



CLUB CURLING PORTNEUF INC.

300 de l'Église

Donnacona (Qc) G3M 1Z5

(418) 285-3328

<http://www.curlingportneuf.org>

L'éthique au curling

L'éthique commence par le respect du temps alloué à une partie

Le temps alloué pour jouer une partie de curling est l'équivalent de 15 minutes par bout, soit une durée de 2 heures pour une partie de 8 bouts et ainsi de suite. Afin de ne pas pénaliser les équipes qui jouent après vous, il est recommandé de ne pas commencer un nouveau bout s'il reste moins de 10 minutes au temps alloué pour le jouer. Et cela quel que soit le pointage et l'importance d'une partie. Toutes les équipes du Club de Curling Laurier, dans toutes les ligues, sont invitées à mettre en application cette façon de faire.

Il n'est pas question pour l'instant d'en faire un règlement. Nous croyons que si tous les membres font leur possible pour accélérer le jeu, toutes les parties seront jouées en entier dans le temps alloué.

Voici quelques trucs pour y arriver :

- Soyez prêts à commencer à l'heure prévue pour le début de la partie ou avant si la glace est disponible.**
 - Le joueur appelé à lancer la pierre suivante doit s'y préparer aussitôt que la pierre adverse a franchi plus de la moitié de la surface de jeu et ne pas attendre qu'elle soit arrêtée pour se préparer.**
 - Les brosseurs doivent aussi être prêts dès le moment où la pierre adverse s'arrête.**
 - Entre deux pierres, les joueurs 1 et 2 devraient toujours revenir se placer prêt de la ligne du cochon la plus rapprochée de l'aire de lancer.**
 - Le joueur 3 devrait aussi être prêt à lancer à son tour, être au bloc de départ et il ne devrait se rendre à la maison que si son capitaine le lui demande, pour consultation.**
-

- **Bien qu'il soit poli d'avancer la pierre de l'adversaire, cela retarde aussi la partie. En compétition cette coutume n'a pas sa place.**
- **Le joueur 1 de l'équipe ayant marqué doit se préparer à lancer plutôt que de s'attarder à placer les pierres. Il reste 5 autres joueurs disponibles pour les placer, c'est suffisant.**
- **Les capitaines ont le devoir de contrôler le temps qui reste à la partie. Il est facile de voir à tout moment dans la partie si on est en retard ou en avance (15 minutes x le nombre de bouts qui restent). Ils peuvent d'un commun accord faire accélérer le jeu afin de pouvoir jouer tous les bouts (le fair-play s'applique alors).**
- **Il est conseillé d'accélérer le jeu dans la première moitié de la partie de façon à avoir plus de temps disponible à la fin si nécessaire.**

Il ne s'agit que de quelques trucs et il en existe sûrement plusieurs autres que nous vous invitons à partager entres vous tous. Donc tous les éléments sont en place pour que toutes les parties se jouent à l'intérieur du temps alloué. Il en va de la bonne volonté de chacun pour éviter qu'un bout, qui pourrait être très important, ne puisse être joué par manque de temps.

Ce document provient du Club de curling Laurier

Alain Mercier
Président
