



# CHAMPIONNAT PROVINCIAL DOUBLE-MIXTE 2021

## 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 2021.

### **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 et lors des temps-morts.

Pendant le championnat : 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.

Avant le début du championnat : Les équipes pourront remplacer un membre de l'équipe avant le début du championnat (minimum 24 heures d'avance). Tous changements doivent être préalablement approuvés par Curling Québec.

### **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.

### **Réunion des équipes**

Il n'y aura pas de rencontre officielle avant le début du championnat. L'arbitre en chef sera sur place si les équipes ont des questions.

### **Équipement – têtes de brosse autorisées**

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

### **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.

### **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 (2) équipes ont droit à une période d'échauffement n'excédant pas cinq (5) 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 rouges aura la première pratique.

### **Tirs de précision**

L'avantage de choisir l'option (Position A ou B) sera déterminé par deux (2) 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 (2) tirs de précision dès la fin de la période d'échauffement. La première personne qui lance le tir de précision doit l'effectuer avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) vers le tableau de pointage, et la deuxième personne doit l'effectuer avec la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) vers la vitrine. L'équipe lançant les pierres bleues effectuera également ses deux (2) tirs de précision à la fin de leur pratique. La première personne qui lance le tir de précision doit l'effectuer avec la rotation antihoraire vers le tableau de pointage et la deuxième personne effectuera son tir avec la rotation horaire vers la vitrine.

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

Si la deuxième équipe enregistre la même distance que la première équipe (par triangulation), l'équipe de la première pratique relancera et la deuxième équipe fera de même.

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 pour le premier bout de la partie.

### **Temps de réflexion**

Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter huit (8) manches sera de vingt-quatre (24) minutes et trois (3) minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.

### **Temps morts**

Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacune des manches supplémentaires. Le chronométreur arrêtera le temps au signal provenant d'un joueur de l'équipe en jeu. Les temps morts sont d'une durée de 90 secondes (incluant le temps de déplacement de l'entraîneur). L'entraîneur peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 90 secondes du temps mort.

### **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. Il y aura une pause optionnelle au 4<sup>ième</sup> bout si demandé par un des quatre joueurs présents. La pause sera chronométrée officiellement et ne pourra pas dépasser quatre (4) minutes.
3. Chaque équipe lance cinq (5) pierres par manche. Le joueur qui lance la 1<sup>ère</sup> pierre de l'équipe lancera également la dernière. L'autre joueur de l'équipe lancera donc les 2<sup>ième</sup>, 3<sup>ième</sup> et 4<sup>ième</sup> pierres de l'équipe. Le joueur qui lance la première pierre peut changer au début de chacun des bouts.
4. Les pierres #1 (rouge et bleu) de chacune des pistes ne seront pas utilisées lors du championnat. Les pierres #2 et #3 (rouge et bleu) seront celles qui seront obligatoirement positionnées aux positions A et B au début de chacune des manches. La pierre #2 sera utilisée à la côté vitrine, et la pierre #3 sera utilisée à la côté des tableaux de pointage.
5. **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 4e 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).
6. 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<sup>ère</sup> pierre lors du bout précédent. (voir les options ci-dessous)

(Figure No. 1)

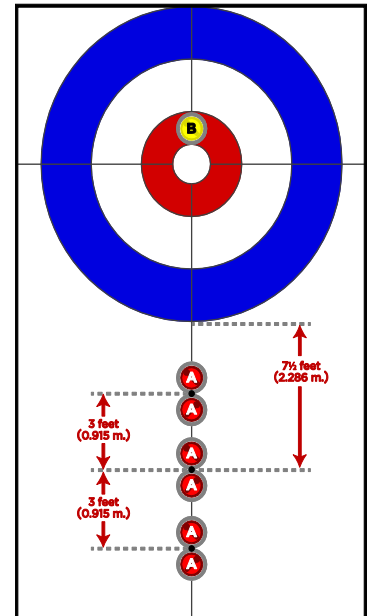
**Position A** : la pierre doit être placée au centre de la ligne médiane et directement derrière ou devant un des trois (3) endroits suivants :

- 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 pieds derrière la ligne du T. L'arrière de la pierre doit toucher à l'arrière du cercle du 4 pieds.

Figure No. 1 - Centre Guard



7. **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.

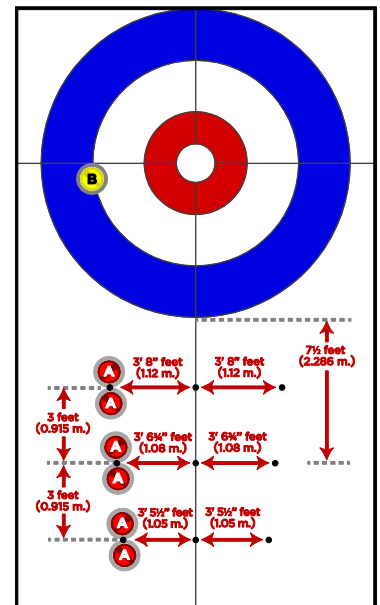
a) La pierre placée dans la maison qui appartient à l'équipe qui a le marteau, est placée de sorte que l'arrière de la pierre est alignée avec l'avant de la ligne de T et centrée entre le cercle de 8 pieds et le cercle de 12 pieds.

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



8. 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.
9. 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.
10. 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- Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées seulement
- 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).

Le nombre d'équipes qualifiées sera déterminé en fonction du nombre d'inscriptions.

**\*\*Aucun match de bris d'égalité ne sera joué\*\***

### **Ronde éliminatoire**

Pour toutes les parties de la ronde éliminatoire, l'équipe qui a le meilleur classement aura le choix de la couleur ou de l'avantage de la dernière pierre.

Une rencontre entre les équipes qualifiées et l'arbitre en chef aura lieu immédiatement après la conclusion des parties de la ronde préliminaire.

La formule de la ronde éliminatoire sera déterminer après la date limite d'inscription en fonction du nombre d'inscriptions.

### **Sélection des pierres – Ronde éliminatoire**

Lors des demi-finales et des finales les équipes choisiront des jeux complets de pierres (ex : pierres rouges de la glace C). Les équipes classées Q1 et Q2 effectueront leur sélection en premier. Les équipes classées Q3 et Q4 pourront ensuite sélectionner parmi tous les jeux restants. Un deuxième jeu complet de pierres pourra être sélectionné après que les quatre (4) équipes aient choisi un premier jeu (set). Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de pierres en sélectionnant cinq (5) pierres parmi les dix (10) pierres choisies. Les équipes devront indiquer leur choix de pierres à l'arbitre au moins trente (30) minutes avant le début de la première pratique. Un jeu de pierres sera attribué par l'arbitre en chef à toute équipe qui n'aurait pas respecté cette règle.