

Le curling est avant tout un sport basé sur la courtoisie et le Fair-play.

1. Les règles de jeux publiées par SWISSCURLING sont parties intégrantes du présent règlement. En cas de divergence, le présent règlement fait foi.
2. Seul-e-s les membres du CNS sont autorisé-e-s à participer au championnat interne. Les clubs de la région peuvent inscrire uniquement des équipes composées de leurs membres. Les participant-e-s au cours d'initiation au curling peuvent participer au tournoi interne.
3. Un membre ne peut s'inscrire que dans une seule équipe.
4. Le tournoi interne se déroule en 2 groupes selon le résultat de la saison précédente. Le Tournoi interne se déroule en 2 tours avec promotion/relégation.
5. Système de jeu du Groupe A  
Les matchs se jouent en 8 ends, avec match nul possible. Le match peut être concédé après le 6<sup>e</sup> end. L'équipe gagnante marque 3 points, l'équipe perdante 0. En cas de match nul chaque équipe marque 1 point et chaque équipe joue un tir à la cible. La plus proche du dolly reçoit un 2<sup>ème</sup> point. Si les tirs à la cible sont égaux on rejoue un tir à la cible par équipe en changeant de joueuse ou joueur, ceci jusqu'à décision.  
Le classement se calcule par point, confrontation directe et DSC.  
À la fin du 1<sup>er</sup> tour les équipes classées des rangs 12 à 14 sont reléguées dans le groupe B.  
Si le système de jeu de la saison suivante le permet, à l'issue du 2<sup>ème</sup> tour les équipes classées des rangs 12 à 14 sont reléguées dans le groupe B.  
Le DSC (groupe) est la moyenne d'un tir à la cible de chaque membre inscrit-e de l'équipe. Ce tir à la cible est joué à la fin de n'importe quel match du tour (pas obligatoirement le même pour tous les joueurs) et **doit être annoncé avant de le jouer**. L'absence de tir à la cible à la fin du tour vaut 185.4cm pour le joueur. Lors du lancer, un joueur de l'équipe doit donner la glace dans la maison opposée, les joueurs peuvent balayer. Lors des matchs à 18h15, si un match est planifié à 20h30 sur la même piste, le DSC ne peut être joué que si le temps de jeu n'est pas terminé.
6. Système de jeu du Groupe B  
Les matchs se jouent en 8 ends, avec match nul possible. Le classement se calcule en points, ends et pierres. À l'issue du 1<sup>er</sup> tour, les équipes classées 1 à 3 sont promues dans le groupe A.  
Si le système de jeu de la saison suivante le permet, à l'issue du 2<sup>ème</sup> tour, les équipes classées 1 à 3 sont promues dans le groupe A.
7. La liste des joueurs-euses engagé-e-s pour un match est notée sur la feuille de résultats.
8. Il est possible de déplacer un match. Dans ce cas, l'équipe empêchée doit avertir ses adversaires et le responsable des jeux ([yvan.schwab@esoftys.com](mailto:yvan.schwab@esoftys.com)) au plus vite mais au plus tard avant le début du match. Si le match n'est pas joué, l'équipe empêchée perd la rencontre par forfait. Si le match de remplacement est prévu en dehors des périodes réservées au tournoi interne, Un programme modifié des matchs sera disponible sur le site du club.
9. Une équipe ne peut faire appel qu'à **un-e seul-e remplaçant-e non-inscrit-e** dans l'équipe. Le/la remplaçant-e ne peut jouer qu'en n° 1 et peut contre-skipper.
10. Si un-e remplaçant-e est inscrit-e dans une équipe du groupe A, une pierre d'avance est accordée à son adversaire.

11. **Les matchs débutent à l'heure indiquée sur le programme des jeux.** Pour des raisons techniques, l'iceman peut retarder le début des matchs. En cas d'arrivée en retard d'une équipe :
  - a. de 5 à 15 minutes, l'équipe non fautive marque le 1<sup>er</sup> end avec une pierre et garde le bénéfice de la dernière pierre au 2<sup>e</sup> end ;
  - b. de 15 à 30 minutes, l'équipe non fautive marque 1 pierre au 1<sup>er</sup> et au 2<sup>e</sup> end et garde le bénéfice de la dernière pierre au 3<sup>e</sup> end ;
  - c. au-delà de 30 minutes, l'équipe fautive perd le match par forfait.
12. **La durée du match est limitée**, aucun end ne peut être commencé si la dernière pierre du end précédent n'a pas été jouée plus de 107 minutes après l'heure de début (horloge). Si un end n'est pas joué, il est noté X sur la feuille des résultats.
13. Les équipes juniors ont droit à 1 timeout d'une minute avec leur coach en cours de match demandé par les joueurs sur la glace ou le coach ainsi qu'un timeout de 2 minutes après le 4<sup>e</sup> end. Ces timeout sont compris dans le temps de jeu. L'équipe junior rappellera cette règle à ses adversaires au début du match. Si le coach n'est pas présent au club-house, le droit au timeout est annulé.
14. Les équipes du groupe B ont le droit d'être coachées par un-e membre du club pendant les matchs. Le/la coach peut être dans la halle mais doit rester hors de la glace.
15. Chaque semaine le classement mis à jour. Il peut être consulté sur le site Internet du club.
16. Le comité statue sur toutes les demandes de dérogation au présent règlement. Les dérogations sont annoncées.
17. En cas de violation du présent règlement, l'équipe fautive perdra la rencontre par forfait.

*Version du 28 août 2024*

# Règlement de la Coupe 2024-2025



1. Les matchs se jouent en 8 ends **sans** match nul, avec élimination directe de l'équipe perdante. Le match peut être concédé après le 6e end. Si les deux équipes sont à égalité à la fin du 8e end, il est joué un end supplémentaire. En cas d'end nul, l'équipe ne disposant pas de la dernière pierre au end supplémentaire gagne le match.
2. En dérogation à l'article 12, les matchs de la coupe joués à 20h30 n'ont pas de limite de temps (tous les matchs de coupe sont planifiés à 20h30). En cas de déplacement de match à 18h15, l'article 12 s'applique. Si le match est nul après la fin du temps, un end supplémentaire est joué.
3. En cas de déplacement, le match doit avoir été joué avant la date du tour suivant du gagnant. La détermination de la dernière pierre au premier end se fait par tirage au sort.
4. Les équipes de Coupe sont inscrites indépendamment des équipes du tournoi interne. Seul-e-s les membres inscrit-e-s dans l'équipe de Coupe peuvent jouer les matchs de Coupe.
5. **Un-e joueur-se ne peut s'inscrire que dans une seule équipe de Coupe.** Un-e joueur-se inscrit-e dans aucune équipe de Coupe peut être ajouté-e pour autant qu'il-elle soit annoncé-e au responsable des jeux avant le début du premier match auquel il/elle participe.

*Version du 28 août 2024*