



**INFORMATIONS GÉNÉRALES ET
RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**

**GENERAL INFORMATION &
SPECIFIC RULES**

CIRCUIT JUVÉNILE

2016-2017

1- INFORMATIONS GÉNÉRALE

COMPÉTITEURS

- Les compétiteurs doivent être membre en règle d'un centre de curling affilié dans la province du Québec. "Affilié" implique que ce centre 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 1 juillet 2016 (date de naissance : 30 juin 1998 ou après).
- Les équipes non-inscrites au Circuit Juvénile peuvent participer aux tournois mais ils ne peuvent pas accumuler des points.

REMPLAÇANTS (non-inscrits officiellement au sein d'une équipe comme 5^e joueur)

- Une équipe inscrite ne peut pas utiliser un joueur remplaçant qui est inscrit dans une autre équipe.
- 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.
- L'entraîneur d'une équipe inscrite doit être « entraîneur compétition certifié » avec composante prise de décisions éthiques. Curling Québec peut autoriser la participation d'un entraîneur qui est en voie d'obtenir sa certification.
- Chaque équipe doit, pour s'inscrire, avoir un entraîneur certifié et âgé de 18 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 pour le circuit juvénile doivent préalablement compléter leur inscription auprès du Curling Québec.
- La période d'inscription pour tous les tournois du circuit débutera le 1er septembre 2016. La date limite d'inscription sera fixée à dix (10) jours précédant le début de chacun des événements. Aucun remboursement ne sera accordé pour le désistement d'une équipe après la date limite des inscriptions et une pénalité (nombre de points à être déterminé) sera également automatiquement imposée aux équipes fautives.
- Les équipes pourront participer à autant de tournois qu'elles le souhaitent toutefois, seuls les quatre (4) meilleurs résultats des équipes seront considérés dans le classement officiel pour la qualification au championnat provincial. Les équipes devront minimalement participer à trois (3) tournois du circuit juvénile pour pouvoir être éligibles pour le championnat provincial.
- Pour qu'un tournoi soit officiellement reconnu et sanctionné, un minimum de quatre (4)

équipes par catégorie (filles et garçons) officiellement enregistrées au circuit pour la saison en cours devra y être inscrit.

- Les frais d'inscriptions pour chacun des tournois seront de 200\$ par équipe. Les montants seront distribués ainsi : 25% remis au club hôte, 25% pour les médailles et collations et 50% remis en bourses aux équipes participantes.

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 selon le classement officiel
 - Communiquer l'horaire de compétition et les règles aux équipes inscrites
 - Envoyer les bourses aux équipes gagnantes après la conclusion de chaque tournoi
 - Assurer la mise-à-jour du classement officiel
- 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) ou envoyer les résultats à Curling Québec pour l'affichage sur le site web de CQ.
 - 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

- Des points seront accordés lors des 8 événements officiels du circuit selon le barème suivant:

1^{ère} position	2^{ième} position	3^{ième} position	4^{ième} position	Participation
10 points	7 points	5 points	3 points	1 point

- Lorsque tous les tournois de qualifications auront été disputés, les six (6) équipes filles et garçons ayant obtenues le plus de points seront qualifiées pour le championnat provincial U-18 qui sera disputée du 9 au 12 mars 2017 au club de curling Brownsburg.
- En cas d'égalité entre deux équipes (ou plus) pour la qualification au championnat provincial U18, les équipes seront alors départagées ainsi :
 - L'équipe qui a le plus de 1^{ère} position parmi le nombre de tournois total
 - L'équipe qui a le plus de 2^{ième} position parmi le nombre de tournois total
 - L'équipe qui a le plus de 3^{ième} position parmi le nombre de tournois total
 - L'équipe qui a le plus de 4^{ième} position parmi le nombre de tournois total
 - Cumulatif des tirs de précision
- L'équipe championne du championnat provincial (garçons et filles) représentera le Québec au championnat canadien U-18.
- Les frais d'inscriptions (200\$) de toutes les équipes inscrites au Circuit Juvénile 2016-2017 seront remis en totalité aux équipes garçons et filles championnes du championnat provincial U-18.

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 2 minutes pour compléter les deux tirs de précisions.
- Les deux tirs de précision doivent être effectués par deux joueurs différents.
- 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 disputée 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.

TEMPS MORTS

- Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacune des manches supplémentaires.
- Les temps morts sont d'une durée de 90 secondes (incluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur).
- Du temps additionnel pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef ou du responsable du tournoi.
- L'entraîneur ou le 5ième joueur (mais non les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 90 secondes du temps mort.
- L'entraîneur ou le 5ième joueur de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité vitrine de la piste seulement.

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- Résultat de la ou des partie(s) 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.

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).