



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

Commission Sportive Nationale de Curling

INFOS AUX CLUBS

2 octobre 2016

Dans ce numéro

PAGE 1 : Calendrier saison 2016/2017 – **PAGE 2 et 3** : Compte rendu de la réunion CSN de Marseille - **PAGE 4** : Résultat du tournoi de Marseille et classement du championnat de France des clubs – **PAGES 5 à 25** : Calendriers et documents team meeting du championnat de France double-mixte, du challenge national vétérans et de la Coupe de France – **PAGES 26 à 29** : Invitation au Tournoi de Saint-Gervais – **PAGE 30** : Invitation à la Viry Cup internationale.

CALENDRIER SAISON 2016/2017

OCTOBRE 2016

15 au 22	CHAMPIONNATS DU MONDE MIXTE A KAZAN (RUS)
15 et 16	TOURNOI INTERNATIONAL DE CHAMONIX
21 au 23	CHAMPIONNAT DE FRANCE DOUBLE MIXTE – GENEVE
	CHALLENGE NATIONAL VETERANS – MEGEVE

NOVEMBRE 2016

11 au 13	COUPE DE FRANCE – VAUJANY
19 et 20	TOURNOI INTERNATIONAL DU MONT BLANC – SAINT GERVAIS
18 au 26	CHAMPIONNATS D'EUROPE GROUPES A ET B – BRAEHEAD (ECO)

DECEMBRE 2016

10 et 11	TOURNOI INTERNATIONAL DE VAUJANY
----------	----------------------------------

JANVIER 2017

3 au 9	CHAMPIONNATS DU MONDE JUNIORS B – OSTERSUND (SUE)
14 et 15	TOURNOI INTERNATIONAL – TROPHEE DU MONT D'ARBOIS –MEGEVE
28 et 29	TOURNOI INTERNATIONAL OPEN AIR DES CONTAMINES

FEVRIER 2017

16 au 26	CHAMPIONNATS DU MONDE JUNIORS – PYEONGCHANG (COR)
----------	---

MARS 2017

25 et 26	VIRY CUP INTERNATIONAL
18 au 26	CHAMPIONNAT DU MONDE DAMES – PEKIN (CHI)

AVRIL 2017

1 au 9	CHAMPIONNAT DU MONDE MESSIEURS – EDMONTON (CAN)
8 et 9	TOURNOI INTERNATIONAL DE VALENCE
22 au 29	CHAMPIONNATS DU MONDE DOUBLE MIXTE A LETHBRIDGE (CAN)
	CHAMPIONNAT DU MONDE VETERANS A LETHBRIDGE (CAN)

MAI 2017

26 au 28	TOURNOI INTERNATIONAL DE BESANCON
???	TOURNOI INTERNATIONAL DE SAINT PIERRE

COMPTE-RENDU DE LA REUNION CSN DE MARSEILLE

La Commission Sportive nationale de Curling s'est réunie à Marseille le 16 septembre 2016 à 18 heures.

Deux membres de la CSN étaient physiquement présents, Alain Arnod-Prin et Didier Renaud, Alain Contat n'ayant pas pu effectuer le déplacement pour raisons de santé intervenant par téléphone. Excusés : Karine Caux (représentée par Didier Renaud) et Jacky Petit pour raisons de santé.

Invités présents les clubs de Marseille, Valence, Les Contamines, Megève, Albertville et Viry (représenté par Allison Brageul).

Il est d'abord procédé à un examen de l'état en date du budget de la CSN curling, sur la base du relevé reçu le 13 septembre 2016. Ce dernier fait état de dépenses s'élevant à 9369,49 € et d'un budget restant de 4630,51 €

Vérifications faites, et rectifications effectuées (annulation des actions engagées mais non réalisées), le budget se présente ainsi :

Réunions diverses (CSN, siège, Lyon etc.)	2498,17
AG Angers	115,80
Championnat de France Vaujany	1774,94
Téléphone	64,06
Affranchissement	11,30
Fournitures de bureau	60,30
Achat une pierre	612,09
Rassemblement juniors 2016	1886,90
Frais annulation voyage	182,10
Aide aux clubs	1200,00
Réunion Marseille	480,30
Stockage pierres	800,00
	9685,96

Recettes (Inscriptions compétitions nationales)	4200,00
---	---------

Solde budget = 8514,04

Dépenses à engager

Championnat de France double mixte à Genève	3000,00
Coupe de France à Vaujany	1800,00
Challenge national vétérans à Megève	600,00
Réunion CSN et ligues Paris	350,00

Il est ensuite décidé de reconduire le rassemblement national junior de Megève en 2017, en lui allouant le même montant, soit 2000 €. Alain Arnod-Prin est chargé de déterminer les créneaux de glace possibles avant que ne soit décidée une date qui puisse convenir à tous les jeunes participants.

On en vient ensuite à l'utilisation de l'argent mis à disposition de la Fédération par la WCF pour des actions de développement (D.A.P. = development assistance program). Il est rappelé que la saison dernière avait été prise la décision, lors de la réunion du 26 septembre 2015, en présence et avec l'approbation du DTN, d'acquiescer 6 jeux de pierres, grâce à un prêt WCF remboursable sur 5 ans et pour lequel l'argent de la D.A.P. servirait au remboursement, l'idée étant de fournir les clubs demandeurs en pierres qu'ils pourraient eux-mêmes payer en 5 ans. Cette proposition devait être approuvée par le Bureau Exécutif, compte tenu du fait qu'elle engageait financièrement la F.F.S.G. sur plusieurs saisons. La demande fut transmise, puis rappelée à plusieurs reprises, sans aucune réponse. Il est donc décidé de ne pas renouveler l'expérience afin de ne pas à nouveau perdre le bénéfice de l'aide de la fédération internationale.

Il est donc décidé, pour la saison 2016-2017 d'acheter un jeu de pierres (16) financé par la D.A.P., sachant qu'il faudra qu'il soit d'abord payé par la F.F.S.G. avant d'être remboursé par la W.C.F. (31 janvier et 31 août étant les dates de remboursement), et d'utiliser le solde pour acheter du matériel (balais-semelles) pour les clubs.

A l'évocation des sélections nationales, c'est une levée de boucliers. La gestion des équipes de France par le Directeur Technique National-adjoint en charge du curling est en effet vivement critiquée.

1) Sur le plan sportif, d'aucuns se demandent comment une personne qui n'a jamais pratiqué notre discipline, jamais assisté à aucune compétition nationale, jamais en trois années de présence à la Fédération participé à une réunion, peut-elle se permettre de bouleverser les traditions et les règles établies : La quasi-totalité des nations pratiquant le curling retient son champion national pour les championnats internationaux, et en France le règlement sportif établi en 1999 par la CSN a été approuvé 9 fois (à chaque modification) par la très grande majorité des clubs, après concertation avec les divers DTN, approbation des Bureaux Exécutifs et des Conseils Fédéraux successifs sous l'égide de trois présidents. Une seule personne, fut-elle déléguée du Ministère, peut-elle décider contre l'avis de 82% des clubs ? (Résultats de la consultation des clubs début 2016). Ceci aurait pour autre conséquence une démotivation de nombre de joueurs et tuerait toute émulation, faisant ainsi des compétitions nationales d'aimables joutes entre amis.

2) L'autre reproche exprimé concerne le financement de la préparation, tant junior que senior, les remboursements des frais engagés étant semble- t-il en partie conditionné aux résultats à l'international.

En conclusion chacun espère que les parties concernés sauront utiliser, pour résoudre cette question, l'esprit du curling, publié en préambule du règlement international, et qui dispose que « Un bon curleur ...préfèrera 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. »

La réunion devait se terminer par le tirage au sort des compétitions nationales. Le challenge national mixte, pour lequel seule l'équipe de Viry est inscrite, n'aura pas lieu, cette équipe étant appelée à représenter la France en 2017 pour cette catégorie.

Peu après cette réunion et les divers tirages au sort, nous apprenions que deux courriers contenant des inscriptions n'étaient pas parvenus à leur destinataire, Alain Arnod-Prin. Il s'agissait de deux inscriptions d'Albertville pour la Coupe de France et le Challenge vétéran, et de deux de Nice Curling Club pour la Coupe de France et le championnat de France double-mixte.

Alain Arnod-Prin devait en effet récupérer ces deux missives, dûment adressées en temps et heure, en fin de semaine suivante. Les équipes concernées ont été intégrées aux calendriers respectifs, avec pour conséquence un changement de lieu et de date pour le championnat de France double-mixte, qui regroupait 7 candidats alors que la compétition était prévue sur la seule piste de Megève (depuis 2006 nous n'avions jamais eu plus de 4 équipes). Ce championnat se déroulera donc à Genève du 21 au 23 octobre avec 6 formations, l'équipe de Valence étant engagée par ailleurs. Il était malheureusement impossible de trouver d'autres dates, compte tenu de notre demande tardive.

RESULTATS DU TOURNOI DE MARSEILLE

18 équipes participaient il y a peu au tournoi international de Marseille, dixième du nom, sur la glace du Palais de la Glace et de la Glisse de la cité Phocéenne. Outre les 13 représentants français, venus de 7 clubs de l'hexagone, on retrouvait 3 formations Helvétiques, une Italienne et une Espagnole.

Au final c'est l'équipe d'Albertville skipée par le Mégevan Thierry Mercier qui l'emportait, devant Genève Lully et Valence Gingers, le champion de France.

Classement des équipes Françaises :

1) Albertville – 3) Valence Gingers – 4) Contamines Roselette – 6) Contamines Optraken – 7) Marseille – 8) Viry Vergnaud – 11) Viry Groovy – 13) Nice Tontons curleurs – 14) Nice Curl de la Lune – 15) Contamines Conta Neuch – 16) Nice curl bagnat – 17) Toulon La Garde – 18) Valence féminin

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES CLUBS 2016/2017

	////////	TOURNOI	Marseille	Chamonix	Coupe	St Gervais	Vaujany	TOTAL
	CLUB	Pts participation par équipe						
1	Valence	1,67	15,34					15,34
2	Les Conta	1,33	14,99					14,99
3	Marseille	2,86	11,86					11,86
4	Nice CC	1,82	11,46					11,46
5	Viry	0,93	09,86					09,86
6	La Garde	4,44	06,44					06,44
	Mulhouse	3,08						
	Besançon	1,18						
	Albertville	2,50						
	Lyon	3,64						
	Rouen	3,64						
	Strasbourg	2,67						
	Belfort	2,22						
	Megève	2,67						
	Chamonix	3,64						
	Vaujany	2,00						
	St Gervais	1,82						
	Haut-Jura	6,67						
	Charleville	8,00						
	Nice BA	10,00						
	St Pierre	1,05						
	Grenoble	10,00						
	Mont d'or	10,00						
	Paris	10,00						



Fédération Française des Sports de Glace

41-43, rue de Reuilly

75012 – PARIS

Commission Sportive Nationale de Curling

CHAMPIONNAT DE FRANCE DOUBLE MIXTE 2016

21-22-23 octobre 2016

HALLE DE SOUS-MOULIN - GENEVE

Vendredi 21 octobre

13.15-14.15 Entraînement 10' par piste
14.20 Team meeting
14.40-15.00 Echauffement tour 1
15.00-16.30
1er tour Piste A : Besançon - Viry
 Piste B : Saint-Gervais1 (Bisiaux) – Saint-Gervais 2 (Duponcel)
 Piste C : Megève - Nice

18.40-19.00 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
19.00-20.30
2ème tour Piste A : Nice – Saint-Gervais 1
 Piste B : Viry– Megève
 Piste C : Saint-Gervais 2 – Besançon

Samedi 22 octobre

08.10-08.30 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
08.30-10.00
3ème tour Piste A : Viry– Saint-Gervais 2
 Piste B : Nice–Besançon
 Piste C : Saint-Gervais 1- Megève

11.40-12.00 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
12.00-13.30
4ème tour Piste A : Saint-Gervais 2 – Nice
 Piste B : Saint-Gervais 1 - Viry
 Piste C : Besançon– Megève

15.40-16.00 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
16.00-17.30
5ème tour Piste A : Saint-Gervais 1– Besançon
 Piste B : Saint-Gervais 2 – Megève
 Piste C : Viry- Nice

19.40-20.00 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
20.00-21.30 Tie-breaks si nécessaire

Pistes déterminées par les arbitres

Dimanche 23 octobre

08.40-09.00 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
09.00-11.30 Piste A :
Demi-finales Piste B :
 Piste C :

Pistes déterminées par les arbitres

13.40-14.00 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
14.00-15.30 **FINALE + MEDAILLE DE BRONZE**

16.00 **PROCLAMATION DES RESULTATS**

Demi- finales 1 vs 4 et 2 vs 3. 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 une pierre à la cible (un dans le sens des aiguilles d'une montre, l'autre dans le sens inverse) 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

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE CURLING DOUBLE MIXTE 2016 HALLE DE SOUS-MOULIN – GENEVE 21 au 23 octobre 2016

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 2016.

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: 21 octobre 2016 heure: 14.20

1. Confirmation de la présence des engagés

DOUBLE MIXTE

BESANCON

MEGEVE

NICE

SAINT-GERVAIS 1 (Bisiaux)

SAINT-GERVAIS 2 (Duponcel)

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 2016 se jouera selon le format suivant :

1. round-robin
2. tie-break : Si, à l'issue du round-robin, plus de 4 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. Une seule session de tie-break sera jouée.
A l'issue du round robin et des tie-breaks éventuels, seront qualifiés pour les demi- finales les quatre premiers classés.
3. La finale

Tous les matchs en 8 ends

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 halle de Sous-Moulin

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 1h20 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

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.

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 VETERANS 2016

28-29-30 octobre 2016

PALAIS DES SPORTS - MEGEVE

Vendredi 28 octobre

13.00-13.30 Entraînement 10' par équipe
13.30 Team meeting vétérans

13.40-14.00 Echauffement et tir à la cible 10' par équipe
14.30-17.00 Mulhouse – Saint-Pierre

17.10-17.30 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
17.30-20.00 Les Contamines - Albertville

Samedi 29 octobre

08.10-08.30 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
08.30-11.00 Albertville – Mulhouse

11.10-11.30 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
11.30-14.00 Saint-Pierre – Les Contamines

16.10-16.30 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
16.30-19.00 Mulhouse – Les Contamines

19.10-19.30 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
19.30-22.00 Albertville – Saint-Pierre

Dimanche 30 octobre

08.40-09.00 Echauffement Tie break si nécessaire
09.00-11.30 Tie break si nécessaire

13.40-14.00 Echauffement et tir à la cible – 10' par équipe
14.00-16.30 **FINALE**

17.00 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. Avant la fin de chaque entraînement, deux joueurs lancent une pierre à la cible (un dans le sens des aiguilles d'une montre, l'autre dans le sens inverse) 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.



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

Commission Sportive Nationale de Curling

CHALLENGE NATIONAL VETERANS 2016

**PALAIS DES SPORTS
MEGEVE
28 au 30 octobre 2016**

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 2016.

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

**ALBERTVILLE
LES CONTAMINES
MULHOUSE
SAINT-PIERRE**

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.

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 2016 de curling se jouera selon le format suivant :

1. Round robin
2. Si à l'issue du round-robin plus de deux équipes sont qualifiables pour la finale, elles seront départagées par un tie-break. Une seule session de tie-break.

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

13.10-13.30 Echauffement 5ème tour – 10' par équipe
13.30-16.00 Piste A : Albertville - Mulhouse
Piste B : Vaujany 2 - Lyon
5ème tour messieurs Piste C : Besançon - Rouen
Piste E : Vaujany 1 – Strasbourg
Bye : Les Contamines – Viry 1

16.15- 16.55 Entraînement dames et juniors
17.00 Team meeting dames et juniors
18.10-18.30 Echauffement TB messieurs/Match 1 dames et juniors – 10' par équipe
18.30-21.00 Tie-break messieurs
Dames match 1 Piste C : Besançon dames – Valence dames
JUNIORS match 1 Piste D : Megève Jr – Viry Juniors
Tie breaks messieurs

Dimanche 13 novembre

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

Pistes déterminées par les arbitres

13.40-14.00 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 1 vs 4 et 2 vs 3 (Qualifiés 1^{er} de chaque groupe + meilleur deuxième)
Classement des équipes de 5 à 14 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 2016

Patinoire de Vaujany (38)
11 AU 13 NOVEMBRE 2016

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 2016.

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: 11 novembre 2016 heure: 10.00 pour les messieurs

Date : 12 novembre 2016 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	Megève
Besançon	Valence	Viry
Les Contamines		
Lyon		
Megève		
Mulhouse		
Nice		
Rouen		
Strasbourg		
Valence		
Vaujany 1 (Risiou)		
Vaujany 2		
Viry 1		
Viry 2		

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 5 équipes (A et B) et un groupe de 4 équipes (C).
5. Les tie-breaks : Si, à l'issue du round-robin, plus de 1 équipe par groupe est qualifiable pour les demi-finales, 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 2 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 classement général à l'issue du round robin et du tie-break éventuel rencontre l'équipe classée meilleure seconde. L'équipe classée troisième du classement général à l'issue du round-robin et du tie-break éventuel rencontre l'équipe classée troisième du classement général.
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 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.
-

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 côté 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.



CURLING CLUB de ST-GERVAIS MONT-BLANC

Samedi 19 & Dimanche 20 Novembre 2016

36^{eme} Tournoi International de Curling du Mont-Blanc



Equipe de 4 joueurs



Patinoire de Saint-Gervais (Haute-Savoie / France)

Le Curling-Club de Saint-Gervais vous assure une ambiance cordiale - 4 Matches Assurés

Finale Bloquée 1^{ere} & 2^{eme} place

Samedi 19 Novembre de 8h00 à 20h30

Finale, Dimanche 20 Novembre à 14h30 & Remise des prix à partir de 17h00

Trophée « Curling Club Saint Gervais »	1 ^{ere} équipe du Tableau
Trophée « Spécial Saint Gervais »	1 ^{ere} équipe féminine
Trophée « Junior »	1 ^{ere} équipe junior
Trophée « Equipe étrangère »	1 ^{ere} équipe étrangère

DROITS D'INSCRIPTION 230 Euros (par équipe)

..... 180 Euros (par équipe Juniors)

Samedi Soir – Apéritif et Buffet Dinatoire

Pour les curleurs, le buffet du samedi soir est compris dans l'inscription (accompagnant 20 €)

Comptant sur votre participation BONNES PIERRES !

Curling Club de Saint Gervais – 292 Rue de la Comtesse – 74170 St Gervais les Bains

Email : montessuit.genevieve@orange.fr Tel : +33 (0)6 25 09 60 87



HORAIRES DES MATCHS

SAMEDI 19 NOVEMBRE 2016

1^{er} TOUR

- POULE A 08H00 à 10H00
- POULE B 10H05 à 12H05

2^{ème} TOUR

- POULE A 12H10 à 14H10
- POULE B 14H15 à 16H15

3^{ème} TOUR

- POULE A 16H20 à 18H20
- POULE B 18H25 à 20H25

CLASSEMENT GENERAL

DIMANCHE 20 NOVEMBRE 2016

Les Mieux Classés	08h30 à 10h30
2ème Tableau	10H40 à 12H40

FINALE en 8 ends

(Finale bloquée 1^{ère} & 2^{ème} place) : 14H30

Remise des Prix 17h00

Rappel du règlement de la FFSG et CSN Curling :

Tous les joueurs Français doivent être en possession de leur licence « compétition » valide pour la saison 2016 / 2017.

Un contrôle des licences sera fait avant le début des épreuves.

Merci de votre compréhension !



HEBERGEMENT

ASSOMPTION VAL MONTJOIE

385 Av du Mt-d'Arbois

74170 ST GERVAIS MT BLANC

Tel 04 50 93 51 21

assomption.valmontjoie@wanadoo.fr

RESPONSABLE CENTRE D'ACCUEIL : CHRISTELLE

24 € chambre & petit déjeuner

Chalet Hôtel Liberty Mont-Blanc

Tarif Préférentiel pour les participants

Adresse : 734 Avenue du Mont d'Arbois,

74170 Saint-Gervais-les-Bains

Téléphone : + 33 (0)4 50 93 45 21

info@liberty-mont-blanc.com

VAL JOLY & SPA

21 chemin du Bonnant

74170 Saint-Gervais-les Bains

Hôtel**, à 5 minutes de la patinoire

Tarif Préférentiel pour les participants

Renseignements et réservations :

Téléphone + 33 (0)4 50 93 43 31

Fax : + 33(0)4 50 47 71 37

www.valjoly.fr

info@valjoly.fr



INSCRIPTIONS

36^{ème} TOURNOI INTERNATIONAL DU MONT-BLANC

Curling Club de : _____

Joueur n° 1 : _____

Joueur n° 2 : _____

Joueur n° 3 : _____

Joueur n° 4 : _____

SKIP : _____

Personne à contacter :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Téléphone : _____ Fax : _____

Mail :

Merci de bien vouloir retourner ce bulletin d'inscription avant le 30 octobre 2016 :

A : Curling Club ST GERVAIS - 292 rue de la Comtesse - 74170 SAINT-GERVAIS France

Ou à : montessuit.genevieve@orange.fr

+33 (0)6 25 09 60 87

Adresse patinoire:

Patinoire des Lacs de l'Essonne
31 avenue du général De Gaulle (RN7)
91170 Viry-Châtillon France

Accès:

Voiture: par autoroute A6 sortie n°7
Train: depuis paris par RER D (station Viry-Châtillon)
Avion: aéroport de roissy-Charles de Gaulle
(RER B jusqu'à gare du nord puis RER D)
ou aéroport d'Orly



39e VIRY CUP international

25 et 26 mars 2017



curlingvirychatillon.jimdo.com



Le curling club de Viry-Châtillon a le plaisir de vous inviter à la 39ème édition de sa Viry Cup International les 25 et 26 mars 2017. Nous espérons vous voir sur la glace et profiter d'un agréable week-end en votre compagnie.

Curling club de Viry-Châtillon is pleased to invite you to the 39th international Viry Cup, on March 25 - 26, 2017. We wish you'll spend a pleasant week-end on the ice.

Le tournoi est ouvert au 20 premières équipes inscrites
There is a limit of 20 teams for the tournament First come - first served.

L'inscription de 290€ par équipe comprend:

entrance fee is 290€ per team, including:

- le droit de glace / *ice fee*
- les repas du samedi et dimanche midi / *saturday and sunday lunch*
- le dîner du samedi soir / *saturday diner*

programme des matchs:

Samedi:	08h00	1er tour groupe A
	10h05	1er tour groupe B
	12h10	2ème tour groupe A
	14h15	2ème tour groupe B
	16h20	3ème tour groupe A
18h25	3ème tour groupe B	
Dimanche:	08h15	groupe de 11 à 20
	10h30	groupe de 1 à 10
	12h25	groupe 11 à 20 - Challenge Duverne
	14h30	groupe 1 à 10 - Viry Cup
	16h45	Remise des prix

(Le programme est susceptible d'être modifié selon les inscriptions)

Les inscriptions

directement sur le site internet du club / *directly on the club website:*
www.curlingvirychatillon.jimdo.com

ou en renvoyant le formulaire ci-dessous
or send back the form below



Club de / *Name of the Club* :

Nom de l'équipe / *Team name*:

Joueur n°1 / *player1*:

Joueur n°2 / *player2*:

Joueur n°3 / *player3*:

Joueur n°4 / *player4*:

Skip:

Attention, chaque joueur français doit être en possession
d'une licence compétition à jour!

Coordonnées du responsable à contacter
Contact info:

Nom / *name*:

Prénom / *firstname*:

Adresse / *address*:

Téléphone / *phone*:

Mail:

Les inscriptions sont à retourner à: Curling Club de Viry-Châtillon
31 av du général de Gaulle (RN7)
91170 VIRY - CHÂTILLON france

pour tout renseignements / for more info, please contact:

mail: curlingvirychatillon@hotmail.fr

telephone: William Naquin (président) +33 (0)6 23 77 83 10 (english spoken)

Léa Lafage (secrétaire) +33 (0)6 10 64 80 68