



INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE GENERAL INFORMATION & SPECIFIC RULES



CIRCUIT JUNIOR EXCELLENCE

2026-2027

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1. ATHLÈTES ET ÉQUIPES

- Âge des compétiteurs : Le circuit junior est un circuit U-20 (19 ans et moins au 30 juin 2026).
- Les équipes doivent être uniquement composées de filles ou de garçons.

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

1.3. 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.

1.4. 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.
- 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. En savoir plus : [Reglements-pour-la-distribution-de-points-revision-2026-2027-1.pdf](#)
- 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 375\$ par équipe. Avec ce montant, 100\$ est remis au club hôte, 225\$ est remis en bourse, et 50\$ par équipe pour la qualité de la glace. Pour chaque catégorie, avec 8 équipes, et sous réserve de commandites supplémentaires, les bourses seront de 1'800\$ et seront divisées selon ce qui suit : 1ère place - 750\$, 2ème place - 500\$, 3ème place (2 équipes) - 275\$. 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.

1.5. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- Curling Québec s'engage à coordonner le « semage » des équipes ainsi qu'à 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, et envoyer les résultats à Curling Québec 24 heures après la compétition.

2. RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2.1. PRATIQUES ET PDP (PLACEMENT POUR LA DERNIÈRE PIERRE)

- 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 4 minutes lors de la pratique. Ils auront ensuite deux fois une minute pour compléter les deux PDP.
- Les deux PDP doivent être effectués par deux joueurs différents.
- Les joueurs sont libres de choisir l'ordre des lancers.
- Les PDP se jouent en direction de la vitrine. La distance totale des 2 PDP de l'équipe servira à déterminer l'équipe qui aura le marteau au premier bout. L'équipe qui pratique en premier effectuera ses deux PDP 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) PDP. S'il y a égalité après les PDP, l'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un tirage au sort.

2.2. DURÉE DES PARTIES

- Tous les matchs sont de huit (8) bouts et devront obligatoirement être disputés à défaut de quoi, des sanctions seront prises contre les équipes fautes. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) manches aient été complétées.
- Il n'y a pas de pause de mi-match.
- 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.
- 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 **2h15 au maximum**. 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.

2.3. MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

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

2.4. INTERACTIONS

2.4.1. Interactions

- Pendant le déroulement d'un match, l'entraîneur (et le joueur remplaçant) peut communiquer avec son équipe depuis le 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.
 - Positionnement des membres de l'équipe non active :
 - Seuls le capitaine ou le vice-capitaine, ainsi qu'un autre joueur, peuvent se positionner à l'intérieur de la ligne de jeu, à l'extrémité où se déroule le jeu. Ils doivent se placer derrière la ligne arrière lorsque l'équipe active est en train de lancer. Les deux joueurs doivent rester immobiles, leurs balais positionnés de manière à ne pas gêner ni distraire le joueur effectuant le lancer.
 - Le joueur qui est le prochain à lancer pour l'équipe non active peut se placer immobile sur le côté de la piste, derrière les blocs de départ, à l'extrémité où est effectué le lancer. Le joueur doit rester silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe active est en train de lancer.
 - Les joueurs n'occupant pas les positions (a) ou (b) doivent se placer entre les lignes de jeu et aux extrémités du côté de la piste lorsque le chronomètre de l'équipe active est en marche. Les joueurs positionnés dans cette zone doivent rester côte à côte pendant que le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
 - Les membres de l'équipe non active ne doivent adopter aucun comportement ni effectuer aucun mouvement susceptible d'obstruer, de gêner ou de distraire un membre de l'équipe active, y compris l'entraîneur.
 - En cas d'infraction, l'arbitre doit laisser toutes les pierres s'immobiliser et donner à l'équipe non fautive l'option suivante : laisser le jeu se poursuivre; ou relancer la pierre; ou replacer toutes les pierres concernées aussi près que possible de leur position d'origine et relancer la pierre.
 - En cas d'infraction commise par l'entraîneur ou le joueur remplaçant, la personne fautive sera retirée du banc des entraîneurs pour le match en cours. Toute infraction supplémentaire entraînera l'exclusion de tout membre de l'équipe du banc des entraîneurs pour le reste de la compétition. o Autre règle : les joueurs doivent cesser de parler à leur entraîneur lorsque la pierre adverse franchit la ligne du T à l'extrémité du lancer.
- LES INTERACTIONS AVEC L'ENTRAÎNEUR peuvent avoir lieu lorsque votre équipe est « L'ÉQUIPE ACTIVE ».
 - Les entraîneurs des équipes auront droit à un maximum de deux (2) interactions dans la première moitié du match et à un maximum de deux (2) interactions dans la deuxième moitié du match.
 - Les équipes auront droit à une (1) interaction avec l'entraîneur par bout supplémentaire.
 - Les interactions avec l'entraîneur qui n'ont pas été utilisées ne peuvent pas être reportées.
- 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.

- Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou derrière la ligne arrière. L'équipe qui demande l'interaction a la priorité quant à l'endroit où elle souhaite se rencontrer.
- Pendant une interaction avec les entraîneurs, 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. Les interactions avec les entraîneurs dureront entre 5 et 60 secondes, mais pas plus. Si une équipe utilise moins de temps, la possibilité pour l'équipe adverse de communiquer se termine également.
- Une interaction prend officiellement fin lorsque l'entraîneur et les joueurs cessent de parler et que l'entraîneur revient s'asseoir à sa place désignée derrière la piste.
- Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées.

2.4.2. Positionnement/sièges des entraîneurs

Les entraîneurs peuvent s'asseoir ou se tenir debout à la place/au siège qui leur est assigné(e), du même côté que les pierres de leur équipe.

- Les entraîneurs ne peuvent pas quitter leur place/siège pendant un bout, sauf si leur équipe a demandé une interaction avec l'entraîneur. Par exemple, les entraîneurs ne peuvent pas se déplacer pour mieux voir la maison ou le lancer.
- Entre les bouts, les entraîneurs peuvent se déplacer d'une extrémité à l'autre, en respectant les matchs sur les pistes adjacentes. Ils doivent se déplacer uniquement le long des lignes de côté et porter des chaussures appropriées pour la glace.

2.4.3. Durée des pauses entre les bouts

La durée de la pause entre les bouts sera de soixante (60) secondes. Les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les bouts et les entraîneurs pourront rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de 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 du bout ne soit lancée.

2.4.4. Remplaçants

S'il y a un joueur remplaçant, il peut se tenir debout ou s'asseoir avec l'entraîneur. Le joueur remplaçant peut participer aux discussions de l'équipe entre les bouts. Le joueur remplaçant ne peut pas participer à l'interaction avec l'entraîneur de son équipe pendant un bout. Remarque : Les organisateurs peuvent modifier la place du remplaçant si les installations ne permettent pas de réserver des places assises aux remplaçants au niveau de la glace.

2.4.5. Sanctions

Pour les infractions suivantes, veuillez noter les sanctions indiquées ci-dessous :

- Il n'y aura absolument aucune parole ni aucun langage corporel de la part de l'entraîneur envers son équipe, sauf entre le moment où l'équipe transfère le contrôle de la maison et celui où la pierre de l'équipe adverse franchit la ligne de jeu la plus éloignée, pendant une interaction, pendant une interaction de l'équipe adverse ou entre les bouts. Le langage corporel comprend les gestes de la main ou du corps, l'utilisation de signaux ou toute autre forme de communication.
- Les entraîneurs sont autorisés à utiliser leur téléphone ou leur tablette pour saisir les statistiques du match, prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de match, mais ils ne sont pas

autorisés à utiliser ces appareils, des montres intelligentes ou des oreillettes/casques d'écoute 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 en cours de match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause en cours de match).
- Troisième infraction : l'entraîneur sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront traitées par l'arbitre en chef et, en cas de troisième infraction, le gestionnaire de l'événement en informera l'association membre dans un délai maximal d'une semaine après la fin de la compétition.

2.5. FORMAT DE LA COMPÉTITION

2.5.1. Ronde préliminaire

Le format de la compétition dépend du nombre d'équipes inscrites.

Équipes	Nombre de section(s)	Nombre de matchs	Qualification pour la ronde éliminatoire	Format ronde éliminatoire
4	1 (4)	3	3 meilleures équipes	Q1 en finale, Q2-Q3 en demi-finale
5	1 (5)	4	3 meilleures équipes	Q1 en finale, Q2-Q3 en demi-finale
6	2 (3-3) croisées	3	4 meilleures équipes	Q1 vs Q4, Q2 vs Q3
7	2 (4-3) croisées	4 (1 match intra-section pour la section de 4)	4 meilleures équipes	Q1 vs Q4, Q2 vs Q3
8	2 (4-4) / 2 (4-4) croisées	3 / 4 (selon la disponibilité des glaces)	2 meilleures équipes de chaque section / 4 meilleures équipes	QA1 vs QB2, QA2 vs QB1 / Q1 vs Q4, Q2 vs Q3
10	2 (5-5)	4	2 meilleures équipes de chaque section	QA1 vs QB2, QA2 vs QB1

2.5.2. Classement des équipes à l'issue de la ronde préliminaire

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées dans leur section ou dans un classement général 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).

2.5.3. Ronde éliminatoire

Pour la ronde éliminatoire, 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.