



Tournois de la caravane régionale 2022

Règlements

1. Chaque comité organisateur devra désigner une personne responsable de faire respecter les règlements généraux du curling de Curling Canada et les règlements contenus dans ce présent document.
2. Le responsable de chaque tournoi a plein pouvoir de faire respecter les règlements généraux du curling de CC. En cas de doute, une personne ressource faisant partie de la permanence de curling Québec sera disponible pour l'assister.
3. Le moratoire de Curling Canada sur le brossage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosses approuvées par la Fédération Mondiale de Curling (FMC) seront autorisées durant la compétition. Une équipe prise en défaut avec de l'équipement non conforme perdra automatiquement la partie en cours.
4. Il n'y aura pas de pratiques pré-compétition.
5. Toutes les parties sont de huit (8) bouts. Les parties devraient être complétées à l'intérieur d'une période de 2 heures (2h15 s'il y a un bout supplémentaire).
6. S'il y a égalité suite aux manches réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de manches supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.
7. Aucun temps d'arrêt.
8. Aucune pause après 4 bouts. Aucune retouche à la surface de jeu n'est autorisée sans le consentement de l'organisateur.
9. Formule de compétition : Le choix de la formule du tournoi est à déterminer par l'organisateur, mais doit être validé avec le directeur des compétitions.
10. Si un ou des joueurs d'une équipe ne sont pas en mesure de disputer une partie, les options suivantes s'appliqueront :
 - L'équipe peut jouer avec leur 5^e joueur
 - L'équipe peut choisir de jouer à trois

- L'équipe peut utiliser un joueur éligible de la même catégorie (hommes ou senior hommes) qui n'est pas officiellement inscrit au sein d'une autre équipe dans l'événement. Le remplaçant ne peut pas jouer à la position de capitaine.
- Un minimum de trois joueurs de l'équipe officielle (5^e joueur inclus) doit cependant être présent sur les glaces en tout temps.

11. Pratiques :

Un tirage au sort sera effectué avant chacune des parties (au moins 20 minutes avant l'heure prévue) de la ronde préliminaire pour déterminer quelle équipe pratiquera en premier. L'équipe qui gagne le tirage au sort aura le choix de la pratique ou de la couleur et doit en informer le responsable du tournoi. Chaque équipe aura droit à une période d'échauffement sur la piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser quatre (4) minutes plus une (1) minute pour le tir de précision. Durant la période d'échauffement, chaque joueur peut lancer une pierre aller et une pierre retour. Le brossage sera permis.

12. Tirs de précision avant-match :

L'avantage de la dernière pierre lors de la première manche (marteau) sera déterminé par un tir de précision après l'exercice d'avant-match de l'équipe. L'équipe avec la première pratique effectuera son tir de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe avec la deuxième pratique lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour son tir de précision. Si la distance est de 0,0 cm ou 185,4cm (sans triangulation), un autre joueur de l'équipe lancera une deuxième pierre. Cette deuxième pierre servira uniquement pour déterminer qui aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout et ne servira pas à départager des équipes en cas de bris d'égalité à la fin de la ronde préliminaire. S'il y a égalité après deux lancers par équipe, un tirage au sort déterminera qui aura le marteau au premier bout.

Tirs de précision après la ronde préliminaire (si un format par section est utilisé) :

Toutes les équipes qui ne sont pas mathématiquement éliminées de la compétition doivent effectuer 4 tirs de précision immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde (sans pratique avant les tirs.) Les 4 membres lanceront donc une pierre en respectant les règlements de curling. Le cumulatif des 3 meilleurs tirs de précision sur 4 pourra être utilisé pour classer les équipes dans leurs sections.

13. Classement à l'issue de la ronde préliminaire :

- À déterminer en fonction du format choisi pour le tournoi.

14. Ronde éliminatoire :

- Format à déterminer en fonction du format choisi pour le tournoi.
- Les pierres utilisées pour les parties des éliminatoires seront celles de la piste où se déroule la partie. Aucune substitution de pierres ne sera possible.