

Règlement du Tournoi Interne 2020-2021

Tous membres du CCM à l'exception des « membres passifs » sont autorisés à participer au Tournoi Interne. Un membre ne peut pas être inscrit dans deux équipes (*sauf cas exceptionnel avec l'accord du chef des jeux*).

Inscription d'une équipe

- L'équipe doit obligatoirement se composer **d'un minimum de quatre joueurs**.
- Pour pouvoir prétendre garder sa place dans le classement, l'équipe doit être composée d'un minimum de trois coéquipiers du tour précédent.
- Une nouvelle équipe inscrite dans le tournoi débutera le tour en fin de classement.

Parrainage d'une équipe

- Les joueurs sortant des initiations ne peuvent pas inscrire une équipe sans le soutien de joueurs confirmés.
- Une équipe « parrain » devra coacher cette nouvelle formation. Entraînements, Spirit of Curling, skipage, etc ...
- Un parrain devra obligatoirement jouer dans l'équipe filleule. Il est autorisé à jouer à n'importe quelle place.
- Le parrain joueur n'est pas considéré comme un remplaçant.
- Si l'équipe filleule a besoin d'un remplaçant, un 2ème parrain est autorisé à jouer mais en aucun cas les places 3 et 4 ne peuvent être occupées par deux parrains (le règlement des remplaçants reste en vigueur).
- L'arrêt du coaching des filleuls sera une décision entre le responsable des jeux et les skips parrain et filleul. Nous l'estimons à 4-5 ans au maximum.

Remplaçant

- Une équipe ne peut faire appel qu'à un seul remplaçant par match
- Pour les teams composés avec deux membres "couple", si ceux-ci sont absents, l'équipe est autorisée à avoir deux remplaçants (cette règle n'est pas valable pour les équipes filleules)
- Un membre inscrit ou non dans une équipe peut être remplaçant occasionnel dans un autre team
- Il est autorisé à skipper ou contre skipper mais devra obligatoirement jouer comme "lead" ou "second"
- Précision dans le cas où une équipe joue à 3 avec 2 joueurs titulaires et 1 remplaçant :
 - Dans ce cas, le remplaçant doit jouer en 1 car s'il joue en 2, il lancera entre autres les pierres 5 et 6 qui ne doivent pas être jouées par les remplaçants dans la règle de base.
 - Ceci interdit aux équipes avec des membres "couple" de jouer avec 1 joueur titulaire et 2 remplaçants (pour le couple) car les pierres 5 et 6 seraient alors jouées par un remplaçant.

Horaires des matchs

- Les parties sont planifiées les mardis, mercredis et jeudis à 18h25 et **20h35**.
- Pour les parties de "18h25", **la dernière pierre du end en cours doit être jouée avant 20h15 (= franchir la Tee line du côté des hacks utilisés)** pour que le end suivant puisse être joué.
- Pour les parties de "**20h35**", **la dernière pierre du end en cours doit être jouée avant 1h50 de jeu (= franchir la Tee line du côté des hacks utilisés)** pour que le end suivant puisse être joué.
- Les skips sont seuls arbitres.
- Vous avez la possibilité de jouer votre match à un autre moment mais cette règle doit être respectée.

Règlement pour un match reporté

Si vous informez l'équipe adverse 48 heures avant la rencontre.

- L'équipe « **NON** fautive » a l'obligation de proposer trois dates de remplacement dans les sept jours suivant la date de la rencontre non jouée (les matchs planifiés à 20h30 doivent être respectés).
- Si aucune date n'est retenue, le match est considéré comme "perdu par forfait" par l'équipe fautive.
- Si l'échéance du calendrier ne permet pas de planifier cette rencontre, le match est considéré comme "**perdu par forfait**" par l'équipe fautive.

Si vous informez l'équipe adverse moins de 48 heures avant la rencontre.

- L'équipe adverse "gagne" le match par forfait ou elle accepte de jouer le match à une date ultérieure.
- Lorsqu'une nouvelle date est planifiée, le match se joue normalement.
- Si pour une raison ou une autre, cette rencontre est à nouveau reportée ou annulée, elle sera toujours considérée comme "perdu par forfait" par la première équipe fautive.

Le marquage du score

Le forfait :	l'équipe fautive	0 point	0 end	0 pierre
	l'adversaire	2 points	4 ends	6 pierres

Toutes les parties se jouent en 8 ends

- Une partie ne peut pas être arrêtée sans l'accord de deux skips (un des skip va obligatoirement être floué)
 - Merci de respecter la règle ci-dessous pour noter le score ; toute autre interprétation sera considérée comme de la triche ...

Match arrêté avant le 8ème end : Le résultat homologué est celui acquis à l'arrêt de la partie.

Pour les deux équipes, les ends ainsi que les pierres non joués **ne doivent pas être comptabilisés.**

Equipe ou joueurs en retard

- Dès que 3 joueurs de chaque équipe sont présents, le match **doit** commencer. Quand le 4^{ème} joueur arrive, il entre en jeu **dès qu'un nouvel end commence** (ou avant, si accord du skip de l'équipe adverse).
- Si une équipe ne peut pas débiter le match (moins de 3 joueurs), un délai de 5 minutes est accordé (rappel : pour les matchs à 18h25, la dernière pierre du end en cours doit être jouée avant 20h15 pour que le end suivant puisse être joué).
 - Si le match peut débiter avec 5 à 15 minutes de retard, l'équipe non-fautive marque 1 pierre au 1^{er} end et garde la dernière pierre pour le 2^{ème} end
 - Si le match peut débiter avec 15 à 30 minutes de retard, l'équipe non-fautive marque 1 pierre au 1^{er} end et 1 pierre au 2^{ème} end et garde la dernière pierre pour le 3^{ème} end
 - Avec plus de 30 minutes de retard, le match est gagné par forfait par l'équipe non-fautive

Si vous constatez que votre piste a été utilisée, veuillez passer le balai et faire le « pebbles » **avant chaque match.**

Concernant les autres règles de jeu, le règlement de SwissCurling fait foi.

**N'oubliez pas de biffer sur le tableau des réservations votre match reporté.
Ceci permettra à d'autres équipes de pouvoir utiliser votre période.**