



## FINALE DU CIRCUIT PROVINCIAL SENIOR 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.

Aucun temps d'arrêt.

5. **Temps de jeu :**

Les parties devraient être complétées à l'intérieur d'une période de 2 heures (2h15 s'il y a un bout supplémentaire). S'il est jugé qu'une équipe joue trop lentement, l'arbitre en chef peut, à sa discrétion, appliquer les règles de CC (règle 20.7).

6. **Formule :**

La formule de compétition est un tournoi à la ronde intrasection à 8 équipes (3 parties) suivi d'une ronde éliminatoire à 4 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 (senior hommes) qui n'est pas officiellement inscrit au sein d'une équipe participante à la finale du circuit.
- 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 une (1) minute pour le tir de précision.

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

L'avantage de la dernière pierre lors du premier bout (marteau) sera déterminé par un tir de précision après l'exercice d'avant-match de l'équipe. L'équipe avec la première pratique effectuera son tir 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 son tir de précision. Si la distance est de 0,0 cm (\* par triangulation) ou 199,6 cm, un autre joueur de l'équipe lancera une deuxième pierre. S'il y a égalité après deux lancers par équipe, un tirage au sort déterminera qui aura le marteau au premier bout.

Toutes les équipes qui ne sont pas mathématiquement éliminées de la compétition doivent effectuer 4 tirs de précision immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde (sans pratique avant les tirs.) Les 4 membres lanceront donc une pierre en respectant les règlements de curling avec arbitres. Le cumulatif des tirs de précision pourra être utilisé pour classer les équipes dans leurs sections.

**10. Tirs de précision après la ronde préliminaire :**

Toutes les équipes qui ne sont pas mathématiquement éliminées de la compétition doivent effectuer 4 tirs de précision immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde (sans pratique avant les tirs.) Les 4 membres lanceront donc une pierre en respectant les règlements de curling avec arbitres. Le cumulatif des tirs de précision pourra être utilisé pour classer les équipes dans leurs sections.

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

Les quatre (4) meilleures équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. Ces équipes seront identifiées : Q1, Q2, Q3 et Q4.

Le classement des équipes sera déterminé de la façon suivante :

- 1- Fiche victoire-défaite
- 2- Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées
- 3- Le cumulatif des tirs de précision (meilleur 6 de 7 tirs)

**12. Ronde éliminatoire :**

L'avantage de la dernière pierre et le choix de la couleur seront accordés à l'équipe ayant la meilleure fiche victoire-défaite. Si les deux équipes ont la même fiche, l'équipe ayant le meilleur classement aura le choix de la couleur ou de la pratique. L'avantage de la dernière pierre sera alors déterminé par un tir de précision avant-match.

Demi-finales : Q1 vs Q4 et Q2 vs Q3

Finale Or: 2 gagnants des demi-finales

Finale bronze : 2 perdants des demi-finales