

Règlement du Tournoi Interne 2023-2024

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.
- L'éventuel remplaçant du parrain d'une équipe peut jouer à n'importe quelle position.
- 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 et jeudis à 18h25 et 20h40.
- Les parties sont planifiées les mercredis à 20h00.
- Pour les parties de "18h25" et "20h00", **la dernière pierre du end en cours doit être jouée avant 20h15, respectivement 21h50 (= franchir la Tee line du côté des hacks utilisés)** pour que le end suivant puisse être joué.
- Pour les parties de "20h40", **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 20h35 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 "perdue 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 skips 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 jouées **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 **avant chaque match.**

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

N'oubliez pas de libérer votre piste en cas de match déplacé. Merci de le faire selon le système actuellement en vigueur (SoftPeelR, affichage ou message au chef des jeux)