

RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR LA FINALE DES JEUX DU QUÉBEC

RIVIÈRE-DU-LOUP-HIVER 2023

L'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.

ÉNONCÉ DE PRINCIPE

Curling Québec (CQ) sanctionne les épreuves au programme des Jeux du Québec et les règlements de la Fédération, spécifiques aux Jeux du Québec, sont en vigueur.

1. Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent, à l'exception des dispositions ci-après mentionnées.
2. (1) Quinze (15) équipes filles et seize (16) équipes garçons peuvent participer aux Jeux du Québec à l'hiver 2023. Ces équipes sont réparties comme suit:
 - a) 3 sections de 4 équipes et une section de 3 chez les filles.
 - b) 4 sections de 4 équipes chez les garçons.

(2) Les compétiteurs qui participent aux Jeux du Québec doivent résider au Québec.

(3) Tous les compétiteurs doivent être membres en règle d'un club de curling de la région où ils ou elles veulent participer. Les clubs de curling doivent être des membres en règle de Curling Québec.

3. La sélection des membres des équipes qui représenteront les régions relève de la juridiction des associations régionales. Toutes les équipes gagnantes d'une région doivent être connues avant la date déterminée par Sports-Québec. Le responsable régional des Jeux du Québec doit soumettre à son unité régionale de loisir et de sports de sa région (URLS) la liste des membres de l'équipe et doit certifier que chacun est admissible en vertu des règles d'admissibilité.

L'association régionale peut modifier la liste des membres de l'équipe jusqu'à la date limite fixée par Sports-Québec en raison de maladie, d'accident ou pour tout autre motif jugé opportun par l'association régionale.

4. (1) Chaque équipe doit être composée d'un minimum de quatre joueurs et d'un maximum de cinq joueurs et obligatoirement d'un entraîneur qui devra être présent pour la durée totale de l'événement. Chacun des joueurs ou joueuses doivent être âgé(e)s de 12 à 17ans (date de naissance entre 15/03/2005 au 15/02/2011). Si une équipe à qui il manque un joueur requiert une substitution pendant la compétition, les options suivantes s'appliquent:
 - a) On utilisera le 5^e joueur de l'équipe; sinon, l'équipe jouera à trois.
 - b) L'équipe ne pourra pas continuer à jouer avec moins de trois joueurs.

(2) Au cours d'un match, il peut y avoir une substitution (pour les équipes à 5 joueurs) ou un roulement simple de position pour les équipes à 4 ou 5 joueurs. Aucun roulement ou substitution ne peut avoir lieu sans l'autorisation de l'arbitre de match.

5. (1) Tout entraîneur qui accompagne une équipe aux Jeux du Québec doit :

- Être un entraîneur de compétition – formé et l'entraîneur doit être inscrit à l'évaluation pratique. L'entraîneur doit avoir obtenu son module de prise de décision éthique avant le déroulement de l'événement, et devra passer sa certification dans les trois mois suivants la Finale des Jeux du Québec.

OU

- Avoir une dérogation de *Sports-Québec* et avoir obtenu son module de prise de décision éthique.

(2) L'entraîneur ou le 5^e joueur peuvent rencontrer les membres de leur équipe à des endroits déterminés; les deux y ont droit au cours de la pause du quatrième bout et seulement l'entraîneur lors des interactions pendant et entre les bouts.

6. Tous les membres d'une équipe participant aux Jeux du Québec doivent porter sur les pistes des vêtements coordonnés respectant la politique de commandite et d'affichage convenue entre SPORTSQUÉBEC et le comité organisateur. Les joueurs devraient porter les couleurs de leur région pour les parades d'avant-match et pour les remises des médailles.

7. Chez les garçons, 16 régions sont admissibles pour la finale des Jeux du Québec. Chez les filles, 15 régions sont admissibles. Chaque région peut sélectionner au maximum une équipe féminine et une équipe masculine.

Équipes masculines

Abitibi-Témiscamingue
Capitale-Nationale
Centre-du-Québec
Chaudière-Appalaches
Côte-Nord
Est-du-Québec
Estrie
Lac-St-Louis
Laurentides
Laval
Mauricie
Outaouais
Richelieu-Yamaska
Rive-Sud
Saguenay / Lac St-Jean
Sud-Ouest

Équipes féminines

Abitibi-Témiscamingue
Capitale-Nationale
Centre-du-Québec
Chaudière-Appalaches
Côte-Nord
Estrie
Lac-St-Louis
Laurentides
Laval
Mauricie
Outaouais
Richelieu-Yamaska
Rive-Sud
Saguenay / Lac St-Jean
Sud-Ouest

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

L'arbitre en chef a le plein pouvoir pour faire respecter les règles de jeu adoptées par CQ. La décision de l'arbitre en chef est sans appel pour toute question de jugement. Comme indiqué, on peut toutefois porter en appel les décisions relatives à des mesures disciplinaires selon les procédures aux règlements de Sports-Québec et de CQ.

La coordinatrice au développement de CQ a le pouvoir de prendre toute décision qu'elle juge nécessaire pour couvrir toutes les situations non prévues dans les présentes règles; elle a également le pouvoir de modifier les règles quand l'urgence de la situation le justifie. Toute décision est sans appel et exécutoire.

1) Formule du championnat

Les équipes inscrites aux Jeux du Québec sont réparties en sections et participent à un tournoi à la ronde qui sera suivi d'une ronde éliminatoire. Un total de huit (8) équipes accéderont aux éliminatoires chez les filles et autant chez les garçons.

2) Répartition des équipes

Il appartient à Curling Québec de déterminer le nombre d'équipes à répartir ainsi que leur rang dans une section donnée. Le classement final des équipes lors des précédents Jeux du Québec sera utilisé pour répartir les équipes.

3) Durée des matchs

Les matchs seront de huit (8) bouts et il y aura une pause obligatoire de quatre (4) minutes après le quatrième bout. Les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les bouts. Les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de la ligne de côté entre les lignes de jeu. Les chronomètres seront mis en marche lorsque les 45 secondes seront écoulées. Tous les matchs doivent avoir lieu à l'heure et à l'endroit approuvé par Curling Québec et Sports-Québec. Le jeu doit se poursuivre pendant autant de bouts supplémentaires que nécessaire pour déclarer une équipe gagnante, et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.

Le temps de réflexion accordé à chaque équipe pour compléter huit (8) bouts sera de 34 minutes et cinq (5) minutes trente (30) secondes pour chaque bout supplémentaire durant la ronde éliminatoire. L'équipe perdante peut concéder la victoire à l'autre équipe après quatre (4) bouts.

4) Interactions

Les entraîneurs auront droit à un maximum d'une (1) interaction par bout. Les entraîneurs adverses seront également autorisés à interagir avec leur équipe respective jusqu'à ce que l'équipe qui a demandé l'interaction ait conclu sa communication. La même règle s'applique aux bouts supplémentaires. Les interactions inutilisées ne peuvent pas être reportées.

Les interactions avec les entraîneurs dureront jusqu'à soixante (60) secondes, mais pas plus. Les chronomètres seront en marche pendant les interactions comme étant un temps de réflexion normal. Si une équipe utilise moins de temps, la possibilité pour l'équipe adverse de communiquer se termine également. Les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de la ligne de côté entre les lignes de jeu pour toutes les interactions.

Les interactions peuvent être demandées par l'équipe qui contrôle la maison ou son entraîneur. Si l'entraîneur demande l'interaction, il peut l'indiquer de vive voix au joueur qui contrôle la maison. Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées par bout. Les désaccords seront portés à l'attention de l'arbitre en chef.

Les entraîneurs utiliseront les sièges désignés le long des bandes arrière pendant les matchs et leurs chaises seront placées du même côté que les pierres de leur équipe. Entre les bouts, les entraîneurs peuvent se déplacer d'un bout à l'autre en respectant les matchs se déroulant sur les pistes adjacentes. Ils ne doivent se déplacer que le long des lignes de côté et ils doivent porter des chaussures appropriées.

Une interaction se terminera officiellement après que l'entraîneur et les curleurs auront cessé de parler et que l'entraîneur retournera et s'assiéra à son siège désigné à l'extrémité de la piste. Il n'y aura absolument aucune parole ni aucun langage corporel de la part de l'entraîneur envers son équipe, sauf lors d'une interaction, d'une interaction de l'équipe adverse ou entre les bouts. Les paroles ou le langage corporel comprennent les gestes de la main, dire « bon coup » ou toute autre forme de communication. Les pénalités pour les entraîneurs incluent : première infraction - avertissement. Deuxième infraction - perte de l'interaction dans le même bout ou le suivant. Troisième infraction - assis dans les gradins sans interaction ni communication pour le reste du match en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause de mi-match).

Les entraîneurs sont autorisés à utiliser leur téléphone ou leur tablette pour saisir des statistiques de match, prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de match, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser ces appareils ou montres intelligents à des fins de communication. Les entraîneurs seront retirés du jeu s'ils utilisent des appareils à des fins de communication.

5) Périodes d'échauffement d'avant-match et Placements pour la Dernière Pierre (PDP)

Avant le début de chacun des matchs, les équipes bénéficieront d'une période de 5 minutes d'exercice supervisé et de deux fois une (1) minute pour les deux (2) placements.

L'avantage de la dernière pierre sera établi par deux (2) placements avant chaque match dans le tournoi à la ronde. Les deux (2) équipes devront déclarer leurs joueurs qui effectueront les lancers de précision à l'arbitre en chef avant le début de la première pratique. Chaque joueur doit au minimum faire un (1) lancer lors de la ronde préliminaire. De plus, les positions normales de l'équipe doivent toujours être respectées pendant le placement (par exemple, si le capitaine lance).

La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres rouges s'exercera en premier. Pour les Placements pour la Dernière Pierre, le premier lancer de chaque équipe

s'effectue avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers), et le deuxième lancer avec la rotation anti-horaire (out-turn pour droitiers).

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 aucune équipe n'a pu obtenir l'avantage de la dernière pierre suite au processus décrit précédemment, cet avantage lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.

6) Classement des équipes et ronde éliminatoire

Après la conclusion du tournoi à la ronde, les équipes seront classées **dans chacune des sections** en fonction des critères suivants:

- 1- Fiche victoires-défaites
- 2- Résultat des matchs entre les équipes impliquées
- 3- Le cumulatif net des lancers de précision en enlevant le moins bon résultat.

Toutes les équipes toujours à égalité à la suite de l'application des critères #1 et #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (cumulatif net). Il n'y a pas de bris d'égalité.

Garçons: Les équipes classées #1 dans chacune des quatre (4) sections seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. Parmi toutes les équipes restantes (sections A, B, C et D), les équipes classées #5, #6, #7 et #8 au classement général accéderont également à la ronde éliminatoire. Toutes les équipes qualifiées seront placées selon leur fiche victoires-défaites et le cumulatif net des lancers de précision afin de déterminer les positions.

Filles: Les équipes classées #1 dans chacune des quatre (4) sections seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. Les équipes classées #2 et #3 dans la section D (section à trois équipes) disputeront un troisième match entre eux afin d'avoir joué le même nombre de matchs que les équipes provenant des autres sections. Parmi toutes les équipes restantes (sections A, B, C et D), les équipes classées #5, #6, #7, et #8 au classement général accéderont également à la ronde éliminatoire.

Les quatre (4) équipes ayant terminées en première place de leur section seront identifiées Q1, Q2, Q3 et Q4 selon leur moyenne des lancers de précision (cumulatif net). Les quatre (4) autres équipes seront placées selon leur fiche victoires-défaites et le cumulatif net des lancers de précision afin de déterminer les positions 5 à 8.

Quart de finale:
Q1 vs Q8
Q2 vs Q7
Q3 vs Q6
Q4 vs Q5

Demi-finale: Gagnant 1 vs 8 contre gagnant 4 vs 5
Gagnant 2 vs 7 contre gagnant 3 vs 6
Finale or: Gagnants des deux demi-finales
Finale bronze: Perdants des deux demi-finales

Pour la durée des éliminatoires, l'avantage de la dernière pierre ou de la couleur de la poignée (non les deux) revient à l'équipe ayant la meilleure fiche lors du tournoi à la ronde. S'il y a égalité, ce choix revient à l'équipe la mieux classée de 1 à 8. L'équipe avec le marteau s'exercera en premier.

ANNEXE A – CODE D'ÉTHIQUE DU PARTICIPANT

Il est attendu que tout joueur ou joueuse participant à un tournoi, un championnat ou à un événement officiel sanctionné par Curling Québec doit se comporter de façon respectueuse envers ses coéquipiers, ses adversaires, les arbitres, les organisateurs, les spectateurs et toute autre personne présente.

Ainsi, les comportements suivants ne seront dorénavant plus tolérés lors des événements sanctionnés par Curling Québec:

- Coup de balai: tout coup de balai effectué sur la surface de jeu ou à l'extérieur, endommageant ou non une piste.
- Langage abusif: blasphèmes, etc.

Sanctions

Les arbitres en chef auront l'obligation d'appliquer les sanctions suivantes :

- Première offense dans un match: avertissement. L'arbitre en chef ou son adjoint informera le/la joueur/joueuse concerné lorsque le bout sera complété.
- Deuxième offense dans un match pour un même joueur : expulsion ; comme stipulé dans la réglementation officielle de Curling Canada, le joueur expulsé ou la joueuse expulsée ne peut pas être remplacé (Règle 18-8) et l'équipe doit terminer le match avec trois joueurs.
- Troisième offense pour un même joueur dans le même tournoi: expulsion définitive de l'événement et convocation auprès du comité de discipline de CQ.

ANNEXE B – CODE D'ÉTHIQUE CQ CONCERNANT L'UTILISATION DES MÉDIAS SOCIAUX

Sans aucun doute, la situation a changé en ce qui concerne la façon dont les médias, les admirateurs (fans) et les joueurs interagissent et il est reconnu que les diverses formes de médias sociaux représentent une occasion précieuse pour la communication. Les concurrents sont encouragés à adopter ces médias sociaux, car ils présentent des pistes pour promouvoir le curling ainsi que leurs équipes. Mais il doit y avoir certaines responsabilités rattachées à l'utilisation de ces médias sociaux, en particulier lorsque les concurrents participent à des événements provinciaux, nationaux et championnats du monde lorsque la visibilité est à son comble. Ceci étant dit, voici quelques conseils :

- Être conscient du fait que, comme les athlètes de haut niveau, les compétiteurs sont à l'honneur et ils représentent toujours non seulement eux-mêmes, mais leurs équipes, leurs coéquipiers, leur famille et Curling Québec comme participants à un championnat majeur. Il n'y a pas d'interrupteur marche-arrêt quand il s'agit de cette responsabilité.
- Il n'y a pas de "sous le couvert de l'anonymat" en matière de communication via les médias sociaux. Il est illégal d'usurper l'identité d'une autre personne. Frapper le bouton « retour » sur un Tweet, et vous faites partie du dossier public, le message peut être distribué à des milliers de personnes en

seulement quelques secondes. Évitez d'utiliser les médias sociaux lorsque vous êtes en colère ou en consommant de l'alcool. Aussi, lors des événements, on recommande d'éviter de lire les réponses de Twitter ou les messages sur Facebook adressés à votre équipe. C'est une réalité qu'il y aura des opposants qui prennent plaisir à dénigrer des compétiteurs ou leurs coéquipiers. Leur répondre ne sert à rien. Les éviter est la meilleure chose à faire. Idéalement, ayez quelqu'un de l'extérieur qui filtre les réponses pour empêcher que les messages négatifs vous parviennent.

- Soyez bien astucieux quant au contenu d'un message. Il n'y a jamais rien de mal à prendre la voie rapide quand il s'agit de débattre des événements, des officiels ou des adversaires. Les compétiteurs aident leur sport et leur équipe en présentant une image positive et respectueuse à ceux qui lisent votre message. Remercier ses admirateurs et louer ses coéquipiers et ses adversaires sont de bons moyens de faire cela.
- Les compétiteurs n'aident pas le sport et causent du tort à leurs coéquipiers en envoyant des messages négatifs ou en partageant ou relayant des messages négatifs d'autres personnes. Ceux-là peuvent contenir des critiques de leurs adversaires, coéquipiers, officiels, événements, commanditaires, installations et des conditions de jeu ou des insultes sexistes, racistes ou homophobes. Il s'agit d'une consigne pour toute l'année, mais sachez que si cela se produit au cours d'un championnat provincial, national, mondial ou tout autre événement sous la juridiction de l'Association canadienne de Curling ou de Curling Québec, les compétiteurs peuvent et seront passibles d'une amende ou d'une suspension pour tout ce que Curling Canada ou Curling Québec considère préjudiciable au curling.
- Au cours des épreuves de qualification ou de championnat, les compétiteurs devraient être conscients des commanditaires. On doit se rappeler que les partenariats de Curling Québec avec Brosses Performance, PCW, Dominion / Travelers, Kruger inc., Jet Ice. Curling Québec demande aux compétiteurs de respecter ces partenariats: A) en n'envoyant pas de messages qui sembleraient critiquer les commanditaires et B) en envoyant des messages qui mettent en valeur les compétiteurs de nos partenaires. Cela s'applique spécifiquement au cours des championnats. On reconnaît que certaines équipes ont des partenariats avec des commanditaires rivaux. Le fait est qu'il y a plus de 340 jours dans une année pour faire l'éloge des parrains de l'équipe ; on maintient que durant l'événement lui-même, on s'en abstient par respect pour nos partenaires qui rendent possible la tenue des événements majeurs.
- Pendant les championnats, par respect pour l'intégrité du jeu, il sera interdit aux joueurs, aux entraîneurs et aux remplaçants sur l'aire de jeu d'utiliser toute forme de médias sociaux 15 minutes avant jusqu'à la fin des matchs. Les équipes peuvent, toutefois, nommer quelqu'un assis dans les estrades ou regardant la télévision pour envoyer des messages via les médias sociaux pourvu qu'il n'y ait aucun contact direct avec les joueurs, l'entraîneur ou le remplaçant sur l'aire de jeu.