



Fédération Française des Sports de Glace
41-43, rue de Reuilly
75012 – PARIS

Commission Sportive Nationale de Curling

INFOS AUX CLUBS 14 septembre 2015

Dans ce numéro

PAGE 1 : Résultats du tournoi international de Marseille – Classement du championnat de France des clubs – **PAGES 2 à 7** : Calendrier et document team meeting du championnat de France double mixte 2015- **PAGES 8 à 13** : Calendrier et document team meeting du challenge national vétérans – **PAGES 14 à 19** : Calendrier et document team meeting du challenge national mixte – **PAGES 20 à 26** : Calendrier et document team meeting de la Coupe de France messieurs, dames et juniors – **PAGES 27 à 30**: Invitation au tournoi international de Megève 2016.

RESULTATS DU TOURNOI DE MARSEILLE 2015

L'édition 2015 de la Massilia Curling Cup réunissait le week-end dernier 16 équipes sur la glace du palais de la glace et de la glisse, dont 13 formations françaises représentant 9 clubs.

A l'issue de deux jours de rencontres, c'est l'équipe de Valence Ginger's qui l'emporte en finale face à Contamines Roselette, la troisième place du podium échéant à l'équipe Russe de Moscou Union.

Le classement des équipes françaises est le suivant : 1) Valence Ginger's – 2) Contamines Roselette – 4) Contamines Op'traken – 5) Mulhouse Bahamas – 7) Contamines Marmara – 9) Viry – 10) Albertville – 11) Lyon – 12) Valence Les mordus – 13) Marseille – 14) Nice Curl bagnat – 15) Toulon La Garde – 16) Nice tontons curleurs

CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS

	//////	TOURNOI	Belfort	Marseille	Chamonix	Coupe	St Gervais	
	CLUB	Pts participation par équipe						TOTAL
1	Les Conta	1,48	11,48	16,44				27,92
2	Valence	2,00	10,00	17,00				27,00
3	Viry	0,91	15,73	08,91				24,64
4	Mulhouse	2,35	04,35	12,35				16,70
5	Albertville	2,86	06,86	09,86				14,72
6	Besançon	1,05	13,05	xxxxx				13,05
7	Belfort	2,00	13,00	xxxxx				13,00
8	Lyon	3,33	xxxxx	09,33				09,33
9	Vaujany	2,50	08,00	xxxxx				08,00
10	La Garde	5,00	xxxxx	07,00				07,00
11	Nice CC	1,82	xxxxx	06,64				06,64
12	Marseille	2,00	xxxxx	06,00				06,00



Fédération Française des Sports de Glace
41-43, rue de Reuilly
75012 – PARIS

Commission Sportive Nationale de Curling

CHAMPIONNAT DE FRANCE DOUBLE MIXTE 2015

PALAIS DES SPORTS - MEGEVE

30 octobre au 1^{er} novembre 2015

CALENDRIER DES RENCONTRES

Vendredi 30 octobre

08.00-08.50 Entraînement 10' par équipe
09.00 Team meeting

09.10-09.20 Echauffement 1^{er} tour – 10' par équipe
09.00-11.00 Besançon 1 (Jeanneret) – Besançon 2 (Mouterde)

11.00-11.20 Echauffement 2^{ème} tour – 10' par équipe
11.30-13.30 Megève-Nice

15.30-15.50 Echauffement 3^{ème} tour – 10' par équipe
16.00-18.00 Megève-Besançon 1

18.00-18.20 Echauffement 4^{ème} tour – 10' par équipe
18.30-20.30 Besançon 2 – Viry

Samedi 31 octobre

08.00-08.20 Echauffement 5^{ème} tour – 10' par équipe
08.30-10.30 Viry – Besançon 1

10.30-10.50 Echauffement 6^{ème} tour – 10' par équipe
11.00-13.00 Megève – Besançon

15.00 - 15.20 Echauffement 7^{ème} tour – 10' par équipe
15.30 - 17.30 Besançon 1 - Nice

17.30-17.50 Echauffement 8^{ème} tour – 10' par équipe
18.00-20.00 Viry-Megève

Dimanche 1er novembre

08.00-08.20 Echauffement 9^{ème} tour – 10' par équipe
08.30-10.30 Nice-Viry

11.40-12.00 Echauffement Tie break
12.00-14.00

15.40- 16.00 Echauffement finale
16.00- 18.00 Finale

PROCLAMATION DES RESULTATS

Chaque équipe peut s'entraîner durant 10 minutes préalablement à chaque rencontre, sur la piste sur laquelle elle va jouer, et avec les pierres qui lui ont été attribuées.

A l'issue de chaque entraînement d'avant-match du round robin, les équipes procèdent au tir à la cible pour déterminer le choix de la première ou dernière pierre du premier end.



Fédération Française des Sports de Glace

41-43 rue de Reuilly

75012 – PARIS

Commission Sportive Nationale de Curling

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE CURLING DOUBLE MIXTE 2014

PALAIS DES SPORTS - MEGEVE

30 octobre au 1^{er} novembre 2015

DOCUMENT D'INFORMATION REUNION DES EQUIPES - TEAM MEETING

De façon à s'assurer que toutes les équipes soient correctement informées de la réunion des équipes, Les chefs arbitres et la Commission nationale de curling vous proposent le document suivant, avant le Championnat de France double mixte 2015.

Toutes instructions complémentaires vous seront données lors de la réunion des équipes.

Il est rappelé aux équipes les règles de compétition de la Fédération mondiale de curling C2, EQUIPES PARTICIPANTES, qui stipulent que toutes les équipes et leurs coachs doivent être présentes à la réunion des équipes (team meeting). A défaut, et sans l'approbation du chef arbitre, Elles perdent le bénéfice de la dernière pierre de la première manche (end) de leur première partie.

Team Meeting

Date: 30 octobre 2015 heure: 09.00 double mixte

1. Confirmation de la présence des engagés

DOUBLE MIXTE

BESANCON 1

BESANCON 2

MEGEVE

NICE

VIRY

Introduction et commentaires de bienvenue

Directeur de compétition : Alain Contat

Chef arbitre : Alain Arnod-Prin

Composition d'équipe d'origine

Cette feuille sera distribuée durant le team meeting et doit être remplie et remise au chef arbitre à la fin de la réunion.

Accès à la glace (chaussures)

A tout moment les chaussures portées par les joueurs, coachs et officiels doivent être propres (pas portées à l'extérieur). Les accès acceptables pour entrer et quitter l'aire de jeu seront définis au team meeting.

Règles

Les règles pour ce championnat de France sont les règles de curling et de compétition de la Fédération Mondiale de Curling en vigueur. Toutes exceptions à ces règles seront indiquées lors du team meeting.

Système de jeu

Le championnat de France de curling double mixte 2015 se jouera selon le format suivant :

1. round-robin
2. tie-break : Si, à l'issue du round-robin, plus de 2 équipes sont qualifiables , le classement sera établi selon 1) le résultat des rencontres directes entre les équipes concernées, 2) le résultat des tirs à la cible d'avant rencontres (draw shot challenge). Un tie-break opposera alors les équipes à égalité de points.

A l'issue du round robin et des tie-breaks éventuels, seront qualifiés pour la finale les deux premiers.

3. La finale

Tous les matchs en 8 ends

Le challenge national vétérans se jouera au meilleur des 3 rencontres en 8 ends chacune.

Calendrier des rencontres

Une copie a été adressée à tous. Tout changement sera indiqué lors du team meeting.

Couleur des pierres

L'équipe citée en premier jouera avec les pierres de couleur foncée; l'équipe citée en second avec les pierres de couleur claire.

Pierres

Les pierres de curling utilisées à la Coupe de France sont les pierres de la piste du Palais des Sports de Megève

Rencontres

Pour ce championnat les rencontres sont programmées en 8 ends, un minimum de 6 devant être complétés.

Chronométrage

En l'absence de chronométrage par équipe, la formule suivante sera appliquée :

Aucune rencontre ne pourra excéder 1h30, sauf en cas d'extra end. Pour ce faire, si une équipe estime que son adversaire utilise un temps excessif pour jouer, elle l'en informera afin qu'un accord soit trouvé pour respecter le temps de jeu. Si le problème persiste, il sera fait appel à l'arbitre qui contrôlera et pourra intervenir pour accélérer le processus, en utilisant notamment la règle des 30 secondes (avertissement à l'équipe qui retarde le jeu que si sa prochaine pierre n'est pas jouée dans les 30 secondes, elle sera retirée du jeu). Un dispositif sonore avertira les joueurs après 1h20 de jeu effectif. Tout end non débuté lorsque les 1h45 seront annoncées ne sera pas joué et le résultat enregistré sera celui affiché à ce moment.

Une pause de 5 minutes sera observée à la fin de la 4^{ème} manche, moment auquel les équipes pourront rencontrer leur coach. Si une manche supplémentaire (extra end) est nécessaire une pause de 3 minutes sera observée après la 8^{ème} manche (end).

Glace endommagée

Un joueur n'endommagera pas la glace avec son équipement, ou une empreinte de main ou de corps
Règle 10 (a)

Si un incident évitable se produit, il sera déterminé, avec l'aide du chef glacier ou de son assistant si des dommages ont été causés.

Si la glace est endommagée, la procédure suivante sera mise en œuvre :

- 1) 1^{er} incident = 1er avertissement officiel, dommage réparé.
- 2) 2^{ème} incident = 2^{ème} avertissement officiel, dommage réparé.
- 3) 3^{ème} incident = dommage réparé et joueur exclu de la partie.

Tir à la cible collectif

Le tir à la cible collectif est la distance moyenne des tirs à la cible individuels joués par l'équipe durant le round robin. Le plus mauvais résultat du tir à la cible individuel est automatiquement éliminé avant de calculer cette distance moyenne.

Tir à la cible individuel - Pour décider de qui a la dernière pierre du premier end

Lors des parties de round robin, à la fin de l'échauffement avant match, deux joueurs lanceront chacun une pierre, l'une dans le sens des aiguilles d'une montre, l'autre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, au dolly (tee) coté départ (home end) le balayage étant autorisé. Tous les joueurs de l'équipe devront lancer un nombre minimum de pierres au cours de la compétition. L'un des membres de l'équipe tiendra le balai dans la maison. Les règles normales de balayage s'appliquent. 4 joueurs seulement peuvent être sur la surface de la glace durant le tir à la cible individuel. L'équipe obtenant le total le moins élevé a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si aucune des pierres des deux équipes ne termine dans la maison ou que les deux équipes obtiennent la même distance, l'arbitre tiendra compte de la pierre ayant la plus courte distance. En cas de nouvelle égalité un pile ou face sera effectué pour décider de quelle équipe aura le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end). Pour le tir à la cible individuel, les remplaçants et coachs d'équipe doivent se tenir à distance de la piste.

N.B. On suppose que toute équipe gagnant le tir à la cible individuel choisira de délivrer la deuxième pierre du premier end. Si tel n'était pas le cas pour une rencontre, l'équipe doit en aviser l'arbitre avant l'entraînement d'avant-match.

Entraînement d'avant match pour le premier tour (round robin)

Avant le début de chaque partie du premier tour chaque équipe a droit à 10 minutes d'entraînement, incluant le tir à la cible individuel, le premier entraînement commençant 30 minutes avant le début de la partie.

Pour tous les entraînements lors du premier tour, l'équipe la première nommée s'entraînera en premier.

Pour tous les entraînements d'avant match, seuls les joueurs déclarés de l'équipe et le coach peuvent entrer dans l'aire de jeu.

Dernière pierre du premier end pour les rencontres d'après round robin

Déterminée au tir à la cible.

Entraînement pour les parties d'après round-robin

L'entraînement d'avant match pour tous les matchs d'après round robin durera 10 minutes pour chaque équipe.

Glace pour les parties d'après round-robin

Marquage

Une fois d'accord sur le score d'une manche, merci d'afficher le score et le total.

Une seule fiche de score sera utilisée pour chaque partie et doit être entièrement remplie. A la fin des parties un membre de chaque équipe doit confirmer le score en signant la fiche de score.

Mesures

Lorsqu'une mesure est nécessaire à la fin d'une manche (end) les joueurs doivent retirer toutes les pierres non concernées et de se tenir soit à la hog line ou derrière les hacks, laissant la glace libre aux arbitres.

Toutes les mesures seront effectuées par un arbitre. Les personnes en charge de la maison au moment de la mesure peuvent y assister mais doivent se tenir dans une position qui n'interfère ni n'influence la mesure. L'arbitre indiquera le(s) point(s) suite à la mesure, avant de bouger les pierres. Chaque équipe a le droit de demander une nouvelle mesure.

Dans le cas d'une mesure effectuée « de visu » dans la zone de garde libre, et à condition que cette Pierre n'ait pas été touchée Durant le reste de la manche, aucune autre mesure par instrument ne sera effectuée et la décision « de visu » de l'arbitre sera maintenue.

Conduite inappropriée

Toute conduite inappropriée, insultes ou langage ordurier, dommage à l'équipement ou dommage volontaire de la part d'un équipier, d'un coach ou d'un officiel sont interdits. Toute violation peut entraîner l'éviction de la partie de la personne responsable de la (des) personne(s) coupable(s) par le chef arbitre. La personne évincée doit quitter l'aire de jeu et son voisinage, mais peut rester au vestiaire ou quitter le bâtiment. Un remplaçant ne peut pas être utilisé pour remplacer le joueur évincé.

Hog Line

Les arbitres jugeront les lignes. Ceci constitue votre dernier avertissement que la pierre doit être lâchée avant qu'elle n'atteigne la hog line coté lancer.

Contrôle de l'entraînement

Un arbitre contrôlera tous les entraînements. Les instructions suivantes seront données. Merci d'attendre l'annonce appropriée avant de commencer l'entraînement ou de vérifier les pierres.

- Une minute avant le début du premier entraînement, les semelles de glisse peuvent être refroidies, mais svp pas de glisse
- Le premier entraînement peut commencer
- Après 8 minutes – Une minute avant la fin du premier entraînement
- Après 9 minutes – L'entraînement est terminé, merci de vous préparer pour le tir à la cible
- **Merci d'attendre l'instruction finale**
- Le tir à la cible peut commencer

(Une minute environ pour permettre aux joueurs de quitter la glace et pour la mesure des tirs à la cible et leur enregistrement). Pendant ce temps les instructions suivantes seront données :

- Une minute avant le début du deuxième entraînement, les semelles de glisse peuvent être refroidies, mais svp pas de glisse. Attention aux mesures encore en cours.
- Le second entraînement peut commencer
- Après 8 minutes – Une minute avant la fin du second entraînement
- Après 9 minutes – L'entraînement est terminé, merci de vous préparer pour le tir à la cible
- **Merci d'attendre l'instruction finale**
- Le tir à la cible peut commencer

(Avant de quitter la glace les joueurs sont priés d'aider les glacières en retournant les pierres coté départ en faisant attention que les pierres retournées n'interfèrent pas avec les mesures du tir à la cible)

A la suite de chaque entraînement la glace sera nettoyée et si les glacières le jugent nécessaire, le pebble des pistes refait.

Puis viendront les deux annonces suivantes :

- Les parties commenceront dans une minute, les semelles de glisse peuvent être refroidies et vous pouvez effectuer des glisses.
- Les parties peuvent débiter – Bonne chance et bon curling.

Sacs/Vêtements

Merci de mettre toutes vos affaires au bout des pistes, rangées proprement. Les vêtements ôtés Durant la partie doivent également être correctement rangés avec les sacs et pas jetés directement derrière ou sur le coté de la glace.

Propreté

Merci d'aider à conserver l'aire de jeu propre en mettant tous déchets dans les poubelles fournies et, à la fin des parties, en retirant tous restes.

Téléphones mobiles

Merci d'éteindre vos mobiles avant de pénétrer dans l'aire de jeu.

Fumer

Est interdit dans la patinoire

Décisions

Les joueurs devront se comporter avec politesse et fair-play, évitant ainsi aux arbitres d'avoir à intervenir plus que nécessaire durant la compétition. Toute décision réglementaire prise par l'arbitre le sera en toute impartialité et toujours selon les règles.

Sportivité

La sportivité est l'essence du curling et la citation suivante se trouve dans le manuel des règles de curling et de compétition de la Fédération Mondiale :

L'ESPRIT DU CURLING

Le curling est un jeu d'adresse et de traditions. Un lancer de pierre bien exécuté est un régal à observer et, de même, il est admirable d'observer les traditions ancestrales du curling appliquées dans le véritable esprit du jeu. Les curleurs jouent pour gagner mais jamais pour humilier leurs adversaires. Un bon curleur n'essaye jamais de distraire un adversaire ou de l'empêcher en quelque manière que ce soit de jouer à son maximum et préférera perdre plutôt que de gagner injustement. Aucun curleur n'enfreint jamais délibérément une règle du jeu ou l'une de ses traditions. Mais si cela devait lui arriver par inadvertance, et qu'il le réalise, il sera le premier à signaler l'infraction.

Si le but principal du jeu de curling est de déterminer l'adresse relative des joueurs, l'esprit du jeu exige une franche sportivité, des sentiments amicaux et une conduite honorable.

Cet esprit doit influencer à la fois l'interprétation et l'application des règles de jeu et également la conduite de tout participant sur et hors glace.

Questions

Merci... Bonne chance et bonnes pierres.



Fédération Française des Sports de Glace
41-43, rue de Reuilly
75012 – PARIS

Commission Sportive Nationale de Curling

CHALLENGE NATIONAL VETERAN 2015

PALAIS DES SPORTS DE MEGEVE (74)

30-31 octobre et 1^{er} novembre 2015

CALENDRIER DES RENCONTRES

Vendredi 30 octobre

16.30-17.20 Entraînement 10' par équipe
17.30 Team meeting

17.40- 18.00 Echauffement 1^{er} tour (10' par équipe)
18.00-20.30 Mulhouse 1 – Mulhouse 2

Samedi 31 octobre

08.30-08.50 Echauffement 2^{ème} tour
09.00 -11.00 Marseille – Les Contamines
2^{ème} tour

13.00-13.20 Echauffement 3^{ème} tour
13.30 -15.30 Les Contamines- Mulhouse 1
3^{ème} tour

15.30- 15.50 Echauffement 4^{ème} tour
16.00 -18.00 Mulhouse 2- Marseille
4^{ème} tour

19.30-19.50 Echauffement 5^{ème} tour
20.00- 22.00 Marseille – Mulhouse 1
5^{ème} tour

Dimanche 1er novembre

07.30-07.50 Echauffement 6^{ème} tour
08.00- 10.00 Les Contamines- Mulhouse 2
6^{ème} tour

11.00-11.20 Echauffement tie break si nécessaire
11.30-13.30 Tie break si nécessaire

15.30-15.50 Echauffement finale
16.00-18.00 Finale
PROCLAMATION DES RESULTATS

Chaque équipe peut s'entraîner durant 10 minutes préalablement à chaque rencontre, sur la piste sur laquelle elle va jouer, et avec les pierres qui lui ont été attribuées.

A l'issue de chaque entraînement d'avant-match du round robin, les équipes procèdent au tir à la cible pour déterminer le choix de la première ou dernière pierre du premier end.



Fédération Française des Sports de Glace
41-43 rue de Reuilly
75012 – PARIS

Commission Sportive Nationale de Curling

CHALLENGE NATIONAL VETERANS 2015

**PALAIS DES SPORTS
MEGEVE
30 octobre au 1^{er} novembre 2015**

DOCUMENT D'INFORMATION REUNION DES EQUIPES - TEAM MEETING

De façon à s'assurer que toutes les équipes soient correctement informées de la réunion des équipes, Les chefs arbitres et la Commission nationale de curling vous proposent le document suivant, avant le Challenge national vétérans 2015.

Toutes instructions complémentaires vous seront données lors de la réunion des équipes.

Il est rappelé aux équipes les règles de compétition de la Fédération mondiale de curling C2, EQUIPES PARTICIPANTES, qui stipulent que toutes les équipes et leurs coachs doivent être présentes à la réunion des équipes (team meeting). A défaut, et sans l'approbation du chef arbitre, Elles perdent le bénéfice de la dernière pierre de la première manche (end) de leur première partie.

Team Meeting

Date: 30 octobre 2015 à 17.30

**LES CONTAMINES
MARSEILLE
MULHOUSE 1
MULHOUSE 2**

- 2. Confirmation de la présence des engagés**
- 2. Introduction et commentaires de bienvenue**
Directeur de compétition : Alain Contat
Chefs arbitres : Alain Arnod-Prin

Composition d'équipe d'origine

Cette feuille sera distribuée durant le team meeting et doit être remplie et remise au chef arbitre à la fin de la réunion. Il est ici rappelé que les équipes doivent être composées de 2 équipiers de sexe masculin et de 2 équipières de sexe féminin. Pas de remplaçant.

Accès à la glace (chaussures)

A tout moment les chaussures portées par les joueurs, coachs et officiels doivent être propres (pas portées à l'extérieur). Les accès acceptables pour entrer et quitter l'aire de jeu seront définis au team meeting.

Règles

Les règles pour ce challenge national vétérans sont les règles de curling et de compétition de la Fédération Mondiale de Curling en vigueur. Toutes exceptions à ces règles seront indiquées lors du team meeting.

Système de jeu

Le challenge national vétérans 2015 de curling se jouera selon le format suivant :

1. Round robin
2. Tie-breaks : Si, à l'issue round-robin, 2 équipes sont à égalité une qualification pour la finale, elles seront départagées par un tie-break.
3. Finale entre les deux premiers à l'issue du round-robin

Calendrier des rencontres

Une copie a été adressée à tous. Tout changement sera indiqué lors du team meeting.

Couleur des pierres

L'équipe citée en premier jouera avec les pierres de couleur foncée; l'équipe citée en second avec les pierres de couleur claire.

Pierres

Les pierres de curling utilisées pour le challenge national mixte 2015 seront celles de la piste de curling de Megève.

Rencontres

Pour ce challenge les rencontres sont programmées en 8 ends, un minimum de 6 devant être complétés lors de chaque rencontre.

Chronométrage

En l'absence de chronométrage par équipe, la formule suivante sera appliquée :

Aucune rencontre ne pourra excéder 2h, sauf en cas d'extra end. Pour ce faire, si une équipe estime que son adversaire utilise un temps excessif pour jouer, elle l'en informera afin qu'un accord soit trouvé pour respecter le temps de jeu (dans l'idéal 14'30 par end). Si le problème persiste, il sera fait appel à l'arbitre qui contrôlera et pourra intervenir pour accélérer le processus, en utilisant notamment la règle des 30 secondes (avertissement à l'équipe qui retarde le jeu que si sa prochaine pierre n'est pas jouée dans les 30 secondes, elle sera retirée du jeu).

Un dispositif sonore avertira les joueurs après 1h45 de jeu. Tout end non débuté lorsque les 1h45 seront annoncées ne sera pas joué et le résultat enregistré sera celui affiché à ce moment.

Une pause de 5 minutes sera observée à la fin de la 4ème manche, moment auquel les équipes pourront rencontrer leur coach . Si une manche supplémentaire (extra end) est nécessaire une pause de 3 minutes sera observée après la 8ème manche (end), suivant les mêmes recommandations que la pause de la 4ème manche.

Glace endommagée

Un joueur n'endommagera pas la glace avec son équipement, ou une empreinte de main ou de corps – Règle 10 (a)

Si un incident évitable se produit, il sera déterminé, avec l'aide du chef glacier ou de son assistant si des dommages ont été causés.

Si la glace est endommagée, la procédure suivante sera mise en œuvre :

- 4) 1^{er} incident = 1er avertissement officiel, dommage réparé.
- 5) 2^{ème} incident = 2ème avertissement officiel, dommage réparé.
- 6) 3^{ème} incident = dommage réparé et joueur exclu de la partie.

Tir à la cible collectif

Le tir à la cible collectif est la distance moyenne des tirs à la cible individuels joués par l'équipe durant le round robin. Le plus mauvais résultat du tir à la cible individuel est automatiquement éliminé avant de calculer cette distance moyenne.

Tir à la cible individuel - Pour décider de qui a la dernière pierre du premier end

Lors des parties de round robin, à la fin de l'échauffement avant match, deux joueurs lanceront chacun une pierre (Une dans le sens des aiguilles d'une montre, l'autre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), au dolly (tee) coté départ (home end) le balayage étant autorisé. Tous les joueurs de l'équipe devront lancer un minimum de pierres au cours du round-robin. L'un des membres de l'équipe tiendra le balai dans la maison. Les règles normales de balayage s'appliquent. L'équipe obtenant la distance totale la plus courte a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si aucune des pierres des deux équipes ne termine dans la maison ou que les deux équipes obtiennent la même distance, l'arbitre prendra en compte la meilleure pierre individuelle, si l'égalité persiste, un pile ou face sera effectué pour décider de quelle équipe aura le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end).

Pour le tir à la cible individuel, les coachs d'équipe doivent se tenir à distance de la piste.

N.B. On suppose que toute équipe gagnant le tir à la cible individuel choisira de délivrer la deuxième pierre du premier end. Si tel n'était pas le cas pour une rencontre, l'équipe doit en aviser l'arbitre avant l'entraînement d'avant-match.

Entraînement d'avant match pour le premier tour (round robin)

Avant le début de chaque partie du premier tour chaque équipe a droit à 10 minutes d'entraînement, incluant le tir à la cible individuel, le premier entraînement commençant 30 minutes avant le début de la partie.

Pour tous les entraînements, l'équipe la première nommée s'entraînera en premier.

Pour tous les entraînements d'avant match, seuls les joueurs déclarés de l'équipe et le coach peuvent entrer dans l'aire de jeu.

Dernière pierre du premier end pour les rencontres d'après round robin

Déterminée au tir à la cible.

Marquage

Une fois d'accord sur le score d'une manche, merci d'afficher le score et le total.

Une seule fiche de score sera utilisée pour chaque partie et doit être entièrement remplie. A la fin des parties un membre de chaque équipe doit confirmer le score en signant la fiche de score.

Mesures

Lorsqu'une mesure est nécessaire à la fin d'une manche (end) les joueurs doivent retirer toutes les pierres non concernées et de se tenir soit à la hog line ou derrière les hacks, laissant la glace libre aux arbitres.

Toutes les mesures seront effectuées par un arbitre. Les personnes en charge de la maison au moment de la mesure peuvent y assister mais doivent se tenir dans une position qui n'interfère ni n'influence la mesure. L'arbitre indiquera le(s) point(s) suite à la mesure, avant de bouger les pierres. Chaque équipe a le droit de demander une nouvelle mesure.

Dans le cas d'une mesure effectuée « de visu » dans la zone de garde libre, et à condition que cette Pierre n'ait pas été touchée Durant le reste de la manche, aucune autre mesure par instrument ne sera effectuée et la décision « de visu » de l'arbitre sera maintenue.

Conduite inappropriée

Toute conduite inappropriée, insultes ou langage ordurier, dommage à l'équipement ou dommage volontaire de la part d'un équipier, d'un coach ou d'un officiel sont interdits. Toute violation peut entraîner l'éviction de la partie de la personne responsable de la (des) personne(s) coupable(s) par le chef arbitre. La personne évincée doit quitter l'aire de jeu et son voisinage, mais peut rester au vestiaire ou quitter le bâtiment. Un remplaçant ne peut pas être utilisé pour remplacer le joueur évincé.

Hog Line

Les deux arbitres jugeront les lignes. Ceci constitue votre dernier avertissement que la pierre doit être lâchée avant qu'elle n'atteigne la hog line coté lancer.

Position des joueurs

Durant le processus de lancer les joueurs de l'équipe qui ne lance pas doivent prendre une position stationnaire le long des lignes de coté et entre les lignes de courtoisie, bien que le prochain lanceur puisse prendre une position stationnaire sur le coté de la piste derrière les hacks coté lancer. Le capitaine et/ou le vice capitaine de l'équipe qui ne lance pas peuvent prendre des positions stationnaires derrière la ligne de fond coté jeu, à condition de ne pas interférer avec le choix de position du capitaine ou du vice capitaine de l'équipe qui lance. Les joueurs de l'équipe qui ne lance pas ne doivent pas prendre une position ou effectuer quelque geste qui puisse causer une obstruction, interférer, distraire ou intimider l'équipe qui lance. Si un tel acte arrivait, ou qu'une force extérieure distraie un joueur lors du lancer, ce joueur peut décider de laisser le jeu tel quel, ou de lancer de nouveau après que toutes les pierres déplacées aient été remises dans leur position d'origine.

Le capitaine, ou le vice capitaine lorsque le capitaine lance, est en charge de la maison.

Le joueur en charge de la maison est positionné **au** delà de la hog line, sur la glace coté jeu lorsque son équipe lance.

Les joueurs non chargés de la maison ou de lancer une pierre seront en position pour balayer.

Contrôle de l'entraînement

Un arbitre contrôlera tous les entraînements. Les instructions suivantes seront données. Merci d'attendre l'annonce appropriée avant de commencer l'entraînement ou de vérifier les pierres.

- Une minute avant le début du premier entraînement, les semelles de glisse peuvent être refroidies, mais svp pas de glisse
- Le premier entraînement peut commencer
- Après 8 minutes – Une minute avant la fin du premier entraînement
- Après 9 minutes – L'entraînement est terminé, merci de vous préparer pour le tir à la cible
- **Merci d'attendre l'instruction finale**
- Le tir à la cible peut commencer

(Une minute environ pour permettre aux joueurs de quitter la glace et pour la mesure des tirs à la cible et leur enregistrement). Pendant ce temps les instructions suivantes seront données :

Une minute avant le début du deuxième entraînement, les semelles de glisse peuvent être refroidies, mais svp pas de glisse. Attention aux mesures encore en cours.

- Le second entraînement peut commencer
- Après 8 minutes – Une minute avant la fin du second entraînement
- Après 9 minutes – L'entraînement est terminé, merci de vous préparer pour le tir à la cible
- **Merci d'attendre l'instruction finale**
- Le tir à la cible peut commencer

Avant de quitter la glace les joueurs sont priés d'aider les glacières en retournant les pierres coté départ en faisant attention que les pierres retournées n'interfèrent pas avec les mesures du tir à la cible)

A la suite de chaque entraînement la glace sera nettoyée et si les glacières le jugent nécessaire, le pebble des pistes refait.

Puis viendront les deux annonces suivantes :

- Les parties commenceront dans une minute, les semelles de glisse peuvent être refroidies et vous pouvez effectuer des glisses.
- Les parties peuvent débiter – Bonne chance et bon curling.

Sacs/Vêtements

Merci de mettre toutes vos affaires au bout des pistes, rangées proprement. Les vêtements ôtés Durant la partie doivent également être correctement rangés avec les sacs et pas jetés directement derrière ou sur le coté de la glace.

Propreté

Merci d'aider à conserver l'aire de jeu propre en mettant tous déchets dans les poubelles fournies et, à la fin des parties, en retirant tous restes.

Téléphones mobiles

Merci d'éteindre vos mobiles avant de pénétrer dans l'aire de jeu.

Fumer

Est interdit dans la patinoire

Décisions

Les joueurs devront se comporter avec politesse et fair-play, évitant ainsi aux arbitres d'avoir à intervenir plus que nécessaire durant la compétition. Toute décision réglementaire prise par l'arbitre le sera en toute impartialité et toujours selon les règles.

Sportivité

La sportivité est l'essence du curling et la citation suivante se trouve dans le manuel des règles de curling et de compétition de la Fédération Mondiale :

L'ESPRIT DU CURLING

Le curling est un jeu d'adresse et de traditions. Un lancer de pierre bien exécuté est un régal à observer et, de même, il est admirable d'observer les traditions ancestrales du curling appliquées dans le véritable esprit du jeu. Les curleurs jouent pour gagner mais jamais pour humilier leurs adversaires. Un bon curleur n'essaye jamais de distraire un adversaire ou de l'empêcher en quelque manière que ce soit de jouer à son maximum et préférera perdre plutôt que de gagner injustement.

Aucun curleur n'enfreint jamais délibérément une règle du jeu ou l'une de ses traditions. Mais si cela devait lui arriver par inadvertance, et qu'il le réalise, il sera le premier à signaler l'infraction.

Si le but principal du jeu de curling est de déterminer l'adresse relative des joueurs, l'esprit du jeu exige une franche sportivité, des sentiments amicaux et une conduite honorable.

Cet esprit doit influencer à la fois l'interprétation et l'application des règles de jeu et également la conduite de tout participant sur et hors glace.

Questions

Merci... Bonne chance et bonnes pierres.

Président : Alain CONTAT
21 bis, av. des Commandos d'Afrique
83980 – LE LAVANDOU
Tel : 04 94 46 57 23
Mobile : 06 72 15 62 26
alain.contat@worldonline.fr

Secrétaire : Alain ARNOD-PRIN
1, rue Antoine Polotti
38130 – ECHIROLLES
Tel/Fax : 04 76 09 10 59
Mobile : 0629519466
arnodprin@wanadoo.fr

Trésorier : Karine CAUX
130, route des Mouilles
74400 - CHAMONIX
Tel : 04 50 91 37 49
Mobile : 06 12 34 01 02
karinecham@yahoo.fr

13.00-13.20 Echauffement 5ème tour – 10' par équipe
13.30-16.00 Piste A : Besançon –Viry 2
Piste B : Albertville-Les Contamines
5ème tour messieurs Piste C : Mulhouse-Nice
Piste D : Valence-Viry 1
Piste E : Strasbourg-Rouen
Piste F : Lyon-Viry 3

16.15- 16.55 Entraînement dames et juniors
17.00 Team meeting dames et juniors
18.00-18.20 Echauffement TB messieurs/Match 1 dames et juniors – 10' par équipe
19.00-21.30 Tie-break messieurs si nécessaire
Dames match 1 Piste C : Besançon dames 1 – Besançon dames 2
JUNIORS match 1 Piste D : Chamonix Jr – Viry Juniors
Tie breaks messieurs si nécessaire

Dimanche 15 novembre

08.40-09.00 Echauffement – 10' par équipe
09.00-11.30 Piste A :
Piste B :
½ finales messieurs Piste C : Viry juniors – Chamonix juniors
Dames match 2 Piste D : Besançon dames 2 – Besançon dames 1
Juniors match 2 Piste E :
Piste F :

Pistes déterminées par les arbitres

13.30-13.50 Echauffement – 10' par équipe
14.00-16.30 **FINALE MESSIEURS + MEDAILLE DE BRONZE**
3ème match DAMES et JUNIORS (Si nécessaire)

17.00 PROCLAMATION DES RESULTATS

Demi-finales messieurs 1A vs 2B et 1B vs 2A (nouveau règlement WCF)
Classement des équipes 5 et 6 au tir à la cible collectif.

Chaque équipe peut s'entraîner durant 10 minutes préalablement à chaque rencontre, sur la piste sur laquelle elle va jouer, et avec les pierres qui lui ont été attribuées. Avant la fin de chaque entraînement, deux joueurs lancent chacun une pierre à la cible afin de déterminer le choix de la première ou la dernière pierre du premier end de la partie.

Les équipes citées en premier jouent avec les pierres foncées, et s'entraînent en premier.

Président : Alain CONTAT
21 bis, av. des Commandos d'Afrique
83980 – LE LAVANDOU
Tel : 04 94 46 57 23
Mobile : 06 72 15 62 26
alain.contat@worldonline.fr

Secrétaire : Alain ARNOD-PRIN
1, rue Antoine Polotti
38130 – ECHIROLLES
Tel/Fax : 04 76 09 10 59
Mobile : 0629519466
arnodprin@wanadoo.fr

Trésorier : Karine CAUX
130, route des Mouilles
74400 - CHAMONIX
Tel : 04 50 91 37 49
Mobile : 06 12 34 01 02
karinecham@yahoo.fr

13.00-13.20 Echauffement 5ème tour – 10' par équipe
13.30-16.00 Piste A : Besançon –Viry 2
Piste B : Albertville-Les Contamines
5ème tour messieurs Piste C : Mulhouse-Nice
Piste D : Valence-Viry 1
Piste E : Strasbourg-Rouen
Piste F : Lyon-Viry 3

16.15- 16.55 Entraînement dames et juniors
17.00 Team meeting dames et juniors
18.00-18.20 Echauffement TB messieurs/Match 1 dames et juniors – 10' par équipe
19.00-21.30 Tie-break messieurs si nécessaire
Dames match 1 Piste C : Besançon dames 1 – Besançon dames 2
JUNIORS match 1 Piste D : Chamonix Jr – Viry Juniors
Tie breaks messieurs si nécessaire

Dimanche 15 novembre

08.40-09.00 Echauffement – 10' par équipe
09.00-11.30 Piste A :
Piste B :
½ finales messieurs Piste C : Viry juniors – Chamonix juniors
Dames match 2 Piste D : Besançon dames 2 – Besançon dames 1
Juniors match 2 Piste E :
Piste F :

Pistes déterminées par les arbitres

13.30-13.50 Echauffement – 10' par équipe
14.00-16.30 **FINALE MESSIEURS + MEDAILLE DE BRONZE**
3ème match DAMES et JUNIORS (Si nécessaire)

17.00 PROCLAMATION DES RESULTATS

Demi-finales messieurs 1A vs 2B et 1B vs 2A (nouveau règlement WCF)
Classement des équipes 5 et 6 au tir à la cible collectif.

Chaque équipe peut s'entraîner durant 10 minutes préalablement à chaque rencontre, sur la piste sur laquelle elle va jouer, et avec les pierres qui lui ont été attribuées. Avant la fin de chaque entraînement, deux joueurs lancent chacun une pierre à la cible afin de déterminer le choix de la première ou la dernière pierre du premier end de la partie.

Les équipes citées en premier jouent avec les pierres foncées, et s'entraînent en premier.

Président : Alain CONTAT
21 bis, av. des Commandos d'Afrique
83980 – LE LAVANDOU
Tel : 04 94 46 57 23
Mobile : 06 72 15 62 26
alain.contat@worldonline.fr

Secrétaire : Alain ARNOD-PRIN
1, rue Antoine Polotti
38130 – ECHIROLLES
Tel/Fax : 04 76 09 10 59
Mobile : 0629519466
arnodprin@wanadoo.fr

Trésorier : Karine CAUX
130, route des Mouilles
74400 - CHAMONIX
Tel : 04 50 91 37 49
Mobile : 06 12 34 01 02
karinecham@yahoo.fr



Fédération Française des Sports de Glace
41-43, rue de Reuilly
75012 – PARIS

Commission Sportive Nationale de Curling

COUPE DE FRANCE DE CURLING 2015
Patinoire de Vaujany (38)
13 AU 15 NOVEMBRE 2015

DOCUMENT D'INFORMATION REUNION DES EQUIPES - TEAM MEETING

De façon à s'assurer que toutes les équipes soient correctement informées de la réunion des équipes, Les chefs arbitres et la Commission nationale de curling vous proposent le document suivant, avant la Coupe de France 2015.

Toutes instructions complémentaires vous seront données lors de la réunion des équipes.

Il est rappelé aux équipes les règles de compétition de la Fédération mondiale de curling C2, EQUIPES PARTICIPANTES, qui stipulent que toutes les équipes et leurs coachs doivent être présents à la réunion des équipes (team meeting). A défaut, et sans l'approbation du chef arbitre, Elles perdent le bénéfice de la dernière pierre de la première manche (end) de leur première partie.

Team Meeting

Date: 13 novembre 2015 heure: 09.15 pour les messieurs

Date : 14 novembre 2015 heure : 17.00 pour les dames et les juniors

3. Confirmation de la présence des engagés

<u>Messieurs</u>	<u>Dames</u>	<u>Juniors</u>
Albertville		
Besançon		
Les Contamines	Besançon 1	Chamonix
Lyon	Besançon 2	Viry
Mulhouse		
Nice		
Rouen		
Strasbourg		
Valence		
Viry 1		
Viry 2		
Viry 3		

Introduction et commentaires de bienvenue

Directeur de compétition : Alain Contat

Chef arbitre : Alain Arnod-Prin

Composition d'équipe d'origine

Cette feuille sera distribuée durant le team meeting et doit être remplie et remise au chef arbitre à la fin de la réunion.

Composition d'équipe par rencontre

Une feuille de match, dont des copies seront distribuées durant le team meeting doit être présentée 15 minutes avant chaque entraînement d'avant match, **pour chaque rencontre, y compris la première.**

Feuille de match pour des changements

Une feuille de changement de composition de l'équipe, dont des copies seront distribuées au team meeting, doit être remplie et remise à l'un des arbitres. Si après avoir remis une feuille de match une équipe souhaite apporter un changement à sa composition après l'entraînement d'avant match ou pendant une partie, ce formulaire doit être remis avant que le remplaçant ne puisse entrer sur la glace.

Accès à la glace (chaussures)

A tout moment les chaussures portées par les joueurs, coachs et officiels doivent être propres (pas portées à l'extérieur). Les accès acceptables pour entrer et quitter l'aire de jeu seront définis au team meeting.

Règles

Les règles pour ce championnat de France sont les règles de curling et de compétition de la Fédération Mondiale de Curling, octobre 2014. Toutes exceptions à ces règles seront indiquées lors du team meeting.

Système de jeu

Le championnat de France de curling se jouera selon le format suivant :

MESSIEURS

4. Le premier tour (round robin) en deux groupes de 6 équipes.
5. Les tie-breaks : Si, à l'issue du round-robin, plus de 2 équipes par groupe sont qualifiables pour les plays-off, le classement sera établi selon :
 - 1) le résultat des rencontres directes entre les équipes concernées,
 - 2) le résultat des tirs à la cible d'avant rencontres (draw shot challenge).Un seul tie-break opposera alors les équipes à égalité de points les mieux classées au tir à la cible. Si 3 équipes ou plus étaient à égalité de points à l'issue du round robin, celles ayant les moins bons résultats au tir à la cible ne participeront pas à un tie-break qualificatif.
6. Les demi-finales : L'équipe classée première du groupe A à l'issue du round robin et du tie-break éventuel rencontre l'équipe classée seconde du groupe B. L'équipe classée première du groupe B à l'issue du round-robin et du tie-break éventuel rencontre l'équipe classée seconde du groupe A.
Médaille de bronze : Entre les perdants des demi-finales.
7. Médaille d'or : Entre les vainqueurs des demi-finales.

DAMES

Au meilleur des trois rencontres

JUNIORS

Au meilleur des trois rencontres

Calendrier des rencontres

Une copie a été adressée à tous. Tout changement sera indiqué lors du team meeting.

Couleur des pierres

L'équipe citée en premier jouera avec les pierres de couleur foncée; l'équipe citée en second avec les pierres de couleur claire.

Pierres

Les pierres de curling utilisées pour ce championnat de France sont les pierres fédérales

Rencontres

Pour cette coupe les rencontres messieurs sont programmées en 8 ends pour le round-robin, un minimum de 6 devant être complétés, et en 10 ends pour les demi-finales et les finales, un minimum de 8 devant être complétés.

Les matchs dames et juniors se joueront en dix ends.

Chronométrage

En l'absence de chronométrage par équipe, la formule suivante sera appliquée :

Aucune rencontre ne pourra excéder 2h35 (pause incluse), sauf en cas d'extra end. Pour ce faire, si une équipe estime que son adversaire utilise un temps excessif pour jouer, elle l'en informera afin qu'un accord soit trouvé pour respecter le temps de jeu (dans l'idéal 14'30 par end). Si le problème persiste, il sera fait appel à l'arbitre qui contrôlera et pourra intervenir pour accélérer le processus, en utilisant notamment la règle des 30 secondes (avertissement à l'équipe qui retarde le jeu que si sa prochaine pierre n'est pas jouée dans les 30 secondes, elle sera retirée du jeu).

Un dispositif sonore avertira les joueurs après 2h20 de jeu. Tout end non débuté lorsque les 2h20 seront annoncées ne sera pas joué et le résultat enregistré sera celui affiché à ce moment.

Une pause de 5 minutes sera observée à la fin de la 5ème manche, moment auquel les équipes pourront rencontrer leur coach et le remplaçant. Attention aux parties en cours lorsque vous entrez ou sortez de l'aire de jeu. Si une manche supplémentaire (extra end) est nécessaire une pause de 3 minutes sera observée après la 10ème manche (end), suivant les mêmes recommandations que la pause de la 5ème manche.

Glace endommagée

Un joueur n'endommagera pas la glace avec son équipement, ou une empreinte de main ou de corps – Règle 10 (a)

Si un incident évitable se produit, il sera déterminé, avec l'aide du chef glacier ou de son assistant si des dommages ont été causés.

Si la glace est endommagée, la procédure suivante sera mise en œuvre :

- 7) 1^{er} incident = 1er avertissement officiel, dommage réparé.
- 8) 2^{ème} incident = 2ème avertissement officiel, dommage réparé.
- 9) 3^{ème} incident = dommage réparé et joueur exclu de la partie.

Tir à la cible collectif

Le tir à la cible collectif est la distance moyenne des tirs à la cible individuels joués par l'équipe durant le round robin.

Tir à la cible individuel - Pour décider de qui a la dernière pierre du premier end

Lors des parties de round robin, à la fin de l'échauffement avant match, deux joueurs lanceront chacun une pierre au dolly (tee) coté départ (home end) le balayage étant autorisé : Une pierre dans le sens des aiguilles d'une montre, une à contresens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs de l'équipe doivent lancer un nombre égal de pierres. L'un des membres de l'équipe tiendra le balai dans la maison. Les règles normales de balayage s'appliquent. 4 joueurs seulement peuvent être sur la surface de la glace durant le tir à la cible individuel. L'équipe obtenant la distance le total le moins élevé a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si aucune des pierres des deux équipes ne termine dans la maison ou que les deux équipes obtiennent la même distance, l'arbitre prendra en compte la pierre avec la distance la plus courte. En cas de nouvelle égalité, un pile ou face sera effectué pour décider de quelle équipe aura le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end).

Pour le tir à la cible individuel, les remplaçants et coachs d'équipe doivent se tenir à distance de la piste.

N.B. On suppose que toute équipe gagnant le tir à la cible individuel choisira de délivrer la deuxième pierre du premier end. Si tel n'était pas le cas pour une rencontre, l'équipe doit en aviser l'arbitre avant l'entraînement d'avant-match.

Entraînement d'avant match pour le premier tour (round robin)

Avant le début de chaque partie du premier tour chaque équipe a droit à 10 minutes d'entraînement, incluant le tir à la cible individuel, le premier entraînement commençant 25 minutes avant le début de la partie.

Pour tous les entraînements lors du premier tour, l'équipe la première nommée s'entraînera en premier.

Pour tous les entraînements d'avant match, seuls les joueurs déclarés de l'équipe et le coach peuvent entrer dans l'aire de jeu.

Dernière pierre du premier end pour les rencontres d'après round robin

L'équipe ayant terminé première à l'issue du round-robin bénéficiera de la dernière pierre du premier end. Pour les autres rencontres il sera procédé à un tir à la cible.

Entraînement pour les parties d'après round-robin

L'entraînement d'avant match pour tous les matchs d'après round robin durera 10 minutes pour chaque équipe, tirs à la cible inclus.

Glace pour les parties d'après round-robin

Choisie par le chef arbitre/ l'assistant chef arbitre

Marquage

Une fois d'accord sur le score d'une manche, merci d'afficher le score et le total.

Une seule fiche de score sera utilisée pour chaque partie et doit être entièrement remplie. A la fin des parties un membre de chaque équipe doit confirmer le score en signant la fiche de score.

Mesures

Lorsqu'une mesure est nécessaire à la fin d'une manche (end) les joueurs doivent retirer toutes les pierres non concernées et de se tenir soit à la hog line ou derrière les hacks, laissant la glace libre aux arbitres.

Toutes les mesures seront effectuées par un arbitre. Les personnes en charge de la maison au moment de la mesure peuvent y assister mais doivent se tenir dans une position qui n'interfère ni n'influence la mesure. L'arbitre indiquera le(s) point(s) suite à la mesure, avant de bouger les pierres. Chaque équipe a le droit de demander une nouvelle mesure.

Dans le cas d'une mesure effectuée « de visu » dans la zone de garde libre, et à condition que cette Pierre n'ait pas été touchée Durant le reste de la manche, aucune autre mesure par instrument ne sera effectuée et la décision « de visu » de l'arbitre sera maintenue.

Conduite inappropriée

Toute conduite inappropriée, insultes ou langage ordurier, dommage à l'équipement ou dommage volontaire de la part d'un équipier, d'un coach ou d'un officiel sont interdits. Toute violation peut entraîner l'éviction de la partie de la personne responsable de la (des) personne(s) coupable(s) par le chef arbitre. La personne évincée doit quitter l'aire de jeu et son voisinage, mais peut rester au vestiaire ou quitter le bâtiment. Un remplaçant ne peut pas être utilisé pour remplacer le joueur évincé.

Hog Line

Les arbitres jugeront les lignes. Ceci constitue votre dernier avertissement que la pierre doit être lâchée avant qu'elle n'atteigne la hog line coté lancer.

Position des joueurs

Durant le processus de lancer les joueurs de l'équipe qui ne lance pas doivent prendre une position stationnaire le long des lignes de coté et entre les lignes de courtoisie, bien que le prochain lanceur puisse prendre une position stationnaire sur le coté de la piste derrière les hacks coté lancer. Le capitaine et/ou le vice capitaine de l'équipe qui ne lance pas peuvent prendre des positions stationnaires derrière la ligne de fond coté jeu, à condition de ne pas interférer avec le choix de position du capitaine ou du vice capitaine de l'équipe qui lance. Les joueurs de l'équipe qui ne lance pas ne doivent pas prendre une position ou effectuer quelque geste qui puisse causer une obstruction, interférer, distraire ou intimider l'équipe qui lance. Si un tel acte arrivait, ou qu'une force extérieure distraie un joueur lors du lancer, ce joueur peut décider de laisser le jeu tel quel, ou de lancer de nouveau après que toutes les pierres déplacées aient été remises dans leur position d'origine.

Le capitaine, ou le vice capitaine lorsque le capitaine lance, est en charge de la maison.

Le joueur en charge de la maison est positionné **au** delà de la hog line, sur la glace coté jeu lorsque son équipe lance.

Les joueurs non chargés de la maison ou de lancer une pierre seront en position pour balayer.

Contrôle de l'entraînement

Un arbitre contrôlera tous les entraînements. Les instructions suivantes seront données. Merci d'attendre l'annonce appropriée avant de commencer l'entraînement ou de vérifier les pierres.

- Une minute avant le début du premier entraînement, les semelles de glisse peuvent être refroidies, mais svp pas de glisse
- Le premier entraînement peut commencer
- Après 7 minutes – Une minute avant la fin du premier entraînement
- Après 8 minutes – L'entraînement est terminé, merci de vous préparer pour le tir à la cible
- **Merci d'attendre l'instruction finale**
- Le tir à la cible peut commencer

(Une minute environ pour permettre aux joueurs de quitter la glace et pour la mesure des tirs à la cible et leur enregistrement). Pendant ce temps les instructions suivantes seront données :

- Une minute avant le début du deuxième entraînement, les semelles de glisse peuvent être refroidies, mais svp pas de glisse. Attention aux mesures encore en cours.
- Le second entraînement peut commencer
- Après 7 minutes – Une minute avant la fin du second entraînement
- Après 8 minutes – L'entraînement est terminé, merci de vous préparer pour le tir à la cible
- **Merci d'attendre l'instruction finale**
- Le tir à la cible peut commencer

(Avant de quitter la glace les joueurs sont priés d'aider les glaciers en retournant les pierres coté départ en faisant attention que les pierres retournées n'interfèrent pas avec les mesures du tir à la cible)

A la suite de chaque entraînement la glace sera nettoyée et si les glaciers le jugent nécessaire, le pebble des pistes refait.

Puis viendront les deux annonces suivantes :

- Les parties commenceront dans une minute, les semelles de glisse peuvent être refroidies et vous pouvez effectuer des glisses.
- Les parties peuvent débiter – Bonne chance et bon curling.

Procédure d'après match

Afin d'éviter des interférences avec les parties en cours, à la fin du match les remplaçants et coachs ne doivent pas entrer dans l'aire de jeu et doivent attendre que leur équipe la quitte.

Sacs/Vêtements

Merci de mettre toutes vos affaires au bout des pistes, rangées proprement. Les vêtements ôtés Durant la partie doivent également être correctement rangés avec les sacs et pas jetés directement derrière ou sur le coté de la glace.

Propreté

Merci d'aider à conserver l'aire de jeu propre en mettant tous déchets dans les poubelles fournies et, à la fin des parties, en retirant tous restes.

Téléphones mobiles

Merci d'éteindre vos mobiles avant de pénétrer dans l'aire de jeu.

Fumer et vapoter

Est interdit dans l'enceinte de la halle.

Décisions

Les joueurs devront se comporter avec politesse et fair-play, évitant ainsi aux arbitres d'avoir à intervenir plus que nécessaire durant la compétition. Toute décision réglementaire prise par l'arbitre le sera en toute impartialité et toujours selon les règles.

Sportivité

La sportivité est l'essence du curling et la citation suivante se trouve dans le manuel des règles de curling et de compétition de la Fédération Mondiale :

L'ESPRIT DU CURLING

Le curling est un jeu d'adresse et de traditions. Un lancer de pierre bien exécuté est un régal à observer et, de même, il est admirable d'observer les traditions ancestrales du curling appliquées dans le véritable esprit du jeu. Les curleurs jouent pour gagner mais jamais pour humilier leurs adversaires. Un bon curleur n'essaye jamais de distraire un adversaire ou de l'empêcher en quelque manière que ce soit de jouer à son maximum et préférera perdre plutôt que de gagner injustement.

Aucun curleur n'enfreint jamais délibérément une règle du jeu ou l'une de ses traditions. Mais si cela devait lui arriver par inadvertance, et qu'il le réalise, il sera le premier à signaler l'infraction.

Si le but principal du jeu de curling est de déterminer l'adresse relative des joueurs, l'esprit du jeu exige une franche sportivité, des sentiments amicaux et une conduite honorable.

Cet esprit doit influencer à la fois l'interprétation et l'application des règles de jeu et également la conduite de tout participant sur et hors glace.

Questions

Merci... Bonne chance et bonnes pierres.

Président : Alain CONTAT
21 bis, av. des Commandos d'Afrique
83980 – LE LAVANDOU
Tel : 04 94 46 57 23
Mobile : 06 72 15 62 26
alain.contat@worldonline.fr

Secrétaire : Alain ARNOD-PRIN
1, rue Antoine Polotti
38130 – ECHIROLLES
Tel/Fax : 04 76 09 10 59
Mobile : 0629519466
arnodprin@wanadoo.fr

Trésorier : Karine CAUX
130, route des Mouilles
74400 - CHAMONIX
Tel : 04 50 91 37 49
Mobile : 06 12 34 01 02
karinecham@yahoo.fr

47^{ème} Tournoi International de Curling de Megève

4^{ème} Trophée Domaine du Mont d'Arbois

Palais des Sports de Megève

DU 8 au 10 Janvier 2016



DOMAINE
DU MONT D'ARBOIS



REGLEMENT Système Schenkel

^ 1 point - 1 end par 5mn de retard sur la glace. Équipe scratchée au bout de 15 min.
Une sonnerie retentira pour le début de chaque match et après 1 h 45 de jeu
Si plus de 2 équipes peuvent gagner le tournoi, système Schenkel au dernier tour, sinon finale bloquée.

^ Les skips doivent déposer le résultat de leur partie au bureau de l'épreuve après chaque match.

Programme prévisionnel

VENDREDI 08 JANVIER :

	<u>si 3 groupes</u>	<u>si 2 groupes</u>
GRUPE A :	16 H 00 / 18 H 00	
GRUPE B :	18 H 00 / 20 H 00	ou 18H 00 / 20 H 00
GRUPE C :	20 H 00 / 22 H 00	ou 20 h 00 / 22 H 00

SAMEDI 09 JANVIER :

GRUPE A :	08 H 00 / 10 H 00	ou 09 H 00 / 11 H 00
GRUPE B :	10 H 00 / 12 H 00	ou 11 H 15 / 13 H 15
GRUPE C :	12 H 00 / 14 H 00	

GRUPE A :	14 H 00 / 16 H 00	ou 14 H 30 / 16 H 30
GRUPE B :	16 H 00 / 18 H 00	ou 16 H 45 / 18 H 45
GRUPE C :	18 H 00 / 20 H 00	

A partir de 20 H 00 Apéritif
20 H 30 DINER DANSANT

DIMANCHE 10 JANVIER :

De 08 H 00 à 10 H 00	RANG 25 à 36	ou 09 H 00 / 11 H 00	RANG 13 à 24
De 10 H 00 à 12 H 00	RANG 1 à 12	ou 11 H 15 / 13 H 15	RANG 1 à 12
De 12 H 00 à 14 H 00	RANG 13 à 24		
A partir de 12 H 00	DEGUSTATION D'HUITRES		
De 14 H 30 à 16 H 30	RANG 1 à 12	FINALE	
17 h 15	REMISE DES PRIX		

Chers Amis Curleurs,

Les 08 - 09 - 10 Janvier 2016, la Section Curling du Club des Sports de Megève organise, à la Patinoire du Palais des Sports, le :

47^{ème} Tournoi International de Curling de Megève
4^{ème} Trophée Domaine du Mont d'Arbois

Les 36 premières équipes inscrites avant le Vendredi 18 Décembre 2015 seront retenues.

Le règlement figure au dos du présent dépliant.

Le droit d'inscription est de 340 €uros par équipe Seniors, et de 240 €uros par équipe Juniors.

Les droits d'inscriptions comprennent les droits de glace, le Dîner Dansant qui auront lieu le Samedi 09 Janvier, dans la Salle des Congrès du Palais des Sports, ainsi que les huîtres, le dimanche midi.

Remise des prix, le Dimanche à 17h30 à la salle des congrès du Palais des Sports. Les douze premières équipes recevront un prix.

Pour votre hébergement, nous vous conseillons
Résidence Le Rent +33 (0)4 50 91 19 19
Hôtel l'Ancolie (2*) +33 (0)4 50 21 21 37
Terrass Park Hotel (3*) +33 (0)4 50 21 04 76
L'Arboisie (4*) +33 (0)4 50 55 35 90
Ou par Megève Tourisme +33 (0)4 50 21 27 28

47^{ème} TOURNOI INTERNATIONAL DE CURLING DE MEGEVE
4^{ème} Trophée Domaine du Mont d'Arbois
08-09-10 Janvier 2016

BULLETIN D'INSCRIPTION

Curling-Club de _____

Nom du Responsable de l'Équipe _____

Adresse _____

Code Postal - Ville - Pays _____

Tél. _____ Fax _____

E-mail _____

Composition de l'Équipe Hommes - Dames - Mixte

N° 1 _____

N° 2 _____

N° 3 _____

N° 4 _____

Skip _____ N° _____

A retourner au Club des Sports de Megève
721 Route Nationale - 74120 MEGEVE

Tél. +33 (0)4 50 21 31 50 / Fax. +33 (0)4 50 93 09 21

• e-mail : contact@csmegeve.com - www.csportsmegeve.com