



RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE



22-27 avril 2022
Club de curling Jacques-Cartier

SECTIONS TRIO U-15 ET TRIO U-18 (Voir règles de jeu en pièce jointe du courriel)

FORMULE DE JEU

- Les trois (3) équipes joueront un tournoi à la ronde (2 parties par équipe).
- Les trois (3) équipes seront qualifiées à la ronde éliminatoire :
 - Demi-finale #1 : Q1 vs Q2 – équipe gagnante se qualifie pour la finale
 - Demi-finale #2 : Q3 vs perdant Demi-finale #1
 - Finale : Gagnants des deux demi-finales

AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE (RONDE PRÉLIMINAIRE ET RONDE ÉLIMINATOIRE)

- L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un tirage au sort. L'équipe qui gagne le tirage au sort doit obligatoirement prendre le marteau au premier bout.

PRATIQUES D'AVANT PARTIE

- L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera en premier
- Chaque athlète aura l'occasion de lancer 2 pierres aller-retour
- Ce processus ne devra pas durer plus que 5 minutes.

MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage ne sera pas en vigueur pour ce tournoi, par contre l'utilisation des brosses de poil sera strictement interdite.

ENTRAÎNEURS ET TEMPS MORTS

- Les entraîneurs ont le droit d'être sur la glace en tout temps pendant les parties (positionnés sur le trottoir derrière les maisons)
- Les entraîneurs peuvent parler avec leurs équipes pendant les parties, mais uniquement lorsque l'autre équipe est en contrôle de la maison
- Chaque équipe aura droit à un temps mort d'une minute pendant la partie

TIRS DE PRÉCISION

- Suite à la conclusion de la deuxième partie, les équipes devront effectuer un tir de précision. Chaque joueur/joueuse lancera un tir de précision et le cumulatif des trois tirs sera calculé.

CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ÉLIMINATOIRE

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes de chacune des sections seront classées de 1 à 3 en fonction des critères suivants :

- 1- Fiche victoires-défaites
- 2- Fiche victoires-défaites entre les équipes impliquées seulement
- 3- Le cumulatif des tirs de précision.

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).

Les équipes classées #1 et #2 seront qualifiées pour la demi-finale #1. L'équipe classée #3 sera qualifiée pour la demi-finale #2.

SECTION DOUBLE U-21

FORMULE DE JEU

- Les huit (8) équipes seront divisées en deux sections de quatre (4) équipes et disputeront un tournoi à la ronde inter-section « cross-pool » (4 parties).
- Les deux équipes classées #1 dans leur section seront qualifiées pour la ronde éliminatoire
- Les deux derniers laissez-passer pour la ronde éliminatoire seront octroyés parmi les 6 équipes restantes par classement général.

DURÉE DES MATCHS

- Les parties seront de 8 bouts. Toutes les parties prévues dans le cadre du championnat 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.
- 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.

AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE

- L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un tirage au sort. L'équipe qui gagne le tirage au sort aura le choix entre le marteau ou la couleur des pierres.

PRATIQUES D'AVANT PARTIE

- L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre au premier bout pratiquera en premier
- Chaque athlète aura l'occasion de lancer 2 pierres aller-retour
- Ce processus ne devra pas durer plus que 5 minutes.

MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage ne sera pas en vigueur pour ce tournoi, par contre l'utilisation des brosses de poil sera strictement interdite.

TEMPS MORTS

- Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacun des bouts supplémentaires.
- Les temps morts sont d'une durée de 90 secondes (incluant le temps de déplacement de l'entraîneur).
- L'entraîneur peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 90 secondes du temps mort.
- L'entraîneur de l'équipe non-active pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité vitrine de la piste seulement.

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. Il n'y aura pas de pause après le 4^{ième} bout.

3. 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.
4. Les pierres #1 (rouge et jaune) de chacune des pistes ne seront pas utilisées lors du championnat. Les pierres #2 et #3 (rouge et jaune) seront celles qui seront obligatoirement positionnées aux positions A et B au début de chacune des manches. La pierre #2 sera utilisée du côté vitrine, et la pierre #3 sera utilisée du côté des tableaux de pointage.
5. 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).
6. 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)

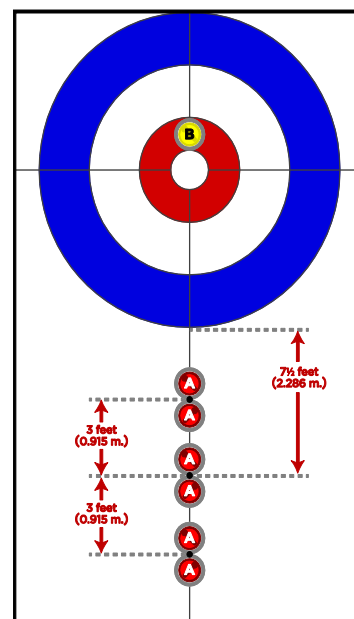
Position A : la pierre doit être placée au centre de la ligne médiane et directement derrière ou devant un des trois (3) endroits suivants :

- 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



7. **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.

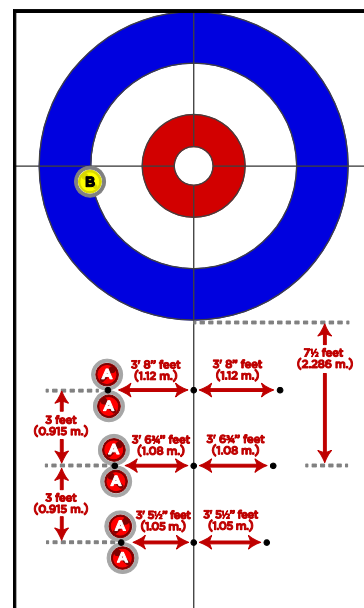
b) Le garde est positionné pour garder parfaitement la pierre dans la maison (centrée sur une ligne imaginaire entre le centre de la pierre dans la maison et le centre du bloc de départ à l'autre extrémité). La distance de ce garde sera identique à la distance déterminée pour les gardes de centre. L'équipe 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***

Figure No. 2 - Power Play Option



8. 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-fauteuse. 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.
9. 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 balayage à l'extrémité d'où le lancer est effectué.
10. 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.

TIRS DE PRÉCISION

- Suite à la conclusion de la troisième partie, les équipes qui ne sont pas mathématiquement éliminées devront effectuer un tir de précision. Chaque joueur/joueuse lancera un tir de précision et le cumulatif des deux (2) tirs sera calculé.

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- Le cumulatif des tirs de précision

Toutes les équipes toujours à égalité suite à l'application de la critère #1 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #2 (tirs de précisions).

Les équipes classées #1 dans chacune des sections seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. Les deux prochaines meilleures équipes au classement générale seront également 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 un tirage au sort. L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera en premier.

ANNEXE A – ENTENTE DE PARTICIPATION
APPENDIX A – PARTICIPATION AGREEMENT FORM

Personne contact de l'équipe : Nom : _____ # cellulaire : _____

En considérant que Curling Québec accepte que je participe à un championnat provincial, je consens à ce qui suit :

1. Je reconnais avoir reçu et lu les règlements pour le championnat provincial désigné.
2. Je m'engage à respecter toutes les règles et règlements en regard de la publicité, de la promotion et du code vestimentaire tel qu'établi par Curling Québec et ses commanditaires, dont j'ai pris connaissance dans le Guide des compétiteurs.
3. Je vais me conformer aux programmes antidopage de l'Association mondiale de curling (WCF) et du Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES) qui exigent d'éviter de consommer des substances interdites. S'il y a lieu, je me soumettrai aux tests de dépistages de substances interdites effectués par un représentant de l'Association ou toute autre personne ayant l'autorité de le faire.
4. Je consens à ce que Curling Québec et son mandataire :
 - Photographient ;
 - Enregistrent des vidéos ;
 - Filment ; et/ou
 - Enregistrent ma voix ; et suite à
 - Montrent, publient et diffusent mon nom ou photographies, vidéos, films, ou tout autre portrait de moi ou tout enregistrement de ma voix pour n'importe quelle promotion, reportage ou publicité sur ou en relation avec Curling Québec ou l'événement.
5. Pour la promotion du curling lors de la diffusion de l'événement, je consens à :
 - Être interviewé pendant l'événement et
 - Porter, à la demande de Curling Québec, un micro lors de la compétition.

J'accepte les conditions de cette entente comme en fait foi ma signature.

Signé le	(Jour)		(Mois)		(Année)	
----------	--------	--	--------	--	---------	--

Équipe		
	Lettres moulées	Signature (Parent/tuteur si le participant est mineur)
Capt		
3e		
2e		
1er		
5e		
Ent.		

OBLIGATOIRE DE :

1. Signer (par tous les joueurs/joueuses de l'équipe et l'entraîneur si applicable)
2. Remettre à l'arbitre en chef au championnat provincial AVANT de jouer votre PREMIER match.