



Politique générale des jeux

1. INTRODUCTION

La politique des jeux représente les principes et règles générales que le Conseil d'administration du Club de curling Laval – sur- le – Lac (CCLL) a votés par résolution, selon les pouvoirs qui lui sont conférés, afin de fournir une orientation de gestion plus claire à l'ensemble des jeux.

2. DÉFINITIONS

- 2.1** Les jeux sont les activités qui entraînent des parties ou la pratique du curling. Les jeux englobent donc toutes les ligues locales ou non, amicales ou non, les tournois locaux ou non et la gestion des pratiques qui impliquent le CCLL et ses emplacements.
- 2.2** Un membre en règle est un individu qui a payé sa cotisation annuelle à l'intérieur du délai prescrit ou est membre à vie. Il y a cinq (5) catégories de membres dont les caractéristiques sont définies dans la charte et les règlements généraux.
- 2.3** Une ligue est dite amicale lorsque les équipes sont formées par les responsables de la ligue, que ceux-ci changent la formation des équipes au courant de la saison et où il n'y a pas de classement maintenu tout au long de la saison.
- 2.4** Une ligue est dite de compétition lorsque les membres forment leur équipe entre eux et qu'en principe cette même équipe sera constituée des mêmes joueurs toute la saison et où il y a un classement maintenu tout au long de la saison.
- 2.5** Les jeux de soir sont la pratique du curling se déroulant après 18 h.
- 2.6** Une saison régulière est la période de calendrier durant laquelle le CCLL offre des activités. La date du début et de fin des activités des ligues, ainsi que de toute interruption sont déterminées par le conseil d'administration et toutes les ligues doivent s'y conformer.



- 2.7** La durée d'une saison régulière d'une ligue de compétition se définit en vertu du calendrier des activités du CCLL, du nombre d'équipes inscrites et du nombre de rondes complètes nécessaires à son établissement. Une ronde ne peut être écourtée à moins de circonstances exceptionnelles et incontrôlables approuvées par le directeur des jeux.
- 2.8** Une circonstance exceptionnelle et incontrôlable se définit comme une situation imprévu (ex : fermeture du club sans préavis pour travaux, perte des compresseurs, inondations etc.)
- 2.9** Un tournoi maison est un tournoi dont les équipes inscrites sont formées de membres réguliers en règle du CCLL, l'Amicale de la rentrée par exemple. Les règles d'inscription et de fonctionnement relèvent des organisateurs.
- 2.10** Un tournoi invitation est un tournoi tenu au CCLL où des équipes venant d'autres clubs sont invitées. La formule et les règles varient selon le type du tournoi et leur nature.
- 2.11** Un tournoi de fin de saison est un tournoi éliminatoire d'une ligue de compétition suivant une saison régulière.

3. PRINCIPES

- 3.1** Un membre régulier en règle a accès aux jeux sauf indication contraire dans les règlements. Un membre social ou un membre de pratique n'a aucun droit d'accès aux ligues.
- 3.2** Le CCLL, en tant que personne morale légalement constituée, doit se comporter en personne responsable dans la gestion des jeux et agir en administrateur prudent et diligent.
- 3.3** Une ligue ne peut limiter le nombre d'«équipes participantes.
- 3.4** Chaque ligue a sa raison d'être. Les responsables d'une ligue peuvent établir des règles distinctes propres à la nature et à la bonne marche de



leur ligue en autant qu'elles reçoivent l'aval du directeur des jeux et n'entravent pas la politique des jeux qui aura préséance dans un tel cas.

- 3.5** Les responsables d'une ligue sont responsables de sa gestion et de la conformité des membres à la politique des jeux et aux règles distinctes établies pour cette ligue. En tant que responsables, ils sont conférés d'un pouvoir décisionnel qui s'impose pour la bonne marche de la ligue mais limité à ne pas créer préjudice aux membres, à l'ensemble des membres et à l'harmonie collective du Club. Dans un tel cas, le directeur des jeux doit être saisi de la situation par les membres. Il est de leur responsabilité de maximiser d'une manière équitable le nombre de parties de tous les membres.
- 3.6** Le directeur des jeux n'interfère pas dans les décisions prises par les responsables d'une ligue à moins que celles-ci ne portent préjudice aux membres et à l'harmonie collective du Club. Dans un tel cas, la décision finale lui revient après en avoir discuté au préalable avec la présidence du CA et ce, selon les pouvoirs qui lui sont conférés.
- 3.7** Les membres en règle sont invités à informer de façon respectueuse, responsable et transparente (pas dans l'anonymat) les responsables d'une ligue lorsqu'ils sont témoins d'une situation d'écart aux modes de fonctionnement afin qu'ils en prennent connaissance et puissent agir en conséquence.
- 3.8** Chaque année, le CA détermine un montant qui sera réparti entre les différentes ligues. Un montant de base est fixé pour chacune des ligues et le restant est alloué selon le nombre d'équipes d'une ligue par rapport à l'ensemble des équipes des ligues. Les sommes non utilisées ne peuvent être reportées à l'année suivante.
- 3.8** Il appartient aux responsables de chaque ligue d'informer le directeur des jeux quant à la façon qu'ils entendent se servir de la somme allouée. Des factures ou pièces justificatives sont évidemment requises pour justifier les dépenses. Le bureau est responsable de voir à ce que chaque ligue respecte le montant qui lui est alloué. Un rapport annuel est requis pour chacune des ligues.



4. RÈGLEMENTS

- 4.1** Les règlements de Curling Canada s'appliquent, à moins d'avis contraire, à la politique des jeux, aux modes de fonctionnement de la ligue ou du tournoi en question. La ligue de tiges et la ligue du double ouvert n'ont pas à appliquer le règlement de la zone sans ricochet.
- 4.2** Seul le membre régulier en règle ou un membre à vie peut jouer ou remplacer dans une ligue.
- 4.3** Seul le membre régulier en règle âgé de 16 ans et plus au 1er septembre précédant le début de la saison peut jouer ou remplacer dans les ligues de soir.
- 4.4** Le membre âgé de moins de 16 ans doit obtenir une dérogation de la part du CA pour jouer ou remplacer dans les ligues de soir. Il peut cependant prendre part à l'amicale de la rentrée ou le tournoi des Fêtes. Ceci ne s'applique pas à la ligue amicale du vendredi soir.
- 4.5** La préséance pour remplacer un joueur dans une ligue amicale va au membre déjà inscrit comme joueur de remplacement dans cette ligue ou qui est en congé dans cette même ligue.
- 4.5** Le membre qui joue dans une ligue doit se conformer à la politique générale des jeux et au mode de fonctionnement de la ligue en question.
- 4.6** Toutes les parties des ligues amicales et de compétition ne pourront aller au-delà de 8 bouts. En saison régulière, aucun bris d'égalité n'est permis. S'il y a égalité après 8 bouts, la partie sera considérée nulle et le pointage attribué aux équipes sera tel que statué dans le mode de fonctionnement de cette ligue. Une formule de bris d'égalité est permise en tournoi de fin de saison seulement afin de déterminer l'équipe gagnante à l'issue d'une partie.
- 4.7** Une partie devrait se jouer à l'intérieur de 2 heures.
- 1) Pour accélérer le jeu, il faut faire le tirage du marteau avant de descendre sur la glace. Il n'est pas nécessaire que ce soit le lead.



- 2) À la fin d'un bout, les leads ne replacent pas les pierres mais se préparent à effectuer leur lancer.

4.8 Afin de se conformer au temps règlementaire alloué pour jouer une partie, la directive suivante a pour but de clarifier les procédures d'utilisation des cadrans digitaux pour le minutage des parties.

En tout temps, on doit s'assurer que le nettoyage d'après partie et la préparation de la partie suivante n'empiètent pas sur la ronde suivante

A) Pour toutes les ligues de compétition à 4 joueurs, pour toutes les parties peu importe l'heure de celles-ci, la règle du 1h 35 est en application.

- Il faut ajuster le cadran à 1 h 35 avant le début de la partie. Il faut appuyer sur *START* quand le 1^{er} joueur de l'équipe n'ayant pas le marteau lâche sa pierre ou atteint la ligne de T. C'est habituellement le 3^e qui en est chargé.
- Une sonnerie se fera entendre après 1h 35. Quand les capitaines l'entendent, ils regardent où en est la partie. Si la dernière pierre du 6^e bout a été lancée, la partie continuera jusqu'à la fin du 8^e bout. Si la dernière pierre du 6^e bout n'a pas été lancée, un (1) seul bout de plus que celui qui est en cours sera joué. La partie durera alors sept (7) bouts.
- Dans un cas extrême, si la dernière pierre du 5^e bout n'a pas encore été lancée, on finira ce bout et un (1) seul autre bout sera joué. La partie durera six (6) bouts.

B) Pour toutes les ligues amicales et de compétition à 2 joueurs, la décision du temps programmé au cadran sera statuée par les responsables de ligue. Lorsque la sonnerie se fera entendre, les équipes terminent le bout et la partie prend fin immédiatement, peu importe le nombre de bouts restants à jouer.



Émise le : 19 février 2010

Révisions et abrogations :

9 septembre 2011

Mars 2019

5 juillet 2020

31 août 2022

2 septembre 2025

Approuvée par le conseil d'administration le : 2025-10-15