



## TOURNOI DE QUALIFICATION TANKARD 2022

---

### INFORMATIONS GÉNÉRALES

Club hôte :

Club de curling Glenmore  
120 rue Glenmore  
Dollard-des-Ormeaux, QC, H9B 2X9

Arbitre en chef :

Greg Sleno

Semage des équipes :

Les équipes devront remplir un formulaire de semage et le retourner avant la date indiquée.

---

### RÈGLEMENTATION

Les règles de curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent, à l'exception des dispositions ci-après mentionnées.

Chaque équipe doit avoir payé les frais d'inscription à Curling Québec avant de jouer sa première partie.

Équipement – têtes de brosse autorisées :

Veillez svp prendre en note que le moratoire de Curling Canada sur le brossage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosse approuvées par la Fédération Mondiale de Curling (FMC) seront autorisées durant la compétition. Une équipe prise en défaut avec de l'équipement non conforme perdra automatiquement la partie en cours.

Zone de garde protégée (ZGP)

La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du tournoi :

- 1) Aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la 6e pierre de la manche. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 6e pierre de la manche, soit directement ou indirectement, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres immobiles déplacées le plus près possible de leur position initiale, sans exception. Toute pierre qui se trouvait antérieurement dans la ZGP, mais qui se trouve à présent dans les cercles, mordante sur la ligne de « T » ou derrière cette ligne, peut être sortie à n'importe quel moment.
- 2) La troisième, la quatrième ou la cinquième pierre lancée dans un bout peut frapper une ou des pierres adverses dans la ZGP et celle-ci peut à son tour frapper une pierre en dehors de la ZGP pourvu que la pierre initiale, dans la ZGP, demeure en jeu. S'il en résulte qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle13(2) (ou la règle12(2)).

Durée des parties :

Les parties seront de 8 bouts 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) bouts aient été complétés.

Les parties seront chronométrées pendant la compétition. Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter huit (8) manches sera de trente (30) minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.

Il y aura une pause obligatoire de 5 minutes après le quatrième (4<sup>e</sup>) bout. Aucune retouche à la surface de jeu n'est autorisée sans le consentement de l'arbitre en chef.

S'il y a égalité après huit (8) bouts, le jeu doit se poursuivre pendant autant de manches supplémentaires que nécessaire pour déclarer une équipe gagnante.

#### Temps-morts :

Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacun des bouts supplémentaires.

Le chronométrateur arrêtera le temps au signal provenant d'un joueur de l'équipe active.

Les temps morts sont d'une durée de quatre-vingt-dix (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.

L'entraîneur ou le 5<sup>ème</sup> joueur (mais pas les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des quatre-vingt-dix (90) secondes du temps mort.

L'entraîneur ou le 5<sup>e</sup> joueur de l'équipe qui non-active pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité la plus rapprochée de leur siège réservé seulement.

#### Remplaçants :

Si un ou des joueurs d'une équipe ne sont pas en mesure de disputer une partie, les options suivantes s'appliqueront :

- L'équipe peut choisir de jouer à trois (3)
- L'équipe peut utiliser un joueur éligible de la même catégorie (hommes) qui n'est pas officiellement inscrit au sein d'une équipe.
- Un minimum de trois (3) joueurs de l'équipe officielle (5<sup>e</sup> joueur inclus) doit cependant être présent sur les glaces en tout temps.

#### Pratiques d'avant-partie :

Les pratiques d'avant-partie débuteront vingt (20) minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire.

- Un tirage au sort sera effectué pour déterminer quelle équipe pratique en premier. Le gagnant du tirage au sort a le choix de la pratique (première ou deuxième) ou de la couleur des pierres.
- Chaque équipe aura droit à une période d'échauffement sur la piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser cinq (5) minutes plus une (1) minute pour le tir de précision.

#### Avantage de la dernière pierre :

L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un (1) tir de précision effectué lors de la pratique d'avant-partie (brossage permis). N'importe quel joueur de l'équipe peut lancer le tir de précision.

L'équipe pratiquant en premier effectuera son tir 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 son lancer de précision.

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.

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