CURLING QUÉBEC

INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE
GENERAL INFORMATION & SPECIFIC RULES



TOURNOIS DES RÉGIONS U-15

2026-2027

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

2. ATHLÈTES ET ÉQUIPES

- Les compétiteurs 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.
- Chacun(e) des joueurs/joueuses doit être âgé(e) de 14ans et moins au 31 décembre 2026.
- Les équipes sont composées de : 4 garçons/filles, 3 filles/1 garçon, 3 garçons/1 fille, 2 filles/2 garçons.
- Pour la finale des régions U-15: 1) Il faut au minimum 3 athlètes présents qui font partie de l'équipe ayant gagné un des 11 tournois des régions U-15. 2) Il y a au maximum 5 joueurs/joueuses par équipe. 3) Tous les athlètes participant à la finale doivent avoir participé à au moins un tournoi des régions.
- Les remplaçants (non-inscrits officiellement au sein d'une équipe comme 5e joueur avant le début de la compétition) doivent jouer à la première position (lead).

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.
- Les entraîneurs doivent satisfaire aux exigences de formation pour les entraîneurs U-15 (CURLING JUNIOR).
- 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 doit accompagner leur équipe en tout temps lors des compétitions.

4. INSCRIPTIONS

- La date limite d'inscription pour chaque tournoi est fixée selon le calendrier publié sur Curling Québec. Aucun remboursement ne sera accordé après la date limite d'inscription.
- Les équipes pourront participer à autant de tournois qu'elles le souhaitent. Cependant, les équipes de la région auront une place garantie (dans la limite des places disponibles, par ordre d'inscription) jusqu'à la date mentionnée sur le site de Curling Québec. Après cette date, les équipes hors région inscrites au tournoi seront avisées si leur place est compromise dans le tournoi (par ordre d'inscription).
- Tous les tournois sont indépendants les uns des autres, de nouvelles équipes peuvent être formées à tout moment.
- Pour qu'un tournoi des régions U-15 ait lieu, il faut idéalement au minimum 3 équipes.
- Les tournois des régions U-15 auront 4 parties garanties (sauf exception) et se dérouleront le samedi et le dimanche. Les frais d'inscription pour chacun des tournois seront de 105$ par équipe.

5. FINALE DES RÉGIONS

- La finale des régions U-15 avec les gagnants des 11 tournois régionaux. La 12ème équipe à participer sera une équipe provenant du club hôte à la condition que cette équipe ait au moins participé à un tournoi des régions U-15. S'il y a plus d'une équipe admissible provenant du club hôte, une qualification interne devra être faite pour déterminer l'équipe hôte. La finale sera donc composée de 12 équipes. Si l'équipe hôte gagne un des 11 tournois régionaux ou qu'un tournoi n'a pas lieu, un tirage au sort sera fait parmi toutes les équipes arrivées 2ème aux tournois des régions U-15.

- Comme une équipe peut jouer plusieurs tournois, si une équipe a déjà obtenu sa qualification pour la finale et gagne à nouveau, la place est remise en jeu lors d'un tirage au sort parmi toutes les équipes arrivées 2e des tournois des régions. Le tirage se déroulera à la fin du dernier tournoi et il y aura autant de tirages que de places restantes.
- Pour que l'équipe gagnante obtienne sa qualification, l'équipe doit être composée d'au moins 3 athlètes qui n'ont pas encore obtenu leur qualification. Exemple : Équipe A gagne le tournoi des régions X et se qualifie pour la finale des régions U-15. Deux semaines plus tard, Équipe B, composée de 3 joueurs n'ayant pas encore gagné décide de jouer avec un/e athlète de l'équipe A lors du tournoi des régions Y. L'équipe B gagne le tournoi des régions Y. L'équipe B est qualifiée pour la finale des régions U-15 car elle a respecté la condition d'avoir minimum 3 athlètes n'ayant pas encore été qualifié. L'équipe B devra cependant désigner un/e quatrième athlète pour se rendre à la finale des régions U-15 et devra répondre aux exigences de la section 1.1 mentionné plus haut.

6. 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.

7. RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

8. PRATIQUES ET MARTEAU AU PREMIER BOUT

- Lors de la première partie, le gagnant du tirage au sort aura le choix de la pratique ou de la couleur des pierres. Pour les parties suivantes, l'équipe la mieux classée aura le choix de la pratique ou de la couleur des pierres. Celui qui choisit la couleur devra prendre la première pratique.
- Un placement pour la dernière pierre (PDP) sera effectué par chaque équipe au début de chaque partie pour déterminer quelle équipe obtiendra le marteau. Si les deux équipes sont à égalité à la suite du PDP, un tirage au sort devra être effectué pour déterminer le marteau au 1er bout. Le cumul des PDP au fur et à mesure du tournoi permettra également de départager les équipes ayant le même nombre de victoires et de bout pour le classement. Au total, 4 PDP seront joués et ceux-ci doivent être joués par 4 athlètes différents. Si le tournoi implique une 5e partie, alors il n'y a aucune restriction pour le 5e PDP.
- Les pratiques d'avant partie débuteront 15 minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel.
- Les équipes ont 5 minutes de pratique (glissades non comprises).

9. DURÉE DES PARTIES

- Toutes les parties prévues dans le cadre des tournois seront de six (6) bouts et devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi, des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Les matchs de bris d'égalité ou de finales peuvent être conclus après la fin du 4e bout.
- S'il y a égalité à la fin des 6 bouts, il y aura un bout supplémentaire. Cependant, s'il y a toujours égalité à la fin du bout supplémentaire, ce sera un tir de précision de la part de chaque équipe qui servira à déterminer le vainqueur. Le bout remporté durant le bout supplémentaire ne compte pas pour le

classement.

10. BALAYAGE ET RÈGLEMENTS DIVERS

- Le moratoire sur le balayage ne sera pas en vigueur pour les tournois des régions U-15. Par contre, l'utilisation des brosses de poil sera strictement interdite.
- Les règles de 5 pierres protégées et de la zone sans ricochet seront en vigueur tout au long du championnat.

11. ENTRAINEURS - INTERACTIONS

12. 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 ».
    - Jusqu'à 2 membres de l'équipe non active peuvent communiquer avec l'entraîneur. 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 et au rythme du jeu. 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 de moins de 12 ans et de moins de 15 ans auront droit à un maximum d'une (1) interaction par bout.
    - Les équipes auront droit à une (1) interaction avec l'entraîneur par bout supplémentaire.
- 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.
- 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.
- Une interaction prend officiellement fin lorsque l'entraîneur et les curleurs cessent de parler et que l'entraîneur retourne à l'une de ses places désignées.

13. 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.
- Remarque : Les associations membres peuvent modifier la place de l'entraîneur si les installations ne

permettent pas de réserver des places assises aux entraîneurs au niveau de la glace.

14. Demande d'interaction

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.

15. Suivi des interactions

Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées. Les désaccords seront portés à l'attention du coordonnateur de la ligue ou de l'événement.

16. 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.

17. Remplaçants

S'il y a un joueur remplaçant, il peut se tenir debout ou s'assoir avec l'entraîneur. Le joueur remplaçant peut participer aux discussions de l'équipe entre les bouts et pendant la pause de la mi-temps. Le joueur remplaçant ne peut pas participer à l'interaction avec l'entraîneur de son équipe pendant un bout.

18. Code vestimentaire

Des chaussures appropriées sont exigées (chaussures de curling ou chaussures propres).

19. 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 prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de match, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser ces appareils ou des montres intelligentes 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 signalées à son association membre.

20. FORMAT DE LA COMPETITION

Pour les tournois des régions U-15, nous allons adopter un des deux types de systèmes décrits ci-dessous en fonction du nombre d'équipes inscrites. Notons que nous ferons tout ce qui est de notre possible pour éviter les tournois avec un chiffre impair d'équipes. Afin de permettre de développer les équipes, les équipes auront le droit de changer de position à chaque bout (incluant le/la 5e athlète).

21. Tournoi à la ronde:

- Si 3 ou 5 équipes : Chaque équipe joue 1 fois (si 5 équipes) ou 2 fois (si 3 équipes) contre chaque équipe. À la fin des 4 parties, le classement se déroulera selon les critères suivants :
    - Fiche victoires/défaites

  Si le vainqueur ne peut pas être déterminé après ce premier critère, une partie de bris d'égalité pour déterminer le vainqueur devra être jouée. Afin de déterminer les deux équipes qui participeront à la partie de bris d'égalité, ces deux critères doivent être suivis dans l'ordre :
    - Victoire/défaite entre les équipes impliquées
    - Nombre de bouts remportés
    - Total cumulé des 4 PDP joués
    - Si l'égalité demeure, un tirage au sort devra être effectué.
- Si 4 équipes : Chaque équipe joue 1 fois contre chaque équipe. À la fin des 3 parties, le classement (Q1-Q4) se déroulera selon les critères suivants :
    - Fiche victoires/défaites
    - Victoire/défaite entre les équipes impliquées
    - Nombre de bouts remportés
    - Total cumulé des 3 PDP joués
    - Si l'égalité demeure, un tirage au sort devra être effectué.

  Q1 jouera contre Q2 lors de la finale pour obtenir une invitation pour la finale des régions U-15. Q3 et Q4 joueront une 4ème partie pour le classement.

22. Tournoi système "Schenkel" :

- Si 10 équipes : Toutes les équipes joueront dans le même groupe. Après la première partie, les équipes seront classées en fonction des critères suivants :
    - Victoire/défaite
    - Nombre de bouts remportés
    - Total cumulé des PDP joués (1-2-3)
    - Si l'égalité demeure, un tirage au sort devra être effectué.

  Les équipes joueront leur deuxième et leur troisième partie en fonction de la règle suivante (il est possible que 2 équipes jouent à nouveau l'une contre l'autre) : 1er contre 2ème, 3ème contre 4ème, 5ème contre 6ème, ...

  Pour la 4ème partie, les mêmes règles seront appliquées, mais la finale sera fermée, c'est-à-dire que le vainqueur du 1er contre 2ème gagnera le tournoi des régions U-15 et le perdant terminera 2ème, peu importe les résultats des autres parties.

  Remarque : Si pour la 4ème partie une équipe ne jouant pas la finale affronte une 3ème fois la même équipe, l'organisateur du tournoi prendra soin d'échanger les paires de manière à ce que les équipes puissent jouer contre des équipes contre lesquelles elles n'ont pas ou moins joués.

- Si 8 équipes, 12 équipes ou plus : Il y a deux groupes de 4 ou de 6 pour les deux premières parties. Après la première partie, les équipes seront classées en fonction des critères suivants :
    - Victoire/défaite
    - Nombre de bouts remportés
    - Total cumulé des PDP joués (1-2-3)
    - Si l'égalité demeure, un tirage au sort devra être effectué.

  Les équipes joueront leur deuxième partie en fonction de la règle suivante : 1er contre 2ème, 3ème contre 4ème.

  Pour la 3ème partie qui se déroulera le dimanche matin, un classement général sera fait et les deux groupes seront donc regroupés en un grand groupe selon les critères précédemment cités (il est possible que des équipes rejouent l'une contre l'autre). La troisième partie opposera :

  1er contre 2ème, 3ème contre 4ème, 5ème contre 6ème, 7ème contre 8ème, Etc

  Pour la 4ème partie, les mêmes règles seront appliquées, mais la finale sera fermée, c'est-à-dire que le vainqueur du 1er contre 2ème gagnera le tournoi des régions U-15 et le perdant terminera 2ème, peu importe les résultats des autres parties.

  Remarque : Si pour la 4ème partie une équipe ne jouant pas la finale affronte pour la 3ème fois la même équipe, l'organisateur du tournoi prendra soin d'échanger les paires de manière à ce que les équipes puissent jouer contre des équipes contre lesquelles elles n'ont pas ou moins joués.

23. *<u>Autre formule :</u>*

- Si 6 ou 9 équipes : Deux ou trois groupes de trois (3) équipes pour la première journée. Chaque équipe jouera contre les deux autres équipes de son groupe lors de la ronde préliminaire. À la fin de la journée, il y aura un classement général pour déterminer le classement de 1 à 6 ou 1 à 9. Les équipes seront classées en fonction des critères suivants :
    - Victoire/défaite après 2 parties
    - Nombre de bouts remportés après 2 parties
    - Total cumulé des PDP joués (2)
    - Si ceci ne suffit pas pour déterminer le classement, la victoire/défaite entre les équipes impliquées sera également prise en compte. Si l'égalité provient de deux équipes de groupes différents, le différentiel entre le nombre de points donnés et pris sera comptabilisé. Si l'égalité demeure, un tirage au sort devra être effectué.

  Les équipes 1 et 2 sont directement qualifiées pour la demi-finale, alors que les équipes 3 à 6 devront d'abord s'affronter en quart-de-finale. S'il y a 9 équipes, les équipes classées 7 à 9 joueront deux parties sous forme de round-robin pour le classement. Finalement, les perdants des quarts et des demi-finales joueront une partie de développement pour le classement et pour s'assurer que toutes les équipes jouent 4 parties. Les équipes classées 1 à 6 peuvent concéder la victoire après 4 bouts le dimanche si elles le souhaitent.