

LIGUE SCOLAIRE DE CURLING DE LA MAURICIE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2010-2011

=====

MISE À JOUR : 9 juin 2010

=====

1. CATÉGORIES D'ÂGE5

Du 1^{er} juillet 1992 au 30 septembre 1998 (Élève officiellement inscrit au secondaire à temps plein)

2. RÈGLEMENTS DE JEU

La ligue utilise les règlements de l'Association Canadienne de Curling.

3. NOMBRE DE JOUEURS

Sur la glace : 3 joueurs minimum pour débiter la partie et maximum de 4 joueurs.

Un 5^{ème} joueur pour agir à titre de substitut et peut remplacer à n'importe quelle position, en autant qu'il remplace à la fin d'un bout.

Le nombre minimum de joueur devra être respecté par les deux équipes, aucun arrangement ne sera permis entre les deux entraîneurs avant les joutes.

L'équipe ne pouvant aligner le nombre minimum de joueurs pour le début de la joute perdra automatiquement par défaut. Les équipes pourront jouer une joute hors concours.

4. DURÉE DES JOUTES

4.1 : 6 bouts continus

4.2 : Aucun bout ne doit commencer après **17h45**.

4.3 TEMPS MORT

1 temps mort par bout, **par équipe** à n'importe quel moment

4.4 TEMPS MORT EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Au nombre de 2 + 1 au 3^{ème} bout (1/2 de la partie)

5. TENUE RÉGLEMENTAIRE

5.1 Souliers sans œillet de métal. *N.B. Les souliers ne doivent pas être portés à l'extérieur.*

5.2 Survêtement d'éducation physique, les **jeans ne sont pas permis.**

5.3 Un polar, coupe-vent ou coton ouaté peut être porté à la discrétion des joueurs.

6. POINTS AU CLASSEMENT

Points reliés à la performance

3 pts =	Victoire
2 pts =	Nulle
1 pt =	Défaite
0 pt =	Forfait

Points **cumulés** reliés à l'éthique sportive

2 pts = Aucun comportement anti-sportif
1 pt = 1 comportement anti-sportif
0 pt = 2 comportements anti-sportif, ne pas se présenter (**2 joueurs et moins**).

Points d'éthique non cumulés dans le classement

3 pts *
2 pts **
1 pt ***

* L'équipe démontre une très belle attitude sportive, ne se laisse pas aller dans les élans verbaux déplacés. La partie est très agréable, peu importe le résultat.

** L'équipe démontre une belle attitude sportive, mais un ou deux joueurs émettent des commentaires inappropriés à ses joueurs ou à l'équipe adverse. Un joueur porte des jeans. **L'équipe se présente en nombre insuffisant (3 joueurs)**. La partie est agréable.

*** L'équipe est désagréable sur la glace. Elle ne se soucie pas du bien-être de son adversaire. Plusieurs joueurs démontrent un comportement négatif, voire arrogant. Il n'y a pas de volonté de la part de l'équipe pour que la partie soit agréable à jouer.

7. FORFAIT ET DÉFAUT

Si une équipe ne se présente pas à une partie, elle perd par défaut par le pointage de 6-0.

Une équipe en retard perd 1 point d'éthique cumulé. La partie débute au 2^{ème} bout et l'équipe en retard perd la possession du marteau.

Après 20 minutes de retard, l'équipe est déclarée forfait.

8. PRÉSENCE DE L'ENTRAÎNEUR SUR LA GLACE

L'entraîneur aura la possibilité d'être présent sur la glace, sur le trottoir, pour la première moitié de saison seulement. Cependant, en aucun cas l'entraîneur ne peut toucher ou déplacer les pierres, seul le 3^{ième} est autorisé à le faire.

9. PROCÉDURE DE DEMANDE DE CHANGEMENT DE MATCH

En début de saison, après la confection des calendriers, une période de 5 jours sera allouée pour les demandes de changements de match, après cette période, aucun changement de match ne sera accepté et le calendrier sera officiel. Dès le retour de la pause des fêtes, une seconde période de une semaine sera allouée pour les demandes de changements de match, toute demande sera accompagnée d'une amende de 30.00 \$, après cette période, aucun changement ne sera accepté. Toute demande de changement au calendrier officiel doit être écrite et signée par le responsable des sports de l'école qui en fait la demande à l'ARSEM.

10. BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT DE FIN DE SAISON

10.1 En cas d'égalité, le résultat de la partie entre les équipes concernées, pendant le tournoi à la ronde est prioritaire.

10.2 Si l'égalité persiste il y aura une période de fusillade entre les équipes concernées lors de la dernière partie de la saison. Ceci déterminera le classement final. Tous les joueurs des équipes concernées doivent lancer une pierre.

11. EXPULSION

Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante.

12. PLAINTES

Toute plainte concernant l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur doit être adressée par écrit à l'ARSEM.

13. AJOUT DE JOUEURS EN SAISON

Pour tout ajout de joueurs après le début de la saison, vous devez faire parvenir une copie du formulaire d'ajout de joueurs au bureau de l'association par télécopieur : 693-1189 et ce, avant la première partie du joueur.

Le formulaire doit être signé par le responsable du sport de l'école.

14. COMITÉ DE DISCIPLINE

Le comité de discipline est composé du directeur de l'association, de la coordonnatrice des activités sportives et de quatre responsables du sport des écoles membres de l'association.

Seulement trois personnes sur les huit seront sollicitées pour chaque cas qui nous sera rapporté.

Les responsables dont les écoles sont directement impliquées pour un cas donné seront automatiquement exclus des décisions sur ce cas.

15. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

PAR TÉLÉPHONE :

Le responsable de la ligue doit appelé le plus tôt possible après une joute au bureau de l'association et au Nouvelliste.

SPORT ÉTUDIANT :	693-5805 *
NOUVELLISTE :	376-2501 POSTE 230

* Nous signaler par la même occasion toute anomalie étant survenue durant la joute.

PAR TÉLÉCOPIEUR :

693-1189