

10

CURLING



CHAPITRE 10 - CURLING

1. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- 1.1. Le jeu sera conforme au livre des règlements de l'Association canadienne de curling, à la Constitution du Comité des sports de la région et aux lignes directrices suivantes pour le jeu en compétition.
- 1.2. Une équipe sera composée de cinq (5) joueurs, dont quatre seront autorisés à jouer par match. Le remplacement d'un joueur ou d'une joueuse en cours de match ne peut se faire qu'en cas de blessure.
- 1.3. Une équipe doit avoir un minimum de trois (3) joueurs pour jouer un match.
- 1.4. Les équipes sont composées de joueurs de tout âge et de tout sexe, jouant dans l'ordre déterminé.
- 1.5. Zone de garde protégée : La règle des cinq pierres s'applique.
- 1.6. La règle de la « zone sans ricochet » s'applique.

2. RÈGLES GÉNÉRALES

- 2.1. Chaque équipe disposera de sept (7) minutes d'entraînement avant le début de chaque match, en plus d'une (1) minute pour refroidir les glisseurs et d'une (1) minute pour lancer en vue du placement de la dernière pierre (PDP). Le format suivant sera suivi :
 - a. Un tirage au sort entre les deux équipes sera effectué trente (30) minutes avant l'heure prévue du match.
 - b. L'équipe qui gagne le tirage au sort peut soit choisir le premier ou le deuxième entraînement, OU la couleur de la pierre. L'équipe qui perd le tirage au sort aura le choix de l'option restante.
 - i. Par exemple, l'équipe A gagne le tirage au sort et choisit le deuxième entraînement, tandis que l'équipe B choisit la couleur de la pierre, ou
 - ii. L'équipe A gagne le tirage au sort et choisit la couleur de la pierre, tandis que l'équipe B choisit le premier ou le deuxième entraînement.
- 2.2. Au plus tard vingt (20) minutes avant l'heure de début prévue, l'officiel annonce le premier entraînement. À ce moment, l'équipe qui s'est vue attribuer le premier entraînement se tiendra sur les amortisseurs derrière la surface de jeu qui lui a été attribuée.

- 2.3. Lorsque toutes les équipes sont sur-le-champ sur la glace derrière leur piste, l'officiel annonce : « **Une (1) minute pour refroidir vos glisseurs** ». À cette annonce, les joueurs peuvent enlever leurs semelles antidérapantes et se tenir sur la glace tout en restant derrière le bloc de départ.
- 2.4. Immédiatement après la fin de la minute, l'officiel annonce : « **Début de l'entraînement de sept (7) minutes** » et les équipes peuvent alors lancer les pierres qui leur sont assignées d'un sens ou de l'autre de la piste, comme elles le désirent.
- 2.5. L'officiel annonce « **plus qu'une (1) minute d'entraînement** » au bout de six (6) minutes. Les équipes doivent s'assurer que toutes les pierres sont revenues à leur place de départ avant la fin des sept (7) minutes.
- 2.6. Au bout de sept (7) minutes, l'officiel annonce : « **l'entraînement de sept (7) minutes est terminé et les équipes ont maintenant une (1) minute pour placer leur pierre au bouton** ». Un (1) membre de l'équipe lancera une pierre en suivant les directives soulignées au paragraphe 4.
- 2.7. Chaque équipe peut demander deux (2) temps morts par match.
 - a. Le temps mort est demandé par un joueur ou une joueuse, ou un entraîneur ou une entraîneuse et signalé à l'officiel.
 - b. Chaque temps mort durera 60 secondes une fois que l'entraîneur ou l'entraîneuse aura atteint la piste. Le temps de déplacement jusqu'à la piste doit être rapide.
 - c. L'entraîneur ou l'entraîneuse ou le joueur suppléant ou la joueuse suppléante de l'équipe qui a demandé le temps mort peut accéder à la zone de jeu adjacente ou à l'extrémité de la piste, mais ne doit pas accéder à la surface de jeu.
 - d. L'équipe qui n'a pas demandé le temps mort peut communiquer en même temps que l'équipe qui a demandé le temps mort, mais elle doit rester à l'extrémité de la piste. Elle ne doit pas retarder indûment le lancer de la pierre. Quel que soit le temps pris par l'équipe qui a demandé le temps mort, l'entraîneur ou l'entraîneuse ou le joueur suppléant ou la joueuse suppléante de l'équipe adverse a droit à un minimum de trente (30) secondes avec son équipe.
- 2.8. Le marteau à la première manche sera déterminé selon le PDP au bouton qui doit être effectué immédiatement après l'entraînement de sept (7) minutes de chaque équipe, selon les directives suivantes :
 - a. L'avantage de la dernière pierre (marteau) à la première manche sera déterminé par un placement au bouton après l'entraînement d'avant-match de chaque équipe.
 - b. Les PDP ne seront effectués que vers l'extrémité de la maison seulement.
 - c. Les équipes du premier entraînement effectuent le lancer en vue du PDP dans le sens horaire et l'équipe du deuxième entraînement effectue le lancer en vue du PDP dans le sens antihoraire. Si une équipe se trompe de rotation, elle enregistre une distance maximale de 185,4 cm.

- d. Un maximum d'une (1) minute est accordé pour le PDP. La pierre doit être hors de la main de la personne qui effectue le lancer au bout d'une minute. Les pierres qui n'ont pas été lancées pendant cette minute se verront attribuer une distance de 185,4 cm.
- 2.9. Un joueur ou une joueuse lance une pierre avec un porte-balai et effectue un balayage complet vers l'extrémité de la piste.
- 2.10. Toutes les pierres finissant en jeu seront mesurées par l'équipe qui a lancé la pierre accompagnée par un membre de l'équipe adverse. L'officiel suivra et traitera toute divergence potentielle et enregistrera la distance mesurée par toutes les équipes.
- 2.11. Dans le cas où une équipe couvrirait le trou de la goupille, le lancer sera enregistré comme étant zéro (0), puis un deuxième membre de l'équipe devra lancer une pierre mesurable. Cette mesure ne prendra effet que si l'équipe suivante n'effectue son premier PDP. Si les deux équipes effectuent leur PDP, les pierres du deuxième PDP seront utilisées pour déterminer le marteau.
- 2.12. Les pierres qui finissent si près de la ligne de « T » qu'elles ne peuvent être mesurées sont enregistrées comme 0,0 cm. Si le dispositif de mesure peut être placé dans le trou de la goupille, mais qu'aucune mesure n'est possible, la moitié de la valeur de la plus petite distance mesurable sera utilisée.
- 2.13. Les pierres qui ne finissent pas en jeu sont enregistrées comme étant 185,4 cm (6 pi 1 po).
- 2.14. Si les PDP des deux équipes n'aboutissent pas à une pierre en jeu, on procédera à un tirage au sort pour déterminer le marteau.
- 2.15. Une pierre déplacée par un membre de l'équipe avant la prise de mesure se verra attribuer la distance du prochain cercle défini par rapport au bouton. Si elle n'était pas dans les cercles, mais en jeu, elle sera enregistrée comme étant 185,4 cm.
- 2.16. L'équipe qui a la plus petite distance du PDP a le choix de lancer la première ou la deuxième pierre à la première manche. On suppose que l'équipe qui gagne le PDP voudra la dernière pierre à la première manche et qu'elle lancera donc la deuxième. S'il y a un moment où une équipe ne veut pas la dernière pierre si elle gagne le PDP, elle doit en informer l'arbitre avant le début de son entraînement.
- 2.17. Il n'y a pas d'exigence prédéfinie pour le lancer par joueur. N'importe quel membre de l'équipe peut lancer sa pierre en vue du PDP pour le marteau.
- 2.18. Les entraîneurs et les cinquièmes joueurs ne sont pas autorisés à se tenir sur la glace pendant le PDP. L'équipe adverse doit rester derrière la vitre jusqu'à ce que le PDP ait été effectué et mesuré.

3. TYPE DE CHAMPIONNAT

- 3.1. Tous les matchs à la ronde et les matchs éliminatoires se dérouleront en huit (8) manches.
- 3.2. En cas d'égalité après huit manches, une manche supplémentaire sera jouée vers la vitre jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.
- 3.3. Pour constituer un match officiel, un minimum de cinq (5) manches doit être joué, sans exception.
- 3.4. À la fin des cinq (5) manches, on peut mettre fin à un match si l'équipe perdante concède la victoire.

4. PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ

- 4.1. Toutes les équipes doivent placer leurs pierres au bouton (avec balayage) à la fin de leur premier match du championnat selon le format suivant :
 - a. Le placement aux boutons sera effectué par les quatre (4) joueurs qui viennent de jouer (on ne peut pas utiliser de joueurs suppléants).
 - b. Tous les lancers sont effectués en direction de la vitre et les équipes alternent comme elles le feraient dans une situation de match, p. ex. le capitaine de l'équipe A lance en premier, suivie du capitaine de l'équipe B, etc. L'équipe perdante du match lancera en premier en utilisant les mêmes pierres que celles avec lesquelles elle vient de jouer.
 - c. Il n'y a pas de rotation assignée des pierres (dans le sens horaire ou antihoraire), il s'agit d'une décision de l'équipe.
 - d. La distance combinée de chaque pierre par rapport à la goupille sera enregistrée et constituera le total de l'équipe.
 - e. Les équipes mesureront elles-mêmes leurs pierres avec un membre de l'équipe adverse qui suivra chaque lancer sous la surveillance de l'officiel. Une fois la prise de mesure terminée, la pierre est retirée du jeu.
 - f. En cas d'égalité au moment de décider des positions pour le match éliminatoire entre plus de deux équipes, les points obtenus par chacune d'elles seront utilisés pour les départager.
 - g. Si une équipe ne compte que trois (3) joueurs, la distance maximale de 184,5 cm sera attribuée au 4^e joueur.

5. RÉCOMPENSES

<u>Récompense/ reconnaissance</u>	<u>Quantité</u>	<u>Championnat national</u>	<u>Championnat régional</u>
Trophée	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Bannière du championnat	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale
Médailles d'or	5	✓	✓
Médailles d'argent	5	✓	✓
JPU du tournoi	1	✓	À confirmer selon la Constitution régionale