

<b>Groupe A</b>		<b>12h00</b>
<b>Rink</b>	<b>Equipe 1</b>	<b>Adversaire</b>
<b>A</b>	CC Sierre Rion	Chouettes Engel Mix Team
<b>B</b>	CC Crans-Montana La Dellège	CC Sion Trèfle à Quatre 1
<b>C</b>	CC Anzère Bochette	CC Sion Trèfle à Quatre 2
<b>D</b>	CC Anzère PKB	CC Sion Desperate Icewives
<b>E</b>	CC Torino Highlander	CC Sion Brise The Ice
<b>F</b>	CC Morges St-Roch	CC Sion Qualité de Vie
<b>Groupe B</b>		<b>14h00</b>
<b>Rink</b>	<b>Equipe 1</b>	<b>Adversaire</b>
<b>A</b>	CC Burgdorf Müller	CC Champéry Champortay
<b>B</b>	CC Sierre Cornalin	CC Sion The Big Bridge Bombers
<b>C</b>	CC Burgdorf Burri	CC Sion E Tsaraoute
<b>D</b>	CC Grimentz	CC Sion Les Bains d'Ovronnaz
<b>E</b>	CC Torino Yellowstones	CC Anzère Roc
<b>F</b>	CC Lausanne Servion	CC Sion Stones
<b>Groupe C</b>		<b>16h00</b>
<b>Rink</b>	<b>Equipe 1</b>	<b>Adversaire</b>
<b>A</b>	CC Anzère Novoroc	CC Sion Ocactus
<b>B</b>	CC Champéry ECC2010	CC Sion Hurlevent
<b>C</b>	CC La Neuveville Schafiser	CC Sion Juniors
<b>D</b>	CC Burgdorf Eberhart	CC Crans-Montana Priori
<b>E</b>	CC Thun-Kyburg Märki	CC Sion Les Jules
<b>F</b>	CC Sierre Les Spices	CC Sion Castors.ch

## DU FAIR-PLAY ... SVP

### REGLEMENT : Système Schenkel – Free Guard Zone

- Les équipes sont composées d'au minimum 4 joueurs (possibilité d'avoir des remplaçants).
- Tous les matchs du 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> tours se jouent en 8 ends avec matchs nuls.
- Une sirène retentira au début de chaque match et après 1 h 40 de jeu ; les équipes ne pourront alors que terminer l'end en cours et ne pourront en aucun cas en commencer un autre.
- Il est demandé aux joueurs d'utiliser leurs balais personnels. Les balais à poils sont strictement interdits.
- Dès la fin des trois premiers tours disputés dans les groupes (A/B/C), il sera établi un classement général à la fin de chaque tour. L'ordre des matchs des 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> tours sera établi sur la base de ces classements (Système Schenkel).
- Lors de chaque classement général (fin du 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> tours), les équipes à égalité de points, d'ends et de pierres seront départagées selon le mode suivant :
  - rencontre directe
  - nombre d'ends encaissés sur l'ensemble des matchs (celui qui a le plus petit nombre d'ends encaissés est qualifié)
  - nombre de pierres encaissées sur l'ensemble des matchs (celui qui a le plus petit nombre de pierres encaissées est qualifié)
  - tirage au sort en présence des skips des équipes concernées
- Lors des finales (6<sup>ème</sup> et dernier tour), **les rangs 1 et 2 + 3 et 4 sont bloqués**  
**Pour les matchs des rangs 1 à 4 -> Pas de match nul**, en cas d'égalité à la fin du 8<sup>ème</sup> end, on disputera un end supplémentaire. L'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre lors de l'end supplémentaire doit absolument marquer le point -> En cas d'end nul, la victoire revient à l'équipe qui avait le désavantage de la dernière pierre lors de l'end supplémentaire.
- Les accidents sont couverts par les assurances privées des joueurs.