



# **INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**

## **GENERAL INFORMATION & SPECIFIC RULES**

# **CIRCUIT DOUBLE MIXTE JUNIOR**

2025-2026

## 1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

### ATHLÈTES ET ÉQUIPES

- Le circuit junior est un circuit U-21 (Âgés de 20 ans et moins au 30 juin 2025), il faut donc être né le 1er juillet 2004 ou après.
- Chaque équipe doit être composée d'un garçon et d'une fille.

### REMPLAÇANTS

- Les équipes doivent faire approuver le/la remplaçant(e) à Curling Québec avant le début de la partie. Au maximum un/e remplaçant/e est autorisé. Les parties gagnées avec le/la remplaçant(e) ne seront pas comptabilisées dans le nombre de victoires pour le classement provincial.

### ENTRAÎNEURS/ACCOMPAGNATEURS

- Chaque équipe doit avoir un adulte responsable âgé de minimum 21 ans (qui ne participe pas au tournoi en tant qu'athlète) ayant fait la vérification de ses antécédents judiciaires et la formation de la sécurité dans le sport. Cet adulte agira à titre de répondant pour l'équipe.
- Les entraîneurs/accompagnateurs doivent accompagner leur équipe en tout temps lors des compétitions.

### INSCRIPTIONS ET QUALIFICATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

- Les équipes désirant s'inscrire au championnat provincial Double Mixte Junior doivent compléter leur inscription auprès de Curling Québec avant la date limite d'inscription (31 décembre 2025).
- La date limite d'inscription de chaque tournoi Double Mixte Junior est fixée au jeudi deux semaines précédant le début de chacun des événements ou lorsque toutes les places auront été prises. Aucun remboursement ne sera accordé pour le désistement d'une équipe après la date limite d'inscription. Durant la saison 2025-2026, uniquement 3 événements seront présentés : Les tournois de Ville Mont-Royal, Kénogami et à déterminer.
- Les équipes pourront participer à autant de tournois qu'elles le souhaitent. Les équipes devront se qualifier pour recevoir une invitation au championnat provincial Double-Mixte junior. Pour se qualifier pour le championnat provincial double-mixte junior :
  - Les équipes médaillées des 3 tournois du circuit double mixte junior (maximum 9 équipes) sont directement qualifiées pour le championnat provincial.
  - Les autres équipes seront classées selon leurs 2 meilleurs résultats lors des tournois du circuit double mixte junior, au moins 3 équipes seront qualifiées par ce processus.
  - Dans l'éventualité où une équipe aurait remporté une médaille lors de deux tournois ou plus, les laissez-passer non attribués seront remis aux équipes via le système de points jusqu'à ce que les 12 laissez-passer aient été attribués.
  - Chaque équipe doit avoir joué ensemble (les deux athlètes) au minimum à un tournoi du circuit double mixte junior pour prétendre à la qualification au championnat provincial.
  - Les équipes n'ont pas le droit de jouer au tournoi à 4 durant la même fin de semaine.
- Un classement sera publié et actualisé sur le site web de curling Québec. Les équipes remporteront des points en fonction de la règle suivante : **Nombre de victoire(s) + (Nombre d'équipes + 1) – votre classement**. Exemple : L'équipe B a gagné toute ses parties (5 victoires) et donc le tournoi lors du tournoi double mixte de Kénogami (8 équipes). Le calcul est donc le suivant :  $5 + 9 - 1 = 13$

points.

### **DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION**

- La formule de jeu des tournois du circuit sera, sauf exception, des « pools » (sections). La formule sera modifiée si le tournoi n'est pas à sa pleine capacité. Nous essaierons toujours de privilégier 4 parties minimum par tournoi. Les demi-finales ainsi que les finales or et bronze 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**

### **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 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 (obligatoirement un par athlète). 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**

- Tous les matchs sont de 8 bouts et devront obligatoirement être disputés 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. En cas d'égalité après 8 bouts, le jeu se poursuit sans changement de direction des pierres pour toute manche supplémentaire nécessaire à la détermination de l'équipe gagnante (l'extrémité vers laquelle les pierres sont lancées ne doit pas être modifiée). Il n'y a pas de pause après le 4e bout.
- Veuillez respecter vos adversaires et l'équipe d'entretien de la glace en jouant à un rythme qui permet de terminer un match de 8 bouts en **1h50**. Mesurez votre temps en fonction de l'horloge, et

non en fonction du rythme des autres matchs. L'arbitre ou le comité organisateur se réserve le droit d'aller dire aux entraîneurs/accompagnateurs qu'ils sont en retard sur le temps.

### **MORATOIRE SUR LE BALAYAGE**

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

### **SPÉCIFICITÉS DU DOUBLE MIXTE**

- Une zone de garde protégée à 5 pierres est en vigueur (y compris les pierres stationnaires).
- Pour en savoir plus sur le règlement du format double mixte, cliquez ici : <https://www.curling.ca/a-propos-du-curling/commencer-a-jouer-au-curling/curling-double-mixte/?lang=fr>
- Les équipes placeront leurs propres pierres positionnées à chaque bout et pourront choisir les deux (2) pierres qu'elles souhaitent utiliser comme pierres positionnées en plaçant un élastique sur la poignée des pierres une fois l'entraînement d'avant-match terminé. Les pierres positionnées ne peuvent être changées pendant un match que pendant une pause entre les bouts. Si une pierre positionnée (marquée par un élastique sur la poignée) est lancée pendant un match, cela sera considéré comme une « violation de lancer » et la pierre sera retirée du jeu, mais seulement si la violation est constatée avant que la prochaine pierre de la manche ne soit lancée.

### **INTERACTIONS – NOUVEAU NOVEMBRE 2025**

- Pendant le déroulement d'un match, l'entraîneur (et le joueur remplaçant) peut communiquer avec son équipe depuis son poste au banc des entraîneurs. Ceci s'applique uniquement lorsqu'une équipe est l'ÉQUIPE NON ACTIVE. Il est interdit de crier. L'équipe non active ne doit pas distraire l'équipe active et doit être attentive au positionnement de ses joueurs.
  - Position des membres de l'équipe non active :
    - (a) Seuls le capitaine ou le vice-capitaine, et un autre joueur, peuvent se positionner à l'intérieur de la ligne de jeu, à l'extrémité vers laquelle sont lancées les pierres. Ils se placent derrière la ligne arrière lorsque l'équipe active effectue son lancer. Ces deux joueurs restent immobiles, leurs balais positionnés de manière à ne pas gêner ni distraire le joueur effectuant le lancer.
    - (b) Le joueur qui est le prochain à lancer peut se placer immobile sur le côté de la piste, derrière les blocs de départ, à l'extrémité d'où sont effectués les lancers. Il reste silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
    - (c) Les joueurs n'occupant pas les positions (a) ou (b) doivent se placer entre les lignes de jeu et sur le bord de la piste lorsque l'autre équipe active est en marche. Les joueurs positionnés dans cette zone doivent rester en file indienne pendant que le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
    - (d) Les membres de l'équipe non active ne doivent occuper aucune position ni effectuer aucun mouvement susceptible d'obstruer, de gêner ou de distraire un membre de l'équipe active.
  - En cas d'infraction, l'arbitre laissera toutes les pierres s'immobiliser et offrira à l'équipe non fautive les options suivantes : laisser le jeu se poursuivre tel quel; recommencer le lancer de la pierre; ou replacer toutes les pierres concernées le plus près possible de leur position initiale et relancer la pierre.

- En cas d'infraction commise par l'entraîneur ou le remplaçant, la personne fautive sera retirée du banc des entraîneurs pour le match en cours. Toute infraction supplémentaire entraînera l'exclusion de toute personne de cette équipe du banc des entraîneurs pour le reste de la compétition.
- De plus, les joueurs doivent cesser de parler avec leur entraîneur avant que la pierre adverse ne franchisse la première ligne de jeu afin d'éviter les directives excessives.
- LES INTERACTIONS AVEC L'ENTRAÎNEUR peuvent avoir lieu lorsque votre équipe est l'« ÉQUIPE ACTIVE ».
  - Les entraîneurs auront droit à un maximum de deux (2) interactions avec l'entraîneur pendant la première moitié du match et à un maximum de deux (2) interactions avec l'entraîneur pendant la deuxième moitié du match.
  - Les équipes auront droit à une (1) interaction avec l'entraîneur par manche supplémentaire.
  - Les interactions avec les entraîneurs inutilisées ne peuvent pas être reportées.
  - Les interactions avec les entraîneurs peuvent durer entre 5 et 60 secondes, mais pas plus.
  - Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou derrière la ligne arrière
  - Les interactions peuvent être demandées par tout membre de l'équipe qui contrôle la maison ou son entraîneur. Si l'entraîneur ou un joueur souhaite demander une interaction, il doit l'indiquer en faisant un signe de T avec ses mains lorsque son équipe contrôle la maison. Si quelqu'un demande une interaction, l'équipe doit utiliser une interaction.
  - Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées. Les désaccords seront portés à l'attention de l'arbitre en chef.
  - Une interaction avec l'entraîneur prend officiellement fin lorsque l'entraîneur et les joueurs cessent de parler et que l'entraîneur retourne s'asseoir à sa place désignée à l'extrémité de la piste.
  - La durée de la pause entre les manches sera de soixante (60) secondes. Les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les manches et les entraîneurs pourront rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou sur la ligne de côté entre les lignes de jeu.
  - Les entraîneurs peuvent s'asseoir ou se tenir debout à l'endroit/au siège qui leur a été attribué du même côté que les pierres de leur équipe
    - Les entraîneurs ne peuvent pas bouger de leur position/siège pendant la manche, sauf si une interaction avec l'entraîneur a été demandée. Par exemple, les entraîneurs ne peuvent pas bouger pour mieux voir la maison ou un lancer.
    - Entre les manches, les entraîneurs peuvent se déplacer vers l'une ou l'autre des extrémités en respectant les matchs 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.
    - Remarque : les associations membres peuvent ajuster la position des entraîneurs si les sites ne peuvent pas installer de sièges pour les entraîneurs dans l'aire de glace.

- S'il y a un joueur remplaçant, il peut s'asseoir avec l'entraîneur aux deux extrémités du centre de curling et de l'aréna (si l'espace le permet). Le joueur remplaçant peut participer au temps de discussion de l'équipe, mais ne peut participer à aucune interaction avec l'entraîneur. Le joueur remplaçant ne peut pas bouger de son siège pendant une manche. Remarque : les associations membres peuvent ajuster la position du remplaçant si les sites ne peuvent pas installer de sièges pour les remplaçants dans l'aire de glace.
- Il n'y aura absolument aucune parole ni aucun langage corporel de la part de l'entraîneur envers son équipe lorsque vous êtes l'équipe active et que vous avez le contrôle de la maison, sauf lors d'une interaction avec les entraîneurs 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 et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera assis à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs 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, leur tablette ou leur ordinateur 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 et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera assis à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs 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, si le tournoi est en format "pool" avec des sections égales (avec le même nombre d'équipes dans chaque section), les équipes seront classées dans leur section 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**

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.