



INFORMATIONS GÉNÉRALES ET **RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE**

CIRCUIT JUNIOR TREMPLIN **2025-2026**

1- INFORMATIONS GÉNÉRALES CIRCUIT JUNIOR TREMPLIN

PARTICIPANTS ET PARTICIPANTES

- Les athlètes doivent :
 - Être membre en règle d'un club de curling affilié dans la province du Québec. "Affilié" implique que ce club doit être membre en règle auprès de Curling Québec OU
 - Être une équipe invitée d'une autre province ou d'un autre pays.
- Un compétiteur ne peut être inscrit que dans une seule équipe par catégorie.
- Le format des tournois est ouvert, donc les équipes peuvent être composées de garçons et/ou de filles.
- Tous les athlètes doivent être âgé(e)s de 20 ans ou moins au 30 juin 2024 pour les tournois de la première partie du cycle, et doit être âgé(e)s 20 ans ou moins au 30 juin 2025 pour la deuxième partie du cycle.

REPLAÇANT(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 également avoir passé l'examen de prises de décision éthiques ainsi que d'avoir suivi 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 Tremplin 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 fautives.
- Si une équipe souhaite se qualifier au championnat provincial U18 et/ou U20 via le circuit Junior Tremplin, 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 Tremplin soit officiellement reconnu et sanctionné, un minimum de quatre (4) équipes devra y être inscrit.
- Les frais d'inscription pour chacun des tournois seront de 100\$ par équipe. Aucune bourse ne sera remise aux équipes dans le cadre de ces tournois. Des médailles seront données aux trois premières équipes.

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- La formule de jeu pour tous les tournois sera des « pools » (sections). Des demi-finales ainsi que des

finale bronze et or seront obligatoirement disputées.

- 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 TREMLIN

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 débuteront 15 à 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 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) bouts 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) bouts aient été complétés.
- 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 **est 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 (par exemple 6 secondes correspond à 10 secondes). 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 auront 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 POUR LA RONDE ÉLIMINATOIRE

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées dans leurs sections 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 précision).

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

Au cours des éliminatoires, l'équipe ayant le meilleur classement aura l'avantage de la dernière pierre ou le choix de la couleur des pierres. Cette équipe pratiquera en premier.