



ASSOCIATION LAUSANNOIS DE CURLING (ALC) **CURLING-CLUB LAUSANNE OLYMPIQUE (CCLO)**



REGLEMENT GENERAL DU CHAMPIONNAT LAUSANNOIS

1. LIGUES - INCORPORATION DES EQUIPES – FORMULE DE CHAMPIONNAT.

- Art. 1 La Commission Sportive (CS) définit les ligues (respectivement des groupes) au sein desquels sont réparties les diverses équipes participant au championnat interne.
- Art. 2 La répartition au sein des ligues (respectivement des groupes) est effectuée en fonction du classement des équipes à l'issue du championnat interne de l'année précédente.
- Art. 3 Toutefois, **dans la mesure du possible**, la CS peut accorder des dérogations afin de compléter les ligues ou de tenir compte des souhaits d'une équipe (horaire-composition de l'équipe).
- Art. 4 La CS décide, en accord avec les skips :
- du nombre d'équipes composant chaque ligue.
 - de la formule du championnat.
 - de l'incorporation des nouvelles équipes dans les diverses ligues.
- Art. 5 La compétition se déroule selon les règles de jeu de SWISSCURLING ASSOCIATION avec la règle dite de la zone de garde protégée (Free Guard Zone).
- Art 5 bis : Dans les rencontres impliquant un team composé uniquement de joueurs/joueuses en fauteuils roulants, il est interdit de balayer n'importe quelles pierres après la tee-line. (Il s'agit d'équité sportive).**
- Art. 6 Les matches se déroulent selon la formule **Points Pierres Ends (PPE)**.
- Art. 7 Sur la carte de score, on inscrira pour chaque équipes le nombre de Points - Pierres - Ends en précisant les ends nuls et non joués.
- Art. 8 Les points sont acquis de la manière suivante :
- match gagné 2 points
 - match nul 1 point
 - match perdu 0 point

2. COMPOSITION DES EQUIPES – INCORPORATION - TRANSFERT

- Art. 9 **Composition** – Une équipe est composée en principe des membres du CCLO (dame - homme - junior) en possession d'une licence. (Member Card de SwissCurling Association). La mixité est autorisée. Dans la mesure du possible le nombre maximum de joueurs est de **6**.
- Art. 10 Tous les membres d'une équipe annoncés en début de saison, sont considérés comme joueurs officiellement incorporés.
- Art. 11 L'incorporation de joueurs externes ou en congé peut se faire uniquement en conformité aux articles 8 (**Cotisations pour des joueurs externes**) et 9 (**Participation occasionnelle au championnat lausannois**) du « Règlement d'application des cotisations et finances d'entrée de l'ALC ainsi que des cotisations du CCLO (avril 2004) ». Les skips sont responsables de l'application de cette règle.

- Art. 12 **Principe** – Une équipe doit se présenter sur la glace, composée de 4 joueurs, soit :
- 4 joueurs incorporés dans l'équipe
- ou
- 3 joueurs incorporés dans l'équipe et 1 remplaçant.
- Art. 13 **Dérogation** – Une équipe peut se présenter sur la glace, avec seulement 3 joueurs, soit :
- 3 joueurs incorporés dans l'équipe
- ou
- 2 joueurs incorporés dans l'équipe et 1 remplaçant
- Art. 14 Si un joueur a du retard, il peut entrer dans le match au début d'un end et en accord préalable avec le skip adverse.
- Art. 15 **Nombre de remplaçant** – Une équipe ne peut faire appel qu'à **un seul remplaçant** par match.
- Art. 16 **Incorporation** – Un joueur peut être inscrit dans une ou plusieurs équipes. Toutefois, ces équipes doivent faire partie de ligues (respectivement de groupes) différents.
- Art. 17 **Transfert** – Tout transfert de joueur en cours de saison doit être annoncé au responsable des jeux.
- Art. 18 **Incorporation d'un nouveau joueur** – Tout skip qui incorpore un nouveau joueur en cours de saison, doit l'annoncer au responsable des jeux.

3. REMPLACANTS

- Art. 19 **Principe** – une équipe ne peut faire appel qu'à un seul remplaçant par match. Le but principal est d'éviter le forfait.
- Art. 20 **Remplaçant** :
- est considéré comme remplaçant un joueur qui n'est pas incorporé officiellement dans l'équipe.
 - il peut remplacer dans n'importe quelle ligue (respectivement groupe).
 - **il a le droit de skipper ou de contre-skipper, mais il doit OBLIGATOIREMENT jouer n° 1 ou 2 (dans un team de 3 joueurs, il jouera n° 1)**
 - il peut, **avec l'accord du skip adverse**, remplacer dans la même ligue que l'équipe dans laquelle il est incorporé.

4. CALENDRIER ET HORAIRE

- Art. 21 La CS planifie le déroulement du championnat, à savoir :
- attribuer à chaque ligue le jour et la séance des rencontres (1ère ou 2ème séance)
 - réserver à l'attention de chaque team d'élite disputant la Swissleague une piste d'entraînement une fois par semaine.
 - organiser un skip-meeting avant le début du championnat pour des communications importantes (calendrier, formation des équipes, règlement).
- Art. 22 Durant le championnat, la CS (le responsable des jeux) a pour tâche principale :
- établir le calendrier des rencontres et l'afficher à la halle.
 - préparer et mettre à disposition les cartes de scores.
 - veiller à ce que les cartes soient correctement remplies.
 - établir et afficher chaque semaine la mise à jour des résultats et du classement.
 - veiller au bon déroulement des jeux conformément au présent règlement.

5. DUREE DES MATCHES

Art. 23 Les rencontres se déroulent en 8 ends, le match nul est autorisé.

Art. 24 La durée d'un match est 2h00 (120 min.). Après 1h50 (110 min.) il n'est plus autorisé de commencer un nouveau end. Le end en cours peut être terminé normalement.

1. Soirée de championnat : l'écran affichant l'horloge digitale indique

- a. **En bleu** : durée restante avant le début du match
- b. **En vert** : match en cours
- c. **En rouge** : « 00.00 » il est interdit de commencer un nouveau end. Le end en cours peut se terminer normalement.

2. Match de rattrapage ou avancé : si l'écran affichant l'horloge digitale n'est pas en service, les skips se mettent d'accord avant le match sur l'heure à laquelle on ne débute pas de nouveau end (soit après 1h50 de jeu). Dans ce cas là, l'horloge de la halle fait foi.

6. FORFAIT – ABANDON – ARRET PREMATURE D'UN MATCH – RENONCIATION

Art. 25 **Report** – l'équipe qui ne peut jouer un match à la date prévue doit déclarer forfait.

- toutefois, les skips peuvent s'entendre pour changer la date du match, à condition que celle-ci soit fixée avant la fin du tour de championnat en cours.
- si cette deuxième rencontre ne peut se dérouler à la nouvelle date, ou si les skips n'arrivent pas à s'entendre, l'équipe ayant provoqué le premier renvoi perd par forfait.

Art. 26 **Retard** – L'horloge de la halle est déterminante.

- si à l'heure fixée pour le début du match une équipe ne se présente sur la glace qu'avec 2 joueurs, il lui est accordé un délai de 15 minutes pour trouver un remplaçant. Dans ce cas, l'équipe fautive est pénalisée de 1 end et 2 pierres. La durée du match sera alors de 1h45 au maximum. L'équipe fautive débutera le 2^e end.
- passé ce délai, elle doit déclarer forfait (les équipes peuvent alors jouer un match amical).

Art. 27 Si une équipe perd par forfait pour des raisons de force majeures (neige, accident), le responsable des jeux peut décider de faire jouer le match à une autre date. Celle-ci sera fixée entre les 2 skips, et les autres équipes seront avisées par affichage.

Art. 28 **Renonciation** – Aucune renonciation de match n'est acceptée, même si les 2 équipes sont d'accord et que le résultat n'influence plus le classement.

- si malgré cela un match n'est pas joué, une équipe doit déclarer forfait. Dans ce cas, le skip de l'autre équipe, bénéficiaire, remplira la carte de score selon l'article « forfait ».
- si aucune équipe ne donne le forfait, les deux équipes **seront pénalisées d'un point, 2 pierres et 1 end au classement général.**

Art. 29 **Arrêt prématuré d'un match** – Aucun arrêt prématuré n'est admis. Si le fait se produit malgré cette disposition, l'équipe lésée bénéficie :

- Si elle perd au moment de l'arrêt :
 - du gain du match
 - du score en pierres et en ends égal au score de l'équipe fautive + 1 (+ 1 pierre et + 1 end)
 - l'équipe fautive perd le match, mais garde le score en pierres, le nombre de ends étant le complément à 8 du nombre de ends attribués à l'équipe lésée.
(voir exemple 1 en annexe à la fin du règlement)
- Si elle gagne au moment de l'arrêt :
 - du gain du match.
 - de son score en pierre et en ends augmenté de + 1 par end non joué (+ 1 pierre et + 1 end).
 - l'équipe fautive garde son score en pierres et en ends.
(voir exemple 2 en annexe à la fin du règlement)

- Art. 30 Il n'y a pas lieu de considérer comme arrêt prématuré le cas où le match doit être arrêté à cause de la règle « durée d'un match » (art. 24).
- Art. 31 **Forfait** – Une équipe gagne par forfait lors des cas traités aux art. 25 - 26 - 28
- Art. 32 Score en cas de forfait :
- l'équipe gagnante bénéficie de 2 points – 6 pierres – 4 ends.
 - l'équipe perdante comptabilisera 0 points – 0 pierres – 0 ends.
 - l'équipe gagnante remplit la carte des scores.

7. ARBITRAGE – CONTÔLE – LITIGE – INFRACTIONS – CAS PARTICULIERS

- Art. 33 L'arbitrage est laissé, comme toujours, au bon sens des skips.
- Art. 34 Le curling ne connaît pas le protêt. La CS écartera toute disposition de protêt, sans prendre connaissance du contenu.
- Art. 35 En cas de manquement constaté du présent règlement :
- une réclamation écrite peut être remise à la CS.
 - dans l'examen du cas, la CS est libre de procéder aux mesures d'enquêtes qu'elle estime nécessaires.
 - la décision prise par la CS est définitive et sans appel.
- Art. 36 Lorsqu'un cas de force majeure empêche une équipe de poursuivre le championnat de façon conforme au règlement, elle doit en aviser par écrit la CS. Dans ce cas, l'équipe est retirée du championnat et tous les matches joués contre cette équipe sont annulés.
- Art. 37 Il est interdit aux skips de se mettre d'accord pour jouer un match alors qu'une équipe (ou les deux) n'est pas constituée conformément au règlement.

8. DISPOSITIONS FINALES

- Art. 38 L'ALC, respectivement la CS, se réserve le droit de modifier le présent règlement en tout temps, notamment s'il présentait des lacunes évidentes dans son application.

Exemple 1

L'équipe **BIDULE** joue contre l'équipe **MACHIN**.

Les équipes terminent le 5ème end. Pour une raison quelconque, BIDULE veut arrêter le match. A cet instant, le score est de

6 pierres et 4 ends pour BIDULE / 2 pierres et 1 end pour MACHIN

Application du règlement :

"l'équipe lésée (**MACHIN**) bénéficie du score en pierres et en ends égal à celui de l'équipe fautive +1 (+1 pierre et + 1 end) soit 6 pierres +1 = 7 pierres et 4 ends +1 = 5 ends.

"l'équipe fautive (**BIDULE**) garde 6 pierres et obtient 3 ends (différence entre 8 (nombre total de ends) - 5 ends (attribués à **MACHIN**)).

Résultat final à inscrire sur la carte de score :

BIDULE 0 point - 6 pierres - 3 ends / MACHIN 2 points - 7 pierres - 5 ends

Exemple 2

L'équipe **DEZALEY** joue contre l'équipe **PINOT-NOIR**.

Les équipes terminent le 5ème end. DEZALEY dégoûtée après avoir pris un coup de 7, veut arrêter le match. A cet instant, le score est de

10 pierres et 3 ends pour PINOT NOIR / 3 pierres et 2 ends pour DEZALEY

Application du règlement :

"l'équipe lésée (**PINOT-NOIR**) garde son score en pierres et en ends +1 (+1 pierre et + 1 end) par end non joué soit 10 pierres +3 = 13 pierres et 3 ends +3 = 6 ends.

"l'équipe fautive (**DEZALEY**) garde son score soit 3 pierres et 2 ends .

Résultat final à inscrire sur la carte de score :

DEZALEY 0 point - 3 pierres - 2 ends / PINOT-NOIR 2 points - 13 pierres - 6 ends