

COUPE DU LÉMAN 2021

8 – 10 octobre 2021

Curling Club Trois-Chêne / Genève



Genève

1946 · 2021



GUIDE DE COMPÉTITION

Coupe du Léman

À l'occasion de son 75^e anniversaire, le CC3C Genève défie le CC Lausanne Olympique dans un tournoi populaire au format inédit. Chaque Club est représenté par une seule et unique équipe emmenée par un capitaine.

Les deux équipes s'affrontent dans une succession de matchs traditionnels à 4, en double, et de skins games à la halle de Sous-Moulin.

Systeme de jeu

La Coupe du Léman s'inspire du format des Continental Cup et Ryder Cup. Les équipes du CC3C Genève et du CC Lausanne Olympique s'affrontent sur une série de matchs où seule la victoire compte : une victoire = 1 point. Un total de 73 points est en jeu sur trois jours de compétition. L'équipe qui aura atteint plus de la moitié des points, soit 37 points, ne pourra plus être rejointe au score et sera déclarée vainqueur.

Explication des disciplines

Afin de mieux comprendre les disciplines jouées lors de la Coupe du Léman, voici quelques explications :

- Matchs traditionnels par équipe
 - Les matchs traditionnels par équipe de 4 joueurs sont joués en 8 ends.
 - **Chaque match traditionnel gagné vaut UN (1) point.**

- Doubles
 - Les matchs de Double sont joués en 8 ends.
 - Les équipes peuvent être composées de femmes, d'hommes ou mixtes.
 - Chaque end, 5 pierres seront jouées. Les pierres 1 et 5 doivent être lancées par le premier joueur. Le second lance les pierres 2, 3 et 4. Le joueur qui lance la première pierre peut changer entre les ends.
 - Avant chaque end, deux pierres sont prépositionnées dans la zone de jeu. L'équipe, avec l'avantage de la dernière, positionnera sa pierre à l'arrière du bouton dans la maison et l'équipe sans la dernière pierre positionnera sa pierre sur la position garde.
 - Aucune pierre, y compris les pierres prépositionnées, ne peuvent être ôtées du jeu avant la quatrième pierre lancée (la quatrième pierre jouée est la première pierre qui peut sortir une autre pierre du jeu). Si c'est le cas, les pierres doivent être remises à leur place et la pierre lancée sera enlevée du jeu.
 - Une fois par match, l'équipe qui a l'avantage de la dernière pierre peut choisir d'utiliser un « Power Play ». Les pierres seront alors bougées sur le côté.
 - La position garde est à définir par un responsable des jeux avant le début des matchs.
 - Un règlement complet de la discipline de Double est envoyé à chaque joueur.
 - **Chaque match de Double gagné vaut UN (1) point.**

- Skins Games
 - Les matchs Skins Games se jouent par équipe de 4 joueurs et en 8 ends.
 - L'objectif est de remporter le plus grand nombre de Ends.
 - Chaque End vaut un DEMI (0,5) point.
 - Pour remporter le End :
 - l'équipe avec la dernière pierre du End doit marquer deux points ou plus,
 - l'équipe sans la dernière pierre doit voler un point ou plus.
 - Si aucune équipe ne remporte le End, les points sont reportés au End suivant.
 - L'avantage de la dernière pierre change à chaque End quel que soit le score du End précédent. Une équipe aura l'avantage de la dernière pierre aux Ends 1, 3, 5 et 7 tandis que l'autre équipe aura l'avantage de la dernière pierre aux Ends 2, 4, 6 et 8.
 - Si aucune équipe ne remporte le dernier End, un Last Stone Draw (LSD) sera joué pour l'attribution des points.
 - **Chaque match de Skins Games vaut un maximum de QUATRE (4) points.**

Scores et attribution des points

Les vainqueurs des matchs Traditionnels et de Doubles remporteront UN (1) point par match gagné. En cas d'égalité, il n'y aura pas de End supplémentaire. **Les points seront partagés et chaque équipe remportera un DEMI (0,5) point.**

En cas d'égalité parfaite, un joueur, deux balayeurs et un skip de chaque équipe seront choisis par le capitaine pour jouer un Last Stone Draw (LSD) qui déterminera le vainqueur de la Coupe du Léman.

Attribution de la dernière pierre et des couleurs

Un Coin Toss sera effectué avant chaque match. Le vainqueur du Toss aura le choix de la dernière pierre au premier End ou le choix de la couleur des pierres.

Plan des jeux et formation des équipes

Le plan des jeux est réalisé par les capitaines. Les capitaines décideront de l'ordre des matchs et de la composition des équipes.

Durée des matchs

Les matchs Traditionnels ont un temps limite de 1h50 (110 minutes) pour débiter le dernier end.

Les matchs de Double ont un temps limite de 1h25 (85 minutes) pour débiter le dernier end.

Les matchs de Skins Games n'ont pas de temps limite.

Entraînement avant compétition

Les joueurs ont la possibilité de s'entraîner de 13h à 14h le vendredi 8 octobre.

Certificat Covid-19

Chaque joueur doit être détenteur d'un certificat Covid valable pour participer à la Coupe du Léman.