



# RÈGLEMENTS DE LA LIGUE DES RETRAITÉS DU club de curling de Trois-Rivières

## Esprit général du curling

Le curling est un sport d'habileté et de traditions, d'esprit sportif, de courtoisie, de respect et d'honneur. Cet esprit doit influencer l'interprétation et l'application des règles du jeu ainsi que le comportement de tous les participants sur la glace et en-dehors de celle-ci.

## Pour les nouveaux membres

Jouer au curling ne demande pas de grands investissements. Pierres et balais sont disponibles. Des souliers de curling sont préférables mais non nécessaires mais vous aurez alors besoin d'une semelle glissante (fournie par le club). Il y a même de l'équipement usagé disponible à l'achat.



Le curling se joue sur une glace artificielle dont la couche supérieure présente des gouttes d'eau gelées consécutives à un arrosage régulier. Cette glace perlée permet aux pierres de mieux accrocher et de glisser en tournant «curler» plus régulièrement. On joue avec une pierre de granit ronde dont le poids maximum est de 20 kg .

Le sport se nomme curling parce que la pierre, après le lâcher, tourne sur elle-même autour d'un axe perpendiculaire et atteint son but en décrivant une courbe. Cette rotation, est déterminée par la manière du lâcher: «in turn » ou « out-turn » (dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire). La précision et le dosage au lâcher sont décisifs pour le succès en curling.

Quatre joueurs forment **une équipe**. Chaque personne à un rôle particulier à jouer. Chaque joueur joue à tour de rôle 2 pierres. Chaque équipe dispose donc de 8 pierres à jouer par bout. En général, un match dure environ 2 heures et se compose de 8 bouts.

Vous êtes invité à voir les formations offertes sur le site web de la ligue.

## Esprit particulier à la ligue des retraités

### 1. Principes généraux :

- 1.1. La ligue est purement amicale et veut favoriser les échanges entre les membres;
- 1.2. Toute personne retraitée ou conjoint d'un retraité peut faire partie de la ligue.
- 1.3. Le comité de direction peut accepter, exceptionnellement, une personne non-retraitée.
- 1.4. Activité de couples pour plusieurs, le choix des couples qui désirent jouer ensemble est respecté autant pendant la saison que lors des tournois;

- 1.5. Aucune demande de membres désirant jouer ensemble ou dans une équipe en particulier n'est prise en considération; (sauf pour la venue d'un nouveau membre parrainé par un membre lors de sa première ½ saison).
- 1.6. À l'automne, on garantit au moins une (1) partie aux membres inscrits pour une demie saison. S'il y a de la place, on leur donne une 2<sup>e</sup> journée;
- 1.7. Un membre s'inscrit pour une ou deux journées par semaine. Advenant une vacance, il peut jouer une 3<sup>e</sup> fois mais un astérisque (\*) sera accolé à son nom et il devra céder sa place si la vacance est comblée par un nouveau membre.
- 1.8. Un fonds de ligue est exigé afin d'assurer le bon fonctionnement de la ligue. Depuis 2009-2010, il est fixé à 20\$.

## **2. Composition des équipes :**

- 2.1. En se servant du logiciel Excel, on place tous les joueurs selon la position et la journée demandées et selon un ordre alphabétique. (capitaines de A à Z, troisièmes de Z à A, deuxièmes de A à Z et premiers de Z à A ;
- 2.2. On place ensuite les couples, qui l'ont demandé, ensemble ;
- 2.3. En regardant les cédulas des deux dernières ½ saisons on déplace les joueurs qui ont joué avec le même capitaine.
- 2.4. Il arrive à l'occasion que l'on doive déplacer des joueurs de leur position «naturelle» afin d'équilibrer les équipes.
- 2.5. On essaie d'éviter qu'une équipe se retrouve avec un lead et un deuxième qui ont de la difficulté à balayer.
- 2.6. Une fois toutes ces opérations faites on peut se retrouver avec un manque de joueurs selon les journées. Après un appel à tous pour des changements de journée, on comble avec des joueurs qui joueront une 3<sup>e</sup> fois (avec un astérisque).
- 2.7. Il est impossible que le hasard nous donne des équipes équilibrées et de force égale. Si on tient compte en plus que les joueurs se font remplacer lors d'absence (plus de 1100 remplacements par année), il est évident qu'un déséquilibre va survenir. Mais rappelons-nous de l'objectif premier de la ligue.

## **3. Les horaires:**

- 3.1. Le ligue des retraités joue les lundis après midi (12h40 et 14h50) ainsi que les mardis, mercredis et jeudis (10h00, 12h40 et 14h50).
- 3.2. La saison comprend 11 ou 12 parties à l'automne (selon la date de Noël) et 11 parties à l'hiver en plus de trois tournois d'une semaine.
- 3.3. Les lundis, l'horaire comprend 19 ou 20 équipes alors que 29 ou 30 équipes sont mis à l'horaire les autres jours. On doit évidemment tenir compte du nombre d'inscriptions en début d'année.

#### 4. Remplacements:

- 4.1. Lorsque vous ne pouvez pas jouer comme prévu, il est de **votre responsabilité** de trouver un remplaçant à même les joueurs de VOTRE position qui sont en roulement cette journée-là. VOUS devez également avertir le coordonnateur de la journée du remplacement effectué. Les renseignements se trouvent sur l'horaire de chaque journée.
- 4.2. Il est aussi permis de changer d'heure avec un joueur de VOTRE position. Vous devez également en avertir le coordonnateur.

#### 5. De bonnes habitudes recommandées:

- 5.1. Il est de bon ton d'arriver au moins 15 minutes avant le début de sa partie;
- 5.2. Il est impératif de permettre aux autres joueurs d'avoir un espace de stationnement adéquat. Donc, on avance le plus possible près du club.
- 5.3. Si on se stationne derrière une autre automobile, on inscrit son nom, la marque de son auto et où se trouvent les clés, sur le tableau à cet effet.
- 5.4. On revêt des vêtements adéquats : évitez le moleton et tout ce qui peut laisser des fibres sur les glaces. Le sable, les particules et la saleté sont les pires ennemis de la glace. Portez seulement des chaussures uniquement utilisées pour le curling. Nettoyez-les avant d'aller sur la glace. Faites en sorte que vos chaussures et votre balai soient toujours très propres. Remplacez les claques lorsqu'elles sont usées.
- 5.5. Faites des exercices de réchauffement avant le début de la partie.
- 5.6. Poser le pied chaussé du soulier à semelle antidérapante en premier sur la glace; quittez la glace en posant le pied chaussé du soulier à semelle de glisse en premier.
- 5.7. Au début d'une partie, saluez les membres de l'équipe adverse par une poignée de main; à la fin de la partie, donnez-leur une bonne poignée de main **une fois que les pierres soient remplacées.**
- 5.8. Il est recommandé de toujours avoir sa claque pour balayer ou lorsqu'on se trouve dans la maison. La semelle glissante ne doit servir que pour lancer les pierres.
- 5.9. Une des plus belles traditions du curling est que les joueurs et spectateurs acclament un bon lancer, quel que soit l'équipe du joueur qui l'effectue. Ne vous réjouissez jamais d'un coup manqué par un adversaire.
- 5.10. Quand ce n'est pas à notre tour de jouer on s'assure de ne pas nuire aux autres. Donc on marche en file indienne le long des glaces. Le «social» se fait derrière la vitrine.

#### 6. Règlements de base :

- 6.1. Les premiers tirent à pile ou face pour déterminer l'équipe qui tirera la dernière pierre lors du premier bout. Si on gagne le tirage, on laisse l'autre équipe commencer.

- 6.2. On prend les pierres de la même couleur que la pancarte indiquant le nom des membres de l'équipe. C'est le coordonnateur de la journée qui place, de façon aléatoire, les pancartes.
- 6.3. Tous les joueurs d'une équipe peuvent balayer leur pierre jusqu'à la ligne T au centre de la maison. Par la suite, un seul joueur (n'importe lequel) peut continuer à balayer.
- 6.4. Un seul joueur peut balayer une pierre en mouvement de l'équipe adverse, et seulement quand elle a traversé la ligne T du centre de la maison.
- 6.5. Si un joueur touche une de ses pierres, il **doit** en aviser l'équipe adverse. Les capitaines décideront du sort de la pierre.
- 6.6. Les deux premières pierres de chaque équipe qui sont placées entre la 2' ligne de jeu et la maison (sans lui toucher) ne peuvent être enlevées par une pierre adverse (mais on peut la déplacer).
- 6.7. Les points se comptent comme suit: 1 point par bout gagné. 2 points pour une partie gagnée. On donne 1 point à chaque équipe pour une partie nulle et 0.5 point pour un bout nul.
- 6.8. Les Troisièmes sont les seuls joueurs autorisés dans la maison lors de la discussion des résultats. Tous les autres joueurs doivent attendre en dehors de la ligne de jeu jusqu'à ce qu'ils soient autorisés à aller dans la maison pour enlever les pierres.
- 6.9. On ramasse toujours les pierres à la fin de la partie **avant** de se donner la main.

## 7. Comportement hors et sur glace :

La ligue des retraités compte plus de 240 membres âgés de 50 ans à 85 ans. Plusieurs ont commencé à jouer au curling suite à leur retraite. La plupart des membres jouent avec des faiblesses physiques plus ou moins apparentes. À chaque semaine, 110 équipes s'affrontent et pendant une année, c'est plus de 1100 remplacements que l'on doit effectuer.

N'oubliez pas que ce sont des bénévoles qui assurent le bon fonctionnement de la ligue... et que l'erreur est humaine. Donc :

- 7.1. Vos commentaires sont bienvenus
- 7.2. Vos critiques sont acceptées si elles sont constructives et faites sur un ton non-agressif.
- 7.3. Le chialage et les commentaires négatifs sont contre-productifs et ne devraient pas exister.
- 7.4. Un bon joueur (même le capitaine) ne manifeste jamais son mécontentement. Le langage corporel peut facilement blesser des joueurs qui font leur possible pour bien jouer. Donc on conserve son sourire dans le visage, son balai dans les mains et les mots de la sacristie dans la gorge.

## 8. Responsabilités de chaque joueur :

- 8.1. **Le lead.** C'est lui qui commence chaque bout et il est déterminant pour l'élaboration de la tactique. Il ne ramasse **jamais** les pierres après la fin du bout. En se préparant à lancer sa première pierre, il **accélère le jeu**. Sa pierre est importante car elle indique à son équipe la

vitesse de la glace et comment les pierres glissent. Pour plusieurs, le lead est le joueur le plus important de l'équipe.

- 8.2. **Le deuxième.** Un bon deuxième devrait réussir ses sorties de pierres tout en restant dans la maison. Il doit également juger de la vitesse des pierres lancées par les membres de son équipe afin de décider s'il est nécessaire de balayer ou non. Afin d'accélérer le jeu, on **demande à tous les deuxièmes de placer les pierres** du troisième et du capitaine devant le cale-pied afin que ces derniers soient prêts à tirer.
- 8.3. **Le troisième,** est le « trouble-shooter », (et non le trouble-maker) celui ou celle qui résout les problèmes. Il doit connaître la tactique, savoir estimer la situation et maîtriser chaque lâcher de pierre afin de tirer l'équipe de situations difficiles. De plus, il doit savoir «lire» les glaces afin de déterminer s'il faut balayer la pierre. Il a toujours en tête aussi le plan B qui réparera une erreur de lancer ou de lecture de glaces. **Le troisième est aussi celui qui marque les points au tableau de pointage et sur les feuilles de pointage** et les remet au coordonnateur.
- 8.4. **Le capitaine** est, en règle général maître de toutes les situations, qu'il s'agisse de stratégie, de tactique ou situations de jeu. Il est tenu de garder le contrôle même lorsque la pression est extrême. Il doit savoir lire la glace et il joue les deux dernières pierres de l'équipe. On demande au capitaine d'encourager ses joueurs, la confiance comptant pour 50% des succès de l'équipe. À la fin de la partie, il est demandé que le capitaine tirant la dernière pierre prennent 30 secondes pour enlever du tableau de pointage les points mis par les deux équipes.

## 9. Renseignements généraux

- 9.1. Comme la ligue se veut amicale, il n'y a pas de classement général à la fin de l'année. On indique seulement, sur le site Internet la moyenne des 10 équipes en tête pour chaque journée (moyenne des points) sans tenir compte du nombre de victoires.
- 9.2. La ligue est dirigée par un comité de trois personnes (présidence, secrétariat-trésorerie et coordination-curling) qui sont élues par l'ensemble des membres en mars. Ce comité nomme des responsables pour les activités à mettre en place.
- 9.3. Un rapport annuel est présenté aux membres lors du dernier souper de la saison.
- 9.4. La ligue, en collaboration avec les propriétaires, vous invite à manger en groupe le midi. Pour offrir des repas à un coût minime, nous demandons l'aide de bénévoles pour aider à la préparation des repas et à la vaisselle.
- 9.5. Des activités spéciales sont aussi organisées pendant l'année. (inter-clubs, vendredi-festifs, soupers). Les détails de ces activités sont communiqués à l'avance.

## Les tournois

Trois tournois sont présentés dans l'année : celui du président en décembre, de l'amitié en février et du proprio en fin d'année.

1. Il s'agit de tournois mixtes avec 4 classes. 32 équipes s'affrontent dans les classes A, B et C. Les équipes gagnantes se mériteront des bourses.
2. On prévoit jusqu'à une possibilité de 4 équipes qui compétitionnent pour une classe D offerte s'il y a suffisamment d'inscriptions.. Ces équipes sont composées de joueurs inscrits pour la compétition principale mais qui n'auront pas été tirés au sort.
3. Ces mêmes joueurs forment les substituts prioritaires en cas d'absence ou d'abandon le lundi et le mardi.
4. Les équipes sont tirées au sort devant les membres et aucune contrainte n'est acceptée.
5. Tous les membres de la ligue sont éligibles, qu'ils jouent une saison complète ou une demie-saison.
6. Les joueurs de la classe D lors du tournoi du président ont priorité. Tous les joueurs inscrits qui se retrouvent dans la classe D ou qui ne sont pas choisis et qui s'inscriront pour le tournoi du proprio seront automatiquement choisis prioritairement.
7. Un joueur inscrit et choisi qui ne se présente pas lors d'un tournoi ne peut s'inscrire pour le tournoi suivant.
8. Les remplacements sont effectués par le responsable du tournoi selon l'ordre suivant :
  - 8.1. priorité aux joueurs de la classe D
  - 8.2. on prend un joueur de la même position que celui qui se fait remplacer ou (3-4; 1-2)
  - 8.3. on prend des joueurs qui s'offrent une fois que leur équipe est éliminée
  - 8.4. en cas d'absence non déclarée, on prend un joueur éliminé qui se trouve au club (premier vu et qui accepte)
9. Les tournois se jouent selon la formule compétition. Donc, ce sont les points qui comptent et non les bouts.
10. Les règles de tournoi sont en vigueur :
  - 10.1. pas de pratique avant les parties;
  - 10.2. une partie hors de portée est arrêtée... pas de pratique pour la partie suivante.
  - 10.3. une partie nulle amène une fusillade. Chaque joueur tire une (1) pierre. L'équipe peut balayer sa pierre. Le capitaine adverse ne peut balayer en arrière de la ligne de T. Une pierre qui touche la zone de 12 pieds = 1 point; celle qui touche le 8 pieds= 2 points; celle qui touche le 4 pieds = 3 points, celle qui touche le piton = 4 points et celle qui cache la mouche = 5 points. En cas d'égalité, chaque capitaine tire une (1) pierre et celle qui est la plus proche de la mouche donne la victoire.