

**PROCESSUS DE QUALIFICATIONS AUX JEUX DU CANADA 2027**  
**FINALE DU PROCESSUS**



**Informations générales et réglementation spécifique**

**General information & specific rules**

Club de curling Laval-sur-le-Lac

*17 au 19 avril 2026*

## 1- INFORMATIONS GÉNÉRALES / GENERAL INFORMATION

Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent lors de tous les événements sanctionnés par Curling Québec ainsi que la réglementation inscrite dans le Guide des compétiteurs de la Série Élite. Les règlements spécifiques décrits ci-après auront cependant préséance pour ce championnat. En cas de contradiction dans l'interprétation d'un règlement, le libellé en version française des documents de CQ aura toujours préséance et la version anglaise des documents CC aura préséance.

### Site hôte

Club de curling Laval-sur-le-Lac  
10 Rue les Pins,  
Laval QC  
H7R 1C7

### Arbitres en chef

Richard Gervais (arbitre en chef)  
r.gervais@curlingdescollines.ca  
Adjoint : Kevin Alladin

### Formulaire d'entente de participation

Toutes les équipes doivent signer le formulaire d'entente de participation au championnat (Annexe C) et le remettre à l'arbitre en chef avant leur premier match.

## 2- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

### Formule de championnat

**Garçons** : Les deux (2) équipes participantes joueront un 3 de 5.

**Filles** : Les trois (3) équipes participantes joueront un double tournoi à la ronde suivi de finales selon des scénarios prédéterminés en fonction des fiches des équipes à la fin de la ronde préliminaire.

**Double mixte** : Les cinq (5) équipes participantes joueront un tournoi à la ronde suivi de finales selon des scénarios prédéterminés en fonction des fiches des équipes à la fin de la ronde préliminaire.

### Équipement – Têtes de brosse autorisées

Veuillez prendre en note que le moratoire de Curling Canada sur le balayage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosses approuvées par la Fédération Mondiale de Curling seront autorisées durant le championnat. Une équipe prise en défaut avec de l'équipement non conforme perdra automatiquement le match en cours.

### Remplaçants

Les athlètes non-inscrits au processus de qualification ne peuvent pas faire partie des équipes et les remplaçants sont interdits. Aucun changement d'athlète ne sera autorisé pour les équipes, sauf raison exceptionnelle comme une blessure ne permettant pas de participer au reste de la qualification. Si tel est le cas, une autre personne de la liste devra être choisie après approbation de la fédération.

### Durée des matchs

Les matchs seront de huit (8) bouts et il y aura une pause obligatoire de 4 minutes à la fin du 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 4e bout soit complété.

S'il y a égalité à la suite des 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. Il n'y aura pas de pause après les bouts réglementaires.

### **Interactions**

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'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 U-18 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 entraîneurs Double Mixte auront droit à un maximum d'une (1) interaction avec l'entraîneur pendant la première moitié du match et à un maximum d'une (1) interaction 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 disposeront alors de 15 secondes pour regagner leur siège avant que la première pierre de la manche ne soit lancée. 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.

#### **Zone sans ricochet (curling à 4)**

Si, avant le lancer de la sixième pierre d'un bout, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse qui touche la ligne médiane dans la zone de garde protégée (ZGP) vers une position où elle ne touche plus la ligne médiane ou vers une position en dehors de la zone de garde protégée (ZGP), l'équipe non fautive a le choix de :

- (i) Retirer du jeu la pierre lancée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées vers leurs positions préalables à la violation
- (ii) Laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées.

Si la pierre est déplacée de la ligne médiane vers une position hors-jeu, alors la règle de la zone de garde protégée (FGZ) s'applique.

#### **Périodes d'entraînement pré-compétition**

Aucune période n'est prévue à l'horaire avant le début de la compétition.

#### **Périodes d'échauffement d'avant-match**

Garçons et filles : Les périodes d'échauffement d'avant-match débuteront trente (30) minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel. Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement sur leur piste désignée. Cette période sera de neuf (9) minutes plus deux (2) fois une (1) minute pour effectuer les placements pour la dernière pierre (PDP).

Curling double mixte : Les périodes d'échauffement d'avant match débuteront vingt (20) minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel. Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement sur leur piste désignée. Cette période sera de sept (7) minutes plus deux (2) fois une (1) minute pour effectuer les placements pour la dernière pierre (PDP).

#### **Périodes d'entraînement en soirée**

Veillez noter qu'il sera possible de s'entraîner en soirée pour une durée maximum d'une heure divisée entre les équipes intéressées, pour un maximum de 15 minutes par équipe et par glace (par exemple si 6 équipes intéressées pour la même glace, alors 10 minutes par équipe).

#### **Sélection des pierres de match (double mixte)**

Après la période d'échauffement d'avant-match, et avant le match, chaque équipe aura la responsabilité de choisir et d'identifier selon les directives de l'arbitre en chef : Deux (2) pierres identifiées qui seront utilisées en tant que pierre « positionnée » au début de chaque bout (une pierre par extrémité de piste) ainsi qu'une (1) pierre de substitution. Les cinq (5) pierres restantes seront les pierres qui seront lancées par l'équipe. Les équipes peuvent décider de substituer une de leurs cinq pierres pour la pierre identifiée de substitution uniquement au début d'un bout. Pour ce faire, ils doivent avertir l'arbitre en chef ainsi que l'autre équipe du changement.

#### **Avantage de la dernière pierre - ronde préliminaire**

L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par deux (2) placements effectués lors de la période d'échauffement d'avant match.

#### **Garçons**

Un tirage au sort sera effectué pour la couleur des pierres et la pratique. L'équipe souhaitant choisir la couleur des pierres devra pratiquer obligatoirement en premier. L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par deux (2) placements effectués après la période d'échauffement d'avant match.

Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins un (1) lancer de précision pendant les trois premières parties (5<sup>e</sup> joueur exclu). Une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra automatiquement l'avantage de la dernière pierre pour la durée restante de l'événement.

Les deux (2) équipes devront déclarer les joueurs qui effectueront le placement à l'arbitre en chef avant le début de la première période d'échauffement.

Les placements pour l'avantage de la dernière pierre seront toujours effectués dans l'ordre suivant : Rotation horaire en premier et rotation anti-horaire en deuxième.

#### **Filles**

Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins deux (2) placements pendant le tournoi à la ronde (5<sup>e</sup> joueuse exclue). Les deux (2) équipes devront déclarer les joueurs qui effectueront les placements à l'arbitre en chef avant le début de la première période. La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres couleur foncée (bleu) s'exercera en premier et effectuera ses deux (2) placements dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe lançant les pierres couleur pâle s'exercera en deuxième et lancera également ses deux (2) placements immédiatement après sa période d'échauffement. Les placements pour l'avantage de la dernière pierre seront toujours effectués dans l'ordre suivant : Rotation horaire en premier et rotation antihoraire en deuxième.

#### **Double Mixte**

L'avantage de choisir l'option (Position A ou B) au premier bout sera déterminé par deux (2) placements effectués lors de la période d'échauffement d'avant-match. Chaque membre de l'équipe doit effectuer un (1) des deux (2) placements. Les deux (2) placements seront effectués vers le côté vitrine. Les deux (2) équipes devront déclarer qui lancera en premier et en deuxième à l'arbitre en chef avant le début de la première période d'échauffement. La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres couleur foncée (bleu) s'exercera en premier et effectuera ses deux (2) placements dès la fin de sa période d'échauffement avec la rotation horaire. L'équipe lançant les pierres couleur pâle s'exercera en deuxième et lancera ses deux (2) placements immédiatement après sa période d'échauffement avec la rotation antihoraire.

**Tous**

La triangulation sera utilisée pour mesurer une pierre qui s'immobilise sur le bouton. Une distance de 199.6 cm sera accordée à une pierre qui ne touche pas à la maison ou qui n'a pas été lancée pendant la minute règlementaire.

Si aucune équipe n'a pu obtenir l'avantage de la dernière pierre à la suite du processus décrit précédemment, cet avantage lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.

**Classement des équipes et finales****Garçons :**

La première équipe à remporter 3 matchs remporte le duel et représentera le Québec aux Jeux du Canada 2027.

**Filles :**

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

1. Fiche victoires et défaites globale
2. Résultat des matchs entre les équipes impliquées.
3. Le cumulatif net des placements pour la dernière pierre. Les sept (7) meilleurs résultats sur huit (8) seront comptabilisés.

Pour les finales, un (1) des quatre (4) scénarios possibles sera joué en fonction des fiches des équipes :

- **Scénario 1 :**
  - o Les fiches des équipes correspondent à 4V-0D, 2V-2D, 0V-4D
  - o L'équipe classée 3 est éliminée. L'équipe Q2 devra battre l'équipe deux fois l'équipe Q1 pour l'emporter.
  - o Finale 1 : Dimanche 8h30 / Finale 2 (si nécessaire) : Dimanche 12h30
- **Scénario 1B :**
  - o Les fiches des équipes correspondent à 4V-0D, 1V-3D, 1V-3D
  - o Les équipes classées 2 et 3 jouent un bris d'égalité. L'équipe gagnant le bris d'égalité devra battre deux fois Q1 pour l'emporter.
  - o Match de bris d'égalité : Samedi 20h30 / Finale 1 : dimanche 12h30 / Finale 2 (si nécessaire) : dimanche 16h30
- **Scénario 2 :**
  - o Les fiches des équipes correspondent à 3V-1D, 3V-1D, 0V-4D ou à 3V-1D, 2V-2D, 1V-3D
  - o L'équipe classée 3 est éliminée. Les équipes Q1 et Q2 sont en finale et la première équipe qui gagne 2 parties remporte le processus (2 de 3).
  - o Finale 1 : Samedi 20h30 / Finale 2 : Dimanche 12h30 / Finale 3 (si nécessaire) : Dimanche 16h30
- **Scénario 2B :**
  - o Les fiches des équipes correspondent à 2V-2D, 2V-2D, 2V-2D
  - o Les équipes classées 2 et 3 jouent un bris d'égalité. L'équipe gagnant le bris d'égalité jouera contre équipe Q1 en finale. La première équipe qui gagne 2 parties remporte le processus (2 de 3).
  - o Bris d'égalité : Samedi 20h30 / Finale 1 : Dimanche 8h30 / Finale 2 : Dimanche 12h30 / Finale 3 (si nécessaire) : Dimanche 16h30

**Double Mixte**

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

1. Fiche victoires et défaites globale
2. Résultat des matchs entre les équipes impliquées.
3. Le cumulatif net des placements pour la dernière pierre. Les sept (7) meilleurs résultats sur huit (8) seront comptabilisés.

Pour les finales, un (1) des six (6) scénarios possibles sera joué en fonction des fiches des équipes :

- **Scénario 1 :**
  - o Les fiches des équipes correspondent à 4V-0D, 3V-1D, 2V-2D, 1V-3D, 0V-4D
  - o Il y aura une demi-finale entre Q2 vs Q3. L'équipe gagnant la demi-finale devra battre Q1 deux fois
  - o Demi-finale : Samedi 20h30 / Finale 1 : Dimanche 12h30 / Finale 2 (si nécessaire) : Dimanche 16h30
- **Scénario 2 :**
  - o Les fiches des équipes correspondent à 4V-0D, 2V-2D, 2V-2D, 2V-2D, 0V-4D ou 4V-0D, 2V-2D, 2V-2D, 1V-3D, 1V-3D
  - o Les équipes à égalité sont classées de 1 à 3. 1 est qualifiée Q2, bris d'égalité entre 2 et 3. Il y aura une demi-finale entre Q2 et Q3. L'équipe gagnante devra battre Q1 deux fois.

- Match de bris d'égalité : Samedi 20h30 / Demi-finale : Dimanche 8h30 / Finale 1 : Dimanche 12h30 / Finale 2 (si nécessaire) : Dimanche 16h30
- Scénario 3 :
  - Les fiches des équipes correspondent à 3V-1D, 3V-1D, 3V-1D, 1V-3D, 0V-4D ou à 3V-1D, 3V-1D, 2V-2D, 1V-3D, 1V-3D
  - Q1 joue contre Q2 pour une place directe en finale. Le perdant jouera contre Q3 pour une place en finale. Le gagnant du 1er match contre le gagnant du 2e match joueront en finale pour remporter le processus
  - Q1 vs Q2 : Samedi 20h30 / Demi-finale : Dimanche 12h30 / Finale : Dimanche 16h30
- Scénario 4 :
  - Les fiches des équipes correspondent à 3V-1D, 3V-1D, 2V-2D, 2V-2D, 0V-4D
  - Les équipes classées 3 et 4 joueront un bris d'égalité pour déterminer qui sera Q3. Q1 joue contre Q2 pour une place directe en finale. Le perdant jouera contre Q3 pour une place en finale. Le gagnant du 1er match (Q1vsQ2) contre le gagnant du 2e match joueront en finale pour remporter le processus
  - Q1 vs Q2 et bris d'égalité : Dimanche 8h30 / Demi-finale : Dimanche 12h30 / Finale : Dimanche 16h30
- Scénario 5 :
  - Les fiches des équipes correspondent à 3V-1D, 2V-2D, 2V-2D, 2V-2D, 1V-3D
  - Les équipes classées 3 et 4 joueront un bris d'égalité pour déterminer qui sera Q3. Q1 joue contre Q2 pour une place directe en finale. Le perdant jouera contre Q3 pour une place en finale. Le gagnant du 1er match (Q1vsQ2) contre le gagnant du 2e match joueront en finale pour remporter le processus
  - Q1 vs Q2 et bris d'égalité : Dimanche 8h30 / Demi-finale : Dimanche 12h30 / Finale : Dimanche 16h30
- Scénario 6 :
  - Les fiches des équipes correspondent à 2-2, 2-2, 2-2, 2-2, 2-2
  - Les équipes classées 3 et 4 joueront un bris d'égalité pour déterminer qui sera Q3 (5e est éliminé, 1er est Q1). Q1 joue contre Q2 pour une place directe en finale. Le perdant jouera contre Q3 pour une place en finale. Le gagnant du 1er match (Q1vsQ2) contre le gagnant du 2e match joueront en finale pour remporter le processus
  - Q1 vs Q2 et bris d'égalité : Dimanche 8h30 / Demi-finale : Dimanche 12h30 / Finale : Dimanche 16h30

### **Choix des pierres et dernières pierres - finales**

#### **Filles et double mixte**

Au cours des éliminatoires, l'avantage de la dernière pierre et le choix de la couleur des pierres seront accordés à l'équipe ayant la meilleure fiche victoires-défaites. Si deux (2) équipes ont des fiches victoires-défaites identiques, l'équipe avec le meilleur classement aura le choix de la couleur des pierres ou de la période d'échauffement. L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par deux (2) placements tels que décrits précédemment.

**ANNEXE A – CODE D'ÉTHIQUE DU PARTICIPANT**  
**APPENDIX A – PARTICIPANT'S CODE OF ETHICS**

Il est attendu que tout joueur ou joueuse participant à un tournoi, un championnat ou à un évènement officiel sanctionné par Curling Québec doit se comporter de façon respectueuse envers ses coéquipiers, ses adversaires, les arbitres, les organisateurs, les spectateurs et toute autre personne présente.

Ainsi, les comportements suivants ne seront dorénavant plus tolérés lors des événements sanctionnés par Curling Québec :

- Coup de balai : tout coup de balai effectué sur la surface de jeu ou à l'extérieur, endommageant ou non la surface glacée.
- Langage abusif : blasphèmes, etc.

**Sanctions**

Les arbitres en chef auront l'obligation d'appliquer les sanctions suivantes :

- Première offense dans un match : avertissement. L'arbitre en chef informera le/la joueur/joueuse concerné lorsque le bout sera complété.
- Deuxième offense dans un même match pour un même joueur : expulsion ; comme stipulé dans les règlements avec arbitres de Curling Canada, le joueur expulsé ne peut pas être remplacé (Règle 18.8) et l'équipe doit terminer le match avec trois joueurs.
- Troisième offense pour un même joueur dans le même tournoi : expulsion définitive de l'évènement et convocation auprès du comité de discipline de CQ.

**ANNEXE B – ENTENTE DE PARTICIPATION  
APPENDIX B – PARTICIPATION AGREEMENT**

**ENTENTE DE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ, DE DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ, DE RENONCIATION AUX RÉCLAMATIONS ET  
D'ACCEPTATION DES RISQUES**

et

**FORMULAIRE DE CONSENTEMENT POUR LES PHOTOS, VIDÉOS ET WEBDIFFUSION EN DIRECT**

**(à l'intention des participants n'ayant pas atteint l'âge de majorité) MISE EN GARDE!**

Il s'agit d'une entente juridique contraignante. Clarifiez toute question ou préoccupation avant d'accepter les conditions de cette entente.

1. En tant que participant au sport du curling et aux activités, programmes, cours, services et événements fournis, commandités ou organisés par Curling Québec, y compris ses administrateurs, dirigeants, membres de comités, membres, employés, sous-traitants, entraîneurs, bénévoles, officiels, participants, agents, commanditaires, propriétaires/exploitants respectifs (collectivement appelés « organisation »), y compris, mais sans s'y limiter : les matchs, les tournois, les séances d'entraînement, les entraînements, les entraînements personnels, les entraînements hors glace, l'utilisation d'équipements de musculation et de conditionnement physique, les appareils et installations, les programmes nutritionnels et diététiques, les séances ou leçons d'orientation ou d'instruction, les programmes de conditionnement aérobie et anaérobie, collectivement ou indépendamment (collectivement, les « activités »), le participant et le parent/tuteur du participant (collectivement, les « parties ») reconnaissent et acceptent les conditions suivantes décrites dans la présente entente.
2. Les parties reconnaissent et conviennent que l'organisation n'est pas responsable de l'ensemble des blessures, dommages matériels, dépenses, pertes de revenu, dommages ou pertes de toute nature subis par les parties pendant ou à la suite des activités, causés de quelque manière que ce soit, y compris, mais sans s'y limiter, la négligence de l'organisation.

**Description et reconnaissance des risques**

3. Les parties comprennent et reconnaissent que :
  - a. les activités comportent des risques et des dangers prévisibles et imprévisibles, qu'aucun degré de soin apporté, de prudence ou d'expertise ne peut éliminer, y compris, sans s'y limiter, le risque de lésions corporelles graves, d'invalidité permanente, de paralysie et de décès. Le sport du curling se joue sur une piste de glace qui est glissante, dure et dangereuse;
  - b. un risque pertinent de la participation au sport du curling est le risque de traumatisme crânien grave si le participant tombe, trébuché ou fait un faux pas sur le sol ou la glace. Il est fortement recommandé que le participant porte un casque en tout temps durant sa participation au sport du curling; et
  - c. l'organisation a la tâche difficile d'assurer la sécurité et elle n'est pas infaillible. L'organisation peut ne pas être au courant de la forme physique ou des capacités du participant, peut mal juger les conditions météorologiques ou environnementales, peut donner des instructions ou des avertissements incomplets et l'équipement utilisé pourrait mal fonctionner;
4. Le participant participe volontairement aux activités. En contrepartie de cette participation, les parties reconnaissent par la présente qu'ils sont conscients des risques et des dangers et qu'ils peuvent être exposés à de tels risques et dangers, qui englobent, entre autres, ce qui suit :
  - a. santé : exécution de techniques physiques ardues et exigeantes, effort physique, surmenage, étirements, déshydratation, fatigue, séances d'entraînement cardiovasculaires, mouvements et arrêts rapides, mauvaise forme physique, blessures traumatiques, entorses ou fractures, blessures à la moelle épinière, blessures à la tête, y compris, mais sans s'y limiter, les blessures à la tête fermées, les traumatismes crâniens contondants ou les commotions cérébrales pouvant rendre le participant paralysé de façon permanente ou des lésions cérébrales; blessures graves à pratiquement tous les organes, articulations, ligaments, muscles, tendons et autres parties du corps.
  - b. locaux : état défectueux, dangereux ou non sécuritaire des installations; chutes; collisions avec des objets, des murs, de l'équipement ou des personnes; conditions dangereuses, non sécuritaires ou irrégulières des planchers, de la glace ou

- d'autres surfaces; emplacement et incapacité d'obtenir une aide d'urgence; conditions météorologiques extrêmes; et déplacements vers et depuis les locaux.
- c. utilisation de l'équipement : défaillance mécanique de l'équipement; conception ou fabrication négligente de l'équipement; fourniture par l'organisation ou omission de l'organisation de donner des avertissements, des directives, des instructions ou des conseils quant à l'utilisation de l'équipement; défaut d'utiliser ou de faire fonctionner l'équipement selon mes propres capacités.
- d. contact : contact avec des balais, des brosses ou des pierres de curling, d'autre équipement, des véhicules ou d'autres personnes, ce qui peut entraîner des lésions corporelles graves, y compris, mais sans s'y limiter, des commotions cérébrales et d'autres lésions cérébrales ou des lésions graves à la colonne vertébrale;
- e. conseils : conseils donnés avec négligence à propos des activités;
- f. capacité : défaut d'agir de façon sécuritaire ou selon mes propres capacités ou aux endroits désignés;
- g. sport : le jeu du curling et ses risques inhérents, y compris, mais sans s'y limiter, la course, le glissement ou la glissade sur la surface de glace, le lancer de la pierre de curling, le rôle de capitaine ou le balayage, les pieds mis sur la glace à partir de l'allée ou sur l'allée à partir de la surface de glace ou passer par-dessus les bandes latérales qui divisent les pistes de glace;
- h. cyber : atteinte à la vie privée, piratage, mauvais fonctionnement de la technologie ou dommage;
- i. conduite : ma conduite et la conduite d'autres personnes, y compris toute altercation physique entre les participants;
- j. déplacement : l'aller-retour pour les activités.
- k. négligence : l'organisation peut faire preuve de négligence, ce qui peut inclure le fait qu'elle ne prenne pas de mesures raisonnables pour protéger le participant contre les risques et les dangers associés à la participation aux activités.

## Conditions

5. En contrepartie de l'autorisation que donne l'organisation au participant de participer aux activités, les parties conviennent de ce qui suit :
  - a. lorsque le participant s'exerce ou s'entraîne dans son propre espace, les parties sont responsables de l'environnement, de l'emplacement et de l'équipement que le participant sélectionne;
  - b. la condition mentale et physique du participant est appropriée pour participer aux activités et les parties assument tous les risques liés à l'état mental et physique du participant;
  - c. se conformer aux règlements pour la participation aux activités;
  - d. se conformer aux règlements de l'installation ou d'utilisation de l'équipement, ainsi qu'à toute instruction ou directive de l'organisation;
  - e. si le participant observe un danger ou un risque inhabituel, il cessera de participer et informera immédiatement de ses observations un représentant de l'organisation;
  - f. les risques associés aux activités sont accrus lorsque le participant est intoxiqué et il ne participera pas si ses facultés sont affaiblies d'une façon ou d'une autre;
  - g. il est de la seule responsabilité du parent/tuteur d'évaluer si toute activité est trop difficile pour le participant. Lorsque le participant commence une activité, le parent/tuteur reconnaît et accepte la pertinence et les conditions de l'activité;
  - h. le parent/tuteur est responsable du choix d'équipement de sécurité ou de protection du participant et de l'ajustement sécuritaire de cet équipement; l'organisation peut assurer le transport vers les services médicaux d'urgence si elle le juge nécessaire pour la santé et la sécurité immédiates du participant, et le parent/tuteur est financièrement responsable de ces services;
  - i. les parties ne s'appuient pas sur des déclarations orales ou écrites faites par l'organisation ou ses agents, que ce soit dans une brochure ou une publicité ou dans des conversations individuelles, pour accepter de participer aux activités; et
  - j. l'organisation n'est pas responsable de tout dommage causé au véhicule, aux biens ou à l'équipement du participant et de tout coût associé à toute perte connexe qui pourrait résulter des activités.
6. En contrepartie de l'autorisation que donne l'organisation au participant de participer, les parties conviennent que :
  - a. elles ASSUMENT tous les risques découlant de la participation aux activités de l'organisation ou associés ou liés à la participation;
  - b. elles RENONCENT à toute réclamation qu'elles pourraient avoir à présent ou à l'avenir contre l'organisation; et

- c. elles ACCEPTENT LIBREMENT ET ASSUMENT PLEINEMENT tous ces risques et la possibilité de blessures, décès, dommage matériel, dépense et perte connexe, y compris la perte de revenu, résultant de la participation aux activités de l'organisation; et
- elles DÉGAGENT À JAMAIS et INDEMNISENT l'organisation de toute responsabilité pour toute réclamation, demande, action, tout dommage (y compris les dommages directs, indirects, particuliers ou consécutifs), perte, action, jugement et coût (y compris les honoraires d'avocat) (collectivement, les « réclamations ») qu'elles pourraient avoir à présent ou à l'avenir, qui pourraient découler de la participation aux activités, en résulter ou y être liés même si de telles réclamations pourraient avoir été causées de quelque façon que ce soit, y compris la négligence, la négligence grossière, le sauvetage fait avec négligence, l'omission, le manque de diligence, la rupture de contrat ou le manquement à la norme de diligence de l'organisation;
  - les parties acceptent expressément que cette entente vise à être aussi générale et inclusive que la loi le permet et que si l'une de ses dispositions est considérée comme étant non valide, les dispositions restantes resteront néanmoins en vigueur et auront plein effet juridique; et
  - les parties attestent avoir lu et compris cette entente, qu'elles signent volontairement, et que cette entente sera exécutoire pour elles-mêmes, leurs héritiers, leur conjoint ou conjointe, leurs enfants, leurs parents, leurs tuteurs, leurs proches parents, leurs exécuteurs, leurs administrateurs et leurs représentants légaux ou personnels. Les parties reconnaissent en outre qu'en signant cette entente, elles ont renoncé à leur droit de maintenir une poursuite contre l'organisation fondée sur toutes les réclamations dont elles l'ont déchargé dans la présente.
7. Sans limiter la généralité de ce qui précède, les parties renoncent en outre à tout recours, qu'elles pourraient entreprendre maintenant ou ultérieurement, résultant de toute décision prise par l'organisation.
8. Les parties ont eu la possibilité d'obtenir des conseils juridiques indépendants avant de signer cette entente et de bien comprendre ses dispositions. Personne n'a tenté d'influencer indûment leur signature de cette entente. Les parties ont signé cette entente elles-mêmes après avoir soigneusement examiné toutes les dispositions.

#### FORMULAIRE DE CONSENTEMENT POUR LES PHOTOS, VIDÉOS ET WEBDIFFUSION EN DIRECT

1. Je, en tant que participant organisationnel ou parent ou tuteur légal du participant organisationnel mineur, accorde par la présente à Curling Québec (« l'organisation ») la permission de photographier et/ou d'enregistrer l'image et/ou la voix du participant organisationnel pour le besoin de photos ou de vidéos (collectivement les « images ») et d'utiliser les images pour promouvoir le sport et/ou l'organisation dans les médias traditionnels tels que les bulletins d'information, les sites Web, la télévision, les films, la radio, la presse écrite et/ou l'affichage, ainsi que dans les médias sociaux tels que Instagram, Facebook, YouTube et X/Twitter. Cela inclut l'organisation qui diffusent ou diffusent en ligne en direct les images sur les médias sociaux et dans les médias traditionnels. Je comprends que je renonce à toute demande de rémunération pour l'utilisation du contenu audio/visuel utilisé à ces fins. Ce consentement restera en vigueur à perpétuité.
2. Je, en tant que participant organisationnel [ou parent ou tuteur légal du participant organisationnel mineur], décharge entièrement et accepte de dégager de toute responsabilité l'organisation de l'ensemble des réclamations, demandes, actions, dommages, pertes ou coûts pouvant résulter de la collecte, de l'utilisation ou de la divulgation des images ou de la prise, de la publication, de la déformation des images, des négatifs et des originaux ou de toute autre ressemblance ou représentation du participant organisationnel qui pourrait survenir ou être produite lors de la prise desdites images ou de leur traitement ultérieur, y compris, mais sans s'y limiter, toute réclamation pour diffamation, contrefaçon, appropriation illicite de la personnalité ou atteinte à la vie privée.
3. Je, en tant que participant organisationnel ou parent ou tuteur légal du participant organisationnel mineur, **RECONNAIS ET CONVIENS** que j'ai lu et compris les conditions générales du présent document. En mon nom et au nom de mes héritiers et de mes ayants droit, j'accepte de signer ce document volontairement et de respecter ces conditions.
4. Je comprends que je peux révoquer ce consentement à tout moment en fournissant un avis écrit à [alanna.routledge@curling-quebec.qc.ca](mailto:alanna.routledge@curling-quebec.qc.ca). Dès réception de cet avis, l'organisation cessera d'utiliser de nouvelles images du participant organisationnel, mais pourra continuer à utiliser les images déjà en circulation.

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

**ENTENTE DE CONSENTEMENT ÉCLAIRÉ, DE DÉGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ, DE RENONCIATION AUX RÉCLAMATIONS ET  
D'ACCEPTATION DES RISQUES**

et

**FORMULAIRE DE CONSENTEMENT POUR LES PHOTOS, VIDÉOS ET WEBDIFFUSION EN DIRECT**

<b>Athlète 1</b>	Nom du participant : _____ Date : _____ Nom du parent/tuteur : _____ Signature : _____ Téléphone : _____ Courriel : _____
<b>Athlète 2</b>	Nom du participant : _____ Date : _____ Nom du parent/tuteur : _____ Signature : _____ Téléphone : _____ Courriel : _____
<b>Athlète 3</b>	Nom du participant : _____ Date : _____ Nom du parent/tuteur : _____ Signature : _____ Téléphone : _____ Courriel : _____
<b>Athlète 4</b>	Nom du participant : _____ Date : _____ Nom du parent/tuteur : _____ Signature : _____ Téléphone : _____ Courriel : _____
<b>Athlète 5</b>	Nom du participant : _____ Date : _____ Nom du parent/tuteur : _____ Signature : _____ Téléphone : _____ Courriel : _____
<b>Entraîneur</b>	Nom de l'entraîneur : _____ Date : _____ Signature : _____ Téléphone : _____ Courriel : _____

IL EST OBLIGATOIRE DE:

1. signer (par tous les joueurs/joueuses ou parents (si moins de 18 ans) de l'équipe et l'entraîneur)
2. remettre à l'arbitre en chef au championnat provincial AVANT de jouer votre PREMIER match.