# CURLING CLUB TROIS-CHÊNE / GENÈVE

## RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS INTERNES

### 1. CATÉGORIES ET INCORPORATION DES ÉQUIPES

**Art. 1.1** Le règlement général comprend les compétitions internes suivantes :

a. Le Championnat genevois
b. La Coupe de Genève
c. Le Championnat de double

**Art. 1.2** La Commission sportive définit les catégories au sein desquelles sont réparties les diverses équipes participant aux compétitions internes.

En règle générale, la répartition au sein des catégories est effectuée en fonction du classement des équipes à l'issue de chacune des compétitions internes de l'année précédente.

**Art. 1.3** La Commission sportive décide pour les compétitions internes :

a) du nombre d'équipes composant chaque catégorie
b) de la formule du championnat dans chaque catégorie
c) de l'incorporation des nouvelles équipes dans les différentes catégories
d) de l'incorporation des équipes juniors dans la catégorie la plus adaptée pour leur progression.

### 2. LE CHAMPIONNAT GENEVOIS

#### FORMULE

**Art. 2.1.1** Les règles de jeu, édictées par **SWISS**CURLING, sont applicables.

La règle *Free Guard Zone* à 5 pierres s'applique à toutes les ligues.

En cas de contradiction, les spécificités du présent règlement sont prioritaires.

**Art. 2.1.2** Les matchs se déroulent selon la formule « Points – Ends – Pierres ».

Le gagnant du match marque 2 points et le perdant marque 0 point.

**Art. 2.1.3** Les matchs nuls sont autorisés dans toutes les catégories.

Dans ces cas, chaque équipe marque 1 point.

#### DURÉE DES MATCHS

**Art. 2.1.5** **Durée – Ends**

- Les matchs se jouent en 8 ends.
- Les matchs sont limités dans le temps (110 minutes) et débutent à l'heure indiquée sur le programme des jeux (en cas de retard, se référer à l'art. 6.1.2).
- La dernière pierre lancée du 7$^{e}$ doit avoir entièrement franchie la T-line (côté « home ») pour que le 8$^{e}$ end puisse être joué.
- Si, pour des raisons techniques, l'Ice-Maker est dans l'obligation de différer le début des matchs, et dans ce cas précis uniquement, les deux skips doivent se mettre d'accord, lors du toss sur l'heure limite de la dernière pierre lancée du 7$^{e}$ end.

**ABANDON**

**Art. 2.1.6 Principe**

Une équipe qui abandonne en cours de match sera considérée comme ayant déclaré forfait.

Cette équipe marque **0 point, 0 pierre, 0 end**.

L'équipe adverse marquera le score réalisé au moment de l'abandon, pour autant qu'il ne soit pas inférieur à 4 ends et 6 pierres. Dans le cas contraire, elle marquera le minimum, soit : **2 points, 4 ends et 6 pierres.**

**Art. 2.1.7 Dérogation**

Si deux skips s'entendent pour interrompre un match avant son terme, les équipes inscrivent le score réalisé au moment de cette interruption. L'abandon d'un match n'est autorisé au plus tôt qu'au terme du 4e end.

**Les ends et les pierres non joués ne sont comptabilisés par aucune des deux équipes.**

**COMPOSITION DES ÉQUIPES, INCORPORATION ET TRANSFERT**

**Art. 2.1.8 Composition**

a. Une équipe est composée de membres du Curling Club Trois-Chêne / Genève.

b. Une équipe extérieure au Curling Club Trois-Chêne / Genève peut être invitée à participer à cette compétition. Son incorporation dans l'une des compétitions internes est à l'appréciation de la Commission sportive.

c. Pour garder son appartenance à une catégorie du championnat genevois, une équipe doit être composée de deux joueurs au minimum appartenant à l'équipe qui l'a qualifiée.

**Art. 2.1.9 Principe**

Une équipe doit se présenter sur la glace, composée de 4 joueurs, soit :

- 4 joueurs incorporés dans l'équipe.
- 3 joueurs incorporés dans l'équipe et 1 remplaçant officiel ou occasionnel.

**Art. 2.2.0 Dérogation**

Une équipe est autorisée à se présenter sur la glace avec seulement 3 joueurs, soit :

- 3 joueurs incorporés dans l'équipe.
- 2 joueurs incorporés dans l'équipe et 1 remplaçant officiel ou occasionnel.

**Art. 2.2.1 Incorporation**

Un joueur peut être inscrit dans deux équipes au maximum et de catégories différentes.

**Art. 2.2.2 Incorporation d'un nouveau joueur**

Tout responsable d'équipe, qui incorpore en cours de saison un nouveau joueur dans son équipe, doit l'annoncer par écrit à la Commission sportive (adresse : info@curling-geneve.ch). Celle-ci l'avalisera, en fixera la date de prise d'effet et publiera l'information sur le tableau d'affichage.

**Art. 2.2.3 Transfert d'un joueur**

Tout transfert, effectué en cours de saison, doit être annoncé par écrit à la Commission sportive.

La procédure décrite à l'art. 2.2.2 s'applique.

**REMPLAÇANT**

**Art. 2.2.4 Principe**

Une équipe ne peut faire appel qu'à un seul remplaçant (occasionnel ou officiel) par match.

**Art. 2.2.5 Remplaçant officiel**

a. Est considéré comme remplaçant officiel le joueur qui n'a été incorporé dans aucune équipe pour la saison en cours.

b. Tous les remplaçants officiels figurent sur une liste publiée au début de chaque saison.

c. Le joueur désireux d'être remplaçant officiel peut s'annoncer à la Commission sportive avant le début de la saison ou en cours de celle-ci.

d. Le remplaçant officiel peut remplacer dans une équipe de n'importe quelle catégorie.

e. Le remplaçant officiel peut jouer n°1, n°2, n°3 ou n°4 voire même skipper.

f. Un joueur de l'École de curling peut, s'il en fait la demande, être inscrit sur la liste des remplaçants officiels. Lors de la saison qui suit l'École de curling à laquelle il a participé, ce nouveau membre peut également être inscrit sur la liste des remplaçants officiels en plus de son incorporation dans une équipe.

**Art. 2.2.6 Remplaçant occasionnel**

Faire recours à un remplaçant occasionnel a principalement pour but d'éviter un forfait.

a. Est considéré comme remplaçant occasionnel le joueur incorporé dans une équipe pour la saison en cours.

b. Le remplaçant occasionnel doit obligatoirement jouer n°1.

c. Le remplaçant occasionnel n'a pas le droit de skipper ni de contre-skipper.

## 3. LA COUPE DE GENÈVE

**FORMULE**

**Art. 3.1.1 Principe**

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

La règle *Free Guard Zone* à 5 pierres s'applique.

En cas de contradiction, les spécificités du présent règlement sont prioritaires.

**Art. 3.1.2 Ordre des rencontres**

- Toutes les équipes incorporées dans les différentes ligues du Championnat genevois peuvent prendre part aux rencontres du 1er tour, à condition qu'elles se soient inscrites dans les délais.
- Des équipes, extérieures au Curling Club Trois-Chêne / Genève, peuvent être invitées à participer à cette compétition. Leur handicap est à l'appréciation de la Commission sportive.
- La désignation d'éventuelles têtes de séries est de la compétence de la Commission sportive.

**Art. 3.1.3 Bonus**

La Coupe de Genève se joue avec bonus.

| | | |
|---|---|---|
| Catégorie : | Ligue A | 0 pierre de bonus |
| | Ligue B | 2 pierres de bonus |
| | Ligue C | 4 pierres de bonus |
| | Ligue D | 6 pierres de bonus |

**DURÉE DES MATCHS ET REMPLAÇANT**

Les art. 2.1.5, 2.1.6 (al. 1), 2.2.4, 2.2.5 et 2.2.6 du présent règlement s'appliquent.

**Art. 3.1.4 Renvoi des matchs**

Aucun report de match ne sera autorisé en cas d'indisponibilité d'une équipe à aligner une équipe selon les art. 2.1.9 et 2.2.0. Dans cette situation, ladite équipe sera déclarée forfait, entraînant la perte du match et l'élimination de la Coupe de Genève.

Le Règlement Particulier englobe les spécificités liées à toute règle exceptionnelle propre à l'édition en cours de la Coupe de Genève.

## 4. LE CHAMPIONNAT DE DOUBLE

### FORMULE

**Art. 4.1.1** Les règles de jeu, édictées par **SWISS**CURLING, sont applicables.

En cas de contradiction, les spécificités du présent règlement sont prioritaires.

**Art. 4.1.2** Les matchs se déroulent selon la formule « Points – Ends – Pierres ». Le gagnant du match marque 2 points et le perdant marque 0 point.

**Art. 4.1.3** Les matchs nuls sont autorisés. Dans ces cas, chaque équipe marque 1 point.

### DURÉE DES MATCHS

**Art. 4.1.4 Durée – Ends**

- Les matchs se jouent en 8 ends.
- Les matchs sont limités dans le temps (80 minutes) et débutent à l'heure indiquée sur le programme des jeux (en cas de retard, se référer à l'art. 6.1.2).
- La dernière pierre lancée du 7e end doit avoir entièrement franchie la T-line (côté « home ») pour que le 8e end puisse être joué.
- Si, pour des raisons techniques, l'Ice-Maker est dans l'obligation de différer le début des matchs, et dans ce cas précis uniquement, les deux skips doivent se mettre d'accord, lors du « toss » sur l'heure limite de la dernière pierre lancée du 7e end.

### ABANDON

**Art. 4.1.5 Principe**

Une équipe qui abandonne en cours de match sera considérée comme ayant déclaré forfait.

Cette équipe marque **0 point, 0 pierre, 0 end**.

L'équipe adverse marquera le score réalisé au moment de l'abandon, pour autant qu'il ne soit pas inférieur à 4 ends et 6 pierres. Dans le cas contraire, elle marquera le minimum, soit : **2 points, 4 ends et 6 pierres.**

**Art. 4.1.6 Dérogation**

Si deux skips s'entendent pour interrompre un match avant son terme, les équipes inscrivent le score réalisé au moment de cette interruption. L'abandon d'un match n'est autorisé au plus tôt qu'au terme du 4e end.

**Les ends et les pierres non joués ne sont comptabilisés par aucune des deux équipes.**

### COMPOSITION DES ÉQUIPES, INCORPORATION ET TRANSFERT

**Art. 4.1.7 Composition**

- Une équipe est composée de membres du Curling Club Trois-Chêne / Genève (incluant toutes les sections).
- Une équipe étrangère au Curling Club Trois-Chêne / Genève peut être invitée à participer à cette compétition. Son incorporation est à l'appréciation de la Commission sportive.

**Art. 4.1.8 Principe**

Une équipe doit obligatoirement se présenter sur la glace composée de 2 joueurs.

**Art. 4.1.9 Incorporation d'un nouveau joueur**

Tout responsable d'équipe, qui incorpore en cours de saison un nouveau joueur dans son équipe, doit l'annoncer par écrit à la Commission sportive (adresse : info@curling-geneve.ch). Celle-ci l'avalisera, en fixera la date de prise d'effet et publiera l'information sur le tableau d'affichage.

**Art. 4.2.0 Transfert d'un joueur**

Tout transfert, effectué en cours de saison, doit être annoncé par écrit à la Commission sportive.

La procédure décrite à l'art. 2.2.2 s'applique.

**REMPLAÇANT**

**Art. 4.2.1 Principe**

Une équipe peut exceptionnellement faire appel à remplaçant (occasionnel ou officiel) par match.

**Art. 4.2.2 Remplaçant officiel**

a. Est considéré comme remplaçant officiel le joueur qui n'a été incorporé dans aucune équipe pour la saison en cours.

b. Tous les remplaçants officiels figurent sur une liste publiée au début de chaque saison.

c. Un joueur de l'École de curling peut, s'il en fait la demande, être inscrit sur la liste des remplaçants officiels. Lors de la saison qui suit l'École de curling à laquelle il a participé, ce nouveau membre peut également être inscrit sur la liste des remplaçants officiels en plus de son incorporation dans une équipe.

**Art. 4.2.3 Remplaçant occasionnel**

Faire recours à un remplaçant occasionnel a principalement pour but d'éviter un forfait.

Est considéré comme remplaçant occasionnel le joueur incorporé dans une équipe pour la saison en cours.

## 5. MOUVEMENT JUNIOR

**Art. 5.1.1 Coaching**

- Toute équipe « junior » a le droit d'être conseillée pendant les matches du championnat genevois ou de la Coupe de Genève par un coach, membre du Mouvement junior.
- La liste des coaches est affichée, en début de saison, sur le tableau d'affichage.
- Afin de ne pas perturber le bon déroulement de la partie, le coach évitera de dispenser ses conseils en cours de jeu.
- En revanche, un bref « time-out » est autorisé à la fin de chaque end.
- **Exceptionnellement** et afin d'éviter un forfait, un coach peut remplacer dans une équipe junior. Il est alors considéré comme « remplaçant occasionnel » et les dispositions de l'art. 2.2.6 sont applicables.

# POINTS DE RÈGLEMENT QUI S'APPLIQUENT À TOUTES LES COMPÉTITIONS INTERNES

## 6. CALENDRIER, ARRIVÉE TARDIVE ET FORFAIT, RENVOI DE MATCHS, BARRAGES ET « TOSS »

**Art. 6.1.1 Calendrier**

Le calendrier des matchs des compétitions internes et des différentes catégories du Championnat genevois est établi par la Commission sportive avant le début de saison.

Il fixe les dates de chaque rencontre en tenant compte, dans la mesure du possible, des demandes de chaque équipe.

Il fixe également la date limite de la fin d'un tour, à l'exception de la Coupe de Genève et du Championnat de double, ainsi que celle de la fin des compétitions internes.

**Art. 6.1.2 Arrivée tardive et forfait**

En cas d'arrivée tardive d'une équipe :

- De 2 à 5 minutes : l'équipe non fautive bénéficie automatiquement de la dernière pierre au 1er end.
- De 5 à 15 minutes : l'équipe non fautive marque 1 point au 1er end et garde l'avantage de la dernière pierre au 2e end.

- De 15 à 30 minutes : l'équipe non fautive marque 1 point aux 1er et 2e ends et garde l'avantage de la dernière pierre au 3e end.
- Au-delà de 30 minutes : l'équipe fautive perd le match par forfait et l'équipe non fautive marque 2 points, 4 ends et 6 pierres (uniquement pour le Championnat genevois).

En cas d'arrivée tardive du 4e joueur d'une équipe, il peut entrer dans le match au début d'un end, au plus tard au 3e end et en accord préalable avec le skip adverse (uniquement pour le Championnat genevois et la Coupe de Genève).

**Art. 6.1.3 Renvoi des matchs**

a. L'équipe qui ne peut jouer un match à la date prévue doit déclarer forfait. **Un match annulé le jour même ne peut pas être remplacé et engendre automatiquement un forfait.**

b. **Toutefois, le responsable de l'équipe qui annule le match, plus de 24 heures à l'avance, bénéficie d'un délai de sept jours pour proposer des dates de remplacement au responsable de l'équipe adverse, à condition que celles-ci s'inscrivent dans les limites fixées par le calendrier.**

c. Passé le délai de sept jours, ou si aucune date n'a pu être trouvée, ou si le match doit être de nouveau renvoyé au point de ne plus pouvoir être joué dans les limites fixées par le calendrier, l'équipe ayant provoqué le premier renvoi perdra ce match par forfait.

d. Les responsables des équipes qui annulent, renvoient ou déplacent des matchs doivent impérativement demander à modifier rapidement le tableau officiel des rencontres. Cette discipline permettra aux autres équipes de bénéficier de plages de jeux ainsi libérées.

**Art. 6.1.4 Barrages**

a. En fin de saison, des matchs de barrage peuvent s'avérer être nécessaires afin d'établir un classement conforme au Règlement Particulier de la saison écoulée.

b. La Commission sportive fixe les dates et heures de ces rencontres en fonction du calendrier. Ces dates et heures sont impératives. Elles ne peuvent être modifiées qu'avec l'accord de la Commission sportive. Ces informations sont disponibles sur le calendrier en ligne et sur le calendrier papier distribué en début de saison, elles valent « **convocation** ».

c. Il est de la responsabilité des responsables des équipes barragistes, ou celles susceptibles de l'être, d'en prendre connaissance.

**Art. 6.1.5 « Toss »**

Avant chaque match, un « Toss » sera effectué pour déterminer l'équipe qui aura le choix de la dernière pierre au premier end OU de la couleur des pierres.

Dans le cas où le point 6.1.2 du Règlement général des compétitions internes devait s'appliquer, le « Toss » servirait uniquement à déterminer la couleur des pierres.

## 7. LITIGES ET INFRACTIONS

**Art. 7.1.1 Litiges**

Un litige ou une contestation en cours de match doivent être immédiatement soumis à la Commission sportive par écrit dans un délai d'une semaine, mais au plus tard le dernier jour de championnat avant les barrages. Dans l'examen d'un cas, la Commission sportive est libre de procéder aux mesures d'enquêtes qu'elle estime nécessaires. Elle entendra les parties en cause avant de rendre une décision. Le fair-play restera le moteur des décisions prises.

**Art. 7.1.2 Équipes irrégulières**

- **Il est interdit aux skips de se mettre d'accord pour jouer un match alors qu'une équipe n'est pas constituée conformément au règlement.**
- Si un membre se rend compte ou est informé qu'un match s'est déroulé en infraction de l'al. 1 de l'art. 7.1.2, il peut en référer à la Commission sportive dans un délai d'une semaine.
- Après examen du cas par la Commission sportive, toute infraction confirmée entraîne un forfait de l'équipe concernée (ou des équipes concernées) pour le ou les matchs en question.

**Art. 7.1.3** **Autres infractions**

- Chaque membre de la Commission sportive peut intervenir au cours d'un match s'il constate une infraction.
- En cas d'infractions répétées au présent règlement, la Commission sportive se réunira aux fins d'examiner les sanctions à infliger à l'équipe concernée.

**Art. 7.1.4** **Cas particuliers et décisions**

- Dans l'examen d'un cas, la Commission sportive est libre de procéder aux mesures d'enquêtes qu'elle estime nécessaires.
- Lorsqu'un cas de force majeure empêche une équipe de poursuivre une compétition interne de façon conforme au règlement, elle doit en aviser par écrit la Commission sportive.
- Dans ce cas, l'équipe est retirée de la compétition et tous les matchs joués contre cette équipe sont annulés.

## 8. DIVERS

**Art. 8.1.1** La Commission sportive fixe chaque année les modalités pratiques des compétitions internes (voir Règlement Particulier).

**Art. 8.1.2** Une équipe se retirant momentanément ou définitivement d'une compétition ne sera pas d'office réincorporée dans la catégorie où elle était précédemment inscrite.

**Art. 8.1.3** La Commission sportive ne peut valablement délibérer que si la majorité de ses membres est présente.

Les décisions de la Commission sportive sont prises à la majorité des membres présents ; en cas d'égalité, la voix de son président est déterminante.

**Art. 8.1.4** Toutes les équipes inscrites aux compétitions internes devront obligatoire ment porter le nom d'une rue/route/avenue, d'un chemin/quartier ou d'un lieu-dit d'une commune genevoise.