



CURLING
QUÉBEC

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE



26-28 avril 2024
Club de curling Jacques-Cartier

SECTIONS TRIO U-15 ET TRIO U-18

FORMULE DE JEU ET DURÉE DES PARTIES

- U-15 : Ronde préliminaire avec 2 cross-pools de 3 et un pool de 4 avec demi-finales et finales
- U-18 : Ronde avec cross-pools avec demi-finales et finales
- Les parties (6 bouts) ne sont pas chronométrées mais ne devraient pas durer plus de 1h 30. Les arbitres sont en droit d'avertir les équipes pour accélérer le rythme du jeu.

TIRS DE PRÉCISION

- À la fin de la dernière partie de la ronde préliminaire de chaque équipe, chaque joueur devra effectuer un tir de précision si l'équipe a une chance de se qualifier pour la ronde éliminatoire. Le cumulatif sera pris en compte en cas d'égalité lors du classement des équipes.

AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE

- Ronde préliminaire : L'avantage de la dernière pierre ou du choix de la couleur des pierres au premier bout sera déterminé par un tirage au sort qui sera fait 15 minutes avant le début du match.
- Ronde éliminatoire : L'équipe avec le meilleur classement (Q1-Q4) aura le choix entre la couleur des pierres ou le marteau.

PRATIQUES D'AVANT PARTIE

- L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera en premier. Les pratiques commencent dès que les glaces sont prêtes, mais au plus tôt 10 minutes avant l'heure du début du match.
- Chaque athlète pourra lancer 2 pierres (un aller-retour) avec un maximum de 5min par équipe.

MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage ne sera pas en vigueur pour ce tournoi.

ENTRAÎNEURS ET TEMPS MORTS

- Les entraîneurs ont le droit d'être sur la glace en tout temps pendant les parties (positionnés sur le trottoir derrière les maisons)
- Les entraîneurs peuvent parler avec leur équipe pendant les parties, mais uniquement lorsque l'autre équipe est en contrôle de la maison et sans déranger l'autre équipe. Chaque équipe aura droit à un temps mort d'une minute pendant la partie (chronométré par l'autre équipe).

CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ÉLIMINATOIRE

- À l'issue de la ronde préliminaire, il y aura un classement général selon les critères suivants : (1) Fiche victoire-défaite (2) Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées si applicable (3) Le cumulatif des tirs de précision. Les victoires-défaites entre les équipes impliquées seront prises en compte avant le cumul des tirs de précision à la seule condition que toutes les équipes à égalité aient joué l'une contre l'autre.

RÈGLES DU JEU

- À chaque bout, chaque équipe tire 6 pierres, soit 2 pierres par joueur. Sauf indication contraire, les règlements de Curling Canada s'appliquent au Trio Curling, y compris ceux relatifs au règlement de la zone de garde protégée.
- Les matchs de Trio Curling sont composés de 3 « sets » de 2 bouts chacun. Chaque set peut être considéré comme un « mini-match » de 2 bouts, chaque équipe jouant avec le marteau lors de l'un de ces bouts et sans le marteau lors de l'autre bout. L'équipe ayant marqué le plus de points après

ces 2 bouts gagne le set. Cependant, si le pointage est à égalité à la fin d'un set, celui-ci sera alors considéré comme un « set partagé ».

- Exemple 1 : L'équipe A marque 2 points au 1er bout du set, puis l'équipe B 1 point au 2e bout du set. Le pointage est donc de 2-1 pour l'équipe A, donc l'équipe A gagne le set.
- Exemple 2 : L'équipe A marque 2 points au 1er bout du set, puis l'équipe B marque 2 points au 2e bout du set. Le pointage est maintenant de 2-2, donc le set est considéré comme étant un « set partagé ».
- La possession du marteau pour le premier bout du 2e set est inversée par rapport au premier bout du 1er set. Pour le premier bout du 3e set, le marteau va à l'équipe qui est en retard dans le pointage. Cependant, si le pointage est à égalité à l'aube du 3e set, la possession du marteau pour le premier bout est simplement inversée par rapport au 2e set.
- Les joueurs évoluent à chacune des 3 positions (c'est-à-dire premier, deuxième et capitaine) pendant un set au cours du match. Les équipes peuvent déterminer quel joueur occupera chaque position au cours du premier set. Cependant, à partir de ce moment, la rotation des joueurs doit être la suivante :
 - 1er set: Joueur 1 = Premier, Joueur 2 = Deuxième, Joueur 3 = Capitaine
 - 2e set : Joueur 3 = Premier, Joueur 1 = Deuxième, Joueur 2 = Capitaine
 - 3e set : Joueur 2 = Premier, Joueur 3 = Deuxième, Joueur 1 = Capitaine
- Un seul joueur (c'est-à-dire le brosseur désigné) est autorisé à brosseur les pierres jusqu'à la ligne de jeu éloignée. À ce stade, 1 des autres joueurs (soit le capitaine dans la maison ou le joueur qui a effectué le lancer) peut se joindre au brosseur désigné. Ceci a pour objectif d'encourager chaque joueur à assumer les responsabilités liées à sa position à chaque tir.
- Afin de garantir qu'un match de Trio Curling soit disputé en entier et que tous les joueurs aient l'occasion d'évoluer à chacune des 3 positions de manière significative, la valeur attribuée au 3e set est supérieure à celle des 1er et 2e sets. Les valeurs spécifiques de chaque set sont les suivantes :
 - 1er set : 2 points disponibles (1 point par équipe si le set est partagé)
 - 2e set : 2 points disponibles (1 point par équipe si le set est partagé)
 - 3e set : 4 points disponibles (2 points par équipe si le set est partagé)
- Si le match est à égalité après le 3e set, une séance de tirs de précision servira alors de bris d'égalité. Les équipes effectuent leurs tirs à tour de rôle comme s'il s'agissait en fait du « 3e bout » du 3e set. Les positions et l'ordre de lancer sont les mêmes que pour le 3e set. Le total de points cumulés des 3 joueurs d'une équipe détermine le pointage de l'équipe pour le bris d'égalité. Le système de pointage pour chaque tir lors du bris d'égalité est le suivant, une fois la pierre immobilisée :
 - 5 points : la pierre touche au bouton
 - 4 points : la pierre touche le 4 pieds
 - 3 points : la pierre touche le 8 pieds
 - 2 points : la pierre touche le 12 pieds
 - 1 point : La pierre s'immobilise en jeu, mais à l'extérieur des cercles
- Dans le cas où les deux équipes terminent le bris d'égalité avec le même nombre de points, chaque équipe identifie alors un joueur qui effectuera un tir de précision supplémentaire avec mesurage (balayage autorisé).

SECTION DOUBLE U-21

DURÉE DES MATCHS

- Les parties seront de 8 bouts. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) bouts aient été complétés et devra le faire lorsqu'il n'est mathématiquement plus possible de gagner.
- S'il y a égalité à la suite des bouts réglementaires, chaque équipe devra effectuer un tir de précision pour déterminer le vainqueur de la partie. Si les deux équipes obtiennent le même résultat au tir de précision, ce processus sera répété jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

- Les parties ne sont pas chronométrées. Cependant, un match ne devrait pas durer plus d'1h40. Les arbitres sont en droit d'avertir les équipes pour accélérer le rythme du jeu.

TIRS DE PRÉCISION

- À la fin de la dernière partie de la ronde préliminaire de chaque équipe, chaque joueur devra effectuer un tir de précision si l'équipe a une chance de se qualifier pour la ronde éliminatoire. Le cumulatif sera pris en compte en cas d'égalité lors du classement des équipes.

AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE

- Ronde préliminaire : L'avantage de la dernière pierre ou du choix de la couleur des pierres au premier bout sera déterminé par un tirage au sort qui sera fait 15 minutes avant le début du match.
- Ronde éliminatoire : L'équipe avec le meilleur classement (Q1-Q8) aura le choix entre la couleur des pierres ou le marteau.

PRATIQUES D'AVANT PARTIE

- L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera en premier. Les pratiques commencent dès que les glaces sont prêtes, mais au plus tôt 10 minutes avant l'heure du début du match.
- Chaque athlète pourra lancer 2 pierres (un aller-retour) avec un maximum de 5 minutes par équipe.

MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage ne sera pas en vigueur pour ce tournoi.

TEMPS MORTS

- Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie. Les temps morts sont d'une durée de 90 secondes (incluant le temps de déplacement de l'entraîneur). L'entraîneur de l'équipe non-active pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité vitrine de la piste seulement.

CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ÉLIMINATOIRE

- Les équipes classées #1 dans la section F, G, H seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. S'il y a deux équipes ou plus avec une même fiche dans la même section, les victoires-défaites entre les équipes impliquées seront prises en compte avant le cumul des tirs de précision. Pour déterminer Q1, Q2 et Q3, seuls les critères victoires/défaites et le cumul des tirs de précision seront pris en compte.
- Les trois derniers laissez-passer (Q4-Q6) pour la ronde éliminatoire seront octroyés parmi les équipes restantes par classement général selon les critères suivants :
 - 1- Fiche victoire-défaite
 - 2- Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées si applicable ¹
 - 3- Le cumulatif des tirs de précision

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 (inclue(nt) dans le pointage).
- Il n'y aura pas de pause après le 4^{ième} bout.
- 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.

¹ Si les équipes à égalité ont toutes joué l'une contre l'autre

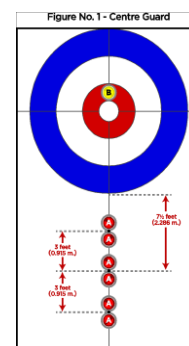
- Avant le début de chaque bout, l'équipe qui a l'option devra informer l'équipe adverse de sa décision. Les équipes placeront elles-mêmes leurs propres pierres. Le choix de la position reviendra à l'équipe qui aura l'avantage de la dernière pierre et subséquentement, à l'équipe qui n'aura pas marqué 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) points de la figure no.1.

**** 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.



- **Option « Power Play »** : Chaque équipe a le droit de choisir l'option « Power Play » une seule fois par partie quand le choix de la position des pierres leur revient. En cas d'un (des) bout(s) supplémentaire(s) l'option « Power Play » n'est pas applicable.
 - a) La pierre 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) Le garde est positionné 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).
- **Zone de garde protégée modifié** : Toutes les pierres en jeu (même celles qui sont dans la maison), incluant les pierres préalablement positionnées au début des bouts 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 remises à leur emplacement initial (par l'équipe non fautive).
- 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.
- 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 balayage à l'extrémité d'où le lancer est effectué.
- 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. Cette règle est également en vigueur lors des tirs de précision.

**ANNEXE A – ENTENTE DE PARTICIPATION
APPENDIX A – PARTICIPATION AGREEMENT FORM**

Personne contact de l'équipe : Nom : _____ # cellulaire : _____

En considérant que Curling Québec accepte que je participe à un championnat provincial, je consens à ce qui suit :

1. Je reconnais avoir reçu et lu les règlements pour le championnat provincial désigné.
2. Je m'engage à respecter toutes les règles et règlements en regard de la publicité, de la promotion et du code vestimentaire tel qu'établi par Curling Québec et ses commanditaires, dont j'ai pris connaissance dans le Guide des compétiteurs.
3. Je vais me conformer aux programmes antidopage de l'Association mondiale de curling (WCF) et du Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES) qui exigent d'éviter de consommer des substances interdites. S'il y a lieu, je me soumettrai aux tests de dépistages de substances interdites effectués par un représentant de l'Association ou toute autre personne ayant l'autorité de le faire.
4. Je consens à ce que Curling Québec et son mandataire :
 - Photographient ;
 - Enregistrent des vidéos ;
 - Filment ; et/ou
 - Enregistrent ma voix ; et suite à
 - Montrent, publient et diffusent mon nom ou photographies, vidéos, films, ou tout autre portrait de moi ou tout enregistrement de ma voix pour n'importe quelle promotion, reportage ou publicité sur ou en relation avec Curling Québec ou l'événement.
5. Pour la promotion du curling lors de la diffusion de l'événement, je consens à :
 - Être interviewé pendant l'événement et
 - Porter, à la demande de Curling Québec, un micro lors de la compétition.

J'accepte les conditions de cette entente comme en fait foi ma signature.

Signé le	(Jour)		(Mois)		(Année)	
----------	--------	--	--------	--	---------	--

Équipe		
	Lettres moulées	Signature (Parent/tuteur si le participant est mineur)
3e (trio)		
2e		
1er		
Ent.		

OBLIGATOIRE DE :

1. Signer (par tous les joueurs/joueuses de l'équipe ou le parent si l'athlète n'est pas majeur et l'entraîneur)
2. Remettre à l'arbitre en chef au championnat provincial AVANT de jouer votre PREMIER match.