



**INFORMATIONS GÉNÉRALES ET  
RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**  
**GENERAL INFORMATION & SPECIFIC  
RULES**

**CIRCUIT JUVÉNILÉ**

2022-2023

---



## **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 2022 (date de naissance : 1er juillet 2004 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 5<sup>e</sup> joueur)**

- Une équipe inscrite ne peut pas utiliser un joueur remplaçant qui est inscrit dans une autre équipe du circuit juvénile.
- 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. La preuve est valable durant deux saisons.
- L'entraîneur d'une équipe inscrite doit être un « entraîneur de compétition » certifié avec composante prise de décisions éthiques.
  - Suite aux événements liés à la COVID-19, nous laissons pour cette saison un délai jusqu'au 31 décembre 2022 pour suivre le cours et être certifié. Cependant, l'évaluation sur la prise de décisions éthiques doit être passée avant le premier tournoi.
- 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 2022. La date limite d'inscription est fixée à 14 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.
  - 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 de 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.
- Les joueurs sont libres de choisir l'ordre des lancers. Cependant, la rotation normale de l'équipe doit être respectée lors du tir 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

- Les entraîneurs auront droit à un maximum d'une (1) interaction par manche. Les entraîneurs adverses seront également autorisés à interagir avec leur équipe respective jusqu'à ce que l'équipe qui a demandé l'interaction ait conclu sa communication. La même règle s'applique aux manches supplémentaires. Les interactions non utilisées ne peuvent pas être reportées.
- Les interactions avec les entraîneurs durent entre 30 et 60 secondes, mais pas plus. Si une équipe utilise moins de temps, la possibilité pour l'équipe adverse de communiquer se termine également.
- Les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de la ligne de côté entre les lignes de jeu pour toutes les interactions.
- Les interactions peuvent être demandées par l'équipe qui contrôle la maison ou son entraîneur. Si l'entraîneur demande l'interaction, il peut l'indiquer de vive voix au joueur qui contrôle la maison.
- L'entraîneur peut décider s'il souhaite être derrière la vitre ou sur la glace. Afin d'éviter de nombreux déplacements, les entraîneurs doivent attendre la fin d'une manche pour pouvoir librement se déplacer entre ces deux zones. Si l'entraîneur n'est pas sur la glace, il n'a pas le droit de demander une interaction. Cependant, l'équipe a le droit de demander une interaction avec son entraîneur en faisant un signe de "T". Le temps de déplacement de l'entraîneur jusqu'à la glace est compté dans le temps d'interaction. À la fin de l'interaction, il doit retourner à l'endroit où il était auparavant.
- Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées par manche. Chaque entraîneur devra indiquer sur la feuille d'interaction à chaque fois que son équipe ou l'équipe adverse utilise une interaction, en incluant le nombre de secondes utilisé. Les feuilles d'interaction doivent être remises à l'organisateur du tournoi après chaque partie.
- Il y a une limite de quatre (4) minutes de temps d'interaction par partie. Une (1) minute de temps de réflexion sera ajoutée lors de chaque manche supplémentaire. De plus, les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les manches. Les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de la ligne de côté entre les lignes de jeu.
- Les entraîneurs ont également quatre (4) minutes pour rencontrer leurs équipes lors de la pause de la 4e manche.
- Les entraîneurs utilisent les sièges désignés (ou si cela n'est pas possible ils se tiendront debout à l'endroit désigné) le long des bandes arrières pendant les matchs et leurs chaises seront placées du même côté que les pierres de leur équipe. Entre les manches, les entraîneurs peuvent se déplacer d'un bout à l'autre après l'interaction de 45 secondes avec leur équipe en respectant les matchs se déroulant sur les pistes adjacentes. Les entraîneurs ne doivent se déplacer que le long des lignes de côté et ils doivent porter des chaussures appropriées pour être sur la glace.
- Une interaction se termine officiellement après que l'entraîneur et les curleurs auront cessé de parler et que l'entraîneur retournera à l'emplacement désigné à l'extrémité de la piste.
- Il n'y aura absolument aucune parole ni aucun langage corporel de la part de l'entraîneur envers son équipe, sauf lors d'une interaction, d'une interaction de l'équipe adverse ou entre les manches. Les paroles ou le langage corporel comprennent les gestes de la main, dire « bon coup » ou toute autre forme de communication. Les pénalités pour les entraîneurs incluent : première

infraction - avertissement. Deuxième infraction - perte de l'interaction dans la même manche ou la suivante. Troisième infraction - assis dans les gradins sans interaction ni communication pour le reste du match en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause de mi-match).

- Les entraîneurs sont autorisés à utiliser leur téléphone ou leur tablette pour saisir des statistiques de match, prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de match, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser ces appareils ou montres intelligents à des fins de communication. Les entraîneurs seront retirés du jeu s'ils utilisent des appareils à des fins de communication.

### **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).