



**INFORMATIONS GÉNÉRALES ET  
RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**

---

**GENERAL INFORMATION & SPECIFIC  
RULES**

**CIRCUIT JUNIOR**

2024-2025

### **COMPÉTITEURS**

- Âge des compétiteurs : Le circuit junior est un circuit U-20 (Âgés de 20 ans et moins au 30 juin 2024).

### **REMPLEÇANTS (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 junior durant le même tournoi.
- 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 » formé avec la composante prise de décisions éthiques.
  - Les entraîneurs ont jusqu'au 31 décembre pour faire la formation.
- 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-20 doivent préalablement compléter leur inscription auprès du Curling Québec.
- La période d'inscription pour tous les tournois du circuit débutera le 1er juillet 2024. La date limite d'inscription est fixée au jeudi deux semaines 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 un (1) tournoi du circuit junior et minimalement obtenir 18 points pour pouvoir être éligibles à participer au championnat provincial U-20.
- Pour qu'un tournoi du circuit junior soit officiellement reconnu et sanctionné, un minimum de quatre (4) équipes (filles et/ou garçons) devront y être inscrites.
- Au moins 50% des frais d'inscription du tournoi (filles et garçons ensemble) sera remis en bourse selon la règle suivante : 50% pour le vainqueur, 35% pour la médaille d'argent, 15% pour la médaille de bronze.

### **DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION**

- La formule de jeu des tournois du circuit sera, sauf exception, des « pools » (sections). La formule sera modifiée si le tournoi est de deux jours. Nous essaierons toujours de privilégier 4 parties minimum par tournoi. Les demi-finales ainsi que les finales or et bronze 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.

## 2. RÉGLEMENTATION 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 15 à 20 minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel.
- Tous les membres de l'équipe (incluant le cinquième joueur) ont droit de pratiquer durant maximum **5 minutes** lors de la pratique. Ils auront ensuite **deux fois une minute** pour compléter les deux tirs de précision.
- Les deux tirs de précision doivent être effectués par deux joueurs différents.
- Les joueurs sont libres de choisir l'ordre des lancers.
- Les tirs de précision se jouent en direction de la vitrine. 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.
- L'arbitre ou le comité organisateur se réserve le droit d'aller dire aux entraîneurs qu'ils sont en retard sur le temps.

### MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage ne sera pas en vigueur pour les tournois du circuit junior. Par contre, l'utilisation des brosses de poil sera strictement interdite.

### ZONE SANS RICOCHET

- La "zone sans ricochet" s'applique en tout temps durant tous les tournois du circuit junior.

### INTERACTIONS

- Les entraîneurs U-20 auront droit à un maximum de deux (2) interactions pendant la première moitié du match et à un maximum de deux (2) interactions pendant la deuxième moitié du match. Ces interactions avec les entraîneurs peuvent avoir lieu dans la même manche ou dans des manches distinctes.
- Les équipes auront droit à une (1) interaction avec les entraîneurs par manche supplémentaire.
- Les interactions inutilisées ne peuvent pas être reportées.
- Pendant une interaction avec les entraîneurs, 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. Les interactions avec les entraîneurs dureront entre 5 et 60 secondes, mais pas plus. Si une équipe utilise moins de temps, la possibilité pour l'équipe adverse de communiquer se termine également.
- Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou derrière la ligne arrière. L'équipe qui demande l'interaction a la priorité quant à l'endroit où elle souhaite se rencontrer.
- Les interactions peuvent être demandées par tout membre de l'équipe qui contrôle la maison ou son entraîneur. Si l'entraîneur ou un joueur souhaite demander une interaction, il doit l'indiquer en faisant un signe de T avec ses mains lorsque son équipe contrôle la maison. Si quelqu'un demande une interaction, l'équipe doit utiliser une interaction.
- Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées. Les désaccords seront portés à l'attention de l'arbitre en chef.
- 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.
- Durant les tournois du circuit junior, la pause de 4 minutes est facultative après le 4ème bout.
- Les entraîneurs utiliseront les sièges désignés le long des bandes arrières pendant les matchs et leurs chaises seront placées du même côté que les pierres de leur équipe. Les entraîneurs ne sont pas autorisés à se lever durant le bout en dehors des interactions. Entre les manches, les entraîneurs peuvent se déplacer d'un bout à l'autre 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 terminera officiellement après que l'entraîneur et les curleurs auront cessé de parler et que l'entraîneur retournera et s'assiéra à son siège 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. Le langage corporel comprend les gestes de la main, du corps, l'utilisation de signaux ou toute autre forme de communication. Les pénalités pour les entraîneurs incluent : première infraction – avertissement verbal ou par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera 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). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront signalées à son association membre.
- 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 intelligentes à des fins de communication. Les entraîneurs seront retirés du jeu s'ils utilisent des appareils à des fins de communication. Première infraction – avertissement verbal ou par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera 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). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront signalées à son association membre.

### **CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ÉLIMINATOIRE**

À l'issue de la ronde préliminaire, si le tournoi est en format "pool" avec des sections égales (avec le même nombre d'équipes dans chaque section), les équipes seront classées dans leur section selon les critères suivants :

1. Fiche victoire-défaite
2. Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées, si applicable (seulement si toutes les équipes ont joué l'une contre l'autre)
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).

### **RONDE ÉLIMINATOIRE**

Le scénario choisi dépend du nombre d'équipes et du nombre de glaces disponibles. Le scénario pour la ronde éliminatoire est déterminé lors de la publication des horaires.

### **CHOIX DE LA COULEUR DES PIERRES ET AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE – RONDE ÉLIMINATOIRE**

Au cours des éliminatoires, l'équipe ayant le meilleur classement aura l'avantage de la dernière pierre et pourra choisir entre le choix de la couleur des pierres ou la deuxième pratique.