner lors de l'entraînement d'avant-match et lancer ses pierres de tir à la cible avec les joueurs restants, conformément aux règles en vigueur.

À la fin de l'entraînement d'avant-match de chaque équipe, deux pierres seront lancées vers le tee côté « départ » (home end) par des joueurs différents - la première dans le sens des aiguilles d'une montre et la seconde dans le sens inverse.

La personne qui joue la pierre peut être n'importe lequel des cinq joueurs de l'équipe. Un membre de l'équipe tiendra le balai dans la maison côté « départ » (home end) au-delà de la hog-line et avec au moins un pied/roue sur la surface de la glace. Les règles normales de balayage s'appliquent. Seuls quatre joueurs (2 en double mixte) peuvent se trouver sur la surface de la glace pendant le tir à la cible. Les autres membres de l'équipe doivent se tenir aussi loin que possible de la surface de la glace et ne doivent pas donner d'instructions.

Curling en fauteuil roulant et double mixte en fauteuil roulant : Un officiel de l'équipe est autorisé à nettoyer et à placer les deux pierres du tir à la cible pour son équipe. Il doit prendre position derrière la ligne de fond avant le lancer. L'officiel de l'autre équipe et le(s) joueur(s) restant(s) doivent prendre une position hors de la glace côté départ (home end). L'équipe qui n'effectue pas le lancer doit être aussi loin que possible du bout de la piste.

La première pierre sera mesurée et retirée du jeu avant que la deuxième pierre ne soit lancée. Les distances pour chaque pierre sont additionnées pour donner à l'équipe son total de tir à la cible pour ce match.

Ce processus sera répété lors du deuxième entraînement d'avant-match et le gagnant du tir à la cible sera déterminé.

Les pierres qui finissent dans la maison sont mesurées.

- Les distances du tir à la cible seront mesurées comme la distance du tee au centre de la pierre.
- Le rayon officiel des pierres utilisées dans les championnats de la WCF de 14.2 cm doit être ajouté à n'importe quel résultat mesuré.
- Pour calculer la distance exacte du tee au centre de la pierre de curling, les pierres couvrant le tee seront mesurées de deux positions au bord du cercle de 4 pieds. Ces deux positions ont à un angle de 90° et à 0,61 m (2 pieds) du trou central.
- Les pierres qui ne finissent pas dans la maison sont enregistrées pour 199,6 cm.
- Si un membre de l'équipe qui lance touche une pierre en mouvement ou fait en sorte qu'elle soit touchée, la pierre sera retirée et enregistrée comme étant de 199,6 cm.
- Si un membre de l'équipe qui ne lance pas ou une force externe (n'inclut pas les débris qui se trouvent sur la glace) touche une pierre en mouvement ou la fait toucher, la pierre sera rejouée.
- Si un membre de l'équipe qui lance déplace une pierre immobile ou la fait bouger avant que l'arbitre n'ait terminé la mesure, la pierre sera retirée et enregistrée comme étant à 199,6 cm.
- Si une équipe ne joue pas une pierre de tir à la cible (p. ex., arrivée tardive), elle est enregistrée à 199,6 cm.

- Si un membre de l'équipe qui ne lance pas ou une force extérieure déplace ou fait déplacer une pierre immobile avant que le juge-arbitre ait terminé la mesure, la pierre est remise à sa position initiale par l'équipe qui effectue le lancer.
- Si un joueur n'active pas la poignée avant de lancer une pierre, ou s'il y a violation de hog-line, la pierre sera retirée et enregistrée 199,6 cm.

Remarque : Les équipes doivent être informées lors de la réunion d'équipe que si une poignée électronique signale une violation de la hog-line pendant le tir à la cible (seulement), elles ne doivent pas l'arrêter. Après l'arrêt de la pierre, elle sera mesurée, puis les juges détermineront si la poignée fonctionnait correctement ou non. Si la poignée fonctionne correctement le tir à la cible sera enregistré comme étant à 199,6 cm ; si la poignée n'a pas fonctionné correctement, le tir à la cible sera enregistré selon la mesure prise. Si une équipe arrête une pierre de tir à la cible indiquant une violation de hog-line, il n'y aura pas de relance autorisée.

Si les totaux des deux équipes sont les mêmes, les pierres individuelles sont comparées et la meilleure pierre de tir à la cible non égale a le choix de lancer la première ou la deuxième pierre de la première manche. Lorsque les deux équipes ont exactement les mêmes mesures entre les pierres de tir à la cible individuelles, on procède à un pile ou face pour déterminer ce choix. L'avantage de la dernière pierre de la première manche sera marqué d'un astérisque ou d'un autre signe dans l'espace prévu à cet effet sur le tableau d'affichage. Il reste affiché pendant toute la partie. Un autre symbole sera placé dans chaque case en bout de tableau au fur et à mesure de la partie pour indiquer l'équipe ayant la dernière pierre dans cette manche.

ANNONCES DES TIRS A LA CIBLE

Les tirs à la cible se font à la fin de l'entraînement d'avant-match.

- Lorsqu'il reste une minute d'entraînement (c'est-à-dire 8 minutes) "Une minute avant la fin de l'entraînement".
- À la fin de l'entraînement (c'est-à-dire 9 minutes) "L'entraînement est terminé".
- Il y a une courte pause pour permettre à toutes les pierres lancées de s'immobiliser. « Merci de jouer vos tirs à la cible dans le sens des aiguilles d'une montre ».
- Les équipes disposent d'un maximum de 60 secondes pour lancer la pierre dans le sens des aiguilles d'une montre. Si la pierre n'a pas atteint la tee-line (hog-line en curling en fauteuil roulant) côté lancer dans les 60 secondes (observée par un juge-arbitre), elle sera enregistrée à 199,6 cm. Si un joueur lance une pierre de tir à la cible avant l'annonce "Veuillez lancer...", la pierre sera également enregistrée comme étant à 199,6 cm.
- Le processus est répété avec le tir à la cible dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

PROCÉDURES DE TIR A LA CIBLE

Bien que de nombreuses qualifications pour le tour final soient déterminées sans utiliser les classements des tirs à la cible, il est toujours important d'essayer de réduire la possibilité d'erreurs. Afin d'essayer de rendre les mesures des tirs à la cible aussi précises que possible, il est recommandé de procéder comme suit :

- Lorsque plus d'une mesure est utilisée, les mètre-rubans doivent être clairement marqués pour une piste spécifique et utilisés uniquement sur cette piste au cours du round-robin. Puisque que les équipes changent de pistes, on espère que cela équilibrera les différences entre les mesures. Si la différence est trop importante sur un mètre-ruban, celui-ci ne doit pas être utilisé.
- Tous les mètre-rubans à utiliser sont réglés sur le système métrique, la flèche étant dirigée vers la pierre à mesurer.
- Comme il faut deux personnes pour effectuer les mesures dans les huit pieds et les douze pieds, il est recommandé, dans la mesure du possible, les juges-arbitres travaillent par paires. Dans une compétition utilisant quatre pistes, les arbitres affectés aux pistes A et B effectueront les mesures de tir à la cible sur ces pistes et les arbitres affectés aux pistes C et D effectueront les mesures de tir à la cible sur ces pistes. Les deux instruments de mesure doivent être clairement marqués "A-B" et "C-D".
- Les juges-arbitres doivent s'assurer que la mesure enregistre 0,1 cm et qu'elle est remise à 0,0 avant chaque mesure.
- Si la mesure est lâche dans le trou central, elle doit être maintenue fermement sur le côté du trou le plus proche de la pierre à mesurer.

- N'importe quel joueur, impliqué dans les lancers du tir à la cible, peut observer la mesure.
- Les arbitres doivent connaître la distance entre le centre et chaque ligne marquant les cercles de la maison afin de savoir dans quelle fourchette la mesure de la pierre doit se situer (c'est-à-dire 182,9 cm pour le 12 pieds, 121,9 cm pour le 8 pieds, 60,96 cm pour le 4 pieds ; minimum de 15,24 cm pour le cercle intérieur).
- Le mètre- ruban doit être déroulé à une vitesse aussi régulière que possible pour chaque mesure et l'extrémité du ruban doit entrer en contact avec la pierre à mesurer au centre de la bande de frappe, de sorte que l'extrémité du ruban affleure la surface de la pierre.
- La lecture doit être verrouillée une fois la mesure prise et les deux arbitres doivent voir et confirmer la lecture.

12.3 TIR A LA CIBLE COLLECTIF – DRAW SHOT CHALLENGE

Le tir à la cible collectif (Draw Shot Challenge) est utilisé lors des compétitions qui utilisent le tir à la cible pendant le round-robin de la compétition. Le tir à la cible collectif est utilisé pour établir le classement dans les situations où les équipes sont impliquées dans des situations d'égalité insolubles.

Le tir à la cible collectif est la distance moyenne des tirs à la cible individuels qui ont été joués par une équipe pendant le round-robin d'une compétition. Lorsque 11 pierres individuelles ou moins ont été jouées, le résultat le moins favorable est éliminé avant de calculer la distance moyenne. Si plus de 11 pierres individuelles ont été lancées les deux résultats les moins favorables sont automatiquement éliminés avant le calcul de la distance moyenne. L'équipe ayant le tir à la cible collectif le moins élevé reçoit le meilleur classement.

Si les tirs à la cible collectifs sont égaux, c'est l'équipe ayant le meilleur tir à la cible individuel non égal qui est la mieux classée. Lorsque tous les tirs à la cible individuels sont égaux, l'équipe dont l'association est classée plus haut dans les classements mondiaux officiels de la WCF est classée devant.

La distance enregistrée par un arbitre pour n'importe quelle tir à la cible individuel peut être révélée quand on la lui demande, et elle peut être affichée publiquement (par exemple - sur les tableaux de sport aux Jeux Olympiques). Un tableau sera tenu à jour, dans lequel seront consignés les tirs à la cible individuels de toutes les équipes.

Dans les compétitions où les équipes jouent dans des groupes de taille différente, le tir à la cible collectif sera calculé de la même manière pour toutes les équipes. Seul le nombre de tirs à la cible individuels du groupe ayant le plus petit nombre d'équipes sera pris en compte dans le calcul du tir à la cible collectif pour tous les groupes.

Toutes les équipes doivent remplir les conditions minimales (nombre joués par chaque joueur) au cours des parties considérées. Le nombre minimum de tirs à la cible par joueur est déterminé par le nombre de parties du round-robin de la compétition.

13 LOGICIELS ET ÉQUIPEMENTS

13.1 DESCRIPTION DU LOGICIEL – CUCOS

CURLING COACH SYSTEM (CuCoS) : COMPOSITION D'ÉQUIPE

La description suivante est remise à chaque équipe lors de la réunion d'équipe, ainsi que leur code PIN. Une description supplémentaire a été ajoutée en caractères bleus :

Le système électronique "Curling Coach System (CuCoS)" est utilisé. Une tablette PC est placée sur le banc du coach (table du chef-arbitre). Tout membre de l'équipe peut enregistrer la composition d'équipe pour le match 10 minutes après la fin de la session précédente, mais au plus tard 15 minutes avant le début du premier entraînement d'avant-match, c'est-à-dire au plus tard 45 minutes avant le début de la session.

Étape 1 : Appuyer sur le bouton start

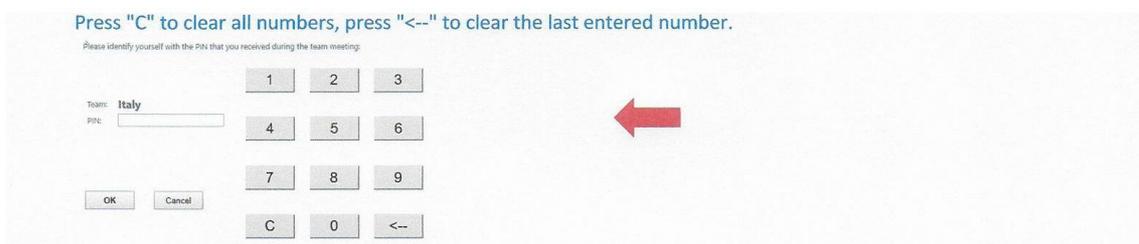


Cette étape n'est exigée que si vous êtes la première personne à enregistrer la composition d'équipe pour cette session. Sinon passez à l'étape 2.

Étape 2 : Choisissez votre équipe



Étape 3 : Entrez votre code pin (utilisez les boutons numériques visibles et appuyez sur ok



Si une équipe doit changer de composition après l'entraînement ou pendant la partie le PIN du chef-arbitre ou du chef-arbitre adjoint est nécessaire.

Etape 4 : Vérifier la composition et corriger, si nécessaire (Position et skip/vice-skip). Sélectionnez les joueurs du tir à la cible (dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse) et appuyez sur ok.

Select the LSD players (clockwise and counter-clockwise) and press OK.

LSD: ↻ ↻

KENNY John	4	3	2	1	A	Skip	Vice	○	○
GRAY Bill	4	3	2	1	A	Skip	Vice	○	○
FYFE Neil	4	3	2	1	A	Skip	Vice	○	○
WHYTE David	4	3	2	1	A	Skip	Vice	○	○
HUME David	4	3	2	1	A	Skip	Vice	○	○

OK Cancel 3 Players only Set to Original Line-up

Pour jouer avec 3 joueurs seulement , cliquez « 3 joueurs seulement » - La colonne 1 changera en « A ». Sélectionnez les joueurs comme d'habitude.

Si vous rencontrez le moindre problème pour sélectionner les bons joueurs, cliquez sur « revenir à la composition d'origine » et recommencez.

Etape 5 : Vérifiez la composition et les joueurs du tir à la cible

Name	Position / Function
KENNY John	Skip
GRAY Bill	Vice-Skip
FYFE Neil	Second
WHYTE David	Lead
HUME David	Alternate
RUSSELL Gillian	Coach

Si vous voyez une ligne **jaune** ou **orange** d'avertissement, recommencez et corrigez la sélection.

Info : La fenêtre de sélection de l'équipe change de couleur pour permettre une meilleure vue d'ensemble au chef-arbitre.

Vert : Toutes les informations ont été correctement enregistrées.

Jaune : La composition a été enregistrée mais les joueurs de tir à la cible ne sont pas les bons.

Orange : Les règles de composition d'équipe n'ont pas été respectées (Par exemple en mixte ordre FFHH).

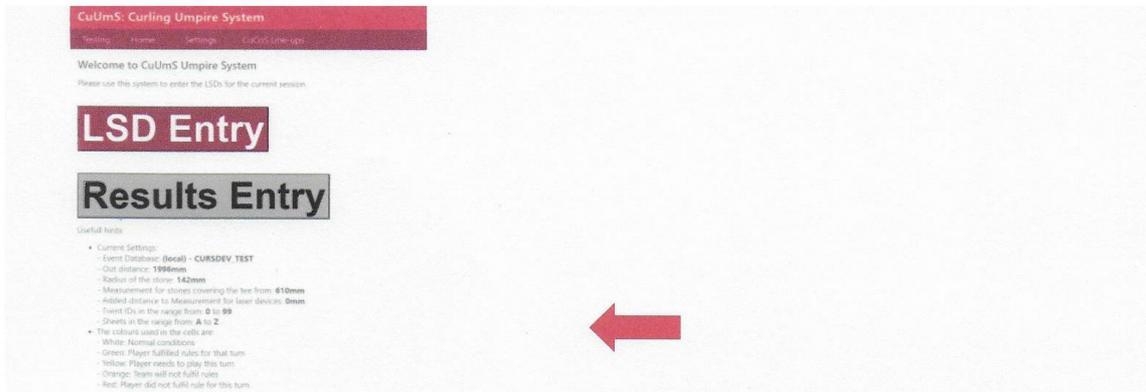
Bleu : Un changement de composition durant la partie a été enregistré.

Note : Le CuCos n'est pas utilisé en double-mixte

13.2 DESCRIPTION DU LOGICIEL – CUUMS

CURLING UMPIRE SYSTEM (CuUmS) : Saisie du tir à la cible

Étape 1 : Écran de démarrage. En appuyant sur le bouton "Start", le système est initialisé.



Avant de cliquer sur saisir du tir à la cible vérifiez les bons réglages, en particulier pour le rayon et la distance laser.

Étape 2 : Aperçu de la saisie des données

Étape 2 : Aperçu de l'entrée des données																									
Sélection de la piste (Gris est sélectionné)																									
Sélection de l'équipe (Rouge ou jaune)																									
Bleu 1 est la première pierre																									
Le joueur avec un cadre bleu est sélectionné pour jouer Les chiffres indiquent le nombre de tirs à la cible effectués par chaque joueur.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Player</th> <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MICHEL Sven</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>PAETZ Claudio</td> <td>1</td> <td></td> <td>1 2</td> </tr> <tr> <td>TROLLIET Sandro</td> <td>2</td> <td></td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>GEMPELER Simon</td> <td>2</td> <td></td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>SCHWARZ Benoit</td> <td>0</td> <td></td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Player	0	1	2	MICHEL Sven	0	1	2	PAETZ Claudio	1		1 2	TROLLIET Sandro	2		2	GEMPELER Simon	2		2	SCHWARZ Benoit	0		0
Player	0	1	2																						
MICHEL Sven	0	1	2																						
PAETZ Claudio	1		1 2																						
TROLLIET Sandro	2		2																						
GEMPELER Simon	2		2																						
SCHWARZ Benoit	0		0																						
Vert : Règle respectée																									
Jaune : Doit jouer																									
En rouge ligne de message Vérifier la distance finale,																									

Étape 3 : Cliquez sur la cellule bleue pour ouvrir le clavier numérique, Assurez vous de cliquer sur le champ correct (le bleu complet) pour obtenir ce résultat.

Étape 4 : Saisir la distance

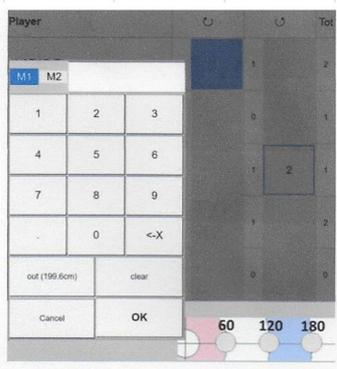
Utilisez les touches numériques pour saisir la distance.

Les valeurs peuvent être saisies en mm ou en cm (elles changent dès que vous appuyez sur la touche ".").

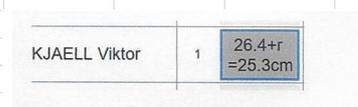
Corrigez avec "<-X" pour un chiffre ou utilisez "clear" pour effacer tous les chiffres. Utilisez le bouton out pour les pierres hors de la maison.

Terminez avec "OK".

La distance au centre est calculée et est affichée dans la cellule :



Note : La valeur finale du tir à la cible peut être inférieure suite à la correction laser.



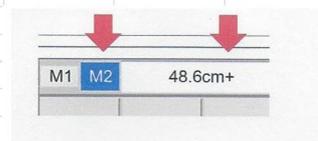
Étape 5 : Changer de piste et mesurez la prochaine pierre, Répétez sur toutes les pistes.

Spécial 1 : Les équipes avec des couleurs différentes pour le premier entraînement (parties avec sélection au pile ou face) peuvent pré-enregistrer l'équipe qui s'entraînera en premier de manière à ce que l'arbitre obtienne automatiquement la bonne équipe lorsqu'il change de piste. Une fois changé pour la deuxième équipe sur une piste, toutes les deuxièmes équipes de toutes les pistes seront affichées,

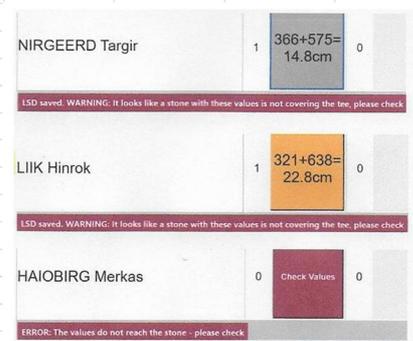
Spécial 2 : Si plusieurs instruments sont utilisés ils sont synchronisés à chaque fois que sont sélectionnées une différente piste ou une différente équipe.

Spécial 3 : Double mesure pour les pierres sur le tee (ou trop proches pour mesurer)

Étape 4b : Au lieu de "ok" tapez M M2 pour entrer la deuxième valeur, Un "+" apparaît sur l'écran, Terminez par "OK"



Si les deux valeurs indiquent une distance mesurable avec une seule mesure, une information est affichée :



Si les deux mesures indiquent une distance bien plus importante que le rayon le résultat apparaît en orange et un avertissement est affiché:

Si les deux mesures sont si petites qu'elles atteignent pas la pierre, un avertissement rouge si les deux mesures sont si petites qu'elles n'atteignent pas la pierre, un avertissement rouge est affiché.

Spécial 4 : Ajuster manuellement la dernière pierre du premier end (LSFE) (lorsque les 4 tirs à la cible sont identiques ou que des L'équipe avec les lettres "LFSE" et le smiley a actuellement la dernière pierre attribuée et la bordure autour de la e la piste indique cette couleur,

A	B	C	D
Denmark		China	
LSFE	50.4cm LSFE	201.7cm	LSFE

Pour changer d'équipe, appuyez sur le petit bouton "LFSE" et confirmez la question de sécurité,

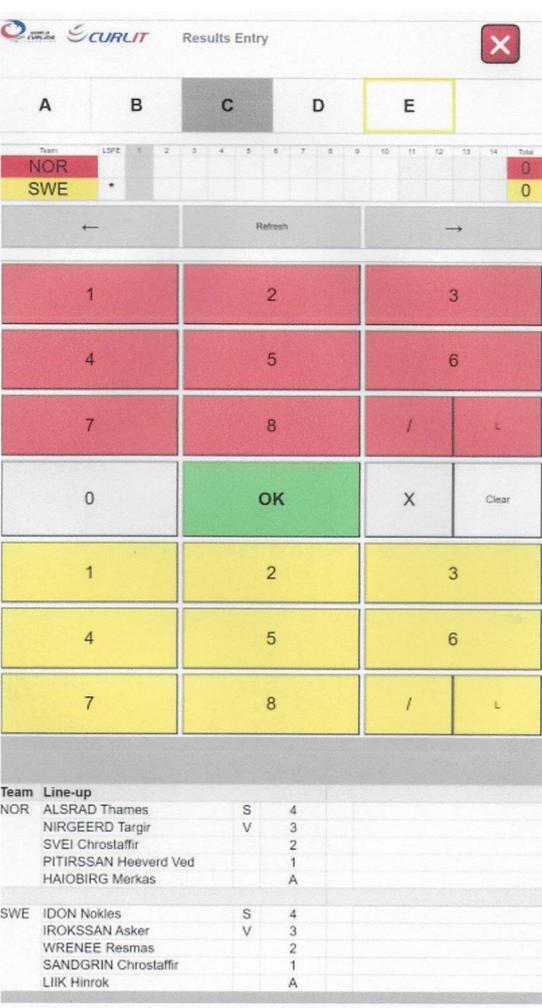
Spécial 5 : Changement de joueur :

Cliquez sur le gris pour un nouveau joueur, confirmez la question de sécurité et la boîte bleue changera.

Si une valeur a déjà été entrée , cliquez de nouveau sur la nouvelle boîte bleue pour ouvrir le clavier numérique, la valeur mesuré s'affichera; pressez simplement "OK" pour confirmer.

CURLING UMPIRE SYSTEM (CuUmS) : SAISIE DES RÉSULTATS

Chaque arbitre recevra une tablette pour la session pour saisir les résultats, qui sont alors automatiquement affichés sur les tableaux électroniques (si disponibles), sur le tableau d'affichage public (si disponible), à la télévision et sur le site Web de la WCF.

L'écran principal est constitué de multiples parties		
	Sélection de la piste (Le gris est sélectionné)	
	Tableau d'affichage: La manche en cours est surlignée en gris	
	Navigation: manche précédente ou suivante, rafraichir pour charger le score depuis la base de données	
	Chiffres rouges	
	0 (pour un end blanc) X si une équipe concède, "clear" pour effacer le score d'une manche. OK pour confirmer chaque action.	
	Chiffres jaunes	
	Ligne d'information avertissement/Ligne d'erreur	
	Composition équipe rouge pour cette partie	
	Composition équipe jaune pour cette partie	

Pour saisir le score d'un end , cliquez sur le nombre approprié du score de l'équipe, soit pour rouge ou jaune.

Exemple : cliquez 1 pour jaune

La fenêtre sélectionnée apparait en foncé.

La ligne d'information affiche le score

Confirmer avec OK

La ligne d'information affichera une confirmation

Le score est mis à jour et la manche en cours ajustée.

Situations spéciales :

1, Corriger le score

Naviguer vers la manche où le score doit être corrigé.

La manche à corriger est surlignée en bleu pour indiquer "pas la manche en cours"

Saisir le score correct et confirmer avec OK.

2, Supprimer un score

Naviguer vers la manche où le score doit être supprimé et cliquer sur le bouton "clear"

Un message d'avertissement sera affiché, vérifier la piste et la manche puis confirmer.

Appuyer sur le OK vert pour confirmer

The screenshots illustrate the following steps:

- A numeric keypad with buttons 0-9, a green 'OK' button, a grey 'X' button, and a 'Clear' button.
- A table showing scores for NOR and SWE teams across 14 ends. The current end (4) is highlighted in yellow.
- A confirmation message: "Press OK to save score for yellow team 0-1".
- A confirmation message: "Result for end 4 saved.".
- The table is updated with the score for end 4. A red arrow points to the '4' column header.
- The table is updated again. A red arrow points to the '4' column header.
- The table is updated with the score for end 4. A red arrow points to the '4' column header.
- The table is updated with the score for end 4. A red arrow points to the '4' column header.
- The table is updated with the score for end 4. A red arrow points to the '4' column header.
- A confirmation dialog: "Please confirm here to erase the result of this end and click on OK to execute on the database".
- A confirmation dialog: "Press OK to execute on the database".

3. Fin de partie

Saisir le score du dernier end. S'il n'y a pas égalité, " game over " s'affiche

Pour un extra-end , continuer de la même manière que pour les autres manches.

Si une équipe concède, utiliser X et confirmer comme pour un score normal en cliquant sur le OK vert, " Game over" s'affiche.



4. Changement de composition,

Lorsque le coach d'une équipe saisit un changement de composition dans CuCoS cela peut immédiatement apparaître comme " changement de composition en cours".

				Pending Line-up Change End 8	
RUS	STUKALSKIY Alexey	V	4	V	STUKALSKIY Alexey
	ARKHIPOV Evgeny		3		ARKHIPOV Evgeny
	DROZDOV Andrey	S	2	S	DRON Petr
	DRON Petr		1-A		DROZDOV Andrey
	KOZYREV Alexander	A			KOZYREV Alexander

Les joueurs rouges sortent , le vert indique le nouveau joueur ou son rôle, le jaune montre les changements.

Lorsque le changement se produit (c'est-à-dire déclenché par l'équipe des résultats), le titre change pour " changement de composition end x.

Le changement est également expliqué par le texte.

				Line-up Change End 7	
SUI	SCHWERZ Binaot	S	4	S	MEIRKO Damonok
	PEITZ Cleadoa	V	3		PEITZ Cleadoa
	MEIRKO Damonok		2		di CRAZ Pilir
	TENNIR Velinton	1	V	V	SCHWERZ Binaot
	di CRAZ Pilir	A			TENNIR Velinton

TROLLET S replaced GEMPELER S at the beginning of end 7
Revised line-up: (4 S) SCHWARZ S, (3) PEITZ C, (2) TROLLET S, (1 V) MICHEL S

Possibilité de formation

La manipulation des deux applications, CuCoS et CuUmS, peut être essayée sur la page d'essai:

<https://curlit.com/test/>.

Il peut être utilisé sur l'ordinateur, mais une tablette ou un grand téléphone mobile présentent une disposition plus réaliste.

Pour CuCoS, le mot de passe de test de l'arbitre en chef est 111, celui de l'arbitre en chef adjoint est 222.

Le statut du jeu peut être réinitialisé sur le site principal pour permettre d'effacer les données et de recommencer.

Veuillez garder à l'esprit que si plusieurs utilisateurs testent en même temps, les données peuvent être écrasées.

13.3 EYE ON THE HOG - DÉTECTION ÉLECTRONIQUE DES VIOLATIONS DE HOG-LINES

GÉNÉRALITÉS

Eye on the Hog est un système qui fournit un jugement impartial de la hog-line pour le curling. Il utilise une technologie innovante pour détecter une bande magnétique gelée dans la glace à la hog-line et une main nue touchant la poignée.

Les circuits dans la poignée allument des lumières vertes après un lâcher valide ou font clignoter des lumières rouges si une violation a eu lieu.

FONCTIONNEMENT

Le système électronique Eye on the Hog s'active et les voyants rouges clignotent lorsque la pierre est inclinée à un angle de 70 degrés, avec une main nue touchant la poignée enduite. Lorsque la pierre est remise en position de jeu et que la poignée est relâchée, les LED vertes clignotent rapidement pendant dix secondes, puis lentement pendant deux minutes. Si la poignée n'est pas touchée, l'électronique s'éteint après l'arrêt du clignotement lent. Si la poignée est touchée, les LED s'éteignent pour éviter de distraire le curleur pendant le lancer. Lorsque la poignée est relâchée avant la hog-line, les LED vertes clignotent jusqu'à ce que le centre de la pierre croise le centre de l'aimant de la ligne de jeu. Puis les LED vertes s'allument pendant cinq secondes pour indiquer que le lancer est valide. Si la poignée n'est pas relâchée avant que le centre de la pierre ne franchisse le centre de l'aimant de la hog-line, une violation est indiquée pendant vingt-cinq secondes par le clignotement des LED rouges. Le capteur tactile reste allumé pendant un court intervalle après le franchissement de la hog-line. Si la poignée est touchée dans cet intervalle l'indication passe de valide à violation. L'alternance de LEDs rouges et vertes indique une batterie faible.

Le fonctionnement de la poignée doit être vérifié avant une compétition.

TEST DE LA POIGNÉE MONTÉE (EN UTILISANT L'AIMANT DE LA HOG-LINE)

Avec une main nue touchant la poignée, inclinez la pierre sur sa surface de frappe pour activer l'électronique. Les LED rouges doivent clignoter momentanément.

Remettez la pierre sur sa surface de glisse et relâchez la poignée ; les LED vertes doivent clignoter rapidement. Touchez la poignée avec un doigt et les LED s'éteignent.

Sans toucher la poignée, poussez la pierre sur l'aimant de la hog-line à une vitesse de curling normale. Les LED vertes doivent s'allumer pendant cinq secondes.

Une fois les LED vertes éteintes, attendez deux secondes, puis réactivez l'électronique. Avec une main nue en touchant la poignée, poussez la pierre sur l'aimant de la ligne de jeu à une vitesse de curling normale. Les LED rouges doivent clignoter pendant vingt-cinq secondes.

INSTRUCTIONS POUR LE CURLEUR

Les curleurs doivent se familiariser avec les directives suivantes pour assurer le bon fonctionnement du système. Avant de lancer une pierre, l'électronique de la poignée doit être activée en inclinant la pierre avec une main nue touchant la poignée. Après son activation, si la poignée n'est pas touchée pendant deux minutes, le système électronique s'éteint et devra être réactivé. Pour vérifier que le système fonctionne, relâchez la poignée activée et observez que les LED vertes clignotent. Touchez la poignée et observez que les LED vertes s'éteignent. Le capteur tactile de la poignée a été conçu pour détecter une main nue, c'est pourquoi il ne faut pas porter de gant ou de moufle sur la main de lancer pendant le lancer d'une pierre. Les LED rouges clignotantes indiquent une violation de la hog-line. Les LED vertes continues indiquent un lancer valide. L'alternance de LED rouges et vertes indique que la batterie est faible et il faut en informer les officiels.

ATTENTION :

- Les balais et les chaussures peuvent endommager la poignée enduite et les LED. Ne pas pousser la poignée avec des balais ou des chaussures.
- Ne pas retourner la pierre sur la glace avec la poignée en contact avec la glace. Le revêtement de la poignée peut être endommagé.
- Si une poignée se desserre, n'essayez pas de la resserrer en la faisant tourner. Cela pourrait endommager le compartiment des piles. Demandez à un officiel ou à un glacier de serrer correctement la vis de fixation.

13.4 EYE ON THE HOG - PROCÉDURES DE DYSFONCTIONNEMENT

Ces informations doivent être incluses dans le document de réunion d'équipe afin que les joueurs soient au courant des procédures suivantes :

- Les lumières rouge et verte qui clignotent rapidement en alternance indiquent que la poignée n'a pas été correctement réglée. Le joueur doit réinitialiser la poignée avant de lancer la pierre.
- L'alternance de lumières rouges et vertes clignotant lentement indique que la batterie est faible. Le joueur qui lance la pierre doit appeler un arbitre en utilisant le signal "X". Le joueur aura alors le choix de faire changer la poignée avant le lancer, ou de continuer le lancer pendant qu'un arbitre regarde le lâcher à la hog-line.
- L'absence de lumière indique une connexion défectueuse. Le joueur qui lance doit appeler un arbitre en utilisant le signal "X". Le joueur aura le choix de faire changer la poignée avant le lancer, ou de continuer le lancer pendant qu'un arbitre regarde le lâcher à la hog-line.
- Si l'on croit que les lumières rouges clignotantes se sont allumées avant que la pierre ait atteint la hog-line côté lancer, les balayeurs doivent amener la pierre sur le côté de la piste, lui faire traverser la ligne arrière le plus rapidement possible et appeler l'arbitre en utilisant le signal "X". L'arbitre demandera à un glacier de tester la poignée. Si le glacier juge que la poignée fonctionne correctement, la pierre sera considérée comme ayant violé la hog-line. Si la poignée est considérée comme défectueuse, le joueur sera autorisé à rejouer la pierre. Le chronomètre ne fonctionnera pas pendant ce lancer.

Toute pierre qui allume des lumières rouges doit être arrêtée avant de traverser la hog-line à côté « arrivée » ou elle sera traitée comme violation de hog-line. Exception : si une pierre de tir à la cible allume des lumières rouges, l'équipe ne doit PAS arrêter la pierre mais la laisser continuer. La pierre sera vérifiée après avoir été mesurée. Si la poignée fonctionne correctement, la pierre sera considérée comme ayant violé de la ligne de jeu et enregistrée à la distance maximale (199,6 cm). Si la poignée est défectueuse, la mesure sera maintenue.

13.5 EMPREINTES DE MAINS OU DE CORPS - CLARIFICATION DES RÈGLES

R10 (A) - ÉQUIPEMENT

Aucun joueur ne doit endommager la surface de la glace avec son équipement, ses empreintes de mains ou des empreintes corporelles.

- Le chef-arbitre doit arrêter les chronomètres et prendre des mesures si un incident grave est observé ou si l'équipe adverse demande une décision.
- L'arbitre doit déterminer si le contact est "accidentel" ou "évitable".
- Si l'incident était évitable (p. ex. placer la main ou le genou sur la glace pendant une période prolongée après avoir lancé une pierre, placer la main sur la glace pendant une période prolongée, la main sur la glace dans la maison pendant qu'on demande le balayage), il doit être déterminé, avec l'aide du chef-glacier ou du chef-glacier-adjoint, si des dommages ont été causés.
- Si aucun dommage n'a été causé, aucune mesure n'est prise. Si des dommages ont été causés, ils doivent être réparés.

PROCÉDURES

- 1er incident = 1er avertissement officiel sur glace, réparation des dommages.
- 2e incident = 2e avertissement officiel sur la glace, réparation des dommages.
- 3ème incident = réparer les dommages et sortir le joueur de la partie, un remplaçant n'est pas autorisé à remplacer ce joueur.

Ces avertissements sont cumulatifs et sont comptabilisés dans deux sections :

Section 1 - le round-robin (sortir le joueur au 3e incident cumulé).

Section 2 - les matchs de tour final de l'événement (sortir le joueur au 3e incident cumulé).

Si un joueur est exclu d'une partie, il peut revenir pour la ou les parties suivantes dans cette section de l'événement. Si ce joueur commet un autre incident, il est immédiatement sorti de cette partie.

13.6 SOIN DES PIERRES DE CURLING

- La surface de glisse d'une pierre de curling est préparée selon une spécification détaillée et doit être protégée à tout moment de tout contact avec une surface abrasive, aussi fine soit-elle. En plaçant les pierres sur un trottoir ou toute autre surface similaire, la surface de glisse sera contaminée par de minuscules particules de poussière abrasive, qui pourraient altérer les performances de chaque pierre. Tout dommage à la surface de glisse altérera les performances et les caractéristiques d'une pierre.
- La graisse, l'huile ou tout autre liquide visqueux, s'il entre en contact avec la surface de glisse, pénétrera dans la structure moléculaire du granit et affectera ses performances. Évitez tout contaminant. Évitez également de placer les pierres sur le dessus des barrières de la patinoire lorsqu'on les retire de la glace.
- Les pierres de curling sont destinées à frapper d'autres pierres stationnaires qui se trouvent sur une surface à faible friction (la glace). Les pierres ne doivent pas être dirigées l'une vers l'autre depuis des directions opposées. Cela double l'impact de frappe et double la force exercée sur la bande de frappe, ce qui peut endommager la bande de frappe, voire causer des fractures à l'intérieur de la pierre.
- Les pierres sont fournies appariées et chaque jeu (16) est également accordé pour assurer la cohérence de l'ensemble. Si les poignées des pierres sont retirées, notez quelle poignée appartient à quelle pierre de sorte que lorsqu'elles sont réassemblées, elles sont correctement assorties. Il existe normalement une liste d'appariement disponible pour toutes les pierres utilisées dans les compétitions de la WCF.
- S'il est nécessaire de substituer une pierre, il est préférable de substituer une paire de pierres plutôt qu'une seule pierre. Utilisez la paire de pierres de substitution pour le lead, en les jouant durant quelques ends pour les rôder. Les faire glisser dans une drague à pierres une dizaine de fois aller-retour sur la piste les rôdera plus rapidement.
- Toutes les pierres sont numérotées afin de garantir un enregistrement précis de chaque pierre.
- Lorsque vous transportez des pierres dans un véhicule, n'oubliez pas que chaque pierre pèse 18 kg. Assurez-vous qu'elles sont fermement calées contre les mouvements causés par l'accélération, le freinage ou les virages. Un projectile de 18 kg peut causer de graves dommages aux véhicules et aux personnes. En plaçant les pierres sur un morceau de carton propre ou sur un tapis souple, vous protégerez la surface de glisse.
- N'oubliez pas de laisser aux pierres le temps de refroidir - jusqu'à 72 heures (normalement 48 heures suffisent) - avant d'essayer de jouer avec. Parfois, lorsque les pierres sont amenées dans une arène et que le taux d'humidité est élevé, essuyer les pierres pour les garder aussi sèches que possible ou les couvrir d'une couverture de type aluminium empêchera la condensation de geler et de former de la glace sur la pierre, ce qui affecterait les performances de la pierre.
- Si les pierres doivent être stockées pendant un certain temps, n'oubliez pas de desserrer la poignée en plastique pour éviter tout dommage dû à l'expansion et à la contraction.

14 AIRE DE JEU ET FONCTIONS

14.1 ACCÈS DES ÉQUIPES A L'AIRE DE JEU

L'accès à l'aire de jeu par les joueurs / coaches / officiels est autorisé dans les circonstances suivantes :

- Un arbitre est présent à l'intérieur de l'aire de jeu.
- Séances d'entraînement - journée d'entraînement, entraînement d'avant-match et du soir, entraînement pour le tour final.
- Temps morts d'équipe (limités à une personne, plus un traducteur si nécessaire, venant du banc des coaches).
- En cas de blessure - personnel médical et coach, plus un traducteur si nécessaire.
- Cérémonies et autres activités spéciales approuvées par le chef-arbitre.
Note : Il n'y aura **pas d'accès** à l'aire de jeu à la fin des matchs - les coaches et les joueurs remplaçants peuvent rencontrer leurs équipes à derrière les panneaux afin de ne pas interrompre les autres matchs en cours.
- Les joueurs plus un maximum de 2 membres de l'équipe accrédités par la chaque Association / Fédération sont autorisés à entrer dans l'aire de jeu pour les séances d'entraînement.
- Tous (joueurs/coachs/officiels/traducteurs) doivent porter des uniformes appropriés lorsqu'ils accèdent à l'aire de jeu. Cela inclut les chaussures qui n'ont pas été portées à l'extérieur. Les joueurs doivent porter des uniformes identiques pour les parties et les séances d'entraînement, conformément aux règles et politiques de la WCF. Les coaches et autres officiels d'équipe peuvent porter soit un uniforme d'équipe ou un uniforme d'association/fédération.
Note : Les jeans ne sont pas considérés comme des vêtements appropriés.
- Lorsqu'une accréditation est délivrée, tous les joueurs/coachs/officiels doivent avoir l'accréditation appropriée pour l'accès à l'aire de jeu. Si des joueurs quittent l'aire de jeu au cours d'un match, ils doivent porter l'accréditation pour franchir les éventuels points de contrôle de sécurité.
- Les entrées spécifiques pour l'accès pendant les temps morts d'équipe seront indiquées par le chef-arbitre lors de la réunion d'équipe. Dans la mesure du possible, l'accès se fera par le côté départ (home end), à un endroit qui n'aura pas d'impact sur les autres matchs ou les activités médiatiques se déroulant à l'intérieur de l'aire de jeu.
- L'accès des médias à la l'aire de jeu sera limité à ceux qui ont une accréditation appropriée (par exemple, des brassards, etc.) et sera réglementé par le responsable des relations médias de la WCF, en coopération avec les arbitres. Aucune perturbation des parties ne doit se produire.
- Le chef-glacier régulera l'accès des glacières à l'aire de jeu. Ils doivent être conscients que d'autres parties peuvent être en cours et doivent marcher derrière les tableaux d'affichage lorsque cela est possible.
- Tout membre d'une équipe expulsé d'un match par le chef-arbitre se voit refuser l'accès à l'aire de jeu et au banc des coaches pour la durée de la suspension.

14.2 BANC DES COACHS

- Le formulaire original de composition de l'équipe sera distribué lors de la réunion d'équipe et les équipes doivent indiquer sur ce formulaire quelle(s) personne(s) fera (ont) partie de l'équipe des coaches.
- Sur le banc des coaches pour les championnats du monde, les places doivent être occupées par le remplaçant et par un maximum de 2 autres officiels de l'équipe, dont l'un est le traducteur (si nécessaire). Pour les doubles mixtes et les épreuves mixtes ces places sont réservées au coach et à un autre officiel d'équipe/traducteur (si nécessaire).
- L'accès au banc des coaches ne sera autorisé que lorsque leur équipe joue.
- L'accréditation doit être portée à tout moment. Seule une personne désignée présentant l'accréditation appropriée sera autorisée à accéder au banc des coaches.
- Toute personne qui ne figure pas sur le formulaire et occupant une place sur le banc des coaches sera priée de quitter immédiatement. Tout membre d'une équipe expulsé d'un match par un arbitre se voit refuser l'accès au banc coaches et à l'aire de jeu pour la durée de la suspension.
- Le code vestimentaire approprié doit être respecté lorsqu'il s'agit d'occuper une position sur le banc des coaches, ou l'accès sera refusé. Cela signifie pas de blue-jeans, des chaussures correctes et l'uniforme de l'équipe ou la veste de l'Association. Une veste chaude peut être portée par-dessus l'uniforme mais doit être enlevée avant d'entrer dans l'aire de jeu.
- Les personnes occupant une place sur le banc des coaches doivent rester assises autant que possible, sauf lorsqu'elles quittent le banc des coaches ou se rendent à la sur l'aire de jeu.
- Lorsqu'un temps mort d'équipe est demandé, la personne autorisée au banc des coaches qui se rend sur l'aire de jeu doit avoir été assise sur le banc des coaches lorsque le temps mort a été demandé.
- Les communications verbales, visuelles, écrites, électroniques ou autres entre les personnes au banc des coaches et les équipes sur la glace ne sont pas autorisées et sont considérées comme une conduite inacceptable. Il n'y aura pas non plus de communication d'aucune sorte depuis le banc des coaches vers toute personne qui n'est pas assise à cet endroit spécifique. La violation de cette règle peut entraîner l'expulsion de cette personne par le chef-arbitre ou le chef-arbitre-adjoint de l'aire de compétition pour ce match.
- L'affichage de la mascotte ou du drapeau d'une équipe n'est pas autorisé et le banc des coaches doit être " propre " en tout temps. (veuillez enlever les débris à la fin du match). Les encouragements et les cris ne sont pas autorisés.
- L'alcool est interdit dans l'aire de jeu et sur le banc des coaches.
- Les coaches s'assoient sur le banc des coaches du même côté que leurs pierres sur la glace (face à l'aire de jeu).
- Les deux personnes qui prennent place sur le banc des coaches peuvent changer d'un match à l'autre. Si une équipe doit changer une personne sur le banc des coaches (circonstances exceptionnelles, c.-à-d. maladie), le chef-arbitre ou le chef-arbitre adjoint examinera les circonstances et sa décision sera définitive.
- Si un traducteur dûment accrédité assiste une équipe, l'accès à l'aire de jeu et au banc des coaches sera autorisé à condition que le traducteur soit correctement habillé et qu'il soit l'un des officiels d'équipe sur le banc des coaches pour cette partie (c'est à dire que pendant un match, seules les personnes du banc des entraîneurs peuvent avoir accès à l'aire de jeu).
- Les entraîneurs et les autres membres de l'équipe assis sur le banc des coaches ne peuvent pas regarder ou écouter des émissions. Pour toute infraction, la personne fautive sera exclue du banc des coaches pour le match en question.

14.3 PARTICIPATION DE L'EQUIPE AUX FONCTIONS ET CEREMONIES

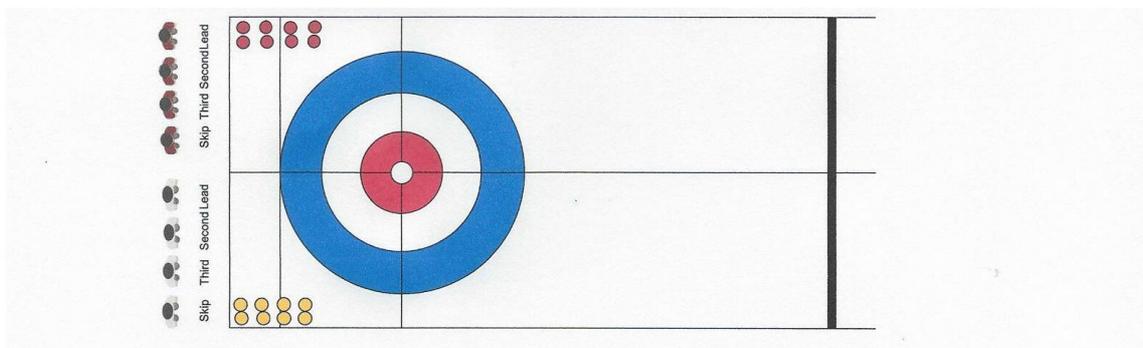
Il y a plusieurs réunions, fonctions et cérémonies pendant une compétition. La liste ci-dessous indique comment les équipes doivent participer aux fonctions et cérémonies.

RÉUNION D'ÉQUIPE – TEAM MEETING

- Un joueur et un officiel d'équipe doivent assister à la réunion d'équipe. Si une équipe n'a pas d'officiel(s) d'équipe inscrit(s), deux joueurs doivent assister à la réunion. Le manquement à cette règle, sans l'approbation du chef-arbitre, entraîne la perte de l'avantage de la dernière pierre pour cette équipe lors de son premier match. Si une équipe dispose d'un traducteur accrédité, cette personne est autorisée à participer à la réunion d'équipe en tant que troisième personne.

PRÉSENTATION DES ÉQUIPES AVANT LE MATCH

- Les équipes se tiennent derrière leur couleur de pierre (pierres rouges à gauche en regardant la glace selon la vision du joueur dans le hack).
- Le lead de l'équipe rouge est à l'extrême gauche, le capitaine de l'équipe jaune à l'extrême droite. Cela permet à la TV de commencer à droite et de présenter en un seul flux de droite à gauche (l'équipe rouge du lead au skip, suivie de l'équipe jaune du lead au skip)). Le capitaine de chaque équipe, quelle que soit la position dans laquelle il lance, doit être la dernière personne de à être présentée.



FONCTION D'OUVERTURE

- Il n'est pas obligatoire pour le comité d'organisation d'organiser une fonction d'ouverture.
- Cependant, si fonction il y a, les équipes seront invitées individuellement, mais il n'y a aucune obligation de prendre part à la fonction. Si l'événement dure plus de 60 minutes, le comité d'organisation doit fournir des sièges pour tous les participants et un repas correct doit être servi.
- Le code vestimentaire est de la responsabilité du comité d'organisation, mais les blue-jeans ne sont pas autorisés.

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE

- S'il y a une cérémonie d'ouverture, toutes les équipes doivent y participer.
- Il y aura un défilé de tous les athlètes et d'un maximum d'un coach par équipe.
- Les équipes doivent porter des uniformes d'équipe assortis ainsi que des chaussures de curling.

CÉRÉMONIE DE CLÔTURE / CÉRÉMONIE DES MÉDAILLES

- Seules les équipes médaillées défilent pour la cérémonie.
- Le défilé comprendra tous les athlètes médaillés et un maximum d'un entraîneur par équipe.
- Les équipes doivent porter des uniformes d'équipe ainsi que des chaussures de curling.
-

BANQUET DE CLÔTURE

- Le comité d'organisation fournira des billets gratuits ou payants à toutes les équipes et, s'il reste de la place, également à la 3ème équipe, officiels, familles et conjoints.
- Il n'y a pas d'obligation pour les équipes de participer à la réception.
- Le code vestimentaire sera une tenue de ville - les blue-jeans ne sont pas autorisés !
-

14.4 AIDE DES OFFICIELS PENDANT LES CÉRÉMONIES

Pour toutes les cérémonies dans l'aire de jeu, le comité d'organisation et le délégué technique de la WCF pourraient avoir besoin de l'aide des arbitres de jeu pour le défilé des équipes.

Dans ce cas, le chef-arbitre sera responsable pour toute coopération et donnera à son équipe avec l'information nécessaire.

14.5 VOTE SUR L'ESPRIT SPORTIF

Les événements suivants ont un prix d'esprit sportif :

- Championnat du monde de curling masculin
- Championnat du monde de curling féminin
- Championnat du monde de curling junior
- Championnat du monde de curling en fauteuil roulant

Les bulletins de vote seront distribués par le délégué technique de la WCF et le chef-arbitre aux joueurs immédiatement avant leur dernier match du round-robin et seront collectés avant que les équipes ne quittent l'arène.

Le chef-arbitre sera la seule personne à compiler les résultats. La récompense sera remise au joueur gagnant pendant la cérémonie de clôture par l'intermédiaire d'un invité spécial ou du chef-arbitre. Veuillez noter que si le gagnant de la récompense ne fait pas partie des équipes médaillées, il devra être informé avant la cérémonie par le délégué technique de la WCF, de sorte qu'il soit disponible près de l'aire de jeu.

La récompense sera fournie par la WCF.

14.6 PROCÉDURES POUR LES SAIGNEMENTS ET TRAUMATISMES CRANIENS

Bien que le risque qu'un athlète infecte un autre athlète avec le VIH/SIDA pendant une compétition soit presque inexistant, il existe un plus grand risque de transmission d'autres maladies infectieuses transmises par le sang. Par exemple, l'hépatite B peut être présente dans le sang ainsi que dans d'autres fluides corporels. Les précautions à prendre pour réduire le potentiel de transmission de ces agents infectieux sont importantes.

Si un joueur subit une blessure qui provoque un saignement, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et demander au joueur de quitter l'aire de jeu et appeler le personnel médical pour un traitement approprié. Si le l'arbitre ne remarque pas le saignement, l'athlète doit se rapprocher de l'arbitre et demander un temps mort technique (blessure).

SANG SUR LES VÊTEMENTS

Si le saignement est minime et n'a pas maculé les vêtements du joueur ou ne coule pas, le joueur peut choisir de continuer à jouer sans changer d'uniforme, mais l'uniforme doit être traité avec le contenu du kit de nettoyage des saignements. Si le sang a maculé les vêtements du joueur ou s'écoule et que le joueur choisit de continuer à jouer, il est tenu de remplacer les vêtements concernés par le reste de la partie et de recouvrir blessure ouverte avec un pansement qui résistera à l'activité physique. Il est entendu que le nouvel uniforme peut ne pas correspondre à l'uniforme de l'équipe. Cependant, le joueur doit porter l'uniforme correct pour toutes les autres sessions. L'uniforme doit être lavé selon des méthodes hygiéniques. Si le joueur choisit de ne pas continuer, le jeu continuera conformément aux règles de curling de la WCF. Si le joueur ne peut pas changer d'uniforme dans un délai raisonnable, le jeu continuera selon les règles de curling de la WCF. Le retard du jeu devra être minimisé.

SANG SUR L'ÉQUIPEMENT

Utilisez les procédures du kit de saignement ou remplacez-le. Le retard de la partie devra être minimisé.

SANG SUR LA GLACE

- Laissez-le geler.
- Utilisez la tranche de la main pour le gratter, si nécessaire, passez une serpillière chaude.
- Utilisez les procédures du kit de nettoyage en cas de saignement. Si, après avoir appliqué la solution de blanchiment, vous voulez nettoyer avec de l'eau, utilisez toujours de l'eau CHAUDE - mais assurez-vous qu'elle est de la même "qualité" que celle utilisée par les glaciers. Le mieux est de les informer et de les laisser s'occuper de la glace. Après avoir nettoyé la section concernée de la glace, elle peut être repeblée. Le retard du jeu doit être minimisé.

SANG SUR LES PIERRES

- Essayez tout sang.
- Si nécessaire, nettoyez avec un liquide qui s'évapore rapidement mais qui n'est PAS huileux (par exemple, de l'acétone).

Le liquide contenant le sang doit être traité pendant 30 minutes avec de l'eau de javel avant d'être versé dans un égout. Pour tout chiffon (papier ou tissu) utilisé pour éponger le sang, utilisez un traitement à l'eau de Javel pour le chiffon, et jetez-les dans une boîte approuvée pour les matières dangereuses.

PROCÉDURES OPÉRATIONNELLES STANDARD POUR LES PETITS SAIGNEMENTS

Ces procédures peuvent être utilisées pour nettoyer les saignements et d'autres fluides corporels. Pour les saignements plus importants qui dépassent votre capacité de nettoyage avec les fournitures disponibles, contactez le personnel médical.

ÉTAPE 1 : ÉQUIPEMENT DE PROTECTION INDIVIDUELLE

Avant de commencer le nettoyage, enfiler une paire de gants en caoutchouc, en latex, en PVC ou de type similaire. Pour les petits saignements aucun autre équipement de protection individuelle ne devrait être nécessaire. Pour les saignements plus importants où il y a un risque de contamination du visage ou d'autres parties de votre corps, contactez le personnel médical.

ÉTAPE 2 : ÉQUIPEMENT DU KIT DE TRAITEMENT DES SAIGNEMENTS

Les articles suivants peuvent être nécessaires pour traiter le saignement :

- une solution d'eau de Javel à 10%.
- des gants.
- sacs en plastique transparent.
- étiquettes de danger biologique.
- récipients étanches pour objets tranchants (demandez à votre personnel médical de vous en fournir).
- une brosse et une pelle, ou des pinces ou des pincettes pour ramasser les objets tranchants.
- des lingettes désinfectantes.

ÉTAPE 3 : PROCÉDURES DU KIT DE NETTOYAGE DES SAIGNEMENTS

Couvrez la zone de déversement avec une solution d'eau de Javel à 10% fraîchement mélangée à de l'eau. Laissez la solution pénétrer dans le matériel contaminé. Pour appliquer la solution de blanchiment, partez des bords extérieurs du déversement vers l'intérieur. Ne ramassez pas à la main le verre, les aiguilles ou tout autre objet pointu qui pourrait percer la peau. Seul des moyens mécaniques tels qu'une brosse et une pelle, des pinces ou des pincettes sont autorisés. Si vous ne disposez pas d'un tel équipement, contactez le personnel médical pour le nettoyage.

Essayez la zone javellisée avec des serviettes en papier ou des tampons absorbants. Il peut être nécessaire d'utiliser une brosse à récurer pour enlever la matière si elle a touché une surface dure et poreuse comme le béton. Si des surfaces non poreuses telles qu'une moquette ont été contaminées, il peut être nécessaire de faire appel à un fournisseur extérieur pour nettoyer la zone.

ÉLIMINATION

Placez la matière javellisée, les gants et autres matériaux jetables dans un sac ou un conteneur à risque biologique étiqueté. Assurez-vous que les couvercles sont bien fermés sur tous les conteneurs de déchets lorsque le nettoyage du saignement est terminé et contactez le personnel médical pour l'élimination.

ÉTAPE 4 : DÉCONTAMINATION DU MATÉRIEL RÉUTILISABLE

Décontaminez avec la solution d'eau de Javel tous les outils réutilisables ou l'équipement de protection potentiellement contaminés utilisés pour le nettoyage. Cela comprend les poubelles, les balais, les pinces, les seaux, etc. Tout ce qui ne peut pas être nettoyé efficacement (la solution d'eau de Javel doit pouvoir entrer en contact avec toutes les surfaces) doit être éliminé comme déchet. Une fois la zone contaminée nettoyée, utilisez de l'eau fraîche pour éliminer les résidus d'eau de javel de toutes les surfaces.

ÉTAPE 5 : SE LAVER LES MAINS

S'il n'y a pas de lavabo sur place, utilisez des lingettes désinfectantes et lavez-vous les mains dès que possible.

EXPOSITION AUX RISQUES BIOLOGIQUES

Si vous pensez avoir été exposé (perforation de la peau ou éclaboussures sur les yeux ou les muqueuses) à un matériau présentant un risque biologique qui n'a pas été décontaminé avec la solution d'eau de Javel, suivez les étapes recommandées ci-dessous :

Exposition de la peau : Enlevez les vêtements et les chaussures contaminés et lavez vigoureusement la peau affectée avec beaucoup d'eau et de savon.

Exposition des yeux : Lavez les yeux pendant au moins 10 minutes avec de grandes quantités d'eau, en soulevant de temps en temps les paupières supérieures et inférieures. Consulter un médecin si nécessaire.

TRAUMATISMES CRÂNIENS

Récemment, la prise de conscience de l'impact des traumatismes crâniens pendant les activités sportives a augmenté. Les commotions cérébrales sont définies comme un coup à la tête ou une bosse. Une commotion cérébrale est une lésion cérébrale traumatique légère. Les commotions cérébrales affectent les personnes dans quatre domaines fonctionnels et les symptômes peuvent ne pas apparaître immédiatement.

1 - QUATRE DOMAINES AFFECTÉS

- Physique - il s'agit de la façon dont une personne peut se sentir : maux de tête, fatigue, nausées, vomissements, vertiges, etc.
- Réflexion - Mémoire et concentration faibles, répond aux questions plus lentement, pose des questions répétitives. Les commotions cérébrales peuvent entraîner une altération de l'état de conscience.
- Émotions - Une commotion cérébrale peut rendre une personne plus irritable et provoquer des sautes d'humeur.
- Sommeil - Les commotions cérébrales entraînent souvent des changements dans les habitudes de sommeil, ce qui peut accroître la fatigue.

2 - VOTRE RÔLE D'ARBITRE :

S'il remarque l'un des symptômes ci-dessus, l'officiel doit informer le coach qu'un joueur est apparemment blessé et conseiller que le joueur soit examiné par un professionnel de la santé approprié.

Les athlètes blessés peuvent présenter plusieurs ou seulement quelques-uns des signes et/ou symptômes de commotion cérébrale.

Cependant, si un joueur présente des signes ou des symptômes de commotion cérébrale, la responsabilité est simple : le retirer de la participation. Dans le but de ne pas causer d'autres blessures, il faut faire preuve de prudence lorsqu'on sort un joueur de la glace après une chute si l'athlète n'est pas capable de se tenir debout tout seul. Le retrait doit se faire avec l'aide et sous la supervision du personnel médical.

A part les procédures de traitement des saignements et des traumatismes, tous les arbitres doivent être attentifs à tout joueur ou coach qui présente des signes de maladie ou de blessure.

14.7 PROCEDURE WCF D'EVACUATION D'UN BATIMENT LORS D'UNE SESSION DE COMPETITION ET / OU D'UN ENTRAÎNEMENT

Même si nous avons mis en place une procédure, vous devez toujours suivre les lois locales et les instructions du service de secours local.

ÉQUIPES

Les coachs, les coachs adjoints, les directeurs d'équipe ou tout autre officiel d'équipe sont responsables d'examiner le plan d'évacuation d'urgence dans chaque arène.

Le personnel de l'équipe doit s'assurer qu'il a effectué ce qui suit :

- Rechercher des voies d'évacuation clairement indiquées, aussi courtes et directes que possible.
- S'assurer d'expliquer à leurs joueurs le plan de procédure d'évacuation.

LORSQUE VOUS ENTENDEZ L'ALARME :

- RESTEZ CALME

- Si votre équipe est sur la glace lorsque l'alarme se déclenche, rassemblez tous vos joueurs sur le banc coachs et expliquez-leur qu'ils doivent rester ensemble et sortir du bâtiment.

(PAS DE COURSE, ni DE CRIS)

- Quittez immédiatement le bâtiment par la sortie sûre la plus proche.

- Fermez les portes derrière vous.

- Lorsque vous avez atteint l'extérieur, éloignez-vous du bâtiment et allez à la zone de rassemblement de sécurité désignée.

- Faites immédiatement un appel afin d'identifier tous les joueurs et le personnel de l'équipe. Faites ensuite un rapport immédiat aux arbitres en charge une fois que tous les membres de votre équipe sont là.

- Ne retournez pas dans le bâtiment pour quelque raison que ce soit. Le service d'incendie vous indiquera quand il sera sûr de rentrer dans l'arène.

- **N'UTILISEZ PAS** LES ASCENSEURS

- **NE CHANGEZ PAS** VOTRE TENUE DE JEU

- **NE RANGEZ PAS** VOTRE ÉQUIPEMENT DE CURLING OU VOTRE SAC À BALAI

- **SUIVEZ** LES INSTRUCTIONS DES SERVICES DE SECOURS LOCAUX

OFFICIELS TECHNIQUES

Les officiels techniques sont également chargés d'examiner le plan d'évacuation d'urgence dans chaque arène.

Ils doivent s'assurer qu'ils savent

- Où se trouvent les voies d'évacuation clairement indiquées, et confirmer qu'elles sont aussi courtes et directes que possible.

- Désigner une personne de l'équipe des officiels techniques qui appellera le numéro de téléphone d'urgence.

Cette personne doit avoir son téléphone portable sur elle à tout moment. Assurez-vous, le jour de la préparation de vérifier que le réseau fonctionnera - ou s'il ne fonctionne pas, assurez-vous de connaître l'emplacement de téléphones de secours dans le lieu de la manifestation

- Ayez à portée de main une liste de tous les numéros de téléphone d'urgence ainsi que l'adresse de l'arène.

LORSQUE VOUS ENTENDEZ L'ALARME :

- Assurez-vous que toutes les équipes ont quitté l'aire de jeu avant le départ du dernier officiel technique.
- L'arbitre en charge doit informer le délégué technique WCF de l'événement de l'incident immédiatement.
- Quittez le bâtiment aussi vite que possible.
- **NE PAS** paniquer et ne pas courir.
- **N'utilisez PAS** les ascenseurs.
- **N'affichez PAS** les scores sur les tableaux d'affichage
- **NE PAS prendre** de photos des situations sur la glace.
- **NE PAS emballer** d'équipement.
- **SUIVEZ LES INSTRUCTIONS** DES SERVICES DE SECOURS LOCAUX.

Lorsque vous êtes à l'extérieur, éloignez-vous du bâtiment et rendez-vous dans la zone de rassemblement sécurisée. Le chef-arbitre/chef-arbitre adjoint fait immédiatement un appel pour comptabiliser tous les officiels techniques. Il/elle fait ensuite un rapport au délégué technique une fois que tous les officiels techniques sont là.

Ne retournez pas dans le bâtiment pour quelque raison que ce soit. Les pompiers vous indiqueront quand il sera possible de rentrer dans l'arène en toute sécurité.

Le chef-arbitre/le chef-arbitre adjoint ou tout autre arbitre responsable vérifiera avec le personnel de l'équipe dans la zone de rassemblement que toutes les équipes et tous les officiels techniques sont présents.

15 MÉDIAS ET DIFFUSION

Les équipes de médias et de diffusion de la Fédération mondiale de curling travaillent pour assurer une exposition mondiale maximale pour le sport du curling. Ce travail repose en grande partie sur le partage de l'espace avec le personnel et les officiels, principalement sur et autour du terrain de jeu. Ces équipes apprécient la coopération et le travail d'équipe de toutes les personnes impliquées pour s'assurer que toutes les parties peuvent bien remplir leurs fonctions.

Cette section du manuel détaille certains des processus suivis par les médias et les équipes de diffusion pour les interviews d'après-match et la photographie du curling. Elle offre également des conseils sur l'utilisation des médias sociaux pour les officiels et les athlètes.

15.1 TRAITER AVEC LES MÉDIAS

DIRECTIVES POUR LES INTERVIEWS DE JOUEURS

- Les entrevues d'après-match peuvent être menées à l'extérieur de l'aire de jeu à un endroit désigné, adjacent à l'aire de jeu. Le responsable médias de la WCF - le chef des médias, le responsable des médias ou le directeur de la diffusion - sur place indiquera une zone mixte (zone d'interview) entre la sortie de l'aire de jeu et les vestiaires des athlètes.
- Les athlètes peuvent seulement sortir de l'aire de jeu par la sortie désignée et par la zone mixte.
- Bien que cela ne soit pas obligatoire, tous les athlètes doivent répondre aux demandes d'interview dans la zone mixte. S'ils ne souhaitent pas accorder d'interview, les athlètes doivent en informer poliment les médias.
- Lorsqu'un match est en cours, les flashes ou les lumières supplémentaires ne sont pas autorisés dans la zone d'interview adjacente à l'aire de jeu.
- Lorsque tous les matchs sont terminés, les interviews et l'utilisation de flashes et d'éclairages supplémentaires peuvent être autorisés dans l'aire de jeu, sous réserve de l'approbation du chef-arbitre, mais pas sur la surface de la glace.
- Les interviews spécifiques auront la priorité sur les interviews générales dans la zone désignée. Les interviews télévisées auront toujours la priorité et seront suivies d'interviews pour la presse écrite.
- Il sera présumé que tous les athlètes juniors ont la permission de parler avec les médias. Les joueurs juniors seront informés de cela et des procédures d'interview lors de la réunion d'équipe. À ce moment-là, les athlètes ou les coaches doivent alors faire part de leurs préoccupations ou de leurs restrictions concernant les activités médiatiques.
- Les athlètes ou les coaches qui ont des inquiétudes ou souhaitent obtenir des conseils concernant les interviews avec les médias doivent contacter le responsable des médias de la manifestation.
- Le responsable des médias de l'événement peut souhaiter informer les athlètes lors de la réunion d'équipe au sujet des interviews et des photographies.

15.2 INTERVIEWS AVEC LES MÉDIAS

Le seul arbitre qui parle aux médias est le chef-arbitre et seulement lorsqu'une situation ou un incident particulier rend nécessaire une déclaration, mais toute déclaration doit être fournie aux médias par l'intermédiaire du responsable des médias sur place.

Le chef-arbitre doit consulter le responsable des médias avant de s'engager dans une interview et l'informer de toute demande des médias. S'il est jugé approprié que le chef-arbitre accorde une interview aux médias, le responsable des médias doit accompagner le chef-arbitre

Les directives énumérées doivent être suivies lors des interviews avec les médias :

- L'élément numéro un à retenir lorsque vous parlez aux médias est que "rien n'est confidentiel".

Tout ce que vous dites à un journaliste à tout moment peut être utilisé par le journaliste dans un article.

- Assurez-vous de savoir exactement ce que vous allez dire sur la situation en question. Ne laissez pas l'intervieweur vous faire dévier vers un autre sujet ou mettre des mots dans votre bouche.

- Rappelez-vous comment dire "non" - il n'est pas nécessaire de répondre à toutes les questions. Si un journaliste demande des informations confidentielles, dites non, directement et poliment.
- Vous pouvez même transformer la question en une occasion de faire une déclaration positive.
- Donnez des réponses claires, courtes et précises. N'ayez pas peur de laisser l'interviewer sans réponse.

C'est le journaliste qui sera mal vu, pas vous.

- Si vous travaillez avec une "mêlée" de journalistes, une fois que vous avez l'impression d'avoir fait valoir votre point de vue et qu'il et qu'il n'y a vraiment rien à ajouter, excusez-vous et partez, toujours poliment.
- Si une situation implique un conflit quelconque avec un joueur, veillez à ne pas vous mettre dans une situation de faire des commentaires sur le joueur, sauf pour suggérer la procédure à suivre pour gérer la situation.
- Si le responsable des médias de la WCF est disponible lors d'un événement, le chef-arbitre devra se mettre en contact avec le l'officier de relations médias en ce qui concerne les procédures avant toute interview avec les médias.
- Si le responsable des médias n'est pas sur place, le chef des médias de la WCF doit être informé de toute déclaration faite aux médias.

15.3 CODE DE CONDUITE POUR LES PHOTOGRAPHES

TOUS LES PHOTOGRAPHES DOIVENT ÊTRE IDENTIFIÉS AVEC UNE ACCRÉDITATION APPROPRIÉE POUR LES MÉDIAS. LE MANQUEMENT A SE CONFORMER À CES RÈGLEMENTS PEUT ENTRAÎNER LE RETRAIT IMMÉDIAT DE VOTRE ACCRÉDITATION DE MÉDIA.

Ces règles ont été mises en place par la Fédération mondiale de curling (WCF) afin d'assurer un fonctionnement fluide pour les photographes accrédités pour les événements de la WCF.

En général, les photographes sont autorisés à entrer sur l'aire de jeu pendant les championnats de curling et peuvent prendre des photos à partir de :

- n'importe où entre les hog-lines sur les zones de moquette séparant les pistes de glace.
- les coins de l'arène.
- derrière les pistes, entre les tableaux d'affichage, mais pas directement devant ou derrière les tableaux d'affichage.
- Veuillez prêter une attention particulière aux règles d), h) et i) ci-dessous.

Dans tous les cas, à condition que vous ne masquiez pas la vue des spectateurs, que vous ne bloquiez pas le tableau d'affichage, que vous ne gênerez pas les joueurs ou que vous ne soyez pas un obstacle à la circulation ou une distraction visuelle particulière pour le diffuseur hôte de la WCF World Curling TV (WCTV) ou les télédiffuseurs détenteurs de droits.

L'équipe des médias de la WCF a créé un document visuel pour les photographes expliquant ce code de conduite. Celui-ci peut être fourni par le responsable des médias sur place.

PHOTOGRAPHER UN CHAMPIONNAT DE CURLING - LES CHOSES À SURVEILLER

La compétition : Les noms des équipes sont affichés sur les tableaux d'affichage.

Action d'avant-match : Avant le début de chaque session (série de matchs), chaque équipe dispose d'un temps d'entraînement sur la piste de glace sur laquelle elle va concourir, généralement 30 minutes avant le début du match. Les dernières minutes avant le début officiel de la compétition sont utilisées pour la présentation des équipes et la préparation finale de la glace.

Une partie de curling : Une partie dure généralement dix manches. Un "end" dure généralement 15 minutes. L'action se déroule en aller et retour, d'un bout à l'autre de la piste, d'où le nom de "ends". Les parties qui se terminent en " dix manches " se terminent au "home end" (côté départ). Toutefois, les équipes peuvent concéder à n'importe quel moment après six manches dans les matchs du round-robin et

huit ends pour les matchs de tour final et les finales. Regardez le tableau d'affichage et si une équipe est en train de perdre, recherchez les joueurs qui se serrent la main et concèdent la partie prématurément après que les dernières pierres aient été lancées dans une manche.

Les dernières pierres peuvent ne pas être lancées : Si une équipe a besoin de deux points pour gagner et n'a aucune pierre en position de marquer et qu'il ne reste qu'une seule pierre à jouer, la partie se termine sans que les dernières pierres soient lancées.

Le personnel de l'aire de jeu essaiera de ne pas obstruer votre champ de vision. Cependant, ils doivent se déplacer pour accomplir leurs tâches et peuvent occasionnellement interférer avec votre photographie.

PRINCIPALES RÈGLES DE PHOTOGRAPHIE

- a) La photographie au flash est interdite à tout moment.
- b) Veuillez éteindre votre téléphone portable/cellulaire avant d'entrer dans l'aire de jeu. Les réglages silencieux ou vibreur sont autorisés.
- c) Il est interdit de se trouver sur la surface de la glace à tout moment.
- d) Vous êtes prié de porter des vêtements sombres et de porter des chaussures qui n'ont été portées qu'à l'intérieur ou des couvre-chaussures lorsque vous travaillez dans l'aire de jeu. En cas de non-respect, l'accès à l'aire de jeu vous sera refusé et l'accréditation pourra être révoquée.
- e) Veuillez photographier depuis une position assise ou accroupie. Déplacez-vous le long de l'allée à des intervalles appropriés afin de ne pas bloquer systématiquement la vue des mêmes spectateurs.
- f) Laissez les sacs d'appareil photo et les équipements encombrants non essentiels à l'extérieur de l'aire de jeu.
- g) Marchez toujours, ne courez pas à l'intérieur de l'aire de jeu.
- h) Lorsque vous vous préparez à vous déplacer le long d'une allée ou au bout d'une piste, n'oubliez pas que d'autres parties peuvent se dérouler en même temps - veuillez à regarder les deux pistes adjacentes pour vous assurer qu'aucun joueur n'est en train de lancer. Si c'est le cas, veuillez attendre la fin du lancer avant de vous déplacer. Lorsque vous traversez le bout de piste, traversez derrière le tableau d'affichage, et non devant. Veuillez faire attention aux caméras de WCTV ou de RHB, qui peuvent se trouver dans la même allée.
- i) Si le match que vous photographiez est couvert par la télévision, assurez-vous de photographier depuis la même allée que les caméras de WCTV, et non de l'allée opposée. Veuillez vous asseoir à côté du trépied de la caméra de télévision pour ne pas être dans le champ des caméras de télévision.
- j) Lorsqu'un joueur est sur le point de lancer une pierre, vous devez vous trouver derrière lui ou entre les hog-lines.
- k) Sachez que les caméras de WCTV ou de RHB peuvent se déplacer le long d'un couloir ou vers un autre couloir pendant une session. Veuillez coopérer avec toute demande concernant le déplacement des câbles, des caméras, etc.
- l) Pour la demi-finale et la finale, des instructions spéciales seront données sur les lieux de prise de vue. Un seul photographe par affiliation sera autorisé à pénétrer sur le tapis/le passage réservé aux photographes situé à côté de la piste où se déroule la partie. Tous les autres photographes de la même affiliation doivent se placer sur une allée non adjacente, derrière ou sur le côté de l'aire de jeu.
Certains photographes peuvent également être autorisés à occuper une position clé derrière le tableau d'affichage.
- m) Des instructions concernant la présentation du trophée du championnat seront données avant la finale.
- n) Pour certains événements une politique de brassard pour l'accès à l'aire de jeu peut être mise en oeuvre.

Veillez noter : le(s) responsable(s) des médias de la WCF, le chef-arbitre et le(s) représentant(s) des médias du comité d'organisation local doivent surveiller collectivement comment les photographes travaillent sur l'aire de jeu. S'il y a des problèmes l'officier de médias doit être informé et le(s) photographe(s) briefés(s). Il est préférable que ces questions soient traitées par un seul et même contact. La WCF permet un maximum de six photographes sur l'aire de jeu en même temps.

15.4 RESEAUX SOCIAUX

Les athlètes et les entraîneurs sont responsables de leurs propres communications sur les réseaux sociaux, qu'elles soient gérées par des tiers tels que des agents, des responsables des médias des associations membres ou d'autres personnes.

L'appellation réseaux sociaux fait référence à **TOUTE** forme de communication numérique, qui sera considérée comme une communication publique. Le partage de messages au contenu inapproprié sera considéré comme punissable en vertu de la règle R17 des règles de curling de la WCF comportement inapproprié.

Tout message relatif à la race, à la foi, au handicap, à l'orientation sexuelle, ou qui sont interprétés comme des commentaires inappropriés dirigés contre les officiels techniques, les athlètes ou les coachs, doit être porté à l'attention du chef-arbitre.

Le chef-arbitre doit immédiatement informer le directeur des Compétitions qui décidera alors si oui ou non le cas doit être référé au devrait être référé au président et au secrétaire général de la WCF. Collectivement, le chef-arbitre, le directeur des compétitions et, s'ils sont avisés, le Président et le Secrétaire Général de la WCF, décideront si une action directe doit être prise par la WCF.

La punition pour de telles communications inclut un avertissement formel pour les infractions mineures et l'association membre concernée sera informée. Pour les infractions graves, l'auteur sera immédiatement suspendu de la compétition actuelle et/ou future.

Les personnes qui enfreignent ces règles seront invitées à retirer immédiatement la communication et à s'excuser immédiatement après sur le média social en question.

Les athlètes et les entraîneurs sont invités à s'adresser au responsable des médias sur place s'ils ont des questions concernant l'utilisation des réseaux sociaux lors d'un événement.

RESEAUX SOCIAUX POUR LES OFFICIELS

Les réseaux sociaux sont aujourd'hui la méthode la plus courante de communication publique et privée. Il suffit d'un instant sur un smartphone, fait dans le feu de l'action, et les commentaires peuvent être accessibles à des millions de personnes pendant une durée indéterminée.

La leçon à tirer pour les officiels est la même que pour tout le monde : partez du principe que rien n'est privé sur les réseaux sociaux. Chacun ne devrait poster que des choses qu'il est prêt à faire lire par n'importe qui, y compris les autres officiels, les joueurs, les entraîneurs et les fans - même les médias.

Les gens attendent des officiels qu'ils soient justes et impartiaux, et parler en termes élogieux ou sévères d'un joueur spécifique, d'un coach ou d'une équipe peut remettre en question votre capacité à être objectif.

L'approche la plus sûre consiste à ne jamais faire de commentaires publics sur les coachs, les équipes, les joueurs, les partais et les autres officiels. Si vous ne le dites pas publiquement, ne le publiez pas. Le travail de l'arbitre est d'arbitrer les matchs, pas d'en parler. Cela semble simple, mais réfléchissez toujours avant de poster.

16 INFORMATIONS GÉNÉRALES

16.1 EXPLICATION DU CURLING

Le curling est un sport qui se joue sur la glace entre deux équipes de 4 joueurs. Chaque joueur lance deux pierres en alternance avec son homologue de l'équipe adverse. Lorsque les 16 pierres ont été lancées, la "manche" est terminée, et un point est marqué pour chaque pierre plus proche du centre d'une cible ("maison") que toute pierre de l'équipe adverse. Seules les pierres dans la maison comptent pour le score, et une seule équipe peut marquer par manche. Le jeu reprend alors en sens inverse et l'équipe qui a marqué dans la manche précédente lance la première pierre. Une partie se compose de 8 ou 10 manches et l'équipe qui marque le plus de points gagne.

ÉQUIPEMENT : Les pierres pèsent environ 20 kg et sont fabriquées en granit. Les chaussures de curling ont une semelle de glisse et une semelle adhérente. Les balais doivent être conformes à l'équipement approuvé par la WCF.

BALAYAGE : Le balayage approprié fait fondre le dessus de la glace formant une couche mince d'eau qui réduit la friction entre la pierre et la glace. Cela permet à la pierre de se déplacer plus loin et plus droit.

LA GLACE : Après avoir aplani la glace autant que possible, de fines gouttelettes d'eau sont saupoudrées sur la glace (perlage). Le dessous de la pierre glisse sur ces gouttes gelées (pebble).

LE LANCER : Une rotation est appliquée à la poignée d'une pierre juste avant le lancer, ce qui détermine la direction dans laquelle la pierre se déplace ou "curle" lorsqu'elle glisse sur la glace. La rotation appliquée fait tourner la pierre dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le skip ou le capitaine de l'équipe détermine le tir à effectuer et l'indique en se plaçant dans la maison à l'autre bout de la glace. Le joueur qui lance la pierre s'appuie sur un support fixe ("hack") et vise le balai du skip. La pierre doit être lancée avant la hog-linela plus proche et passer la hog-line la plus éloignée pour être en jeu. Si une pierre touche les lignes latérales ou passe la ligne de fond, elle est retirée du jeu. Les deux autres membres de l'équipe suivent la pierre et sont prêts à balayer si nécessaire.

STRATEGIE : Le curling est souvent décrit comme des échecs sur glace. La stratégie de base consiste à essayer de marquer deux points ou plus lorsque votre équipe a la dernière pierre, en gardant le centre de la piste ouvert. Sans la dernière pierre, vous essayez de contrôler le centre de la piste pour espérer "voler" un point.

L'ESPRIT DU CURLING : L'un des aspects les plus importants du curling est l'esprit sportif. Les parties commencent et se terminent toujours par une poignée de main de la part de tous les joueurs, et le fair-play et l'étiquette, tant sur la glace qu'en dehors sont fortement mis en évidence.

MEMBRES : En septembre 2020, il y a 66 associations membres de la Fédération mondiale de curling (WCF).

PLUS D'INFORMATIONS : Le site web de la WCF <https://www.worldcurling.org/> contient tous les détails des Règles de Curling et Règles de Compétition.

16.2 HISTOIRE DU CURLING

Le curling a été décrit comme le "jeu qui rugit", le "rugissement" provenant du bruit d'une pierre de granit lorsqu'elle se déplace sur la glace. Les origines exactes du jeu ne sont pas claires, mais le curling est considéré comme l'un des plus anciens sports d'équipe au monde.

Les peintures d'un artiste flamand du 16e siècle, Pieter Bruegel (1530-1569), ont représenté une activité similaire au curling sur des étangs gelés. Les premières preuves écrites sont apparues en latin, lorsqu'en 1540, John McQuhin, notaire à Paisley, en Écosse, a consigné dans son livre de protocole un défi entre John Sclater, un moine de l'abbaye de Paisley, Abbey et Gavin Hamilton, un représentant de l'abbé. Le rapport indique que Sclater a jeté une pierre sur la glace à trois reprises et a affirmé qu'il était prêt pour l'épreuve convenue.

Ce qui est clair, cependant, c'est que ce qui a peut-être commencé comme un agréable passe-temps consistant à lancer des pierres sur la glace pendant un hiver rigoureux d'Europe du Nord, est devenu un sport moderne populaire avec ses propres championnats mondiaux, qui attirent des fans et de larges audiences télévisées.

À ses débuts, le curling se jouait sur des lacs et des étangs gelés. Lorsque le temps le permet, le jeu est encore pratiqué en extérieur dans certains pays, mais toutes les compétitions nationales et internationales de curling se déroulent désormais dans des patinoires couvertes dont l'état et la température de la glace sont soigneusement contrôlés.

Les premiers clubs de curling reconnus ont été créés en Écosse et, au cours du XIXe siècle, le jeu a été exporté partout où des Écossais se sont installés dans le monde sous des climats froids, notamment à l'époque au Canada, États-Unis, Suède, Suisse, Norvège et Nouvelle-Zélande.

Les premières règles ont été rédigées en Écosse, et elles ont été officiellement adoptées en tant que "Règles du curling" par le Grand Caledonian Curling Club, qui a été créé à Édimbourg en 1838 et est devenu l'organe directeur de ce sport. Quatre ans plus tard, suite à une démonstration de curling sur le sol de la salle de bal du Scone Palace près de Perth par le comte de Mansfield lors d'une visite de la reine Victoria. La reine a été tellement fascinée par ce jeu qu'en 1843, elle a autorisé le changement de nom du club en Royal Caledonian Curling Club (RCCC). Le nom a récemment été changé en Scottish Curling.

On sait que des événements internationaux de curling ont été organisés au 19e siècle en Europe et en Amérique du Nord, mais ce n'est qu'aux premiers Jeux olympiques d'hiver de 1924, à Chamonix, en France, qu'une forme de compétition internationale officielle a eu lieu pour les équipes masculines. La Grande-Bretagne a battu la Suède et la France dans ce qui a été rétroactivement accepté par le Comité international olympique (CIO) en 2006 en tant que débuts olympiques du curling, avec des médailles décernées.

En 1932, à Lake Placid, aux États-Unis, le curling est à nouveau inscrit, mais cette fois en tant que sport de démonstration aux Jeux olympiques d'hiver de 1932. Le Canada l'emporte sur les États-Unis dans une compétition entre deux pays où chaque nation a inscrit quatre équipes masculines.

Vingt-cinq années se sont encore écoulées avant qu'une réunion ne se tienne à Édimbourg en 1957 pour envisager la formation d'une organisation internationale nécessaire pour demander le statut de sport olympique. Aucun progrès ne fut enregistré, mais deux ans plus tard, en 1959, l'Écosse et le Canada ont franchi une étape importante en lançant la Scotch Cup entre leurs champions nationaux de curling masculin.

L'intérêt des autres pays est éveillé et les États-Unis (1961), la Suède (1962), la Norvège, la Suisse (tous deux en 1964), la France (1966) et l'Allemagne (1967) ont élargi la participation à la Scotch Cup. Les résultats de 1959-1967 sont désormais reconnus dans l'histoire du curling du championnat du monde masculin.

Le succès de la série de la Scotch Cup conduit à une autre tentative, en mars 1965, de créer une administration mondiale. Le Royal Caledonian Curling Club (Écosse) convoque une réunion à Perth, en Écosse, et six pays - l'Écosse, le Canada, les États-Unis, la Suède, la Norvège et la Suisse - acceptent la proposition de former un comité international du Royal Club, qui s'appellerait la Fédération Internationale de Curling (ICF).

L'année suivante, en mars 1966, à Vancouver, au Canada, un projet de constitution de l'ICF est examiné par sept pays. sept pays - la France a été ajoutée aux six pays initiaux - et la Fédération a été déclarée établie à compter du 1er avril 1966. Bien qu'ils aient assisté à ces réunions, les États-Unis ont choisi de n'y être présents qu'à titre d'observateurs. Ils ne sont donc devenus membres de l'ICF qu'en 1967.

La constitution est approuvée en mars 1967, à Perth, et un ensemble de règles pour les compétitions internationales est proposé. Lors de la réunion annuelle de la Fédération en 1968 à Pointe-Claire, Québec, Canada, ces règles ont été adoptées, mais elles sont sujettes à des amendements et à des révisions chaque année.

De plus, en 1968, le balai d'argent Air Canada a remplacé la Scotch Cup et est devenu le championnat mondial de curling. En 1975, la Fédération a créé le Championnat mondial de curling masculin junior ; en 1979, le championnat de curling féminin ; et en 1988, le Championnat mondial de curling féminin junior. Les quatre événements ont été combinés en deux en 1989 à Milwaukee, Wisconsin, États-Unis et Markham, Ontario, Canada, et

sont devenus les Championnats du monde de curling (WCC) et les Championnats du monde de curling junior (WJCC).

La Constitution a subi un ajustement important en 1982, lorsque la Fédération a été déclarée entité indépendante et approuvée comme organe directeur du curling dans le monde, tandis que le Royal Caledonian Curling Club était reconnu comme le "Club mère du curling".

En 1990, le nom de la Fédération a été changé en Fédération mondiale de curling (WCF).

Le curling a été un sport de démonstration pour les deuxième et troisième fois aux Jeux olympiques d'hiver de 1988 (Calgary) et aux Jeux de 1992 (Albertville) pour les équipes féminines et masculines.

Le 21 juillet 1992, lors de sa session à Barcelone, en Espagne, le Comité international olympique a accordé le statut de médaille officielle au curling masculin et féminin, avec effet au plus tard aux Jeux olympiques d'hiver de 2002, avec une option d'inclusion en 1998 à Nagano, au Japon. Lors de la réunion de la commission exécutive du CIO qui s'est tenue entre les 22 et 23 juin 1993, à Lausanne, le comité d'organisation des Jeux Olympiques d'hiver de Nagano (NAOC) a officiellement accepté d'inclure le curling dans le programme des XVIIIe Jeux Olympiques d'hiver en 1998. Huit équipes féminines et masculines ont participé aux Jeux de Nagano, et ce nombre a été porté à dix à partir des Jeux olympiques d'hiver de Salt Lake City de 2002.

Lors de l'assemblée générale semestrielle de la Fédération à Loèche-les-Bains, en Suisse, en décembre 1993, une constitution révisée a été adoptée. Celle-ci comprenait des modifications de la structure de gestion. La structure révisée est devenue opérationnelle après l'élection du Conseil exécutif lors de l'Assemblée générale annuelle à Oberstdorf, en Allemagne en avril 1994.

De 1966 à 1994, l'administration de l'ICF et de la WCF était la responsabilité des employés de la RCCC. Après l'adoption de la Constitution révisée, la WCF a établi son propre siège social et son propre secrétariat à Édimbourg, en Écosse, en 1994. Lors de l'Assemblée Générale Semestrielle de la Fédération à Grindelwald, Suisse en décembre 1995, une Constitution complètement réécrite a été adoptée afin de se conformer à la loi suisse suite à l'enregistrement de la Fédération dans ce pays.

En mai 2000, le Secrétariat de la WCF a déménagé d'Édimbourg à Perth, en Écosse.

Le curling en fauteuil roulant a été introduit lors du Championnat du monde de ski handi 2000 à Crans Montana, Suisse. La Suisse et la Suède étaient les seuls pays en compétition. Au cours d'un séminaire sur le curling en fauteuil roulant organisé à l'époque, des discussions sur le format de la discipline ont eu lieu et il a été décidé que le jeu devait être aussi proche que possible du jeu normal. L'année suivante, le premier tournoi international de curling en fauteuil roulant a eu lieu à Sursee, en Suisse. Il s'est avéré être un événement test pour le premier championnat du monde de curling en fauteuil roulant, qui s'est tenu en janvier 2002, l'équipe locale remportant le titre inaugural.

En mars 2002, le Comité international paralympique a accordé le statut de médaille officielle au curling en fauteuil roulant pour les équipes mixtes. Le comité d'organisation des Jeux paralympiques d'hiver de Turin en 2006 a accepté d'inclure le curling en fauteuil roulant dans son programme.

D'autres événements internationaux ont été introduits en 2002, notamment les championnats du monde seniors pour les hommes et les femmes. En 2003, le curling a figuré pour la première fois au programme des Jeux mondiaux universitaires d'hiver et des Jeux asiatiques d'hiver.

En 2005, les championnats du monde masculins et féminins ont été séparés une fois de plus et se sont déroulés dans différentes régions du monde. Cette année-là, le Festival olympique de la jeunesse européenne a également introduit une compétition de curling pour les jeunes hommes et femmes juniors âgés de 15 à 18 ans. Le curling fait également partie des premiers Jeux olympiques d'hiver de la jeunesse à Innsbruck, en Autriche, en 2012.

La croissance de ce sport en Asie a été reconnue avec le premier championnat du monde de curling féminin à Aomori, au Japon, en 2007, et le premier championnat du monde de curling masculin en Asie à Pékin, en Chine, en 2014.

En 2008, le premier championnat du monde de curling en double mixte a été organisé à Vierumäki, en Finlande. Le curling en double mixte marque une rupture avec le curling traditionnel, puis les équipes sont composées de deux joueurs - un homme et une femme. En 2015, la discipline a été acceptée comme épreuve supplémentaire pour les Jeux olympiques d'hiver de 2018, à PyeongChang, en Corée - où huit équipes se sont disputées les médailles.

En 2015, le Comité international paralympique (CIO) a également confirmé que l'épreuve de curling en fauteuil roulant à PyeongChang en 2018 passerait de 10 à 12 équipes.

En outre, au cours de la saison 2014-2015, "Curling : Pure Emotion", une sculpture du joueur de curling Bjorn Zryd, a été dévoilée par la présidente Kate Caithness au Parc du Musée Olympique à Lausanne, en Suisse. Il s'agit du premier sport olympique d'hiver à avoir un tel artefact au musée.

En 2016, la WCF a célébré son 50e anniversaire. Cette année-là, un sommet sur le balayage a été organisé près d'Ottawa, Canada, afin d'aborder les règles du balayage. Il en est résulté l'un des plus importants changements de règles de ce sport à ce jour. À ce jour, à l'issue d'une saison qui a remis en question les conventions sur la façon de balayer les pierres et sur quels types de tissus devraient être utilisés sur les brosses.

En 2018, la Coupe du monde de curling a fait ses débuts sous la forme d'une nouvelle série de quatre étapes où les équipes féminines, hommes et mixtes ont concouru pour de l'argent tout en représentant leurs associations membres.

JEUX OLYMPIQUES D'HIVER

Le curling a fait ses débuts en tant que sport olympique d'hiver lors des premiers Jeux d'hiver à Chamonix, en France, en 1924. Lors de cet événement, la Grande-Bretagne a battu la Suède et la France dans ce qui a été accepté rétroactivement en 2006 par le Comité international olympique (CIO) et des médailles ont été décernées.

En 1932, aux Jeux olympiques d'hiver de Lake Placid, le curling est à nouveau inscrit, mais cette fois en tant que sport de démonstration. Le Canada l'emporte sur les États-Unis dans une compétition à laquelle participent deux pays et dans laquelle chaque pays inscrit quatre équipes masculines. Le curling a été un sport de démonstration pour la deuxième et la troisième fois aux Jeux olympiques d'hiver de 1988 (Calgary) et d'hiver de 1988 (Calgary) et de 1992 (Albertville) pour des équipes masculines et féminines.

Le 21 juillet 1992, lors de sa session à Barcelone (Espagne), le Comité international olympique a accordé le statut de médaille officielle au curling féminin et masculin, avec effet au plus tard aux Jeux olympiques d'hiver de 2002, avec une option pour 1998 à Nagano, au Japon.

Lors de la réunion de la commission exécutive du CIO qui s'est tenue les 22 et 23 juin 1993, à Lausanne, le comité d'organisation des Jeux Olympiques d'hiver de Nagano (NAOC) a officiellement accepté d'inclure le curling dans le programme des XVIIIe Jeux Olympiques d'hiver en 1998. Huit équipes féminines et masculines ont participé aux Jeux de Nagano. Ce nombre a été porté à dix équipes à partir des Jeux olympiques d'hiver de Salt Lake City (2002).

Le double mixte a été accepté comme troisième discipline de curling par le CIO en 2015. Huit équipes ont concouru pour la première fois en double mixte aux Jeux olympiques d'hiver de PyeongChang 2018, en République de Corée. PyeongChang 2018 a également été la première fois que la finale du curling féminin s'est déroulée le dernier jour des Jeux.

JEUX PARALYMPIQUES D'HIVER

Le premier championnat du monde de curling en fauteuil roulant a eu lieu en janvier 2002 et en mars de cette année le Comité international paralympique (CIP) a accordé le statut de médaille officielle au curling en fauteuil roulant pour les équipes mixtes.

Le comité d'organisation des Jeux paralympiques d'hiver de Turin 2006 a accepté d'inclure le curling en fauteuil roulant dans son programme. Le curling en fauteuil roulant a ensuite fait sa deuxième apparition aux Jeux paralympiques d'hiver de Vancouver 2010.

Huit équipes ont participé à Turin. Le nombre d'équipes participant aux Jeux paralympiques d'hiver de Vancouver 2010 a été porté à dix et, en juin 2015, le CIP a confirmé que l'épreuve de curling en fauteuil roulant des Jeux paralympiques d'hiver de PyeongChang 2018 serait portée à 12 équipes.

17 ANNEXES

17.1 ANNEXE 1 – RESPONSABILITES AVANT ET PENDANT L'ÉVÈNEMENT

Rôles & Responsabilités

du délégué technique

et des officiels techniques internationaux

Table des matières

DÉLÉGUÉ TECHNIQUE	77
OFFICIEL TECHNIQUE	77
CHEF-ARBITRE	77
CHEF-ARBITRE ADJOINT	77
ARBITRE DE MATCH	77
CHEF-CHRONOMETREUR	77
CHEF-CHRONOMÉTREUR ADJOINT.....	77
CHEF-STATISTICIEN.....	78
CHEF-STATISTICIEN ADJOINT.....	78
CHEF-GLACIER.....	78
CHEF-GLACIER ADJOINT.....	78
BÉNÉVOLES.....	78
CHRONOMÉTREURS DE JEU.....	78
STATISTICIENS	78
VOLONTAIRES DE L'ÉQUIPE DE GLACE.....	78
COMMUNICATION AVANT UNE COMPÉTITION.....	78
COMMUNICATION PENDANT LA COMPÉTITION - LE PROCESSUS DE DÉCISION	79
ORGANIGRAMME DE L'ORGANISATION DES COMPÉTITIONS.....	79

DÉLÉGUÉ TECHNIQUE

Le DT pour chaque compétition de la WCF est recommandé par le directeur des compétitions de la WCF et approuvé par le Président et le Secrétaire Général. Leur rôle est d'être la voix de la WCF et d'assurer que la compétition est jouée selon les règles, les politiques et les procédures de la WCF.

Toute décision que le délégué technique prend concernant la compétition doit être après, ou en consultation avec l' (les)officiel(s)technique (s) international (aux)approprié(s).

Naturellement, il serait sage de consulter le directeur des Compétitions et le membre éminent du bureau présent, mais le délégué technique porte la responsabilité de la décision finale et a l'autorité pour la proposer.

OFFICIEL TECHNIQUE INTERNATIONAL

Les officiels techniques sont dans une position de confiance et de responsabilité. Les officiels techniques doivent être impartiaux avec toutes les équipes participantes. Ils peuvent s'entretenir avec les athlètes et les coaches à un niveau général (c'est-à-dire des informations non spécifiques) et avec le responsable des compétitions sur les questions relatives aux règles et à l'arbitrage.

L'information additionnelle / les responsabilités pour toutes les positions d'officiels techniques peuvent être trouvées dans le manuel des officiels techniques de la WCF.

CHEF-ARBITRE

o Le chef-arbitre est responsable devant le directeur technique. Le chef-arbitre est également responsable du chef-arbitre adjoint et des arbitres de jeu, y compris les bénévoles sur la glace. Le chef-arbitre est responsable du mentorat du chef-arbitre adjoint pour le préparer à assumer les fonctions et les responsabilités de chef-arbitre, le cas échéant.

CHEF-ARBITRE ADJOINT

o Le chef-arbitre adjoint est responsable devant le chef-arbitre et doit être prêt à remplacer le chef-arbitre à tout moment pendant la compétition. Le chef-arbitre adjoint doit aider le chef-arbitre à encadrer les arbitres de jeu et les aider à devenir de meilleurs officiels. Très souvent, le chef-arbitre est trop occupée pour remplir cette tâche. Par conséquent, le chef-arbitre adjoint peut donc être amenée à prendre en charge cette responsabilité.

ARBITRE DE MATCH

o Les arbitres de match sont responsables devant le chef-arbitre.

CHEF- CHRONOMETREUR

o Le chef-chronométrateur est responsable devant le chef-arbitre et le délégué technique. Le chef-chronométrateur est également responsable du chef chronométrateur adjoint et des bénévoles du chronométrage. Le Chef-chronométrateur est responsable de l'encadrement et de la préparation du chef-chronométrateur adjoint pour qu'il prenne en charge les tâches et les responsabilités du chef-chronométrateur, le cas échéant.

CHEF-CHRONOMETREUR-ADJOINT

o Le chef-chronométrateur adjoint est responsable devant le chef-chronométrateur et doit être prêt à remplacer le chef-chronométrateur à tout moment de la compétition.

CHEF-STATISTICIEN

o Le chef-statisticien est responsable devant le délégué technique. Le chef-statisticien est également responsable du chef –statisticien adjoint et des volontaires des statistiques. Le chef-statisticien est responsable d'encadrer et de préparer le chef-statisticien adjoint à assumer les fonctions et responsabilités de chef-statisticien, le cas échéant

o Le chef-statisticien assure la liaison entre l'équipe des résultats et le chef-arbitre pour garantir le bon déroulement de l'événement.

o Le chef-statisticien fournira des informations aux médias (presse écrite et audiovisuelle) afin de les aider à remplir leurs fonctions.

CHEF- STATISTICIEN ADJOINT

o Le chef-statisticien adjoint est responsable devant le chef-statisticien et doit être prêt à le remplacer à tout moment de la compétition.

CHEF-GLACIER

o Le chef-glacier est responsable devant le délégué technique. Le chef-glacier est également responsable du chef-glacier adjoint et de l'équipe et des bénévoles de l'équipe des glaces. Le chef-glacier est responsable d'encadrer et de préparer le chef-glacier adjoint à assumer les fonctions et les responsabilités de chef-glacier, le cas échéant.

CHEF-GLACIER ADJOINT

o Le chef-glacier adjoint est responsable devant le chef-glacier et doit être prêt à remplacer le chef-glacier à tout moment pendant la compétition.

BÉNÉVOLES

CHRONOMÉTREURS DE JEU

o Les chronomètres de jeu sont des bénévoles et sont responsables devant le chef-chronométrateur.

STATISTICIENS

o Les statisticiens sont des bénévoles et sont responsables devant le chef-statisticien.

BENEVOLES DE L'ÉQUIPE DE GLACE

o Les bénévoles de l'équipe de glace sont des volontaires et sont sous la responsabilité du chef-glacier.

COMMUNICATION AVANT UNE COMPÉTITION

Avant une compétition, le délégué technique est responsable de communiquer avec les officiels techniques sur les questions relatives à la compétition.

Le personnel administratif de la WCF communiquera avec les officiels techniques pour toutes les questions administratives concernant l'approbation des demandes de remboursement de frais de transport et de voyage, des contrats, des formulaires de santé et d'autres éléments administratifs qui sont nécessaires aux officiels techniques pour préparer un événement.

Les chefs de leurs officiels respectifs communiqueront pour toutes les questions relatives au jeu, au chronométrage, aux résultats ou à la glace et traiteront directement avec leurs équipes. Il est dans l'intérêt de toutes les parties concernées que les chefs mettent le délégué technique en copie de toute correspondance et qu'ils informent le délégué technique selon les besoins, à l'exception des bénévoles nommés localement qui seront sous la direction du comité d'organisation local jusqu'au début de l'événement.

17.2 ANNEXE 2 - FORMULAIRE A DISTRIBUER : ASSISTANTS DE JOUEURS SUR GLACE

- Changer de chaussures après être arrivé à l'arène; porter des chaussures propres pour les tâches sur la glace (chaussures de curling ou de sport).
- S'habiller chaudement avec des vêtements qui permettent de bouger librement ; porter des gants.
- Avoir un chiffon en microfibre pour nettoyer les pierres.
- Avant le match mais après l'entraînement, vérifiez dans quel ordre les pierres seront lancées. Y a t'il un gaucher ?
- Notez l'ordre de lancer sur la carte de lancer des pierres.

FONCTIONS DE L'ASSISTANT : COTE LANCER

- Alignez les pierres en deux rangées bien ordonnées dans l'ordre de jeu correct de chaque équipe.
- Les pierres sont alignées à partir de la tee-line vers l'avant, toutes les poignées étant dirigées vers le haut de la glace (parallèlement à la ligne centrale). La dernière pierre à lancer dans la manche touche tee line. Toutes les autres pierres sont placées dans l'ordre des lancers.
Equipe qui lance en premier - placez ses pierres les plus proches du centre, sur le côté de la piste.
- Nettoyez la pierre sur le côté de la piste, en veillant à ne pas abîmer la glace avec le bord de frappe de la pierre. Utilisez votre pied pour soutenir la pierre lorsque vous la retournez.
- Nettoyez la pierre avec un chiffon en microfibres (pas avec la main), sauf indication contraire de l'équipe.
- Faites glisser la pierre jusqu'à l'endroit d'où le joueur va lancer et placez-la près de l'avant de la roue avant du joueur. Si vous avez ramassé des débris après avoir nettoyé la pierre, remettez-la sur le côté et nettoyez-la à nouveau.
- Revenez sur le côté de la piste derrière le joueur, en veillant à rester silencieux et immobile lorsqu'il/elle se prépare à lancer.
- Allez côté jeu (arrivée) après que la dernière pierre a été lancée et aidez à trier les pierres à la fin de la manche. Suivez la première pierre lancée jusqu'au bout de la piste qui vous a été assigné.

FONCTIONS DE L'ASSISTANT : COTE JEU (ARRIVEE)

- Aidez les joueurs à retirer les pierres qui n'ont pas franchi la hog-line lorsqu'on vous le demande.
- Arrêtez toute pierre qui traverse la ligne de fond et aidez à dégager la ligne de fond des pierres hors-jeu lorsque l'équipe qui lance vous le demande.
- Rangez les pierres dans le coin - deux lignes parallèles nettes avec des poignées pointant directement vers le haut de la glace (parallèles à la ligne centrale).
- Les pierres ne peuvent être déplacées de la position arrière à la position de lancer qu'une fois le score décidé et le feu vert donné pour dégager la maison.

Chronométrage - 8 manches, 38 minutes de temps de réflexion par équipe, manche supplémentaire 6 minutes par équipe.

L'entraînement d'avant-match dure 9 minutes pour chaque équipe, suivi des deux tirs à la cible par équipe. (Tir à la cible pour déterminer la dernière pierre de la première manche). Il est parfois nécessaire de modifier la position des pierres jaunes et rouges pour s'adapter à l'équipe qui lance la première pierre de la partie.

L'avantage de la dernière pierre est décidé après le 2e entraînement en comparant les résultats du tir à la cible.

Chaque équipe dispose d'un temps mort d'une minute pendant le jeu et d'un temps mort supplémentaire dans chaque manche supplémentaire. L'équipe fait cette demande en faisant un signe de la main "T" à l'arbitre du match. Les assistants peuvent aider à attirer l'attention de l'arbitre du match. L'arbitre contrôle le temps mort.

Les Assistants doivent avoir la première pierre du jeu prête lorsque l'officiel annonce "bonne chance et bon curling".

Pause entre les manches - normalement 1 minute. La pause commence lorsque la manche est terminée et que le score a été décidé. et que les équipes ont retiré les pierres de la maison.

Avec 2 assistants sur chaque piste : à la fin d'une manche, les deux travaillent ensemble pour déplacer les pierres dans l'ordre de lancer en préparation de la manche suivante.

Le travail le plus important est de s'assurer que la **première pierre de chaque manche est prête pour l'équipe, et qu'ils n'attendent pas que vous nettoyez et placiez la pierre**. L'équipe qui a marqué dans la dernière manche lance la première pierre de la manche suivante. Vous pouvez continuer à ranger les pierres après avoir placé la première pierre, mais assurez-vous qu'après le début du jeu ee ne pas distraire le joueur qui lance la pierre. Alignez les pierres de façon à ce que l'équipe qui lance la première pierre de la manche ait ses pierres le plus près de la ligne centrale. L'équipe qui lance la dernière pierre de la manche a ses pierres les plus proches de la ligne latérale (les cartes de lancer correspondent à l'ordre des couleurs).

Pause de mi-match - après 5 minutes, le temps de pause expire. Les assistants doivent avoir la première pierre en position de lancer après le nettoyage de la glace et avant la fin de la pause de 5 minutes.

Les assistants ont la possibilité de faire une courte pause après la 4e manche, mais ils doivent surveiller l'horloge afin d'être en position lorsque les équipes sont prêtes à lancer la pierre.

Fin d'un end - il est de la responsabilité des équipes d'enlever les pierres dans la zone de la maison, mais les assistants les aideront.

Lorsque vous enlevez les pierres de la maison, elles doivent être déplacées sur le côté, juste devant la ligne de départ.

Si les équipes quittent la zone de la maison sans aider les assistants, ces derniers doivent commencer par placer les pierres de l'arrière de la zone de jeu vers la zone de lancer et les pierres peuvent être laissées dans la maison jusqu'à ce que les équipes aident l'assistant.

S'assurer que la première pierre de la manche est nettoyée, prête et en position, même si des pierres sont encore dans la maison et attendent d'être retirées.

NE DÉPLACEZ AUCUNE PIERRE DANS LA MAISON SI UNE MESURE A ÉTÉ DEMANDÉE !

17.3 ANNEXE 3 - FORMULAIRE A DISTRIBUER : ASSISTANTS DE JOUEURS SUR GLACE DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL ROULANT

GÉNÉRALITÉS

- Ne pas engager de conversation informelle avec les concurrents, les autres officiels, les spectateurs ou les coachs pendant le match.
- Si un incident se produit, n'intervenez pas.
- Si vous devez quitter la glace pendant un match, informez l'arbitre et attendez qu'on vous remplace avant de quitter votre position.
- Avisez l'arbitre si les équipes demandent une mesure ou une décision.
- Veillez à ne pas distraire également les joueurs qui se trouvent sur les pistes adjacentes.

AVANT LE MATCH

- Changez de chaussures après être arrivé à l'aréne ; portez des chaussures propres pour les tâches sur la glace (chaussures de curling ou de sport).
- Avoir un chiffon en microfibre pour nettoyer les pierres.
- S'habiller chaudement et avec des vêtements approuvés - pantalon noir, chaussures propres et non glissantes, veste sans capuche, porter des gants.
- Avant le match, mais après l'entraînement, vérifiez avec chaque équipe dans quel ordre elle va lancer les pierres. Y a t'il un ou plusieurs gauchers dans l'équipe ?
- Notez l'ordre des lancers sur la carte des lancers des pierres.
- Les arbitres vous informeront au début de chaque match de la position désignée pour la pierre de garde.
- Placez les pierres qui ne sont pas utilisées ensemble à l'écart des pierres de jeu, près de la ligne arrière.

PLACEMENT DES PIERRES

- Utilisez les pierres désignées, une de chaque couleur pour chaque extrémité de la glace, chacune marquée avec un logo de la WCF. sur la couverture de poignée. S'il y a une rotation des pierres désignées (pour garder l'usure sur les surfaces de glisse la même), les marques sur les pierres devront être changées pour correspondre à l'ordre de rotation.
- Nettoyez la surface de glisse des deux pierres positionnées avec un tissu microfibre avant de les déplacer vers leurs emplacements. Faites attention en basculant les pierres à nettoyer. Nettoyez toujours les pierres près de la ligne arrière.
- L'équipe qui lance en premier a la pierre de garde, l'équipe qui lance en second a la pierre dans la maison. Cela peut vous aider à vous en souvenir : Devant- Débute et Maison – Marteau.

SÉCURISER LE FAUTEUIL ROULANT

- Placez-vous derrière le fauteuil, fixez les roues avec vos pieds et tenez fermement les barres du fauteuil jusqu'à ce que la pierre lancée franchisse la hog-line.
- Ne poussez pas le fauteuil roulant vers l'avant.
- Restez immobile et silencieux pendant tout le processus de lancer.
- Suivez les instructions du joueur.
- Appelez l'arbitre en cas d'incident ou de plainte du joueur.
- Ne discutez pas avec le joueur.

PENDANT LE JEU – COTE LANCER

- Alignez les pierres en deux rangées bien ordonnées dans l'ordre de jeu correct de chaque équipe.
- Les pierres sont alignées à partir de la tee-line vers l'avant, avec toutes les poignées dirigées vers le haut de la glace (parallèle à la ligne centrale). La dernière pierre à lancer dans la manche touche la tee-line. Toutes les autres pierres sont placées dans l'ordre de lancer.
- L'équipe qui lance en premier - place ses pierres les plus proches du centre sur le côté de la piste.

- Nettoyez la pierre sur le côté de la piste, en veillant à ne pas endommager la glace avec le côté de la pierre. Utilisez votre pied pour soutenir la pierre lorsque vous la retournez.
- Nettoyez la pierre avec un chiffon en microfibras (pas avec la main), sauf indication contraire de l'équipe.
- Faites glisser la pierre jusqu'à l'endroit d'où le joueur va lancer et placez-la près de l'avant de la roue avant du joueur. Si vous avez ramassé des débris après avoir nettoyé la pierre, remettez-la sur le côté et nettoyez-la à nouveau.
- Revenez sur le côté de la piste derrière le joueur, en veillant à rester silencieux et immobile lorsqu'il/elle s'apprête à lancer.
- Sécurisez la chaise du joueur qui lance si on vous le demande.
- Après que la dernière pierre d'une manche a été lancée, commencez à placer les pierres fixes pour la manche suivante avant de passer à l'autre bout de la piste pour aider à disposer les pierres.

PENDANT LE JEU – COTE LANCER

- Placez les pierres fixes. Si possible, s'assurer que les pierres sont placées à temps (pause entre les manches).
- Jeu de puissance : Une fois par partie, chaque équipe, lorsqu'elle a la décision sur le placement des pierres "positionnées", peut utiliser l'option "Power Play" pour placer ces deux pierres sur le côté de la piste au lieu des positions centrales désignées. La pierre dans la maison (B), qui appartient à l'équipe qui a la dernière pierre de cette manche, est placée d'un côté ou de l'autre de la maison, le bord arrière de la pierre touchant la tee-line au point de rencontre des cercles de 8 et 12 pieds. La pierre de garde (A) est placée du même côté de la piste, à la même distance que celle déterminée pour les gardes centrales (voir figure no 2). L'option "Power Play ne peut être utilisée dans les manches supplémentaires (extra-ends).
- Se placer sur le côté de la piste (hors du champ de vision du joueur qui lance), près du coin où les pierres hors- jeu seront rassemblées.
- Aider les joueurs à dégager les pierres qui ne sont pas en jeu (pierres qui n'ont pas franchi la hog-line ou qui ont touché une ligne latérale ou franchi la ligne arrière).
- Placez les pierres hors- jeu en deux rangées parallèles aux bandes latérales, les poignées pointant directement vers le haut de la glace, parallèlement à la ligne du centre (gardez-les dans l'ordre de lancer si possible).
- Si un tir est en train d'être joué, placez-vous en prévision des pierres qui pourraient se diriger vers une piste adjacente.
- Une fois que les équipes se sont entendues sur le score de la manche et qu'elles l'ont communiqué à l'arbitre les deux assistants peuvent déplacer les pierres jusqu'à la position de lancer du côté droit de la piste pour la manche suivante.
- Si une mesure est demandée, ne déplacez aucune pierre.
- Placez les pierres dans le bon ordre pour la manche suivante.
- N'offrez de l'aide que sur demande.
- **NE DEPLACEZ AUCUNE PIERRE DANS LA MAISON SI UNE MESURE A ETE DEMANDEE.**

Chronométrage Doubles mixtes en fauteuil roulant - 8 manches, 30 minutes de temps de réflexion par équipe. Temps de réflexion supplémentaire de 4 minutes 30 secondes.

L'entraînement d'avant-match dure 9 minutes pour chaque équipe, suivi des deux tirs à la cible par équipe (Tir à la cible - pour déterminer la dernière pierre de la première manche). Il est parfois nécessaire de changer les positions jaune et rouge pour qu'elles correspondent à l'équipe qui lance la première pierre de la partie.

L'avantage de la dernière pierre est décidé après le deuxième entraînement en comparant les résultats des tirs à la cible.

Chaque équipe dispose d'un temps mort d'une minute pendant le jeu et d'un temps mort supplémentaire dans chaque manche supplémentaire. L'équipe fait cet appel en faisant un signe de la main "T" à l'arbitre du match. Les assistants peuvent aider à attirer l'attention de l'arbitre du match. L'arbitre contrôle le temps mort.

Les assistants doivent avoir la première pierre du match prête lorsque l'officiel annonce "bonne chance et bon curling".

Pause entre les manches - normalement 1 minute. La pause commencera lorsque la manche sera terminée, que le score aura été décidé et que les équipes auront enlevé les pierres de la maison.

Avec 2 assistants sur chaque piste : à la fin d'une manche, travailler ensemble pour remettre les pierres dans l'ordre de lancer en vue de la manche suivante.

Le travail le plus important est de s'assurer que la première pierre de chaque manche est prête pour l'équipe, et qu'ils n'attendent pas que vous nettoyez et placiez la pierre. L'équipe qui a marqué dans la dernière manche lance la première pierre de la manche suivante. Vous pouvez continuer à ranger les pierres après avoir placé la première pierre, mais assurez-vous qu'après le début du jeu, vous ne distrayez pas le lanceur. Alignez les pierres de façon à ce que l'équipe qui lance la première pierre de la manche ait ses pierres le plus près de la ligne centrale. L'équipe qui lance la dernière pierre de la manche a ses pierres les plus proches de la ligne de côté (les cartes d'ordre de lancer la correspondent à l'ordre des couleurs).

Pause de mi-match - après 5 minutes, le temps de pause expire. Les assistants doivent avoir la première pierre en position de lancer après le nettoyage de la glace et avant la fin de la pause de 5 minutes.

Les assistants ont la possibilité de faire une courte pause après la 4e manche, mais ils doivent surveiller l'horloge afin d'être en position lorsque l'équipe est prête à lancer la pierre.

Fin d'un end - il est de la responsabilité des équipes d'enlever les pierres dans la zone de la maison, mais les assistants les aideront.

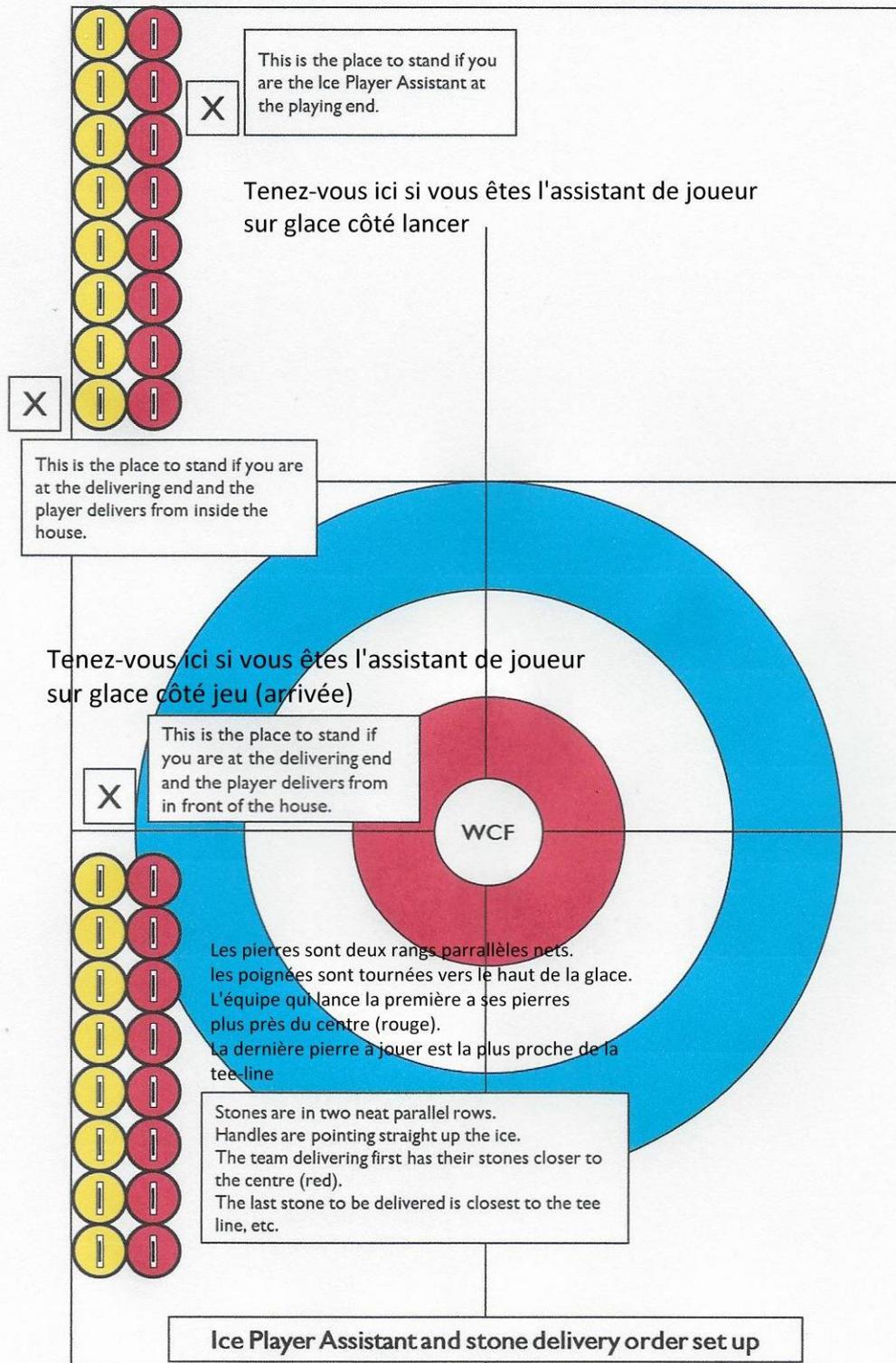
Lorsque vous enlevez les pierres de la maison, elles doivent être déplacées sur le côté, juste devant la tee-line.

Si les équipes quittent la zone de la maison sans aider les assistants, ces derniers doivent commencer par placer les pierres de l'arrière de la zone de jeu vers la zone de lancer et les pierres peuvent être laissées dans la maison jusqu'à ce que les équipes aident l'assistant.

Assurez-vous que la première pierre de l'end est nettoyée, prête et en position, même si des pierres sont encore dans la maison et attendent d'être retirées.

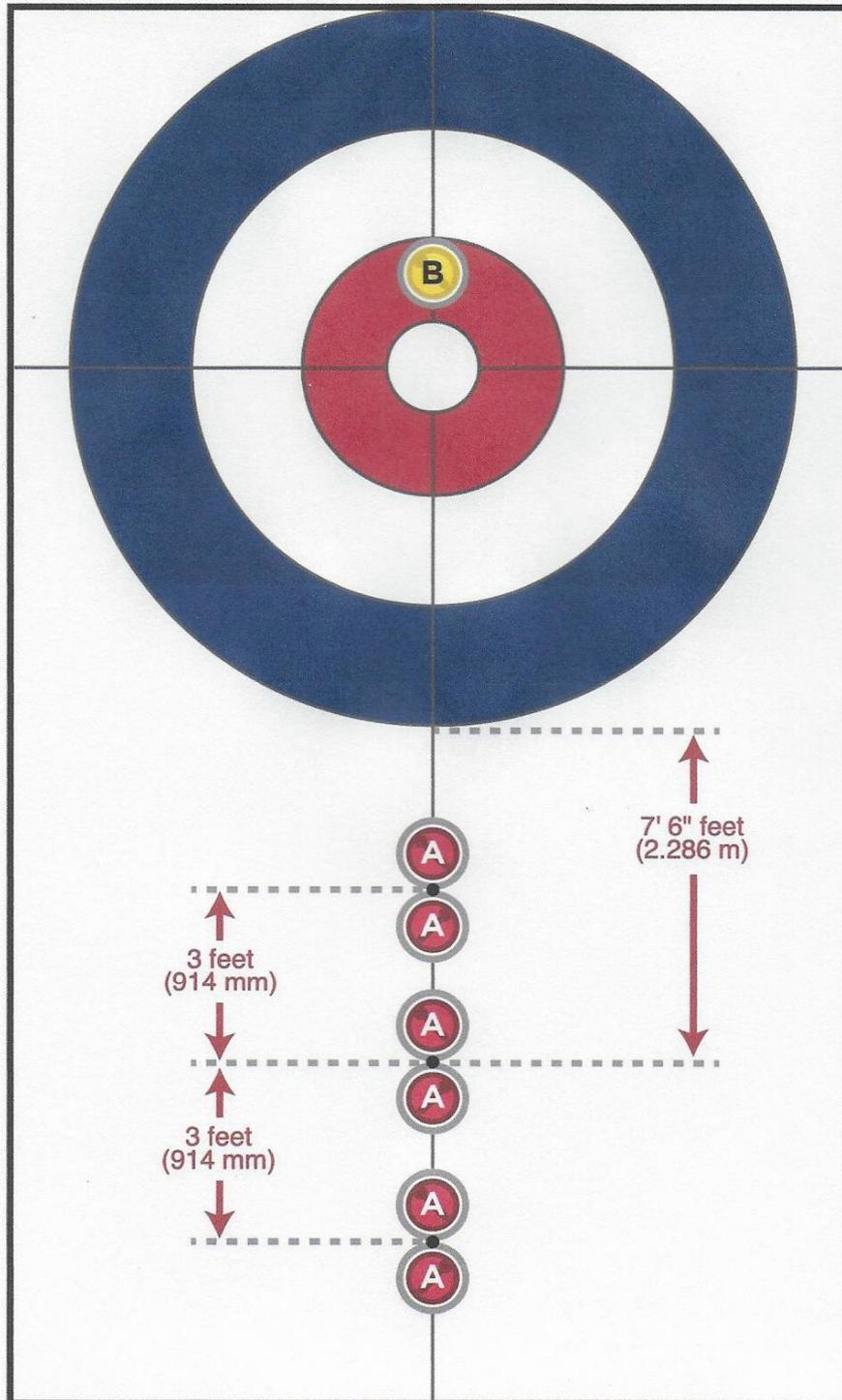
les pierres hors-jeu sont rangées en 2 rangs parallèles nets, poignées vers le haut de la glace

Out-of-play stones are placed in two neat parallel rows, handles pointing straight up the ice.



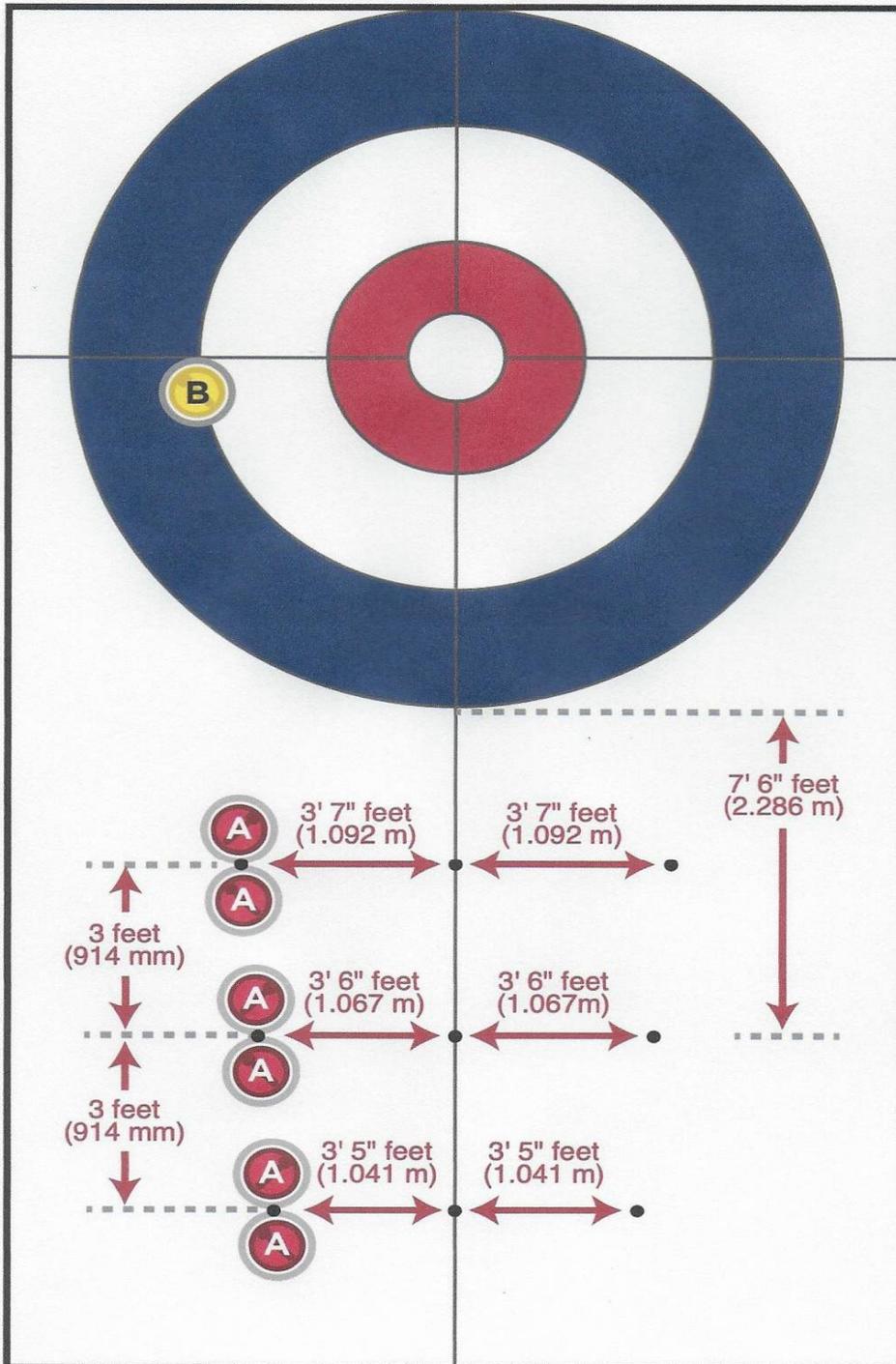
Position de l'assistant de joueur sur glace et ordre de lancer des pierres

Garde centrale
Figure No. 1 - Centre Guard



Option jeu de puissance

Figure No. 2 - Power Play Option



17.4 ANNEXE 4 - INFORMATIONS SUR L'ÉQUIPEMENT ET L'INSTALLATION DU CHEF-CHRONOMETREUR

L'ÉQUIPEMENT PEUT DEVOIR ÊTRE DÉPLACÉ

Le chef-chronométrateur doit être familiarisé avec tous les aspects du fonctionnement de l'équipement utilisé.

Si le programme informatique CurlTime est utilisé, les équipements suivants doivent être fournis pour chaque piste de glace :

- 1 x Ordinateur portable - avec 2Gb RAM, fonctionnant sous Windows 7 ou 10 ; avec un port HDMI.
- 1 x Souris USB.
- 1 x Téléviseur à écran plat (minimum 32" -80cm) avec port HDMI.
- 1 x Câble HDMI de haute qualité pour connecter l'ordinateur portable à l'écran (longueur maximale de 15 mètres (50ft) si vous utilisez un câble HDMI passif ou 30 mètres (50ft) si vous utilisez un HDMI optique actif). Des prolongateurs de signal peuvent être utilisés si des longueurs plus importantes sont nécessaires.

Ordinateur portable

Vérifiez les points suivants sur chaque ordinateur portable :

- La version la plus récente de CurlTime est installée (www.curltime.com).
- L'ordinateur est branché et ne fonctionne PAS sur batterie.
- Le WIFI est désactivé.
- Le pavé tactile est désactivé et la souris fonctionne.
- La sortie d'affichage est réglée sur le bureau étendu pour un écran supplémentaire. (CurlTime tentera de détecter l'écran secondaire externe, mais il peut arriver que vous deviez définir manuellement le bureau étendu).

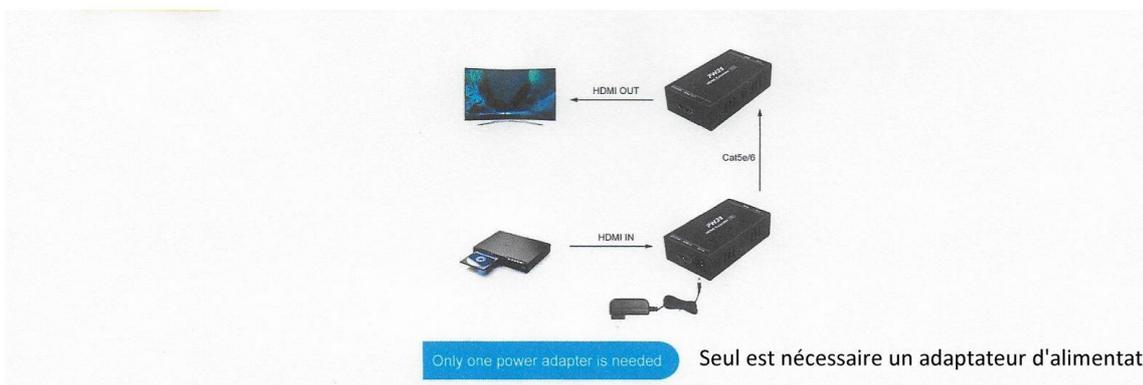
Si l'ordinateur portable a été fourni par le comité d'organisation (plutôt que par la WCF), alors toute autre opération d'arrière-plan qui pourrait interférer avec le fonctionnement ininterrompu de CurlTime doit être désactivée, y compris : La mise à jour automatique, les pop-ups, les analyses antivirus programmées, les économiseurs d'écran et les économies d'énergie. Un ordinateur portable supplémentaire doit être disponible comme rechange.

Affichage

Il doit s'agir d'un écran large avec une résolution d'au moins 1024 x 768 pour un affichage optimal. L'écran doit être placé de manière à ce que les joueurs, les coachs et les arbitres puissent le voir des deux côtés de la glace.

Câble HDMI

Pour des raisons techniques, la longueur maximale ne doit pas excéder 15 mètres (50 pieds) si vous utilisez un câble HDMI passif ou 30 mètres (100 pieds) si vous utilisez un câble HDMI optique actif. Les signaux se dégradent à mesure que la longueur du câble augmente. Il est donc important d'utiliser des câbles de haute qualité. Des prolongateurs de signal peuvent être utilisés si de plus grandes longueurs sont nécessaires. Exemple de configuration d'un prolongateur.

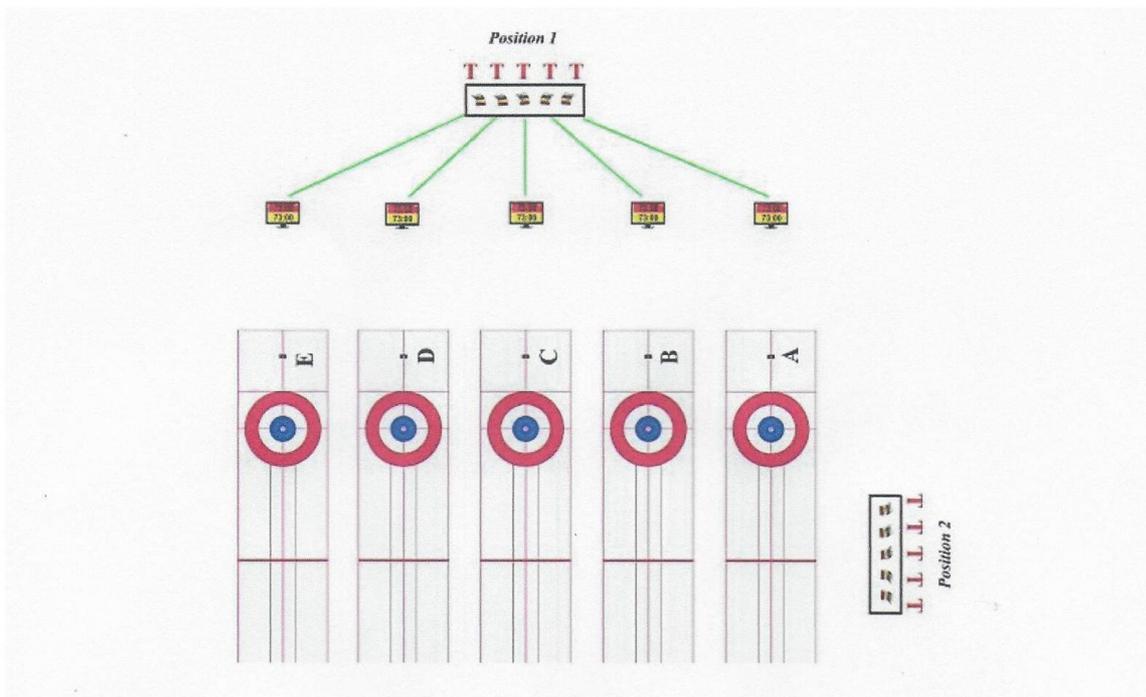


DISPOSITION

Dans le diagramme ci-dessous, la disposition idéale est **la position 1**.

Les câbles suivants seraient nécessaires : 2 x 25m ; 2 x 20m ; 1 x 6m

Si la **position 2** doit être utilisée, les câbles nécessaires seront les suivants : 2 x 40m ; 3 x 30m



Si un chef-chronométreur est utilisé, seul le chef-chronométreur aura une radio, donc tous les chronométreurs doivent être assis ensemble.

Chaque poste de chronométrage doit être étiqueté 'A', 'B', 'C', 'D', 'E' pour correspondre aux pistes à chronométrer.

La zone autour du banc de chronométrage doit être vérifiée pour éviter tout danger, surtout si le banc est situé sur une structure temporaire.

Le chef-chronométreur doit s'assurer que chaque chronométreur dispose d'une chaise, d'un porte-bloc, d'un crayon et d'un chronomètre. Le chef-chronométreur doit avoir deux chronomètres, un bloc-notes et un crayon.

L'accès aux poubelles, aux toilettes et aux boissons chaudes doit être facile, et des vestiaires doivent être disponibles.

17.5 ANNEXE 5 – FORMULAIRE A DISTRIBUER : CHRONOMÈTREURS DE JEU

AVANT LE MATCH

- Arrivez au moins 40 minutes avant le début du match.

ENTRAÎNEMENT D'AVANT-MATCH

- Le chronomètreur figurant sur la piste <insérer la piste ici> s'occupera de l'entraînement d'avant-match.
- Commencez le temps d'entraînement de 9:00 minutes à l'annonce "Le premier entraînement peut commencer".
- Début de la période de tir à la cible de 1:00 minute à l'annonce "Veuillez lancer votre tir à la cible dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Commencez le temps de tir à la cible de 1:00 minute à l'annonce "Veuillez effectuer votre tir à la cible dans le sens inverse des aiguilles d'une montre".
- Début du temps d'entraînement de 9:00 minutes à l'annonce "Le deuxième entraînement peut commencer".
- Début de la période de tir à la cible de 1:00 minute à l'annonce "Veuillez lancer votre tir à la cible dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Début de la période de tir à la cible de 1:00 minute à l'annonce "Veuillez lancer votre tir à la cible dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour tous les autres chronomètreurs : après que les dernières mesures de tir à la cible soient effectuées, enlevez le logo de la WCF de votre écran.

DÉBUT DE LA PARTIE

- Commencez le temps de pause de 1:00 minute au signal du chef-chronomètreur .Les chronomètres sur toutes les pistes commencent en même temps.

PREMIÈRE PIERRE D'UNE MANCHE

- Assurez-vous de savoir qui commence :
 - la première manche : l'équipe qui n'a pas la dernière pierre du premier end (vérifier le tableau d'affichage)
 - l'équipe qui a gagné la manche précédente
 - en cas de manche blanche, la même équipe recommence (sauf pour les doubles mixtes).
- lancez le temps de l'équipe qui joue la première pierre si le joueur n'est pas prêt dans le hack à lancer sa première pierre ("soft start" – Démarrage mou).
- Arrêtez à nouveau le temps (s'il est en cours) dès que la pierre franchit la tee-line.

TOUTES LES AUTRES PIERRES

- Lancez le temps de l'équipe suivante lorsque...
 1. toutes les pierres se sont immobilisées ou se trouvent derrière la ligne de fond.
 2. toutes les pierres déplacées à cause de violations sont replacées dans leur position initiale.
 3. l'aire de jeu est dégagée : skip derrière la ligne de fond, balayeurs et lanceurs sur les côtés.
- Stoppez le temps lorsque la pierre suivante franchit la tee-line.
- Si une équipe a pris plus d'une minute de réflexion pour une pierre, inscrivez-le sur le formulaire de chronométrage.

DERNIÈRE PIERRE D'UNE MANCHE

- Pour toutes les manches, sauf la dernière, le temps de pause commence dès que toutes les pierres qui étaient dans la maison ont été déplacées, c'est-à-dire - y compris l'achèvement de toute mesure.
- Inscrivez les temps restants sur la fiche de chronométrage.

MANCHE SUPPLÉMENTAIRE – EXTRA END

- Notez les temps restants pour les deux équipes avant de réinitialiser les chronomètres pour la manche supplémentaire-
- Commencez la pause de 1:00 minute

TEMPS MORTS DEMANDÉ PAR UNE ÉQUIPE

- L'équipe fait un signe "T" en direction du chronométreur ou de l'arbitre.
- Lancez immédiatement le temps de déplacement correct (temps différents pour les côtés « départ » (home end) et « opposé » (away end)).
- Faites savoir au chef-chronométreur que vous avez un temps mort d'équipe.
- Après le temps mort, redémarrez le chronomètre de l'équipe qui a demandé le temps mort.
- Marquez le temps mort sur la feuille de chronométrage
-

TEMPS MORT TECHNIQUE

- Lorsqu'un arbitre entre, ou lorsque l'équipe fait un signe "X" en direction du chronométreur ou de l'arbitre, arrêtez immédiatement le chronomètre et informez-en le chef-chronométreur.

- Démarrez le chronomètre lorsque le chef-chronométreur vous le dit.

TEMPS RESTANT COURT

- Informez le chef-chronométreur lorsqu'une équipe a moins de 2:00 minutes au chronomètre.

ERREURS DE CHRONOMÉTRAGE

- Les erreurs de chronométrage se produisent et peuvent toujours être corrigées. Si vous voyez quelque chose d'irrégulier, ou si vous pensez avoir fait une erreur, informez immédiatement le chef-chronométreur de ce qui s'est passé. Le chef-chronométreur s'assurera que la correction soit appliquée.

FONCTIONNEMENT DE L'ÉQUIPEMENT

Assurez-vous de bien connaître les opérations suivantes sur l'équipement de chronométrage :

- Comment faire l'entraînement d'avant-match et le chronométrage du tir à la cible.
- Comment démarrer le chronométrage de la partie.
- Comment démarrer et arrêter les chronomètres.
- Comment démarrer les chronomètres des pauses entre les ends et de milieu de match.
- Comment lancer les temps morts d'équipe (pensez à la différence entre home et away ends).
- Comment réinitialiser les chronomètres lors d'une manche supplémentaire ?

PERIODES DE TRAVAIL ET TÂCHES

- Assurez-vous de connaître vos horaires de travail.
- Si vous êtes programmé : soyez dans le bâtiment 40 minutes avant le début du match et signalez au chef-chronométreur que vous êtes présent. Soyez à votre poste de chronométrage 10 minutes avant le début du match (chronométreur de l'entraînement d'avant-match : 40 minutes).
- Prévenez le coordinateur des bénévoles ou le chef-chronométreur au moins 4 heures à l'avance si vous ne pouvez pas être présent.
- Parlez toujours d'abord au chef-chronométreur avant d'échanger votre quart avec quelqu'un d'autre.

CODE DE CONDUITE

- S'habiller chaudement.
- Pas d'alcool 6 heures avant le service.
- Concentrez-vous sur votre propre partie.
- N'utilisez pas de téléphone portable sur le banc de chronométrage.
- Pas de conversation pendant la partie; ne pas distraire les autres chronométreurs.
- Respectez le code vestimentaire - généralement les vestes sont fournies par le comité d'organisation.
- Utilisez les médias sociaux avec précaution (pas de détails sur les matchs).
- Respectez la confidentialité à tout moment

17.6 ANNEXE 6 - ÉQUIPEMENT DU CHEF-CHRONOMETREUR

Selon le lieu et la situation, différents systèmes de chronométrage peuvent être utilisés lors d'une compétition. Généralement, l'équipement de chronométrage consiste en des ordinateurs portables utilisant le logiciel CurlTime, connectés à des écrans plats de télévision pour afficher les chronomètres pour les joueurs et les coaches. Ce chapitre se concentre sur la configuration avec CurlTime. Dans le cas où un autre équipement serait utilisé, il sera de la responsabilité du chef-chronométrateur et du comité d'organisation de vérifier que le système peut effectuer toutes les opérations nécessaires pour la compétition.

ÉQUIPEMENT

Pour chaque piste, l'équipement suivant est nécessaire :

- 1 x ordinateur portable qui répond aux exigences du logiciel de chronométrage utilisé.
- 1 x souris.
- 1 x TV à écran plat, diamètre de l'écran minimum 32" ou 80 cm.
- 1 x câbles nécessaires pour connecter les ordinateurs portables à l'écran de télévision.

En outre, un ordinateur portable de rechange doit être disponible comme sauvegarde.

Ordinateur portable

Vérifiez les points suivants sur chaque ordinateur portable (y compris celui de rechange) :

- La version la plus récente de CurlTime est installée (la dernière version est publiée sur le site [Webwww.curltime.com](http://www.curltime.com)).
- Connectez l'alimentation de l'ordinateur portable à la source électrique principale. NE PAS utiliser l'alimentation par batterie uniquement.
- Le WIFI est désactivé.
- Le pavé tactile est désactivé, la souris fonctionne.
- Les économiseurs d'écran sont désactivés, le mode d'économie d'énergie est désactivé.
- Tout logiciel supplémentaire fonctionnant en arrière-plan (en particulier les logiciels antivirus) qui pourrait provoquer des pop-ups ou une vérification programmée est désactivé.
- La sortie d'affichage est définie pour un écran supplémentaire.

Affichage

Vérifiez les points suivants pour chaque écran de télévision :

- L'affichage doit être visible par les joueurs et les coaches depuis toutes les positions sur la glace et le banc des coaches.
- Indication claire de la piste à laquelle appartient l'affichage du temps (panneaux "A", "B", etc.).
- Tout réglage de mise hors tension automatique ou " mode salle d'exposition " du téléviseur doit être désactivé.

Câble

Le câblage entre l'ordinateur portable et l'écran de télévision sera généralement de type VGA ou HDMI. Il est important que l'ordinateur portable et l'écran de télévision soient adaptés aux câbles utilisés. Notez qu'il existe des restrictions de longueur pour les câbles VGA et HDMI. Lorsque les câbles doivent être plus longs que ce qui est possible pour le type de câble, des " prolongateurs " doivent être utilisés. Conseil : lorsque vous utilisez un câble HDMI, vérifiez que l'ordinateur portable et l'écran de télévision sont équipés de connecteurs HDMI de la bonne taille pour le câble utilisé : standard (type A), mini (type C) ou micro (type D).

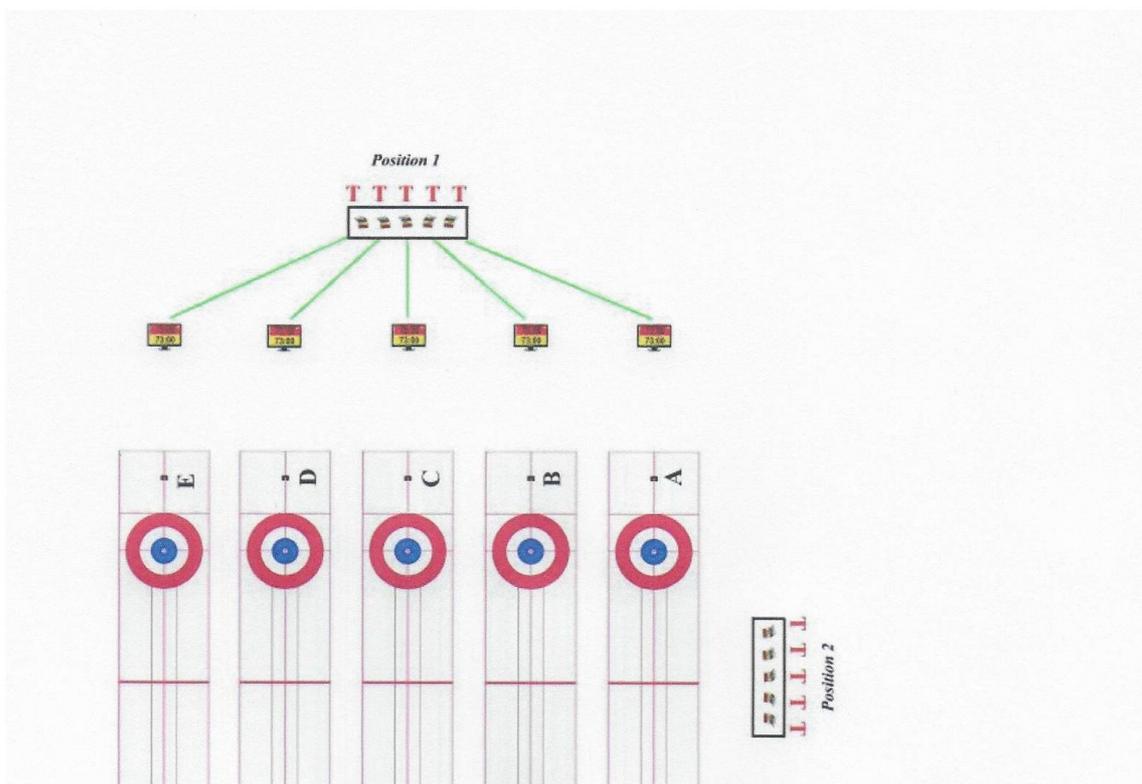
DISPOSITION

La disposition idéale est la position 1 dans le diagramme ci-dessous. Les câbles suivants sont nécessaires :

- 2 x 25 mètres (82 ft)
- 2 x 20 mètres (66 ft)
- 1 x 6 mètres (20 ft)

Si la position 2 est utilisée, les câbles nécessaires sont les suivants :

- 2 x 40 mètres (130 ft)
- 3 x 30 mètres (100 ft)



Il est recommandé de communiquer avant la compétition avec le comité d'organisation sur l'emplacement des chronomètres et des écrans de télévision, afin que le comité d'organisation puisse évaluer correctement les longueurs de câble nécessaires.

CONSEILS

- Marquez les touches du clavier utilisées pour 'start/stop', 'temps mort', '1 minute de pause' et '5 minutes de pause' avec des points de couleur sur le clavier, par exemple un autocollant rouge pour "start/stop rouge" ("Q") et un autocollant jaune pour "start/stop jaune" ("Z"). De cette façon, il est facile pour le chronométrateur de trouver rapidement les bonnes touches.
- Avant la compétition, testez l'ordinateur portable de rechange en combinaison avec tous les écrans TV, afin d'éviter les mauvaises surprises lors de l'échange d'ordinateurs portables pendant un match en cas de dysfonctionnement. Même si tous les écrans TV sont de la même marque et du même type, Microsoft Windows est connu pour enregistrer les paramètres d'affichage externe pour chaque écran TV pour chaque écran TV séparément (en fonction du numéro de série !).
- Modifiez le réglage du rétro-éclairage pour l'alimentation par batterie sur le réglage le plus bas. De cette façon, la perte d'alimentation secteur sur un ordinateur portable sera immédiatement visible.

MESURES DU TIR A LA CIBLE

EN UTILISANT UN INSTRUMENT DE MESURE LASER 'BOSCH' ET L'APPLICATION 'CURL DISTANCE'

ATTENTION : Les procédures décrites sont spécifiques à cette marque d'appareil et peuvent être modifiées pour être modifiées pour les mesures laser et les plaques de base d'autres marques.

Assemblage de l'appareil de mesure laser

1. S'assurer que l'instrument de mesure est équipé de deux piles AA neuves.
2. Visser la petite pièce avec la goupille centrale à la base principale, comme illustré.
3. S'assurer que le laser est orienté vers la goupille centrale !
4. Visser le dispositif laser sur la base dans le trou marqué (trou avant droit) : ne pas trop serrer.



5. La mesure est maintenant assemblée et doit apparaître comme sur les photos ci-dessous :



Réglage de l'appareil de mesure laser

Les étapes suivantes doivent être effectuées dans le cadre de la vérification pré-compétition :

- Vérifier que les trois trous requis dans la glace ont été percés correctement côté départ (Home end).
- La large tige conique de positionnement de la mesure doit être tenue dans une main chaude pendant quelques instants, puis placée tour à tour dans chaque trou et tournée doucement sur 360 degrés, de façon à ce qu'elle s'enfonce doucement dans le trou percé et qu'elle positionne l'instrument de mesure en toute sécurité pendant la mesure.

Comme tous les appareils de mesure de tir à la cible, le laser de mesure doit être refroidi avant la mesure.

L' instrument mesure laser doit maintenant être vérifié pour s'assurer que le faisceau laser touche la bande de frappe d'une pierre placée au bord des cercles de 4 pieds et de 12 pieds, lorsque la mesure est placée dans le trou central.

1. Appuyez sur le bouton marche/arrêt (en bas au centre) pour allumer l'instrument de mesure.
2. Placez l'instrument de mesure dans le trou central et appuyez sur le gros bouton rouge pour activer le faisceau laser.
3. Dirigez le faisceau vers le milieu de la bande de frappe d'une pierre placée au bord de la maison. Si nécessaire, ajustez la hauteur de la plaque frontale pour maintenir ce niveau. Vérifiez la pierre au bord du cercle de quatre pieds. Si correct, aucun autre réglage n'est nécessaire.

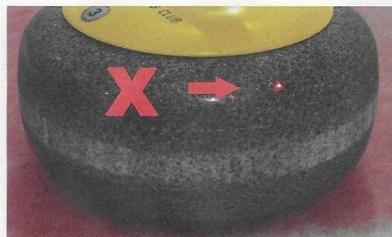
Le niveau de l'instrument est ajusté de manière que le laser touche la bande de frappe de la pierre tant au cercle des 4 pieds que des 12 pieds



Level of measure is adjusted so that laser touches the running band of a stone at both the 4 foot and 12 foot circles



Si le faisceau laser est toujours trop haut sur la pierre à l'un de ces points, demandez au glacier pour abaisser/élargir le trou central percé pour que la mesure repose plus bas sur la glace.



MESURE TROP HAUTE

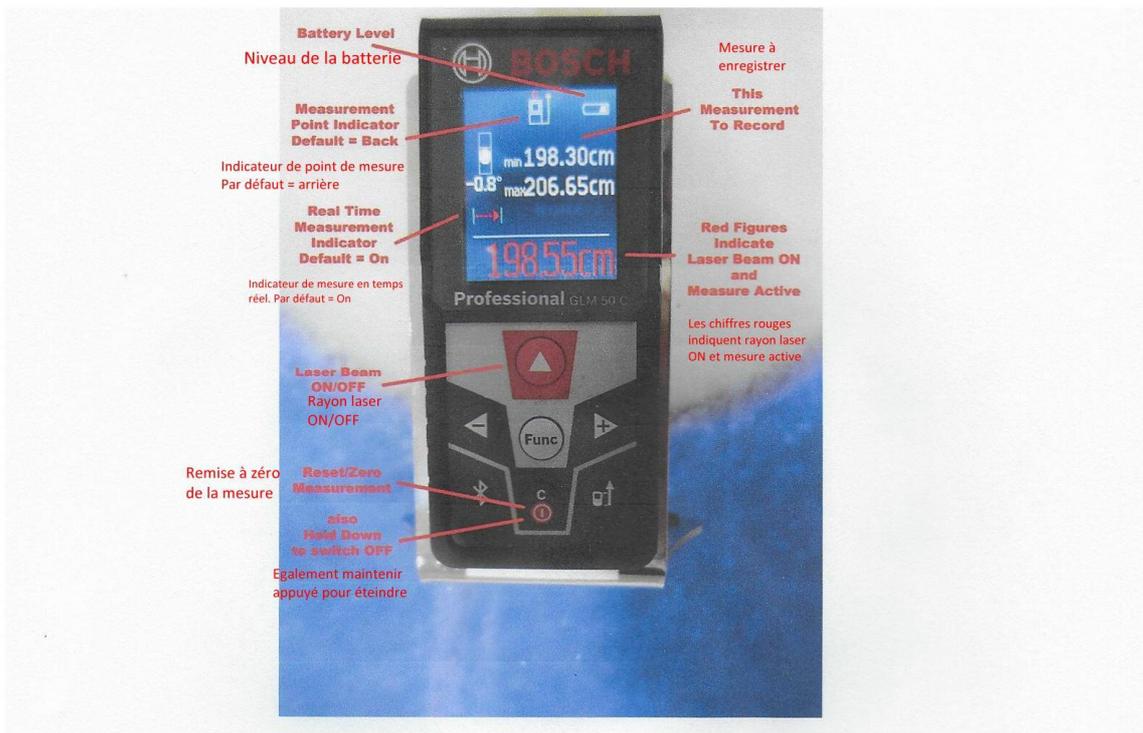


MESURE TROP BASSE

<p>4, le bouton fléché (en bas à droite) permet de déterminer depuis lequel des trois points (avant/centre/arrière) de l'appareil laser la mesure est prise, Lors de la mise en marche de l'appareil la position par défaut est la mesure à partir de l'arrière et c'est la position qui DOIT être utilisée. Cela élimine une source d'erreur possible en oubliant de régler la position appropriée lors de la mise en marche avant de commencer à mesurer.</p>			
<p>5. En appuyant sur le bouton Fonction ou sur le gros bouton rouge (en haut) vous affichez l'écran de travail.</p>			

LE LASER EST MAINTENANT PRET A ETRE UTILISE

Guide de l'appareil de mesure laser



Pour mesurer un tir à la cible avec l'appareil de mesure laser

1. Placer l'appareil de mesure laser dans le trou pertinent. Appuyer sur le gros bouton rouge de façon à ce que l'écran change de tout blanc à mode actif.



2, L'écran doit afficher une flèche rouge clignotante entre deux barres vertes



Cela indique que l'appareil de mesure fonctionne en réglage par défaut "temps réel" ce qui signifie que les lectures minimum et maximum seront affichées - C'est-à-dire ce qui est demandé,



3, Balayer le faisceau laser sur la bande de frappe de la pierre (Une ou deux fois suffisent) à une vitesse lente mais régulière.

4, Pressez le bouton rouge à nouveau et l'écran deviendra blanc " enregistre vos mesures".

5. Relevez la mesure **MINIMUM** (en haut). Celle-ci est la mesure de tir à la cible à entrer dans l'application " curl distance", **Ignorez les deux autres chiffres.** La mesure doit être arrondie à la première décimale, (Par exemple si 163,65 c m. arrondir à 163,6 cm.

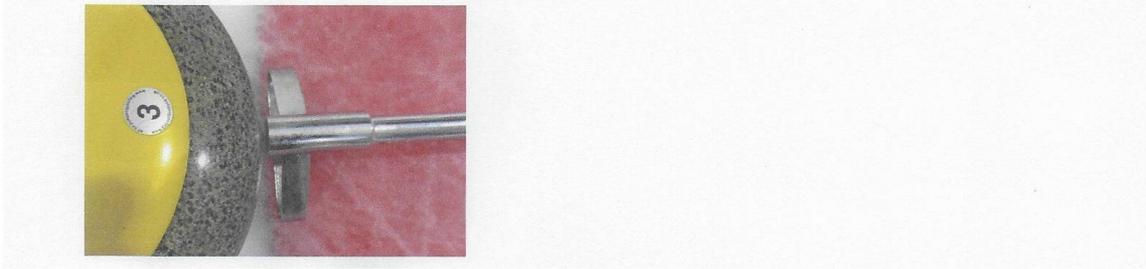


6. Pour mesurer la pierre suivante, ou si vous effectuez une mesure en 2 points pour une pierre couvrant le trou central, appuyez brièvement sur le bouton inférieur 'C', ce qui remet à zéro toutes les valeurs de mesure à l'écran et suivez la même procédure que les étapes 1 à 4 ci-dessus.

7. Une fois toutes les mesures terminées, appuyez sur le bouton central inférieur et maintenez-le enfoncé pour éteindre l'appareil.

Situations particulières et avertissements

Pierre proche du bord de la maison : En cas de doute, une mesure de « pierre qui mord » doit d'abord être utilisée. Si la pierre ne mord pas aucune mesure n'est nécessaire et un "maximum" doit être enregistré.

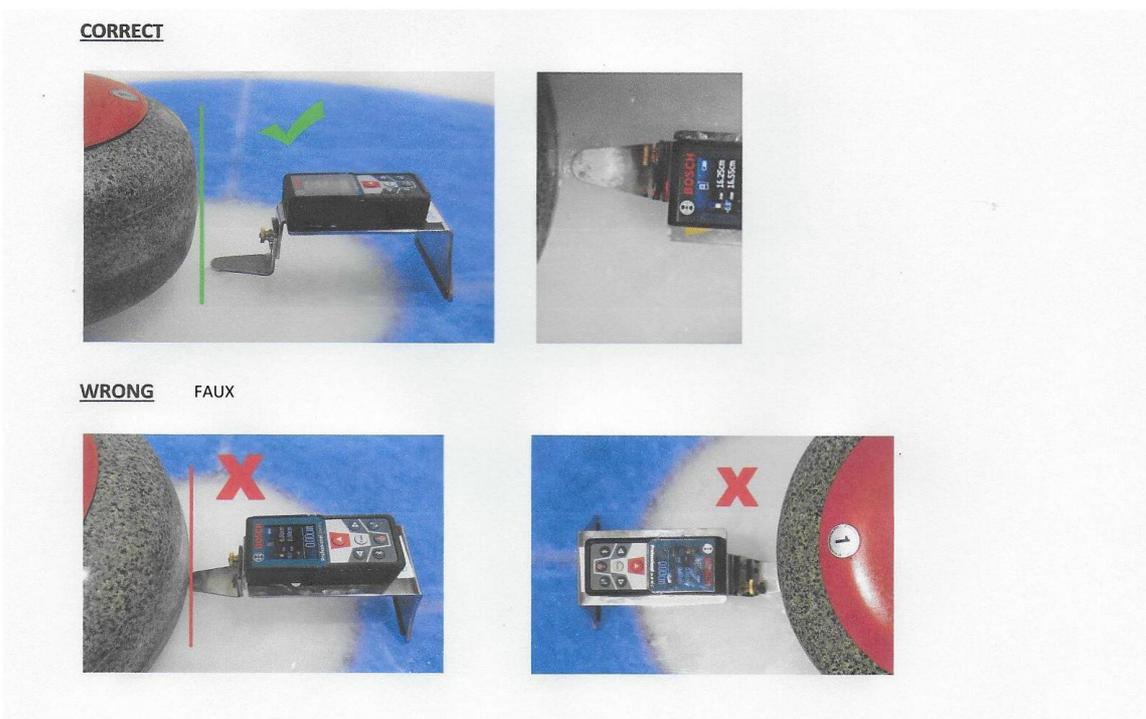


Mesure en deux points :

pour les pierres qui recouvrent le trou central **OU** qui en sont très proches (moins de 1cm).

Le laser doit être à 5 cm de son objet, c'est-à-dire la pierre de curling, pour effectuer une mesure précise. Les photos suivantes illustrent l'utilisation correcte et incorrecte de l'appareil.

En raison de la forme de la pierre de curling, il est possible de placer la mesure "sous" la pierre, mais cela ne doit JAMAIS être fait, sinon le calcul effectué par l'application Curl Distance sera inexact.

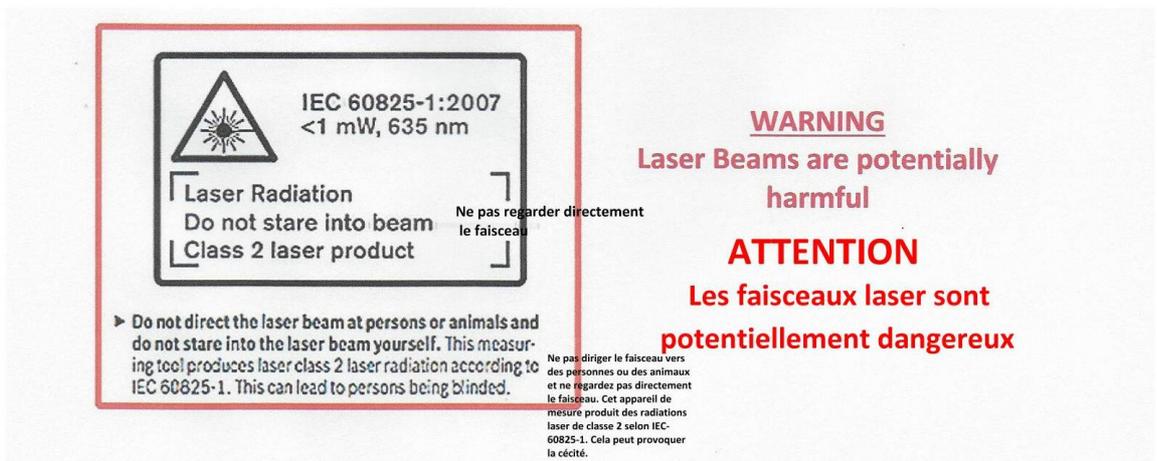


Autres sources potentielles d'erreur

1. Le fait d'allumer le faisceau laser en mode de lecture actif ou d'oublier d'éteindre le faisceau après une mesure précédente, **AVANT** de placer l'appareil dans un trou de repérage, entraînera une lecture minimale courte et erronée si le laser n'est pas d'abord mis à zéro. Par conséquent, il faut toujours vérifier que la mesure indique zéro avant de prendre une mesure.



RAPPELZ-VOUS



GUIDE DES RÉSULTATS DE MESURE DU TIR A LA CIBLE

Avant de mesurer une pierre de tir à la cible, il est utile d'avoir à l'esprit une fourchette approximative des résultats attendus lorsque vous pénétrez sur la piste. Cela signifie que lorsque le **résultat de l'application curl distance** apparaît sur l'écran de la tablette (**PAS** l'instrument de mesure), vous avez une idée pour vous référer avant de déplacer la pierre, qui peut être mesurée à nouveau si elle n'est pas dans la fourchette attendue.

Les plages suivantes méritent d'être mémorisées à titre indicatif.

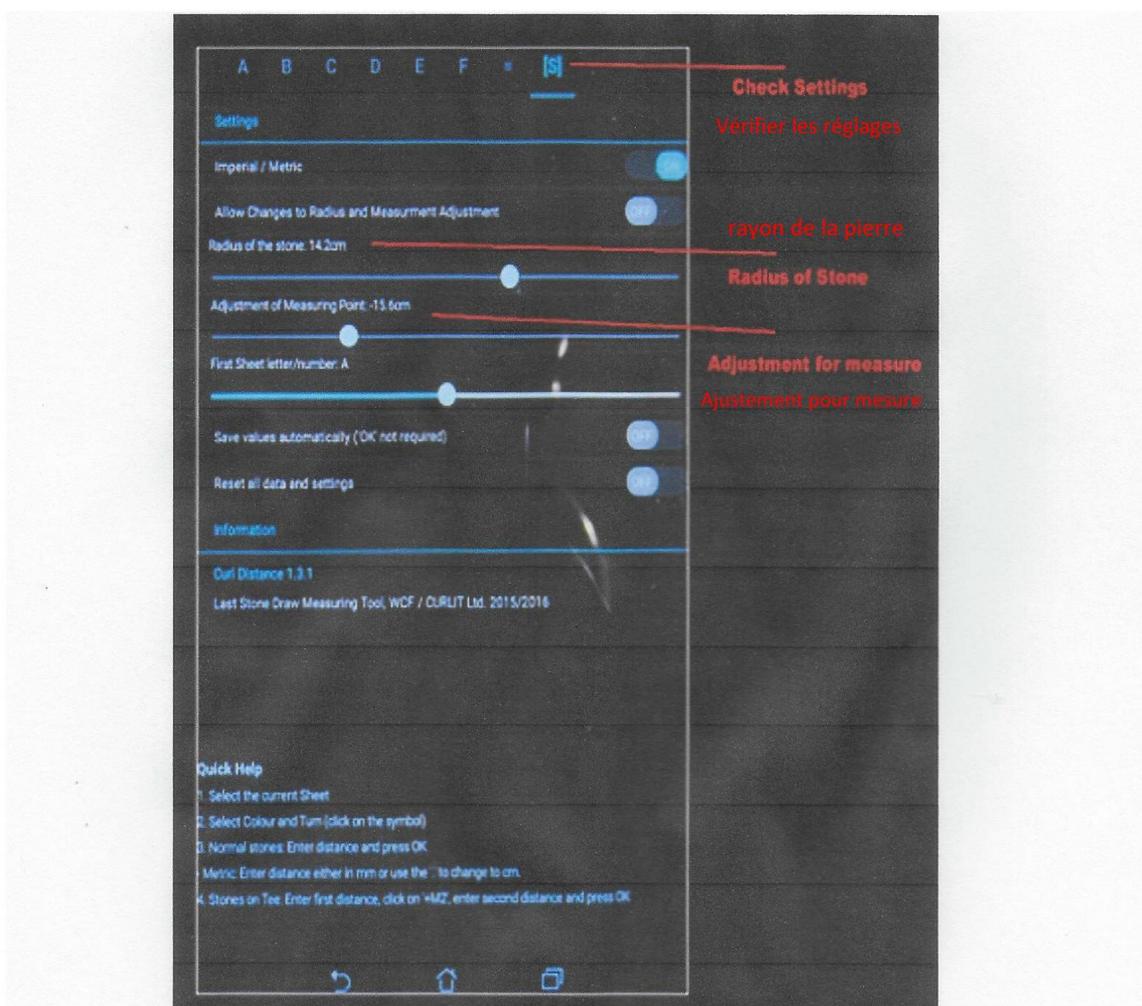
- Pierre couvrant le trou central moins de 14,2 cm
- Pierre ne couvrant pas la tige centrale mais mordant le cercle intérieur de 2 pieds de diamètre ou mieux entre 14,2cm - 44,0cm*.
- Pierre mordant le cercle de 4 pieds de diamètre ou mieux moins de 75cm
- Pierre mordant le cercle de 8 pieds de diamètre ou mieux moins de 136cm
- Pierre mordant le cercle de 12 pieds de diamètre ou mieux moins de 197cm

***Parfois, s'il n'y a pas de "logo central" dans la maison, celui-ci peut être plus petit que le cercle de 2 pieds de diamètre, ce qui réduit ce chiffre, par exemple, WJCC 2017 = 37 cm.**

Préparer l'application « curl distance » sur la tablette

Les réglages indiqués doivent être utilisés **UNIQUEMENT** pour travailler avec cette mesure laser.

Un ajustement est nécessaire si un mètre ruban ou un autre type de dispositif laser est utilisé.



Application curl distance utilisée avec l'autorisation de 'curlit' et de la Fédération Mondiale de Curling (WCF)

17.8 ANNEXE 8 - AGREMENT DE TECHNICIEN DE GLACE

Convention du technicien de glace

Rôle du technicien de glace :

- Un technicien de la glace doit être professionnel et se consacrer à la fourniture et au maintien de conditions de glace optimales afin de permettre au sport d'être pratiqué au plus haut niveau.
- Le technicien de glace doit avoir une bonne connaissance du jeu et traiter toutes les personnes impliquées dans la compétition avec courtoisie et respect.
- Le technicien de glace doit consacrer à la compétition le nombre d'heures de travail requis pour s'assurer que les conditions de glace soient optimales. Toutes les sessions doivent pouvoir commencer à l'heure.
- Le technicien de glace doit participer aux conférences téléphoniques avant l'événement, si nécessaire.
- Il faut se rappeler qu'une compétition peut être jugée par la qualité de l'état de la glace. A cette fin, le technicien de glace est une personne d'une importance capitale dans toute compétition et, en tant que tel, il est de sa responsabilité de s'assurer que les meilleures conditions de glace sont fournies aux athlètes tout au long de la compétition

Code de conduite pour les techniciens de glace :

Les techniciens de glace occupent une position de confiance et de responsabilité et, à ce titre, le code d'éthique suivant doit être respecté:

- Un technicien des glaces doit être impartial à l'égard de tous les concurrents participants, mais il doit être prêt à discuter avec les athlètes et les coaches sur un plan général (c'est-à-dire des informations non spécifiques). Le technicien de glace peut donner des informations plus détaillées sur les conditions de la glace au chef-arbitre et au contrôleur technique et des pierres de la WCF (actuellement Richard Harding, Eeva Röthlisberger ou le délégué technique de la WCF).
- Le chef-glacier doit être la seule personne à répondre aux questions des médias sur les conditions de glace. Rappelez-vous qu'il n'y a pas de commentaire confidentiel, donc faites attention à ce que vous dites.
- Une bonne relation de travail entre les athlètes, les coaches, les autres officiels, les médias et le personnel du site est attendue. Respectez l'affectation, les rôles et les tâches de chacun.
- Ne vous mettez jamais en position, réelle ou perçue, d'être partial dans une situation quelconque.
- Ne jamais s'impliquer dans un pari dans une compétition pour laquelle vous travaillez en tant que technicien de glace.
- La consommation de boissons alcoolisées pendant une compétition doit se faire avec modération. Les boissons alcoolisées ne peuvent pas être consommées pendant une partie pour laquelle travaille un technicien de glace. Le Chef de Compétitions de la WCF / Délégué Technique peut suspendre n'importe quel technicien de Glace pour ne pas avoir respecté le bon sens avec l'alcool, ou d'autres éléments du code de conduite.
- Les commentaires sur n'importe quel aspect de la fabrication de la glace et de la compétition devraient seulement être discutés entre les techniciens de glace - pas en présence d'autres personnes ou des médias.
- La WCF établira le code vestimentaire sur la glace pour tous les techniciens de glace. Un technicien de glace devrait porter une tenue appropriée à toutes les fonctions de l'événement (c'est-à-dire pas de blue-jeans). La tenue sur le terrain de jeu sera un pantalon noir et une veste spéciale (fournie par le comité d'organisation local ou la WCF). Chaque fois que possible, la veste du chef-glacier devrait porter la mention "chef-glacier" et une mention similaire pour le chef-glacier adjoint. En dehors des installations de curling (lieux publics), les vêtements officiels ne doivent pas être portés, sauf s'il s'agit de se rendre directement du site au lieu de résidence.

Une apparence personnelle soignée et propre et une conduite correcte sont essentielles en tout temps.

- Un technicien des glaces doit s'assurer qu'il s'est suffisamment reposé pour avoir l'esprit frais et alerte.
- Afin de donner la meilleure impression possible pendant les matchs, les techniciens de glace doivent être assis ou debout, et non pas appuyés contre les balustrades. Les techniciens des glaces ne doivent pas se trouver sans raison dans le champ de jeu pendant les matchs (c'est-à-dire qu'ils ne doivent pas être dans le champ de jeu pour prendre des photos).
- Les techniciens de glace doivent respecter les principes du système de fabrication de la glace et les philosophies de la WCF à tout moment, mais maintenir un degré de flexibilité pour éviter la confrontation avec le comité d'organisation, les équipes, le comité d'organisation, les équipes, le conseil exécutif de la WCF et les médias.
- Les techniciens de glace ne doivent jamais devenir plus qu'occasionnellement impliqués socialement avec une équipe ou un athlète pendant la compétition. Il doit y avoir une divulgation complète à la WCF s'il y a une relation personnelle ou d'affaires avec un athlète ou un coach. Il est acceptable de parler avec les équipes et de les côtoyer socialement, mais les techniciens de glace doivent faire attention à ne pas se trouver dans une position où ils passent un temps excessif avec une équipe ou un joueur.
- Pendant la compétition, le chef-glacier et son équipe doivent être sur le site suffisamment tôt pour pouvoir préparer la glace pour chaque match et entraînement. L'équipe de la glace doit suivre le calendrier de travail du chef-glacier. En l'absence du chef-glacier, le chef-glacier adjoint sera en charge et assume les fonctions de chef-glacier.
- Le chef-glacier est responsable des boîtes d'équipement des techniciens des glaces de la WCF. Une inspection des boîtes doit être effectuée avant le début de chaque compétition. Il est essentiel que tout problème avec la boîte, c.-à-d. pas correctement emballée, ou il y a des articles manquants, soit rapporté au délégué technique de la WCF immédiatement.
- À la conclusion de la compétition, les boîtes doivent être correctement emballées et prêtes pour l'expédition.
- Les boîtes d'équipement seront inspectées par la WCF à leur retour et le coût de n'importe quels articles manquants sera déduit
- sera déduit des honoraires du chef-glacier. La WCF des documents qui listent le contenu de chaque boîte et les détails sur la façon d'emballer correctement les boîtes d'équipement et de pierres. Les pierres doivent être placées dans les boîtes spécifiquement marquées pour chaque paire de pierres.
- Le Chef –glacier doit soumettre un rapport au directeur des Compétitions de la WCF dans les 3 semaines de la conclusion de la compétition
- L'action disciplinaire pour un technicien de glace sera déterminée et administrée par le Comité de Discipline de la WCF
- Comité de Discipline de la WCF (minimum de trois personnes : Le Président ou le Vice-président de la WCF ; un membre du Bureau Exécutif ou Secrétaire Général ; et le Chef des Compétitions de la WCF ou le Délégué Technique de la WCF).
- Les techniciens de glace qui ne suivent pas le code de conduite et l'accord indiqué ci-dessous peuvent ne pas être retenus pour les futures compétitions de la WCF.

Définition de la WCF de la glace de compétition :

La glace devrait avoir un mouvement et une vitesse qui donne avantage aux aptitudes du joueur et donne également la garantie d'un jeu intéressant.

La WCF demande les conditions de glace suivantes :

Curl entre 4 et 5 pieds (ni plus ni moins) et avec un mouvement agressif sans
« Plonger » à la fin.
La vitesse doit être de 24-26 secondes (ni plus ni moins) de la hog-line à la tee-line
La surface doit être fine et facile à balayer.

Les conditions ci-dessus doivent persister pendant toute la durée de la compétition.

Points d'agrément :

- Le technicien de glace accepte le rôle du technicien de glace et accepte de suivre le code de conduite.
- Le technicien de glace accepte de faire la glace au mieux de ses capacités pour correspondre à la définition et aux conditions de la glace de compétition de la WCF telles que définies ci-dessus.
- La WCF soutiendra le technicien de glace en assurant que les pierres fournies pour la compétition permettent à ces conditions d'être satisfaites.
- La WCF assurera que l'installation répond aux exigences techniques que la WCF exige pour accueillir des compétitions de la WCF.
- Les techniciens de glace ne sont pas autorisés à entretenir les surfaces de glisse sur les pierres de la WCF sans l'accord préalable et le contrôle de la WCF.
- Le mouvement de la pierre devrait être vérifié par les techniciens de glace et un contrôleur de pierre et technique de la WCF (actuellement Richard Harding, Eeva Röthlisberger ou le délégué technique de la WCF) avant le début de la compétition (c.-à-d. - avant l'entraînement).
- Si les spécifications ci-dessus concernant les conditions de la glace ne sont pas réalisées à cause de la glace ou des pierres, l'entretien de la surface de glisse des pierres peut être fait par le Chef-glacier, mais seulement sous la supervision du contrôleur technique et des pierres de la WCF. Toute procédure exécutée sera enregistrée par le chef-arbitre et le contrôleur technique de la WCF.
- Si les pierres autres que les pierres de compétition de la WCF sont utilisées, et que les pierres doivent être entretenues pour satisfaire la définition de la glace de compétition de la WCF, la WCF et le propriétaire des pierres. doivent donner l'approbation avant que n'importe quel entretien de la surface de glisse puisse être exécuté et le contrôleur technique de la WCF doit être présent.
- Si des pierres autres que les pierres de compétition de la WCF sont utilisées, et les spécifications requises par la WCF ne peuvent pas être atteintes à cause des problèmes à cause des problèmes avec ces pierres et que le chef-glacier n'est pas autorisé à entretenir les pierres par le propriétaire, ce ne sera pas considéré comme une faute du le chef-glacier.

Compétition(s) et poste :

Honoraires :

Championnat – Titre du poste

US \$ 0

Lu et approuvé

Nom : _____

Signature : _____

Date : _____

Annexe - Boîtes de technicien des glaces

- Il existe 3 ensembles pour les techniciens de glace.
- Les ensembles 1 et 2 sont des "ensembles complets".
L'ensemble 3 contient tout sauf un seau de peinture, une pompe et une perche à peinture.
- Chaque ensemble est accompagné d'une liste du contenu et tout équipement qui doit être remplacé doit être rapporté **immédiatement** après un événement avec une photo de l'article et une description de ce qui doit être remplacé.
- Les articles consommables seront emballés séparément
C'est-à-dire laine, peinture, tapis collants, logos sous la glace, bidons pour pebble, papier de verre, boulons de poignée de pierre.
- Les pierres doivent être emballées dans leurs boîtes correctement numérotées, puis les boîtes doivent être emballées sur la palette de la manière correcte pour éviter les dommages.
- Les lames doivent être marquées à la fin d'une compétition pour indiquer leur degré d'utilisation.

17.9 ANNEXE 9 - MODÈLES DE RAPPORT

RAPPORT DU CHEF ARBITRE CHAMPIONNAT

Chef-arbitre : Nom

Chef-arbitres adjoints : Noms

Lieu : Pays, ville, site

Dates du championnat : Du – au

Date du rapport : jj-mm-aaaa

CHAMP	DISCUSSION/RAPPORT	RECOMMANDATIONS
OFFICIELS		
Arbitres de match (liste des noms)		
Quel arbitre a été nommé en tant que chef-arbitre adjoint		
Chef-chronométreur et chef adjoint (liste de noms)		
Glaciers (liste de noms)		
Résultats/Statistiques (liste de noms)		
EQUIPES PARTICIPANTES (Liste si les résultats n'ont pas été faits par Curlit)		
RESULTATS/CLASSEMENT (Liste si les résultats n'ont pas été faits par Curlit)		
TIR A LA CIBLE (Liste si les résultats n'ont pas été faits par Curlit et que le tir à la cible n'a pas servi au classement)		
ORGANISATION DES VOYAGES (signaler d'éventuels problèmes)		
HEBERGEMENT (signaler d'éventuels problèmes)		
ACCREDITATION		
Disponible à l'arrivée		
Adaptée pour l'accès à toutes les zones de l'arène pour le travail		
Port adapté pour l'identification		

SALLE DES ARBITRES		
Accès		
Correctement meublée (tables, chaises, vestiaire)		
Fourniture de boissons		
Proximité de l'aire de jeu		
Taille		
Sécurité		
ARENE		
Vue		
Eclairage		
Sol/moquette maintenus propre		
Sonorisation publique avec micro portable		
Poubelles		
GLACE (Notez toute anomalie ou tout problème constaté lors des vérifications préalables à l'événement). Tout commentaire particulier de la part des équipes participantes devrait être noté et faire partie du rapport. Sinon, laissez le rapport aux glaciers.		
BENEVOLES		
Nombre et qualité des performances		
Taille de la salle des volontaires mise à disposition		
Équipement		
Réunion		
Calendrier des bénévoles		
Point de collecte adapté pour les fiches de travail		
Uniformes des bénévoles		
TEAM MEETING – REUNION DES EQUIPES		
Salle adaptée et correctement aménagée		
Équipement disponible – Par ex. micro		
Impression générale sur la réunion		
Noter si certaines équipes absentes et sanctions prises		

CHRONOMETRAGE DES PARTIES		
Positionnement et étiquetage des chronos		
Si aucun problème le noter		
Si problèmes les signaler		
PROGRAMME DES PARTIES		
Mentionner tout problème avec le programme des parties (retards de matchs dus à diverses raisons)		
Des retours des équipes sur les sessions ?		
INSTRUMENTS DE MESURE (qualité et nombre disponible)		
HOG-LINE		
Problèmes avec les poignées électroniques		
Problèmes avec les « constatations humaines »		
TABLEAUX D’AFFICHAGE		
Positionnement pour la ligne de vision		
Symboles de dernière pierre, numéros, signes W/L		
TABLEAUX DES EQUIPES/ASSOCIATIONS		
De couleurs foncée/claire pour les équipes/associations		
Montage correct pour les tableaux d’affichage		
Taille correcte pour les tableaux d’affichage		
RADIOS ET ECOUTEURS		
Nombre de radios disponibles		
Ecouteurs (en nombre suffisant, défectueux, autres problèmes)		
SESSIONS D’ENTRAINEMENT		
Avant compétition		
Avant match		
Sessions du soir		
Entraînements supplémentaires pour les parties d’après round-robin		
SECURITE (des accidents, blessures ou problèmes de santé ?)		
FORMULAIRES DU CHAMPIONNAT		
Veillez envoyer les formulaires des championnats au bureau de la WCF à l’achèvement de l’événement pour archivage sécurisé. Ne les emmener pas à la maison avec vous		
ACCES A LA GLACE		

VIOLATIONS DU CODE VESTIMENTAIRE		
PIERRES		
Historique des pierres - qui les possède, les a achetées ?		
Une liste des pierres et de leurs appariements était-elle disponible ?		
Des problèmes ? Liste des pierres et des numéros		
EQUIPES		
Comportement des joueurs et des coaches (commentaires positifs ou négatifs)		
Banc des coaches / remplaçants		
RÉCOMPENSES DE SPORTIVITE		
(liste des récipiendaires, le cas échéant)		
MEDIAS		
Les médias ont-ils respecté le code de pratique ?		
TELEVISION (Des problèmes avec la programmation ?)		
EQUIPE SUR LA GLACE Commentaires généraux sur les arbitres, l'équipe de glace, les chronométreurs, etc. peuvent être inclus. Ce document pourrait avoir une large diffusion, c'est pourquoi les commentaires spécifiques (positifs ou négatifs) sur les performances individuelles doivent être envoyés dans un document séparé directement au Directeur des Compétitions.		
RESUME GENERAL		
DATE ET SIGNATURE		

Note : Veuillez envoyer votre rapport au délégué technique de votre événement pour examen, qui le transmettra ensuite au directeur des compétitions.
Veuillez joindre au rapport tout document requis tels que le classement final, le tableau des violations, etc.

RAPPORT DU CHEF-CHRONOMETREUR CHAMPIONNAT

Chef-chronométrateur : Nom

Chef-chronométrateur adjoint : Noms

Lieu : Pays, ville, site

Dates du championnat : Du – au

Date du rapport : jj-mm-aaaa

CHAMP	DISCUSSION/RAPPORT	RECOMMANDATIONS
ORGANISATION DES VOYAGES (indiquer s'il y a eu des problèmes)		
HEBERGEMENT (indiquer s'il y a eu des problèmes)		
ARENE		
Emplacement et marquage des positions des chronométrateurs		
Emplacement et marquage des écrans de chronométrage		
Si problèmes, les noter		
EQUIPEMENT DE CHRONOMETRAGE		
Équipement utilisé (type d'équipement, provenance, tout ce qu'il peut être important de savoir)		
Installation de l'équipement (lieu, installation physique, câblage, disponibilité de l'alimentation)		
Temps total nécessaire à l'installation (avec combien de personnes)		
Si problèmes les noter		
BENEVOLES		
Nombre de bénévoles		
Expérience (curling, chronométrage, curlime)		
Langue tous parlaient ils Anglais ?		
Taille de la salle fournie		
Équipement (Chronomètres etc.)		
Information préalable (des informations sur les bénévoles, tels que nom, expérience etc. avaient-elles été transmises avant l'événement ?)		

Entraînement (Quand, où et comment fut organisée une session d'entraînement ?)		
Calendrier des bénévoles		
Uniformes des bénévoles		
Des problèmes avec les bénévoles ? Ce document pourrait avoir une large diffusion, c'est pourquoi les commentaires spécifiques (positifs ou négatifs) sur les performances individuelles doivent être envoyés dans un document séparé directement au Directeur des Compétitions.		
INFORMATION SUR LA COMPETITION		
Aspects généraux (programme, incidents, etc.)		
Des problèmes avec les vêtements des équipes, tels que foncé/clair, conflits de couleurs qui ont gêné le travail des chronométreurs ?		
TELEVISION (Des problèmes de programmation ?)		
FORMULAIRES DE CHRONOMETRAGE		
Qui a fourni les formulaires de chronométrage ?		
Des copies ont-elles été fournies aux équipes ?		
Veuillez noter d'envoyer les formulaires de chronométrage au bureau de la WCF à la fin de la compétition pour archivage sécurisé.		
INFORMATION POST COMPETITION		
Emballage de l'équipement		
Problèmes. Assistance		
Autre information pertinente		
EQUIPE SUR LA GLACE Des commentaires généraux sur les arbitres, l'équipe de glace, les chronométreurs, etc. peuvent être inclus. <i>Ce document pourrait avoir une large diffusion, c'est pourquoi les commentaires spécifiques (positifs ou négatifs) sur les performances individuelles doivent être envoyés dans un document séparé directement au Directeur des Compétitions.</i>		
RESUME GENERAL		
DATE ET SIGNATURE		

Note : veuillez inclure des photos si et quand cela est approprié. Veuillez envoyer votre rapport au délégué technique de votre événement pour examen, qui le transmettra ensuite au responsable des compétitions.

RAPPORT DU CHEF- GLACIER CHAMPIONNAT

Chef-chronométrateur : Nom

Chef-chronométrateur adjoint : Noms

Lieu : Pays, ville, site

Dates du championnat : Du – au

Date du rapport : jj-mm-aaaa

CHAMP	DISCUSSION/RAPPORT	RECOMMANDATIONS
INTRODUCTION		
Lieu de la compétition		
Conditions climatiques (générales)		
Etat et/ ou caractéristiques du bâtiment		
Conditions environnementales à l'intérieur du site		
INSTALLATION DE GLACE		
Points positifs		
Points négatifs .Problèmes		
Bénévoles (nombre d'assistants)		
EQUIPEMENT ET EAU		
Equipement de fabrication de la glace		
Eau		
Equipement requis/cassé/endommagé		
Consommables à remplacer (donner la liste et les quantités requises). Souvenez-vous bien de rapporter cela, même si vous avez déjà envoyé un courriel à Rhona Martin et à votre délégué technique WCF de l'événement avant de quitter le site.		
INFORMATION SUR LA COMPETITION		
Aspects généraux (programme, incidents, etc.)		
Le cas échéant, problèmes avec les poignées électroniques, nombre remplacé		
Packs de batteries utilisés sur les poignées électroniques utilisés en remplacement		

Travail effectué sur les pierres (incluant papier de verre et pousser-tirer)		
Jeux de pierres utilisés (c'est-à-dire 4a, 5a etc.). Performances, rendu de la glace, curl, temps (hog-tee)		
Numéros des lames de l'Ice Boss utilisées pour couper et écrêter. Fournir des détails sur les besoins d'aiguisage		
INFORMATION POST COMPETITION		
Emballage de l'équipement		
Problèmes. Assistance		
Autre information pertinente		

Note : veuillez inclure des photos si et quand cela est approprié. Veuillez envoyer votre rapport au délégué technique de votre événement pour examen, qui le transmettra ensuite au responsable des compétitions.