



FINALE DU CIRCUIT PROVINCIAL MASCULIN

Rèlements

1. Les règles du curling avec arbitre de Curling Canada (CC) s'appliquent.
2. L'arbitre en chef a plein pouvoir de faire respecter les règles du curling avec arbitre de CC. La décision de l'arbitre en chef est sans appel pour toute question de jugement.

3. **Équipement :**

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. **Durée des matchs :**

Tous les matchs sont de huit (8) bouts.

S'il y a égalité à la suite des bouts réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de bouts supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.

Aucune pause entre les bouts après 4 bouts ni pour les bouts supplémentaires. Aucune retouche à la surface de jeu n'est autorisée sans le consentement de l'arbitre en chef.

5. **Temps de réflexion :**

Les parties seront chronométrées, si possible. Dans ce cas, le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter les huit (8) bouts sera de trente (30) minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque manche supplémentaire.

6. **Formule :**

Triple élimination (A, B et C) ou tournoi à la ronde intrasection suivi d'une ronde éliminatoire à huit équipes.

7. **Remplaçants :**

Si un ou des joueurs d'une équipe ne sont pas en mesure de disputer un match, 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 admissible de la même catégorie (hommes) qui n'est pas officiellement inscrit au sein d'une équipe.

- Un minimum de trois joueurs de l'équipe officielle (5^e joueur inclus) doit cependant être présent sur les glaces en tout temps.

8. Période d'échauffement :

Un tirage au sort sera effectué avant chacun des matchs (au moins 30 minutes avant l'heure prévue) de la ronde préliminaire pour déterminer quelle équipe s'exercera en premier. L'équipe qui gagne le tirage au sort aura le choix de la période ou de la couleur et doit en informer l'arbitre en chef. Chaque équipe aura droit à une période d'échauffement sur leur piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser cinq (5) minutes plus une (1) minute pour le placement pour la dernière pierre

9. Placement pour la dernière pierre d'avant match :

L'avantage de la dernière pierre aupremier bout (marteau) sera déterminé par un placement après la période d'échauffement d'avant-match de l'équipe. L'équipe avec la première période effectuera son placement avec la rotation horaire (in-turn pour les droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe avec la deuxième période lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour les droitiers) pour son placement. Si la distance est de 0,0 cm (* par triangulation) ou 199,6 cm, une autre joueuse de l'équipe lancera une deuxième pierre. S'il y a égalité après deux lancers par équipe, un tirage au sort déterminera qui aura le marteau au premier bout.

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

À déterminer en fonction de la formule du tournoi.

11. Ronde éliminatoire :

- L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un placement d'avant-match.
- L'équipe avec le meilleur classement aura le choix de la période ou de la couleur.
- Quart de finales : Q1 contre Q8, Q2 contre Q7, Q3 contre Q6, Q4 contre Q5