INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

GENERAL INFORMATION & SPECIFIC RULES

CIRCUIT JUVÉNILE

2021-2022

1- INFORMATIONS GÉNÉRALE

COMPÉTITEURS

- 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.
- Les compétiteurs doivent être membre individuel de Curling Québec.
- Un compétiteur ne peut être inscrit que dans une seule équipe par catégorie.
- Chacun(e) des joueurs/joueuses doit être âgé(e) de 17 ans ou moins au 30 juin 2021 (date de naissance : 1er juillet 2003 ou après).
- Les équipes non-inscrites au provincial U-18 peuvent participer aux tournois mais la priorité des inscriptions sera donnée aux équipes qui sont officiellement inscrites.

REMPLAÇANTS (non-inscrits officiellement au sein d'une équipe comme 5e joueur)

- Une équipe inscrite ne peut pas utiliser un joueur remplaçant qui est inscrit dans une autre équipe.
- Le joueur remplaçant doit jouer à la première position (lead).
- Un joueur remplaçant peut jouer pour une seule équipe par tournoi

ENTRAÎNEURS

- Tous les entraîneurs doivent fournir une preuve de vérification des antécédents judiciaires avant le début de leur premier tournoi.
- L'entraîneur d'une équipe inscrite doit être un « entraîneur de compétition » certifié avec composante prise de décisions éthiques.
- 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.

INSCRIPTIONS ET BOURSES

- Les équipes qui désirent s'inscrire au provincial U-18 doivent préalablement compléter leur inscription auprès du Curling Québec.
- La période d'inscription pour tous les tournois du circuit débutera le 1er septembre 2021. La date limite d'inscription sera fixée à dix (10) jours précédant le début de chacun des événements. Aucun remboursement ne sera accordé pour le désistement d'une équipe après la date limite d'inscription et une pénalité sera également automatiquement imposée aux équipes fautives.
- Les équipes pourront participer à autant de tournois qu'elles le souhaitent toutefois, les équipes devront minimalement participer à deux (2) tournois du circuit juvénile et minimalement un (1) autre tournoi reconnu pour pouvoir être éligibles à participer au championnat provincial U-18.
- Pour qu'un tournoi du circuit juvénile soit officiellement reconnu et sanctionné, un minimum de quatre (4) équipes par catégorie (filles et garçons) devra y être inscrit.
- Les frais d'inscriptions pour chacun des tournois seront de 100$ par équipe. Les montants seront distribués ainsi : 50% remis au club hôte et 50% pour les médailles et collations. Aucune bourse ne sera remise aux équipes dans le cadre de ces tournois.

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- La formule de jeu pour tous les tournois du circuit sera des « pools » (sections). Des demi-finales ainsi que des finales bronze et or seront obligatoirement disputées.
- Curling Québec s'engage à :

  - Coordonner le « semage » des équipes selon le classement officiel
  - 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.

CLASSEMENT

- Les équipes n'accumuleront pas des points lors des tournois. Il n'y aura donc pas de classement officiel cette année dans le cadre des tournois juvéniles.

2- RÈGLEMENTATION 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 20 minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel.
- Tous les membres de l'équipe (incluant le cinquième joueur) ont droit de lancer une pierre aller-retour. Les équipes ont un maximum de 5 minutes pour compléter leur pratique et deux fois une minute pour compléter les deux tirs de précisions.
- Les deux tirs de précision doivent être effectués par deux joueurs différents.
- La rotation normale de l'équipe doit être respecté lors des tirs de précision (ex : si le capitaine lance, le vice-capitaine doit obligatoirement tenir le balai).
- 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

- Toutes les parties prévues dans le cadre des tournois seront de huit (8) manches et devront obligatoirement être disputées 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.
- S'il y a égalité suite aux manches réglementaires le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de manches supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.

ZONE DE GARDE PROTÉGÉE

- La règle de zone de garde protégée à cinq (5) pierres sera en vigueur pour tous les événements du circuit juvénile. Pour plus d'infos : https://www.curling.ca/a-propos-du-curling/commencer-a-jouer-au-curling/reglements-generaux-du-curling/?lang=fr

MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage ne sera pas en vigueur pour les tournois du circuit juvénile, par contre l'utilisation des brosses de poil sera strictement interdite*.

**Sachez que le moratoire sur le balayage sera appliqué intégralement au championnat provincial U-18.*

TEMPS MORTS

- Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacune des manches supplémentaires.
- Les temps morts sont d'une durée de 90 secondes (incluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur).
- Du temps additionnel pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef ou du responsable du tournoi.
- L'entraîneur ou le 5ième joueur (mais non les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 90 secondes du temps mort.
- L'entraîneur ou le 5ième joueur de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité vitrine de la piste seulement.

CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ÉLIMINATOIRE

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées dans leurs sections selon les critères suivants :

1- Fiche victoire-défaite
2- Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées
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).

Scénario #1 – 2 sections (pools)
L'équipe classée #1 de chaque section sera qualifiée pour la ronde éliminatoire. Les deux prochaines équipes avec le meilleur classement au classement général seront également qualifiées pour la ronde éliminatoire. Les quatre (4) équipes qualifiées seront classées de 1 à 4 et seront identifiées Q1, Q2, Q3, Q4.

Scénario #2 – 3 sections (pools)
L'équipe classée #1 de chaque section sera qualifiée pour la ronde éliminatoire. La meilleure deuxième au classement générale sera également qualifiée pour la ronde éliminatoire. Les quatre (4) équipes qualifiées seront classées de 1 à 4 et seront identifiées Q1, Q2, Q3, Q4.

Scénario #3 – 4 sections (pools)
L'équipe classée #1 de chaque section sera qualifiée pour la ronde éliminatoire. Les quatre (4) équipes qualifiées seront classées de 1 à 4 et seront identifiées Q1, Q2, Q3, Q4.

Scénario #4 – 2, 3, ou 4 sections - **CROSS-POOL**
Nous qualifions généralement les premières équipes de chacune des sections et le ou les meilleurs deuxième. Nous ne pouvons appliquer cette formule quand nous devons faire jouer des sections l'une contre l'autre (cross pool). Ainsi, une équipe pourrait techniquement être classée première de sa section avec aucune victoire(s) et se qualifier pour la ronde éliminatoire devant des équipes d'une autre section qui pourraient avoir des fiches positives. Donc, les quatre meilleures équipes au classement général seront qualifiées pour la ronde éliminatoire.

Demi-Finale #1 : Q1 vs Q4
Demi-Finale #2 : Q2 vs Q3

Finale Or : Gagnants des deux demi-finales
Finale Bronze : Perdants des deux demi-finales

CHOIX DE LA COULEUR DES PIERRES ET AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE – RONDE ÉLIMINATOIRE

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 victoire-défaite. L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera en premier.

Si deux (2) équipes ont des fiches victoires-défaites identiques, l'équipe avec le meilleur classement aura le choix de la couleur des pierres. L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par deux tirs de précision tel que décrit précédemment. L'équipe lançant les pierres rouges pratiquera en premier et effectuera ses deux tirs de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers).