Coupe 2023 - 2024

La Coupe est une compétition basée sur le principe de l'élimination directe.

Les rencontres ont été tirées au sort.

La Coupe se joue avec handicap (de pierres).

Chaque équipe reçoit un handicap calculé en rapport avec son classement du 1er tour du Tournoi Interne.

Groupe 1er tour	Rang	Handicap	
	1	0	
	2	1	
	3	1	
	4	2	
	5	2	
	6	3	
	7*	3	4
	8		4
	9		5
	10		5

Les 2 équipes classées 7èmes et qualifiées pour les Groupes Forts au 2ème tour ont 3 de handicap. La malheureuse équipe classée 7ème mais pas qualifiée pour les Groupes Forts a 4 de handicap.

Les matchs des 1/16èmes de finales de la Coupe se joueront les mercredi 13 et jeudi 14 décembre 2023. Les matchs des 1/8èmes de finales se dérouleront du mardi 19 au jeudi 21 décembre 2023.

Les matchs des 1/4 de finales se disputeront si possible au plus tard le jeudi 25 janvier 2024 (= semaine sans matchs du Tournoi Interne). Le planning définitif sera établi d'entente entre les skips et le chef des jeux à l'issue des 1/8èmes de finales.

Les demi-finales sont programmées le jeudi 15 février 2024 (= vacances scolaires, semaine sans match du Tournoi Interne). Leur date définitive sera précisée d'entente entre les skips et le chef des jeux. La Finale aura lieu normalement pendant la semaine des Finales (du lundi 25 au jeudi 28 mars 2024). Elle

sera planifiée ultérieurement selon les qualifiés.

Règlement de la Coupe

- Les équipes affichent la différence de handicap à l'équipe ayant le plus grand handicap sur le tableau des scores en début de partie (voir exemple ci-après).
- La partie se joue en 8 ends, sans match nul.
- En cas de nul <u>après le end supplémentaire</u>, l'équipe n'ayant pas la dernière pierre lors du end supplémentaire a gagné le match (+1 pierre)
- Vous pouvez arrêter le match quand vous le désirez. Seul le vainqueur poursuit la compétition.
- Les matchs ne sont pas limités en temps, veuillez respecter la règle du Fair Play

Remplaçant occasionnel, règles pour que l'esprit du handicap garde son sens :

- une équipe ne peut faire appel qu'à un seul remplaçant
- le remplaçant doit jouer en 1 ou en 2
- le remplaçant n'a pas le droit de skiper ni de contre-skiper
- si le remplaçant vient d'une équipe ayant un plus petit handicap que l'équipe où il va jouer, cette dernière perd 1 point de handicap

N'oubliez pas d'inscrire le nom du vainqueur de la rencontre sur le tableau (et de transmettre le score au chef des jeux, les résultats sont sur SoftPeelR. Merci)

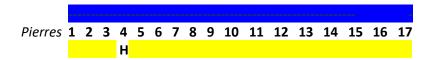
Exemple pratique pour noter les scores :

Si l'équipe classée 2ème au 1^{er} tour (avec les pierres bleues) joue contre une équipe classée 10ème au 1^{er} tour (avec les pierres jaunes) :

Selon le tableau ci-dessus, l'équipe "2" a 1 de handicap et l'équipe "10" a 5 de handicap.

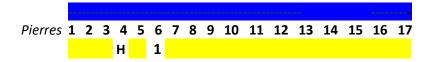
Comment débuter la partie :

Sur le tableau d'affichage vous allez trouver un carton avec la lettre "H". L'équipe "10" place son carton au panneau d'affichage sur 4 pierres (5 moins 1 = 4).

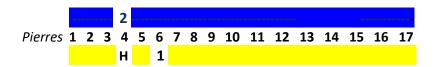


Vous débutez la partie normalement, tirage au sort.

A la fin du 1er end, si les "jaunes" ont marqué 2 pierres, vous inscrivez le score à la suite du carton "H" :



Au 2ème end, si les "bleus" marquent 4 pierres, vous inscrivez le score "normalement" :



Pour les ends suivants, vous marquez comme d'habitude.

Pour rappel :

- Les parties se jouent en 8 ends sans match nul.
- Vous pouvez arrêter le match quand vous le désirez. Seul le vainqueur poursuit la compétition.
- Les matchs ne sont pas limités en temps, veuillez respecter la règle du Fair Play

N'oubliez pas d'inscrire le nom du vainqueur de la rencontre sur le tableau (et de transmettre le score au chef des jeux, les résultats sont sur SoftPeelR. Merci)