



INFORMATIONS GÉNÉRALES ET **RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE**

GENERAL INFORMATION & **SPECIFIC RULES**

CIRCUIT JUNIOR EXCELLENCE

2025-2026

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

ATHLÈTES ET ÉQUIPES

- Âge des compétiteurs : Le circuit junior est un circuit U-20 (Âgés de 20 ans et moins au 30 juin 2025).
- Les équipes doivent être uniquement composées de filles ou de garçons.

REMPLAÇANT(E)S (non-inscrits officiellement au sein d'une équipe comme 5^e joueur)

- Une équipe inscrite ne peut pas utiliser un joueur ou une joueuse remplaçant(e) qui est inscrit dans une autre équipe lors du même tournoi.
- Le joueur ou la joueuse remplaçant(e) doit jouer à la première position (lead).
- Un joueur ou une joueuse remplaçant(e) peut jouer pour une seule équipe par tournoi.

ENTRAÎNEURS

- Tous les entraîneurs doivent fournir une preuve de vérification des antécédents judiciaires avant le début de leur premier tournoi. La preuve est valable durant deux saisons.
- L'entraîneur d'une équipe inscrite doit être un « entraîneur de compétition » formé avec la composante prise de décisions éthiques. Ils doivent également avoir suivi le module *Sécurité dans le sport*.
- Chaque équipe doit, pour s'inscrire, avoir un entraîneur âgé de 21 ans et plus. L'entraîneur agira à titre de répondant pour l'équipe.
- Les entraîneurs doivent accompagner leur équipe en tout temps lors des compétitions.

INSCRIPTIONS ET BOURSES

- Les équipes qui désirent s'inscrire au circuit junior Excellence doivent préalablement remplir l'inscription au circuit junior de Curling Québec ([inscription](#)).
- La date limite d'inscription pour chaque tournoi est fixée au jeudi à 23:59 deux semaines précédant le début de l'événement. Aucun remboursement ne sera accordé pour le désistement d'une équipe après la date limite d'inscription et une pénalité sera également automatiquement imposée aux équipes fautes.
- Si une équipe souhaite se qualifier au championnat provincial U18 et/ou U20 via le circuit Junior Excellence, elle doit s'assurer de respecter les critères et de cumuler suffisamment de points. Pour en savoir plus : [Règlements pour les cycles de qualification pour les championnats provinciaux U18 et U20](#)
- Pour qu'un tournoi du circuit junior excellence soit officiellement reconnu et sanctionné, un minimum de quatre (4) équipes (filles et garçons) devront y être inscrites.
- Les frais d'inscription pour chacun des tournois seront de 350\$ par équipe. Avec ce montant, 100\$ est remis au club hôte, et 250\$ est remis en bourse. Pour chaque catégorie, avec 8 équipes, et sous réserve de commandites supplémentaires, les bourses seront de 2'000\$ et seront divisées selon ce qui suit : 1^{ère} place - 800\$, 2^{ème} place - 500\$, 3^{ème} place (2 équipes) - 350\$. Si le nombre d'équipe est inférieur à 8 équipes, les bourses seront adaptées en conséquence et seront annoncées lors de la publication de l'horaire.

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- La formule de jeu des tournois du circuit sera, sauf exception, des « pools » (sections), avec 3

parties garanties. Les demi-finales ainsi que la finale pour la 1^{ère} place seront obligatoirement disputées. Il n’y aura pas de finale pour la 3^e place.

- Curling Québec s’engage à :
 - Coordonner le « semage » des équipes.
 - Communiquer l’horaire de compétition et les règles aux équipes inscrites.
- Le comité local s’engage à :
 - Assurer la présence d’une personne ressource qui sera présente tout au long de la compétition.
 - Donner accès aux glaces et au club pour la totalité du tournoi
 - Afficher les résultats sur le site web de club (si possible)
 - Assurer la qualité de la glace en tout temps.
 - Envoyer les résultats (incluant les résultats de chaque tir de précision) à Curling Québec 24 heures après la compétition.

2. RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE CIRCUIT JUNIOR EXCELLENCE

PRATIQUES ET TIRS DE PRÉCISION

- Un tirage au sort déterminera qui pratique en premier. Le gagnant du tirage au sort aura le choix de la couleur ou de la première/deuxième pratique.
- Les pratiques d’avant partie débiteront 20 minutes avant l’heure indiquée sur l’horaire officiel.
- Tous les membres de l’équipe (incluant le cinquième joueur) ont droit de pratiquer durant maximum **5 minutes** lors de la pratique. Ils auront ensuite **deux fois une minute** pour compléter les deux tirs de précision.
- Les deux tirs de précision doivent être effectués par deux joueurs différents.
- Les joueurs sont libres de choisir l’ordre des lancers.
- Les tirs de précision se jouent en direction de la vitrine. La distance totale des **2 tirs de précisions** de l’équipe servira à déterminer l’équipe qui aura le marteau au premier bout. L’équipe qui pratique en premier effectuera ses deux tirs de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d’échauffement. L’équipe pratiquant deuxième lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour ses deux (2) lancers de précisions. S’il y a égalité après les tirs de précision, l’avantage de la dernière pierre sera déterminé par un tirage au sort.

DURÉE DES PARTIES

- Toutes les parties prévues dans le cadre des tournois seront de huit (8) manches et devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi, des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) manches aient été complétées.
- S’il y a égalité suite aux 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.
- Les parties ne sont pas chronométrées à moins que cela soit proposé par le club hôte. Le chronométrage ne pénalise aucune équipe en cas de manque de temps. Cependant, l’arbitre ou le comité organisateur se réserve le droit d’aller dire aux entraîneurs qu’ils sont en retard sur le temps.
Une partie ne devrait jamais pas durer plus de 2h15.

MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage sera en vigueur pour les tournois du circuit junior Curling Québec.

ZONE SANS RICOCHET

- La “zone sans ricochet” s’applique en tout temps durant tous les tournois du circuit junior.

INTERACTIONS (une interaction par bout)

- Les entraîneurs auront droit à un maximum d'une (1) interaction par manche. 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 manches supplémentaires. Les interactions non utilisées ne peuvent pas être reportées.
- Les interactions avec les entraîneurs durent entre 1 et 60 secondes, mais pas plus. Le temps est arrondi à la dizaine d'au-dessus sur la feuille d'interaction (optionnel). 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.
- L'entraîneur peut décider s'il souhaite être derrière la vitre ou sur la glace. Afin d'éviter de nombreux déplacements, les entraîneurs doivent attendre la fin d'une manche pour pouvoir librement se déplacer entre ces deux zones. Si l'entraîneur n'est pas sur la glace, il n'a pas le droit de demander une interaction. Cependant, l'équipe a le droit de demander une interaction avec son entraîneur en faisant un signe de “T”. Le temps de déplacement de l'entraîneur jusqu'à la glace est compté dans le temps d'interaction. À la fin de l'interaction, il doit retourner à l'endroit où il était auparavant.
- Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées par manche. Chaque entraîneur devra indiquer sur la feuille d'interaction à chaque fois que son équipe ou l'équipe adverse utilise une interaction, en incluant le nombre de secondes utilisé. Les feuilles d'interaction doivent être remises à l'organisateur du tournoi après chaque partie.
- Il y a une limite de quatre (4) minutes de temps d'interaction par partie. Une (1) minute de temps de réflexion sera ajoutée lors de chaque manche supplémentaire. De plus, les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les manches. Il n'y a pas de pause de 4 minutes après le 4ème bout. Les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de la ligne de côté entre les lignes de jeu.
- Les entraîneurs utilisent les sièges désignés (ou si cela n'est pas possible ils se tiendront debout à l'endroit désigné) le long des bandes arrières pendant les matchs et leurs chaises seront placées du même côté que les pierres de leur équipe. Entre les manches, les entraîneurs peuvent se déplacer d'un bout à l'autre après l'interaction de 45 secondes avec leur équipe en respectant les matchs se déroulant sur les pistes adjacentes. Les entraîneurs ne doivent se déplacer que le long des lignes de côté et ils doivent porter des chaussures appropriées pour être sur la glace.
- Une interaction se termine officiellement après que l'entraîneur et les curleurs aient cessé de parler et que l'entraîneur retournera à l'emplacement 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

manches. Le langage corporel comprend les gestes de la main, du corps, l'utilisation de signaux ou toute autre forme de communication. Les pénalités pour les entraîneurs incluent : première infraction – avertissement verbal ou par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera 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). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront signalées à son association membre.

- 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 intelligentes à des fins de communication. Les entraîneurs seront retirés du jeu s'ils utilisent des appareils à des fins de communication. Première infraction – avertissement verbal ou par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera 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). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront signalées à son association membre.

CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ÉLIMINATOIRE

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées selon les critères suivants :

1. Fiche victoire-défaite
2. Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées, si applicable (seulement si toutes les équipes ont joué l'une contre l'autre)
3. Le cumulatif des tirs de précision (en enlevant le moins bon résultat)

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 précisions).

RONDE ÉLIMINATOIRE

Le scénario choisi dépend du nombre d'équipes et du nombre de glaces disponibles. Le scénario pour la ronde éliminatoire est déterminé lors de la publication des horaires.

CHOIX DE LA COULEUR DES PIERRES ET AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE – RONDE ÉLIMINATOIRE

Pour la demi-finale, l'équipe la mieux classée aura le choix de la couleur ou du marteau au premier bout. Pour la finale, l'équipe ayant la meilleure fiche victoires/défaites ou si elle a un meilleur classement lorsque les deux équipes proviennent du même groupe (groupes non croisés), aura le choix entre le marteau ou la couleur. Si les deux équipes ont la même fiche et ne proviennent pas du même groupe, l'équipe ayant le meilleur cumulatif (en enlevant le moins bon résultat) aura le choix entre la couleur ou le choix de la pratique, et des tirs de précision devront être effectués.

To ensure that all teams can understand the regulations, this document has been translated into English. However, in the event of any discrepancy or ambiguity between the two versions, the French version shall prevail.

GENERAL INFORMATION

ATHLETES AND TEAMS

- **Age of competitors:** The Junior Tour is a U-20 circuit (20 years old and under as of June 30, 2025).
- Teams must be composed exclusively of girls or boys.

SUBSTITUTES (not officially registered on a team as a 5th player)

- A registered team may not use a substitute who is registered on another team during the same tournament.
- The substitute must play in the lead position.
- A substitute may play for only one team per tournament.

COACHES

- All coaches must provide proof of a criminal background check before the start of their first tournament. Proof is valid for two seasons.
- The coach of a registered team must be a “*competition coach*” trained with the *Ethical Decision-Making* component. They must also have completed the *Safe Sport* module.
- Each team must, in order to register, have a coach aged 21 or older. The coach will act as the team’s official representative. Coaches must accompany their team at all times during competitions.

REGISTRATION AND PRIZE MONEY

- Teams wishing to register for the Junior Excellence Tour must first complete registration for the Curling Québec Junior Tour.
- The registration deadline for each tournament is **Thursday at 11:59 p.m. two weeks before the start of the event**. No refunds will be granted for team withdrawals after the deadline, and a penalty will automatically be imposed on teams at fault.
- If a team wishes to qualify for the U18 and/or U20 Provincial Championship through the Junior Excellence Tour, it must ensure it meets the criteria and earns enough points. For more details: Regulations for Qualification Cycles for the U18 and U20 Provincial Championships.
- For a Junior Excellence Tour tournament to be officially recognized and sanctioned, a minimum of four (4) teams (girls and boys) must be registered.
- Entry fees for each tournament are **\$350 per team**. Of this amount, \$100 goes to the host club and \$250 goes to the prize pool. For each category, with 8 teams (and subject to additional sponsorships), the total prize pool will be \$2,000, distributed as follows:
 - 1st place – \$800
 - 2nd place – \$500
 - 3rd place (2 teams) – \$350 each

If fewer than 8 teams are registered, the prize money will be adjusted accordingly and announced with the schedule.

COMPETITION FORMAT

Unless otherwise specified, tournaments will be played in **pool format (sections)**, with 3 guaranteed games. Semifinals and the final for 1st place must be played. There will be no 3rd place game.

Curling Québec commits to:

- Coordinating the seeding of teams.
- Communicating the competition schedule and rules to registered teams.

The local committee commits to:

- Ensuring the presence of a resource person throughout the competition.
- Providing access to the ice and club facilities for the entire tournament.
- Posting results on the club website (if possible).
- Ensuring quality ice conditions at all times.
- Sending results (including draw shot challenge scores) to Curling Québec within 24 hours of the competition.

JUNIOR EXCELLENCE TOUR SPECIFIC REGULATIONS

PRACTICE AND DRAW SHOT CHALLENGE

- A coin toss will determine which team practices first. The winner may choose either stone color or first/second practice.
- Pre-game practices begin **20 minutes** before the official game time.
- All team members (including the fifth player) may practice for a maximum of 5 minutes. Each team then has two one-minute periods to complete two draw shots to the button.
- The two draw shots must be thrown by two different players. Players may choose their throwing order. Draw shots are always played toward the home end. The combined distance of the two team shots will determine which team has the hammer in the first end. The first-practice team must throw both shots with clockwise rotation (in-turn for right-handed players). The second-practice team must throw both shots with counterclockwise rotation (out-turn for right-handed players). In case of a tie after the draw shots, hammer will be decided by coin toss.

GAME DURATION

- All games will be **eight (8) ends** and must be completed; otherwise, sanctions will be imposed. A team may concede after completing four (4) ends.
- If the score is tied after regulation, play continues with extra ends until a winner is declared. The direction of play (sheet rotation) does not change.
- Games are not timed unless proposed by the host club. Timing will not penalize a team for lack of time. However, the umpire or organizing committee may advise coaches if they are behind schedule. A game should never last more than **2 hours 15 minutes**.

SWEEPING MORATORIUM

- The sweeping moratorium is in effect for all Curling Québec Junior Tour events.

NO-TICK ZONE

- The “no-tick zone” rule applies at all times in Junior Tour events.

COACH INTERACTIONS (one interaction per end)

- Coaches may request a maximum of **one (1) interaction per end**.
- The opposing coach is also allowed to interact with their team until the requesting team has finished.

- Same rule applies for extra ends.
- Unused interactions may not be carried forward.

Interaction rules:

- May last from **1 to 60 seconds maximum** (rounded up to the nearest 10 seconds on the sheet – optional).
- If a team uses less time, the opposing team's interaction ends as well.
- May occur along the backboard or sidelines between the playing lines.
- May be requested by the team controlling the house or by its coach (verbally).
- Coaches may position themselves either behind the glass or on the ice, but may only switch areas between ends.
- Maximum **4 minutes of interaction per game**.
- One (1) extra minute is added for each extra end.
- Coaches may speak to their team for up to **45 seconds between ends**.
- There is no 4-minute break after the 4th end.
- Coaches use designated seats (or stand in the designated area) along the backboards.
- Seats are placed on the same side as their team's stones.
- Between ends, coaches may walk to the other end after the 45-second interaction, while respecting adjacent games.
- Coaches may only move along sidelines and must wear proper footwear.
- No verbal or non-verbal communication with the team outside of interactions. This includes gestures, hand signals, or body language.
- **Penalties:**
 - 1st offense – verbal or written warning.
 - 2nd offense – coach must sit in the stands with no interaction for the rest of the current game (if before mid-game break) or the entirety of the next game (if after mid-game break).
 - 3rd offense – coach is removed for the remainder of the event.

Electronic device policy:

- Coaches may use phones/tablets for stats, notes, or photos of game situations.
- Communication use is strictly forbidden (including smartwatches).
- Penalties are the same as above (warning, suspension, then removal).

TEAM RANKING AND PLAYOFF ROUND

At the end of the preliminary round, teams will be ranked as follows:

1. Win-loss record
2. Win-loss record between tied teams (only if all have played each other)
3. Cumulative draw shot challenge results (lowest total, excluding worst result)

If still tied after #1 and #2, ranking will be determined solely by #3.

Playoff

format:

The scenario chosen depends on the number of teams and available sheets. The playoff scenario will be determined when the schedule is published.

STONE COLOR AND HAMMER – PLAYOFF ROUND

Semifinal: The higher-ranked team chooses either stone color or hammer in the first end.

Final: The team with the better win-loss record (or better ranking if both teams are from the same group, i.e. non-crossed pools) chooses hammer or stone color.

If both teams have the same record and are from different groups, the team with the best cumulative DSC (excluding worst result) chooses either stone color or last practice order, and DSC shots will be played if necessary.