



CHAMPIONNAT PROVINCIAL DOUBLE-MIXTE 2016

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent ainsi que la réglementation inscrite dans le Guide des compétiteurs de la Série Élite. Les règlements stipulés dans le présent document auront cependant préséance pour le championnat provincial Double-Mixte 2016.

Éligibilité des équipes et des participants

Une équipe est composée de deux (2) joueurs, un homme et une (1) femme.

Les entraîneurs sont autorisés et auront également accès aux glaces lors des pratiques d'avant-partie.

Aucun joueur substitut n'est permis et les équipes doivent jouer avec deux joueurs en tout temps. Si une équipe n'est pas en mesure de se présenter à une partie avec ses deux (2) joueurs officiels, l'équipe perdra alors le match en question par défaut.

Semage

Le processus de semage sera effectué par les équipes. Un formulaire de semage sera envoyé à toutes les équipes participantes et devra être retourné avant la date limite indiquée.

Durée des parties

Les parties seront de huit (8) bouts. Toutes les parties prévues dans le cadre du championnat devront obligatoirement être disputées, à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) manches aient été complétées.

Réunion des équipes

La présence de toutes les équipes à la réunion d'avant compétition est obligatoire. Une équipe peut cependant être représentée par un seul joueur/joueuse. Les équipes absentes perdront l'avantage de la dernière pierre (marteau) pour toutes les parties de la ronde préliminaire (tournoi à la ronde).

Équipement – têtes de brosses autorisées

Veuillez svp prendre en note que le moratoire de Curling Canada à ce sujet sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les brosses spécifiquement mentionnées dans le moratoire seront autorisées durant le championnat. Une équipe prise en défaut avec de l'équipement non conforme perdra automatiquement la partie en cours.

Pratiques

Il n'y aura aucune séance de pratique avant le début du championnat.

Les pratiques d'avant partie commencent vingt (20) minutes avant l'heure indiquée à l'horaire de compétition. Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement n'excédant pas six (6) minutes sur la piste officielle du match.

Choix de la couleur des pierres

La couleur des pierres est prédéterminée lors de la ronde préliminaire (round-robin). L'équipe lançant les pierres rouge aura la première pratique.

Tirs de précision

L'avantage de choisir l'option (Position A ou B) sera déterminé par deux tirs de précision effectués lors de la pratique d'avant-partie. Chaque joueur devra effectuer un (1) lancer.

L'équipe lançant les pierres rouges pratiquera en premier et effectuera ses deux tirs de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe lançant les pierres jaunes lancera donc obligatoirement la rotation anti-horaire (out-turn pour droitiers) pour ses deux (2) tirs de précision.

Le cumulatif des deux (2) lancers servira à déterminer quelle équipe aura l'option (Position A ou B) lors du premier bout.

Une distance de « 0 » sera attribuée à une pierre qui s'immobilise directement sur le bouton et qui ne peut pas être mesurée.

Une distance de 1,854 mètre (6,1 pieds) sera attribuée à une pierre qui s'immobilise à l'extérieur des cercles (maison).

Dans l'éventualité où aucune mesure officielle n'aurait pu être effectuée après les deux premiers lancers d'une équipe (pierres sur le bouton ou à l'extérieur des cercles), un troisième lancé devra alors être réalisé immédiatement par un membre de cette équipe. Les résultats de ce lancer seront seulement utilisés pour départager des égalités concernant le choix de l'option.

Si les deux équipes sont toujours à égalité à l'issue du processus complet, le choix de la Position A ou B sera alors déterminé par tirage au sort (pile ou face) pour le premier bout de la partie.

Règles de jeu

1. Les points sont comptabilisés comme lors d'une partie régulière. Les pierres déjà positionnées au début des manches font partie intégrale du jeu (inclue(nt) dans le pointage).
2. Les parties ne seront pas chronométrées durant le championnat mais les équipes devront garder un temps de jeu respectable. L'arbitre en chef a plein pouvoir d'intervenir auprès des équipes fautives et au besoin, d'appliquer le règlement 8(7) de Curling Canada (« *Si un arbitre considère qu'une équipe retarde le jeu de façon abusive, l'arbitre préviendra la capitaine fautif qu'il dispose de 45 secondes pour que sa pierre atteigne la ligne de « T » la plus rapprochée à défaut de quoi la pierre sera retirée du jeu* »).
3. Il y aura une pause optionnelle au 4^{ème} bout si demandé par un des quatre joueurs présent. La pause ne sera pas chronométrée officiellement mais ne pourra pas dépasser 5 minutes.
4. Chaque équipe lance cinq (5) pierres par manche. Le joueur qui lance la 1^{ère} pierre de l'équipe lancera également la dernière. L'autre joueur de l'équipe lancera donc les 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} pierres de l'équipe. Le joueur qui lance la première pierre peut changer au début de chacun des bouts.
5. Les pierres #1 et #2 (bleu et rouge) de chacune des pistes ne seront pas utilisées lors du championnat. La pierre #3 (rouge et bleu) sera celle qui sera obligatoirement positionnées aux positions A et B au début de chacune des manches.
6. **Zone de garde protégée modifié :** Toutes les pierres en jeu (même celles qui sont dans la maison), incluant les pierres préalablement positionnées au début des manches ne peuvent être retirées du jeu avant le lancer de la 4^e pierre de la manche. S'il y a infraction à cette règle, la pierre lancée sera retirée du jeu et les autres pierres remises à leur emplacement initial (par l'équipe non fautive).
7. Avant le début de chaque bout, l'équipe qui a l'option devra informer l'équipe adverse de sa décision. Les équipes placeront elles-mêmes leurs propres pierres. Le choix de la position reviendra à l'équipe qui aura remporté le tir de précision (premier bout) et subséquemment, à l'équipe qui n'aura pas marqué de points lors du bout précédent. Dans le cas d'une manche nulle, le choix de la position A ou B reviendra alors à l'équipe qui avait lancé la 1^{ère} pierre lors du bout précédent. (voir les options ci-dessous)

(Figure No. 1)

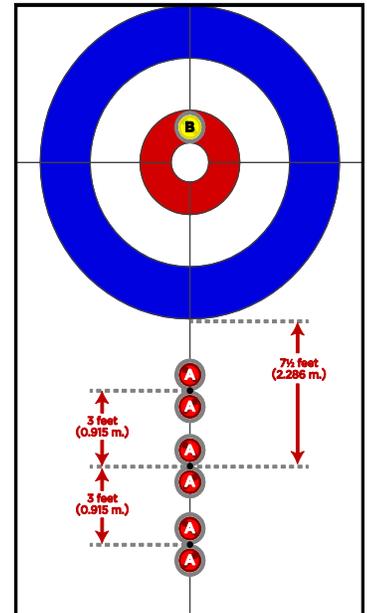
Position A : la pierre doit être placée au centre de la ligne médiane et directement derrière ou devant un des trois (3) endroits suivants :

- au milieu entre la ligne de jeu et le début de la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point milieu jusqu'à la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point milieu jusqu'à la ligne de jeu

**** L'arbitre en chef déterminera avant le début de la partie lequel de ces endroits sera utilisé lors du match ****

Position B : La pierre doit être placée au centre de la ligne médiane et dans le 4-pied derrière la ligne du T. L'arrière de la pierre doit toucher à l'arrière du cercle du 4-pied.

Figure No. 1 - Centre Guard



8. **Option « Power Play »** (figure No. 2): Chaque équipe a le droit de choisir l'option « Power Play » une seule fois par partie quand le choix de la position des pierres leur revient. En cas d'un (des) bout(s) supplémentaire(s) l'option « Power Play » n'est pas applicable.

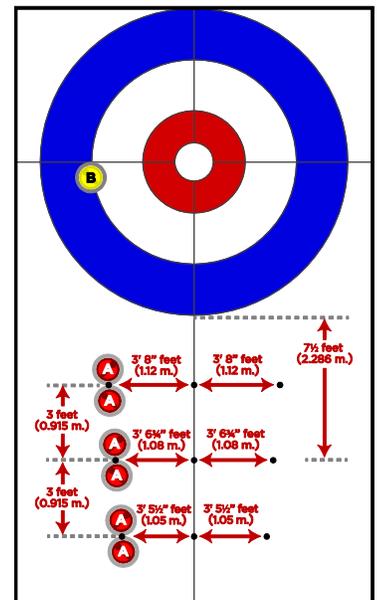
a) La pierre placée dans la maison qui appartient à l'équipe qui a le marteau, est placée de sorte que l'arrière de la pierre est alignée avec l'avant de la ligne de T et centrée entre le cercle de 8 pieds et le cercle de 12 pieds.

b) La garde est positionnée pour garder parfaitement la pierre dans la maison (centrée sur une ligne imaginaire entre le centre de la pierre dans la maison et le centre du bloc de départ à l'autre extrémité). La distance de ce garde sera identique à la distance déterminée pour les gardes de centre. L'équipe qui a l'option positionnera toutes les pierres pour ce bout précisément (position A et B).

- au milieu entre la ligne de jeu et le début de la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point central jusqu'à la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point central jusqu'à la ligne de jeu

**** L'arbitre en chef déterminera avant le début de la partie lequel de ces endroits sera utilisé lors du match ****

Figure No. 2 - Power Play Option



9. Si un joueur lance une pierre que son partenaire aurait dû lancer (hors rotation), la pierre en question devra être enlevée du jeu. Les pierres qui auraient pu être déplacées devront être replacées à leur position initiale, à la satisfaction de l'équipe non-fautive. Si l'infraction n'est pas découverte avant qu'une autre pierre ne soit lancée, le jeu se poursuivra alors comme s'il n'y avait pas eu d'infraction.

10. Lorsqu'une équipe est dans le processus de lancer une pierre, le joueur qui ne lance pas la pierre peut :

- Être positionné à l'autre extrémité de la glace derrière la ligne jeu (cochon) avec au moins un pied sur la glace.
 - Être en position de balayer soit à l'extrémité d'où le lancer est effectué.
11. Après le lâcher de la pierre, n'importe quel joueur (ou les deux) peuvent brosser la pierre lancée ou toute autre pierre leur appartenant mise en mouvement et qui se trouve devant de la ligne de T. Cette règle est également en vigueur lors des tirs de précision.

Qualification pour la ronde éliminatoire

Un classement par section sera effectué à l'issue de la ronde préliminaire selon les critères suivants :

- 1- Fiche victoire défaite
- 2- Résultat du match entre les équipes impliquées (si applicable)
- 3- Résultat du cumulatif de tous les tirs de précision de l'équipe (en excluant le moins bon résultat de l'équipe)

Toutes les équipes toujours à égalité suite à l'application des critères #1 et #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (tirs de précision).

Format à déterminer en fonction du nombre d'inscriptions.

****Tout comme lors du championnat canadien, aucun match de bris d'égalité ne sera joué****

Ronde éliminatoire

Format à déterminer en fonction du nombre d'inscriptions.

Pour toutes les parties de la ronde éliminatoire, Le choix de la pratique ou de la couleur des pierres sera accordé à l'équipe qui a le meilleur classement.

Une rencontre entre les équipes qualifiées et l'arbitre en chef aura lieu immédiatement après la conclusion des parties de la ronde préliminaire. Durant la ronde éliminatoire seulement, les équipes auront la possibilité de se constituer un jeu de 5 pierres provenant de deux pistes déterminées. Le processus de sélection sera entièrement expliqué par l'arbitre en chef lors de la rencontre pré-éliminatoire.

Tout comme lors de la ronde préliminaire, l'option (le choix de la position A ou B au premier bout) sera déterminée par le processus de tirs de précisions décrit précédemment.