



## Entraînement d'avant-match et les placements pour la dernière pierre (PDP) - Tournois à la ronde des Championnats (août 2022)

\*Le règlement peut être modifié selon les exigences de la compétition.

- 1) Les équipes nommeront les joueurs lançant les placements pour les dernières pierres, y compris les rotations, avant le début de la première séance d'entraînement des équipes. Le non-respect de cette consigne entraînera une distance assignée de 399,20 cm.
- 2) Les arbitres supposeront que chaque équipe qui remporte le placement de la dernière pierre voudra la dernière pierre au premier bout. Si une équipe ne veut pas la dernière pierre, **SI** elle remporte le placement de la dernière pierre, elle doit en informer l'arbitre avant le début de leur entraînement.
- 3) Les entraîneurs ne peuvent **PAS** lancer de pierres lors de l'entraînement d'avant-match.
- 4) Les radars mobiles ne sont **PAS** autorisés dans les entraînements d'avant-match.
- 5) Les équipes figurant en haut ou en premier du tableau s'entraîneront en premier et se verront attribuer les poignées de couleur foncée. Les équipes lançant des poignées de couleur claire auront la même période d'entraînement en commençant immédiatement après les placements de la dernière pierre de l'équipe possédant les poignées de couleur foncée pour l'avantage de la dernière pierre.
- 6) Les équipes auront jusqu'à une minute de temps de glissade juste avant leur entraînement d'avant-match.
- 7) L'entraînement d'avant-match de chaque équipe durera neuf minutes (sept minutes pour le Double Mixte).
- 8) Le premier entraînement commencera trente minutes avant l'heure prévue pour le match.
- 9) Pour l'entraînement d'avant-match et les placements pour la dernière pierre, les équipes adverses doivent rester dans la zone derrière la vitre ou être positionnées derrière le tableau de pointage si les matchs se déroulent dans un aréna et si l'espace le permet.
- 10) L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par des placements pour la dernière pierre avant chaque match du tournoi à la ronde et sera complété immédiatement après l'entraînement d'avant-match de chaque équipe.
- 11) La distance du placement de la dernière pierre lancée est calculée avec l'aide de l'application « Curl Distance ». La distance est mesurée soit du centre de la maison au point le plus rapproché de la pierre ou, si la pierre recouvre le centre, de deux points distants de 61 cm du centre de la maison, en utilisant la Triangulation. L'application calcule la distance réelle entre le centre de la maison et le centre de la pierre dans les deux cas en utilisant la formule officielle de la « Fédération Mondiale de Curling ou WCF ».
- 12) Triangulation : toute pierre recouvrant le « T » (goupille centrale) sera mesurée à partir de deux points à 61 cm du « T » et à 90 degrés l'un de l'autre. Ces distances seront utilisées pour calculer la distance entre le « T » et le centre de la pierre de curling.
- 13) La meilleure distance (inférieure) du total des deux placements entre les deux équipes recevra l'avantage de la dernière pierre au premier bout.
- 14) Le placement au bouton doit être joué vers l'extrémité vitrine (Home).
- 15) Seuls les joueurs nommés pour le match sont autorisés sur la surface de la glace pour le placement de la dernière pierre. Le balayage est autorisé ; cependant, un des joueurs doit tenir le balai cible (en Double Mixte, un balai cible n'est pas nécessaire). En compétition par équipes mixtes, l'ordre de l'équipe doit être suivi pour balayer et tenir le balai cible.



16) Après l'entraînement d'avant-match de chaque équipe, les deux joueurs précédemment nommés de l'équipe lanceront chacun une pierre. Il y aura une annonce pour lancer chaque placement. Le premier joueur lancera la rotation dans le sens horaire tandis que le deuxième joueur lancera la rotation antihoraire.

17) Une pierre lancée après la fin du temps d'entraînement et avant l'annonce, ou n'est pas lancée dans le temps alloué par l'arbitre (la pierre doit atteindre la ligne de « T » la plus rapprochée avant l'expiration du délai), se verra attribuer 199,6 cm.

18) Si l'équipe avec le premier entraînement enregistre une distance totale de 0,0 cm ou 399,2 cm, un troisième joueur de l'équipe, différent des deux premiers lanceurs, lancera un placement au bouton (avec la rotation horaire). Si le troisième joueur enregistre 0,0 cm ou 199,6 cm, un quatrième joueur différent des trois premiers lanceurs, lancera (avec la rotation antihoraire) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un nombre autre que 0,0 cm ou 199,6 cm soit enregistré (les joueurs de Double Mixte alterneront les lanceurs).

19) Si la deuxième équipe enregistre la même distance après deux pierres que l'équipe avec le premier entraînement (autre que 0,0 cm ou 399,2 cm), les résultats individuels de PDP sont comparés, et le plus bas PDP non égal a le choix de lancer la première ou la deuxième pierre au premier bout. Lorsque les deux équipes ont les mêmes distances individuelles de PDP, les équipes lanceront en alternance une pierre chacune avec leur rotation désignée jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. N'importe quel joueur de l'équipe peut lancer la troisième pierre et toutes les pierres suivantes, y compris les joueurs qui ont lancé les deux premières pierres.

20) Si l'équipe avec le deuxième entraînement enregistre une distance totale de 0,0 cm ou 399,2 cm, un troisième joueur de l'équipe, différent des deux premiers lanceurs, lancera un placement au bouton (avec la rotation horaire). L'équipe avec la deuxième période d'entraînement continuera à lancer (différents lanceurs, en alternant les rotations) jusqu'à ce qu'une distance comparable différente soit atteinte avec la distance lancée par la première équipe dans le même ordre.

21) Les pierres déplacées par l'équipe qui lance avant d'être mesurée se verront attribuer la distance du prochain cercle défini en s'éloignant du bouton (la mesure de la pierre est prise comme si le bord intérieur de la pierre est au bord intérieur du cercle plus le rayon de la pierre).

- a. Sur ou touchant le bouton = 29,4 cm (lorsqu'un bouton a un pied). Remarque : sujet à changement si le diamètre réel du bouton est supérieur à un pied.
- b. Dans ou touchant le cercle de quatre pieds = 75,1 cm
- c. Dans ou touchant le cercle de huit pieds = 136,1 cm
- d. Dans ou touchant le cercle de douze pieds = 197,1 cm

22) Si un membre de l'équipe adverse ou si un élément extérieur déplace une pierre immobile ou provoque son déplacement avant que l'arbitre n'ait terminé la mesure, la pierre est remise à sa place d'origine par l'équipe qui a lancé la pierre.

23) Seules les deux premières pierres lancées seront enregistrées pour la distance totale.

24) À la conclusion du tournoi à la ronde, avec des rondes de plus de trois matchs, les deux distances individuelles enregistrées les plus élevées seront écartées pour établir la distance finale accumulée.

25) Si un joueur suppléant est utilisé, il peut lancer des PDP pour le joueur qu'il remplace. Les équipes peuvent utiliser le ou les PDP d'un joueur suppléant pour un seul joueur.

26) Le nombre de pierres de PDP et le nombre de lancers dans le sens horaire et dans le sens antihoraire pour chaque joueur, seront déterminés à chaque compétition en fonction



du nombre de matchs du tournoi à la ronde. Sur la base du formulaire de l'alignement original de l'équipe, les quatre joueurs doivent effectuer un nombre minimum de lancers de PDP.

Nombre de matchs du tournoi à la ronde	Minimum pour chaque joueur
3	1 pierre
4-6	2 pierres, au minimum 1 dans le sens horaire et 1 dans le sens antihoraire
7 - 8	3 pierres, au minimum 1 dans le sens horaire et 1 dans le sens antihoraire
9 - 10	4 pierres, au minimum 2 dans le sens horaire et 2 dans le sens antihoraire
12	5 pierres, au minimum 2 dans le sens horaire et 2 dans le sens antihoraire
13	6 pierres, au minimum 3 dans le sens horaire et 3 dans le sens antihoraire

27) Dans l'éventualité où une équipe ne remplissait pas ses exigences minimales de lancers PDP, un résultat de 199,6 cm sera attribué au joueur en manquement. Afin de maintenir le nombre total de mesures PDP, la DERNIÈRE mesure PDP du joueur qui a le plus de lancers PDP du manquement en question sera éliminée. Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de mesures PDP du manquement en question, la PLUS BASSE mesure lancée par ces joueurs sera éliminée.

28) Pour le Double Mixte, chaque joueur lance un nombre égal de lancers dans le sens horaire et dans le sens antihoraire pour le PDP. S'il y a un nombre impair de matchs, une variation d'une rotation par joueur doit se produire.