



CHAMPIONNAT PROVINCIAL DOUBLE-MIXTE 2023

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

1. Règlements : 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 2023.
2. Éligibilité des équipes et des participants : Une équipe est composée de deux (2) joueurs, un (1) homme et une (1) femme.
Les entraîneurs sont autorisés et auront également accès aux glaces lors des périodes d'échauffement d'avant-match et lors des temps-morts.
3. 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 un match avec ses deux (2) joueurs officiels, l'équipe perdra alors le match en question par défaut.
4. Avant le début du championnat : Les équipes pourront remplacer un membre de l'équipe avant le début du championnat (minimum 24 heures d'avance). Curling Québec doit être officiellement informé (par écrit) et tous changements doivent être approuvés par Curling Québec avant que le changement soit effectif.
5. Équipement – têtes de brosse autorisées : Veuillez svp prendre en note que le moratoire de Curling Canada sur le brossage 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 le match en cours.
6. 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.
7. Réunion des équipes : Il n'y aura pas de rencontre officielle avant le début du championnat. Nous prenons pour acquis que toutes les équipes liront ce document au complet et respecteront les règles. L'arbitre en chef (M. Roger Grégoire) sera sur place si les équipes ont des questions.
8. Durée des matchs : Les matchs seront de huit (8) bouts. Tous les matchs prévus dans le cadre du championnat devront obligatoirement être disputés, à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) bouts aient été complétés.
9. 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 période d'échauffement
10. Périodes d'échauffement : Il n'y aura aucune séance de pratique avant le début du championnat. Les équipes peuvent utiliser l'ensemble des huit (8) pierres lors de leur période d'échauffement. Les périodes d'échauffement d'avant match commencent vingt-cinq (25) minutes avant l'heure indiquée à l'horaire de compétition. Les deux (2) équipes ont droit à une période d'échauffement de sept (7) minutes sur la piste officielle du match en plus de deux (2) fois une (1) minute pour effectuer les placements de dernière pierre.

11. Sélection des pierres de match : Après la période d'échauffement d'avant match, et avant le match, chaque équipe aura la responsabilité de choisir et d'identifier selon les directives de l'arbitre en chef : une (1) pierre qui ne sera pas utilisée pour la durée du match ainsi que deux (2) pierres identifiées qui seront utilisées en tant que pierre « positionnée » au début de chaque bout (une pierre par extrémité de glace). Les cinq (5) pierres restantes seront les pierres qui seront lancées par l'équipe pour la totalité du match.
12. Placements de dernière pierre : L'avantage de choisir l'option (Position A ou B) au premier bout sera déterminé par deux (2) placements de dernière pierre effectués lors de la période d'échauffement. Chaque joueur devra effectuer un (1) lancer. Les deux placements seront effectués vers le côté vitrine

L'équipe lançant les pierres rouges s'exercera en premier et effectuera ses deux (2) placements dès la fin de la période d'échauffement.

- La première personne qui lance un placement doit l'effectuer avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers/out-turn pour gauchers).
- La deuxième personne doit l'effectuer avec la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers/in-turn pour gauchers).

L'équipe lançant les pierres bleues effectuera également ses deux (2) placements à la fin de leur période d'échauffement.

- La première personne qui lance un placement doit l'effectuer avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers/out-turn pour gauchers).
- La deuxième personne doit l'effectuer avec la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers/in-turn pour gauchers).

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

La triangulation sera utilisée pour mesurer une pierre qui s'immobilise sur le bouton. Une distance de 199.6 cm sera accordée à une pierre qui ne touche pas à la maison.

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 du match.

13. Temps de réflexion : Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter huit (8) bouts sera de vingt-deux (22) minutes et trois (3) minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.
14. Temps morts : Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacun des bouts supplémentaires. Le chronomètre arrêtera le temps au signal provenant d'un joueur de l'équipe en jeu. Les temps morts sont d'une durée de 60 secondes (excluant le temps de déplacement de l'entraîneur). L'entraîneur peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 60 secondes du temps mort.

Règles de jeu

- Les points sont comptabilisés comme lors d'une partie régulière. Les pierres déjà positionnées au début des bouts font partie intégrale du jeu (incluses dans le pointage).
- Il y aura une pause optionnelle au 4^{ième} 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 bout. 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^{ième}, 3^{ième} et 4^{ième} pierres de l'équipe. Le joueur qui lance la première pierre peut changer au début de chacun des bouts.
4. Avant chaque match et après la période d'échauffement d'avant match, chaque équipe identifiera une (1) pierre qui ne sera pas utilisée pour la durée du match, deux (2) pierres qui seront les pierres « positionnées » au début de chaque bout (une pierre par extrémité de glace) pour toute la durée du match. Ils lanceront les cinq (5) pierres restantes pour la durée du match
5. Zone de garde protégée modifié : Aucune des 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 du bout.

S'il y a infraction à cette règle, la pierre lancée sera retirée du jeu et les autres pierres seront 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 obtenu le plus bas total lors de ses deux (2) placements de dernière pierre (premier bout) et subséquentement, à l'équipe qui n'aura pas marqué de points lors du bout précédent. Dans le cas d'un bout nul, 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 0.914m. (3 pieds) du point milieu jusqu'à la maison
- à 0.914m. (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

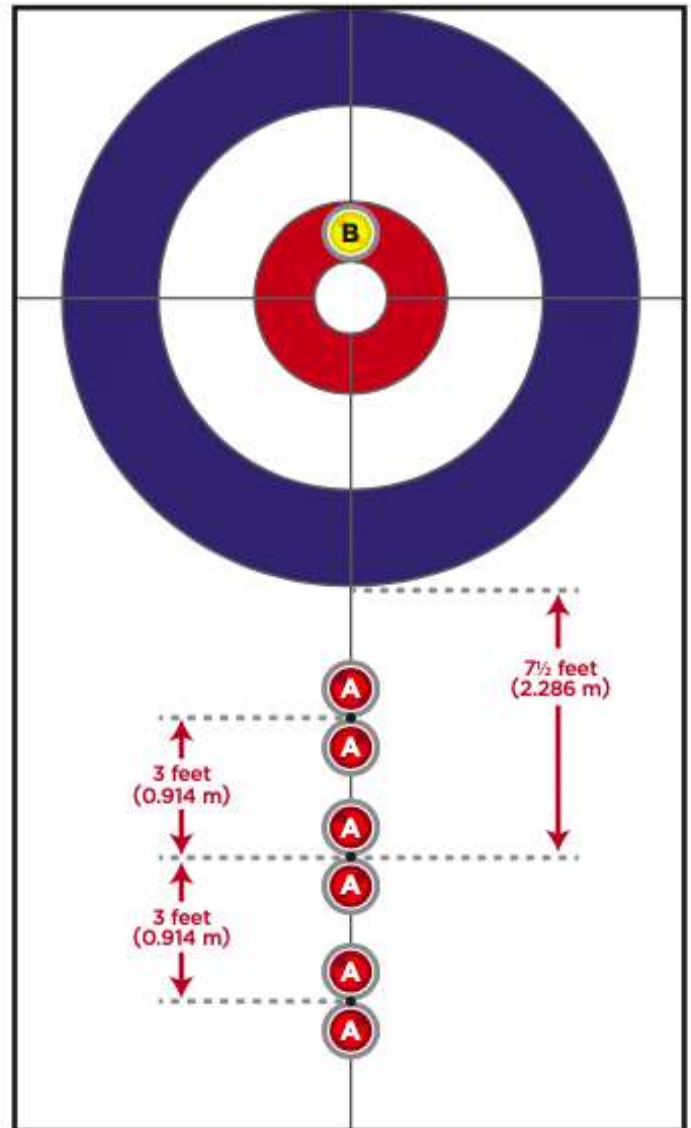


Figure No. 2 - Power Play Option

7. **Option « Power Play »** (figure No. 2): Chaque équipe a le droit de choisir l'option « Power Play » une seule fois par match quand le choix de la position des pierres leur revient.

N.B. : En cas d'un (des) bout(s) supplémentaire(s) l'option « Power Play » n'est pas applicable.

a) La pierre (B) 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 (A) 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 → (A) 3' 6 3/4" à gauche ou à droite

- à 0.914m. (3 pieds) du point central jusqu'à la maison → (A) 3' 8" à gauche ou à droite

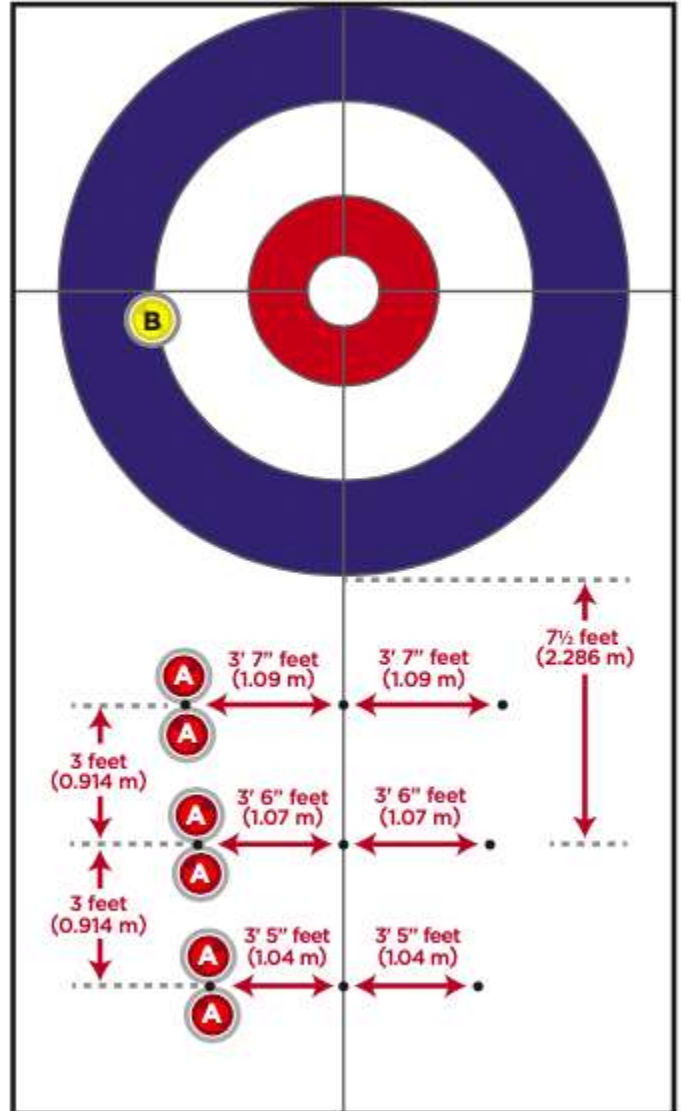
- à 0.914m. (3 pieds) du point central vers la ligne de jeu → (A) 3' 5 1/2" à gauche ou à droite

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

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.

N.B : Cette règle est également en vigueur lors des tirs de précision.

Qualification pour la ronde éliminatoire

Un classement général sera effectué à l'issue de la ronde préliminaire et les équipes seront classées de 1 à 23 selon les critères suivants:

- 1- Fiche victoire-défaite
- 2- Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées seulement (si applicable)
- 3- Résultat du cumulatif de tous les tirs de précision de l'équipe. Les sept (7) meilleurs résultats sur huit (8) seront comptabilisés

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). Si le fait d'appliquer le critère #3 éliminerait une ou des équipes, et que cette équipe n'a pas une fiche négative (a au moins deux victoires), il y aura une ronde de bris d'égalité. Si l'équipe qui serait éliminée par le critère #3 a une fiche négative, il n'y aura pas de matchs de bris d'égalité.

Un maximum d'une ronde de bris d'égalité sera joué (maximum 4 parties).

Douze équipes seront qualifiées pour des éliminatoires. Elles seront identifiées Q1, Q2, Q3, Q4, Q5, Q6, Q7, Q8, Q9, Q10, Q11 et Q12 selon les 3 critères mentionnés ci-haut.

Ronde éliminatoire

Pour toutes les parties de la ronde éliminatoire, l'équipe qui a la meilleure fiche victoires/défaites aura le choix de la couleur et le choix de position. Cette équipe aura la première période d'échauffement et il n'y aura pas de tirs de précision.

Si les deux équipes ont la même fiche victoires/défaites, l'équipe la mieux classée aura le choix entre la couleur des pierres ou la pratique. Deux (2) tirs de précision seront utilisés tels que décrits précédemment pour déterminer qui aura le choix de position lors du premier bout.

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

Formule : Les équipes Q1, Q2, Q3 et Q4 accéderont directement aux quarts de finale. Les équipes classées Q5 à Q12 s'affronteront en huitième de finale selon les confrontations suivantes :

- a) Q5 contre Q12, le gagnant affrontera Q4 en quarts de finale
- b) Q6 contre Q11, le gagnant affrontera Q3 en quarts de finale
- c) Q7 contre Q10, le gagnant affrontera Q2 en quarts de finale
- d) Q8 contre Q9, le gagnant affrontera Q1 en quarts de finale

Sélection des pierres – Demi-finales

Lors des demi-finales les équipes choisiront deux jeux complets de pierres (ex : pierres rouges de la glace C).

Les équipes choisiront leurs jeux complets de pierre de la manière suivante :

- a) L'équipe ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
- b) L'équipe ayant le deuxième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
- c) L'équipe ayant le troisième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
- d) L'équipe ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
- e) L'équipe ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur.
- f) L'équipe ayant le deuxième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur.

- g) L'équipe ayant le troisième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur (elle obtient le dernier jeu de sa couleur s'il n'en reste qu'un).
- h) L'équipe ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire obtient le dernier jeu de pierres de sa couleur.

Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de pierres en sélectionnant cinq (5) pierres qu'ils lanceront pour le match ainsi que deux (2) pierres qui seront « positionnées » parmi les seize (16) 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.

Sélection des pierres – Finales

Lors de la finale et de la finale de bronze les équipes choisiront deux jeux complets de pierres (ex : pierres rouges de la glace C).

Les équipes choisiront leurs jeux complets de pierre de la manière suivante :

- a) L'équipe jouant la finale ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres (elle a le choix de couleur).
- b) L'équipe jouant la finale ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres (de couleur contraire à l'équipe ayant choisi en premier).
- c) L'équipe jouant la finale de bronze ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres (elle a le choix de couleur).
- d) L'équipe jouant la finale de bronze ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres (de couleur contraire à l'équipe ayant choisi en troisième).
- e) L'équipe jouant la finale ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres (de la même couleur que son premier choix).
- f) L'équipe jouant la finale ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres (de la même couleur que son premier choix).
- g) L'équipe jouant la finale de bronze ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire obtiens le dernier jeu de pierres de sa couleur.
- h) L'équipe jouant la finale de bronze ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire obtiens le dernier jeu de pierres de sa couleur.

Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de pierres en sélectionnant cinq (5) pierres qu'ils lanceront pour le match ainsi que deux (2) pierres qui seront « positionnées » parmi les seize (16) 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.