



## FINALE DU CIRCUIT PROVINCIAL MASCULIN

### Règlements

1. Les règles du curling avec arbitre de Curling Canada (CC) s'appliquent.
2. L'arbitre en chef a plein pouvoir de faire respecter les règles du curling avec arbitre de CC. La décision de l'arbitre en chef est sans appel pour toute question de jugement.

3. **Équipement :**

Le moratoire de Curling Canada sur le brossage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosses 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.

4. **Durée des parties :**

Toutes les parties sont de huit (8) bouts.

S'il y a égalité suite aux bouts réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de bouts supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.

Aucune pause après 4 bouts. Aucune retouche à la surface de jeu n'est autorisée sans le consentement de l'arbitre en chef.

5. **Temps de réflexion :**

Les parties seront chronométrées, si possible. Dans ce cas, le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter les huit (8) bouts sera de trente (30) minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque manche supplémentaire.

6. **Formule :**

Triple élimination (A, B, C) ou tournoi à la ronde intra-section suivi d'une ronde éliminatoire à huit équipes.

7. **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 jouer avec leur 5<sup>e</sup> joueur
- L'équipe peut choisir de jouer à trois
- 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 joueurs de l'équipe officielle (5<sup>e</sup> joueur inclus) doit cependant être présent sur les glaces en tout temps.

**8. Pratiques :**

Un tirage au sort sera effectué avant chacune des parties (au moins 30 minutes avant l'heure prévue) de la ronde préliminaire pour déterminer quelle équipe pratiquera en premier. L'équipe qui gagne le tirage au sort aura le choix de la pratique ou de la couleur et doit en informer l'arbitre en chef. Chaque équipe aura droit à une période d'échauffement sur la piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser cinq (5) minutes plus deux fois une (1) minute pour les tirs de précision.

**9. Tirs de précision avant-match :**

L'avantage de la dernière pierre lors du premier bout (marteau) sera déterminé par deux tirs de précision après l'exercice d'avant-match de l'équipe. L'équipe avec la première pratique effectuera ses tirs de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe avec la deuxième pratique lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour ses tirs de précision. S'il y a égalité après deux lancers par équipe, un tirage au sort déterminera qui aura le marteau au premier bout.

**10. Classement à l'issue de la ronde préliminaire :**

À déterminer en fonction de la formule du tournoi.

**11. Ronde éliminatoire :**

- L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un tir de précision avant-match.
- Quart de finale, demi-finale et finale : l'équipe avec le meilleur classement aura le choix de la pratique ou de la couleur.
- Quart de finales : Q1 vs Q8, Q2 vs Q7, Q3 vs Q6, Q4 vs Q5