

CHAMPIONNAT PROVINCIAL DOUBLE-MIXTE 2020

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

Règles de jeu

1. Les points sont comptabilisés comme lors d'une partie régulière. Les pierres déjà positionnées au début des manches font partie intégrale du jeu (inclue(nt) dans le pointage).
2. Chaque équipe lance cinq (5) pierres par manche. Le joueur qui lance la 1^{ère} pierre de l'équipe lancera également la dernière. L'autre joueur de l'équipe lancera donc les 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} pierres de l'équipe. Le joueur qui lance la première pierre peut changer au début de chacun des bouts.
3. Les pierres #1 (rouge et bleu) de chacune des pistes ne seront pas utilisées lors du championnat. Les pierres #2 et #3 (rouge et bleu) seront celles qui seront obligatoirement positionnées aux positions A et B au début de chacune des manches. La pierre #2 sera utilisée à la côté vitrine, et la pierre #3 sera utilisée à la côté des tableaux de pointage.
4. Zone de garde protégée modifié : Toutes les pierres en jeu (même celles qui sont dans la maison), incluant les pierres préalablement positionnées au début des manches ne peuvent être retirées du jeu avant le lancer de la 4^e pierre de la manche. S'il y a infraction à cette règle, la pierre lancée sera retirée du jeu et les autres pierres remises à leur emplacement initial (par l'équipe non fautive).
5. Avant le début de chaque bout, l'équipe qui a l'option devra informer l'équipe adverse de sa décision. Les équipes placeront elles-mêmes leurs propres pierres. Le choix de la position reviendra à l'équipe qui aura remporté le tir de précision (premier bout) et subséquemment, à l'équipe qui n'aura pas marqué de points lors du bout précédent. Dans le cas d'une manche nulle, le choix de la position A ou B reviendra alors à l'équipe qui avait lancé la 1^{ère} pierre lors du bout précédent. (voir les options ci-dessous)

(Figure No. 1)

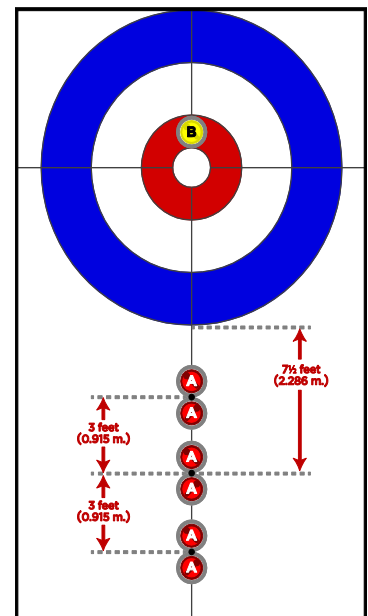
Position A : la pierre doit être placée au centre de la ligne médiane et directement derrière ou devant un des trois (3) endroits suivants :

- au milieu entre la ligne de jeu et le début de la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point milieu jusqu'à la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point milieu jusqu'à la ligne de jeu

**** L'arbitre en chef déterminera avant le début de la partie lequel de ces endroits sera utilisé lors du match ****

Position B : La pierre doit être placée au centre de la ligne médiane et dans le 4 pieds derrière la ligne du T. L'arrière de la pierre doit toucher à l'arrière du cercle du 4 pieds.

Figure No. 1 - Centre Guard



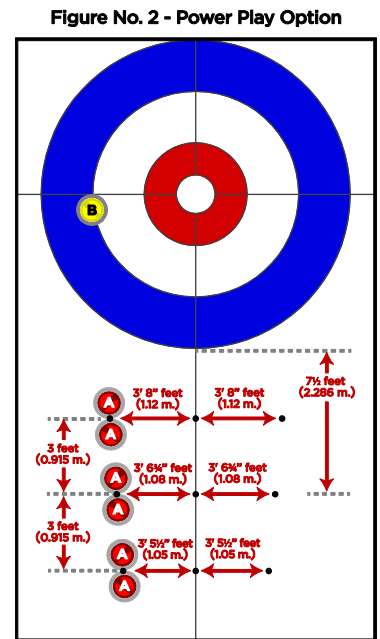
6. **Option « Power Play »** (figure No. 2): Chaque équipe a le droit de choisir l'option « Power Play » une seule fois par partie quand le choix de la position des pierres leur revient. En cas d'un (des) bout(s) supplémentaire(s) l'option « Power Play » n'est pas applicable.

a) La pierre placée dans la maison qui appartient à l'équipe qui a le marteau, est placée de sorte que l'arrière de la pierre est alignée avec l'avant de la ligne de T et centrée entre le cercle de 8 pieds et le cercle de 12 pieds.

b) La garde est positionnée pour garder parfaitement la pierre dans la maison (centrée sur une ligne imaginaire entre le centre de la pierre dans la maison et le centre du bloc de départ à l'autre extrémité). La distance de ce garde sera identique à la distance déterminée pour les gardes de centre. L'équipe qui a l'option positionnera toutes les pierres pour ce bout précisément (position A et B).

- au milieu entre la ligne de jeu et le début de la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point central jusqu'à la maison
- à 0.915m. (3 pieds) du point central jusqu'à la ligne de jeu

**** L'arbitre en chef déterminera avant le début de la partie lequel de ces endroits sera utilisé lors du match****



7. Si un joueur lance une pierre que son partenaire aurait dû lancer (hors rotation), la pierre en question devra être enlevée du jeu. Les pierres qui auraient pu être déplacées devront être replacées à leur position initiale, à la satisfaction de l'équipe non-fautive. Si l'infraction n'est pas découverte avant qu'une autre pierre ne soit lancée, le jeu se poursuivra alors comme s'il n'y avait pas eu d'infraction.

8. Lorsqu'une équipe est dans le processus de lancer une pierre, le joueur qui ne lance pas la pierre peut :

- Être positionné à l'autre extrémité de la glace derrière la ligne jeu (cochon) avec au moins un pied sur la glace.
- Être en position de balayer soit à l'extrémité d'où le lancer est effectué.

9. Après le lâcher de la pierre, n'importe quel joueur (ou les deux) peuvent brosser la pierre lancée ou toute autre pierre leur appartenant mise en mouvement et qui se trouve devant de la ligne de T. Cette règle est également en vigueur lors des tirs de précision.