8 novembre 2023

FINALE DU CIRCUIT PROVINCIAL
Règlements généraux

1. Les règles du curling avec arbitre de Curling Canada (CC) s'appliquent.

2. L'arbitre en chef, M. Roger Grégoire, 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. Le moratoire de Curling Canada sur le brossage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les 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. Les matchs seront de huit (8) bouts et il n'y aura pas de pause après le quatrième (4e) bout. 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 seulement après que le quatrième (4e) bouts soit complété. 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 bout supplémentaire.

5. S'il y a égalité à la suite des bouts 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.

6. Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par match et à un (1) temps mort à chacun des bouts 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 60 secondes (excluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur. Du temps de déplacement additionnel pour l'entraineur ou le 5e joueur pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef. L'entraîneur ou le cinquième (5ième) joueur (mais pas les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 60 secondes du temps mort. L'entraîneur ou le cinquième (5ième) joueur de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité le plus rapprochée de leur siège réservé seulement.

7. 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.

8. -Circuit senior masculin : La formule de compétition « tournoi à la ronde » intersection est utilisée. Éliminatoires à 4 équipes, élimination simple.

-Circuit masculin : La formule de compétition « tournoi à la ronde » intra-section est utilisée. Éliminatoires à 6 équipes, élimination simple.

9. 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 5e joueur
    - L'équipe peut choisir de jouer à trois
    - L'équipe peut utiliser un joueur admissible de la même catégorie (homme ou senior homme) qui n'est pas officiellement inscrit au sein d'une équipe.
    - Un minimum de trois joueurs de l'équipe officielle (5e joueur inclus) doit cependant être présent sur les glaces en tout temps.

L'équipe ne peut pas utiliser plus d'une personne qui n'est pas inscrite sur son alignement officiel pour l'entièreté du tournoi.

10. Périodes d'échauffement :
Un tirage au sort sera effectué avant chacune des parties (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 d'échauffement 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 de dernière pierre

11. Placement pour la dernière pierre d'avant-match :

L'avantage de la dernière pierre au premier bout (marteau) sera déterminé par un placement après la période d'échauffement 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, un autre joueur de l'équipe lancera une deuxième pierre. S'il y a égalité après deux lancers par équipe, un tirage au sort déterminera qui aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout.

Placements après la ronde préliminaire :
Toutes les équipes qui ne sont pas mathématiquement éliminées de la compétition doivent effectuer quatre (4) placements supplémentaires immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde (sans essai avant les lancer). Les quatre (4) membres lanceront donc une pierre en respectant les règlements de curling avec arbitres. Le cumulatif net des placements pourra être utilisé pour classer les équipes dans leurs sections.

12. Classement à l'issue de la ronde préliminaire (circuit senior) :

Quatre équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire soit les quatre équipes avec le meilleur classement général. Ces équipes seront identifiées Q1, Q2, Q3 et Q4

Le classement des équipes sera déterminé de la façon suivante :

1. La fiche victoire-défaite
2. Le résultat des matchs entre les équipes impliquées (si applicable)
3. Le cumulatif net des placements*.

Toutes les équipes toujours à égalité à la suite de l'application du critère #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (tirs de précision).

*Cumulatif net des placements :

1. **Les trois (3) placements** du tournoi à la ronde
2. **Les quatre (4) placements supplémentaires** effectués par les 4 membres de l'équipe immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde
3. **Les six (6) meilleurs placements sur sept (7)** = le cumulatif des tirs de précision de l'équipe

13. Classement à l'issue de la ronde préliminaire (section homme) :

Quatre équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire soit les deux équipes avec le meilleur classement de chacune des deux sections. Ces équipes seront identifiées QA1, QB1, QA2, QB2, QA3 et QB3.

Le classement des équipes sera déterminé de la façon suivante :

1. La fiche victoire-défaites
2. Le résultat des matchs entre les équipes impliquées
3. Le cumulatif net des placements*

*Cumulatif net des placements :

1. **Les quatre (4) placements** du tournoi à la ronde
2. **Les quatre (4) placements supplémentaires** effectués par les 4 membres de l'équipe immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde
3. **Les sept (7) meilleurs placements sur huit (8)** = le cumulatif des tirs de précision de l'équipe

14. Ronde éliminatoire :

Hommes :

- L'avantage de la dernière pierre et le choix de la couleur seront accordés à l'équipe ayant la meilleure fiche victoire et défaite. L'équipe ayant le marteau pratiquera en premier.
- Si les deux équipes ont une fiche victoire et défaite identique, l'équipe la mieux classée aura le choix de couleur ou de pratique et l'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un placement de dernière pierre tel que décrit lors de la ronde préliminaire.
- Quarts-de-finale :
  - Quart-de-finale #1 : QB2 contre QA3
  - Quart-de-finale #2 : QA2 contre QB3
- Demi-finales :
  - Demi-finale #1 : Gagnant Demi-finale #1 contre QA1
  - Demi-finale #1 : Gagnant Demi-finale #2 contre QB1
- Finale : 2 gagnants des demi-finales

8 novembre 2023

Senior Hommes :

- L'avantage de la dernière pierre et le choix de la couleur seront accordés à l'équipe ayant la meilleure fiche victoire et défaite. L'équipe ayant le marteau pratiquera en premier.
- Si les deux équipes ont une fiche victoire et défaite identique, l'équipe la mieux classée aura le choix de couleur ou de pratique et l'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un placement de dernière pierre tel que décrit lors de la ronde préliminaire.
- Demi-finales :
    - Demi-finale #1 : Q1 contre Q4
    - Demi-finale #1 : Q2 contre Q3
- Finale : 2 gagnants des demi-finales