Manuel des politiques et procédures des championnats

Dernière mise à jour : 16 novembre 2026

Toutes les mises à jour, d'octobre 2026 au 10 novembre 2026 ne sont plus surlignées

Mise à jour : 16 novembre 2026, Précisions supplémentaires concernant le contrôle antidopage : 4) Contrôle antidopage

1660 Vimont Crt · Orléans, Ontario · K4A 4J4 | T. 613.834.2076 | F. 613.834.0716

Table des matières

1) Ressources disponibles sur le site Web de Curling Canada 8

2) Informations sur les championnats 8

Épreuves de qualification olympique 8

Pré-essais 8

Essais 8

Essais de double mixte 8

Événements de la Saison des Champions 9

Les événements de la Saison des Champions ont une durée prévue de 10 bouts. 9

Tournoi des Cœurs Scotties et Brier Montana's 9

Événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions 11

Tous les événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions ont une durée prévue de huit bouts. 11

Championnat mixte 11

Championnats des clubs de curling 12

Championnats seniors 12

Championnats U-18 13

Championnats de curling collégial et championnats de curling universitaire 13

Championnat de curling double mixte 13

Championnat de curling double mixte U-21 13

Championnats de curling U-20 14

Championnats de curling en fauteuil roulant 14

3) Programme obligatoire d'intégrité dans le sport 14

Normes pour les entraîneurs 14

4) Contrôle antidopage 15

5) Officiels 15

Directrice de l'exploitation des événements et/ou gestionnaire de l'événement15

Arbitre en chef 15

Arbitres de match 15

Chronométreurs 15

Matchs avec arbitre 15

Arbitres 15

6) Accréditation des équipes 16

7) Services médicaux 17

8) Uniformes 17

9) Règles de compétition complémentaires 18

10) Étiquette sur l'aire de jeu 19

Bouteilles d'eau 19

Dans un aréna : 19

Dans un club de curling : 19

11) Banc des entraîneurs 19

Dans un aréna 21

Dans un club de curling 21

12) Diffusion en ligne 22

13) Conditions de glace 22

14) Inspection de l'aire de jeu 22

15) Alignement original de l'équipe 22

16) Changement à l'alignement de l'équipe 22

17) Changement permanent à l'alignement de l'équipe 23

18) Durée des matchs 23

19) Accès à l'aire de jeu 23

Informations générales 23

20) Entraînement avant la compétition ou entraînement pendant la compétition 24

21) Entraînement d'avant-match 24

Phase de groupes 24

Après la phase de groupes 25

22) Entraînement en soirée 25

23) Chronométrage des matchs 25

24) Ajustements du chronomètre de match 27

25) Placements pour la dernière pierre (PDP) 28

26) Compilation des résultats PDP 30

27) Temps d'arrêt d'équipe 31

Procédures pour un temps d'arrêt d'équipe 31

Temps de déplacement des entraîneurs 31

Dans un aréna 31

Dans un club de curling 31

Entraîneurs dans le salon d'observation 31

Entraîneurs dans l'aire de glace à l'extrémité de départ (aréna) / vitrine (club) 32

L'entraîneur ou le cinquième joueur de l'équipe demandant le temps d'arrêt peut y participer, mais pas les deux. 32

Dans un aréna : 32

Dans un club de curling : 32

Communication de l'équipe qui n'a pas demandé le temps d'arrêt 32

Dans un aréna....32

Dans un club de curling 32

Temps d'arrêt technique 32

28) Appareils électroniques et communication électronique....32

29) Médias et marketing 33

MICROPHONES À FRÉQUENCE RADIO....33

Relations avec les médias....33

Médias sociaux 33

Langage sur la glace 35

30) Entretien des pierres....35

31) Équipement....35

R11. Équipement....35

Semelle antidérapante laissant des traces sur la glace 36

Aucun équipement ne doit être laissé sans surveillance sur la surface glacée. 36

32) Politique – Remplacement des couvertures de brosse / têtes de brosse monoblocs....36

33) Spécifications concernant les brosses pour le curling d'élite 37

34) Procédures de vérification des brosses de balayage 38

Avant le début de la compétition....39

35) Rangement de l'équipement pendant le jeu....43

36) Violations de la ligne de jeu et vérification du lâcher de la pierre ...43

37) Points 43

38) ÉLIMINATOIRES 44

Classement des équipes 44

Réunion en vue des éliminatoires 44

Éliminatoires : Choix de la couleur des pierres et avantage de la dernière pierre 45

Éliminatoires : Sélection des pierres – Événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions 45

Exemple : Éliminatoires; Une piste 45

Exemple : Éliminatoires; Deux pistes; Quatre pistes au total 46

Exemple: Éliminatoires; Double élimination 47

39) Procédure disciplinaire à suivre lors d'une compétition 47

40) Système de cartons disciplinaires lors d'événements sanctionnés – Championnats ne faisant pas partie de la Saison des Champions 47

Contexte 48

Portée 48

Durée 48

Responsabilités 48

Arbitre en chef 48

Gestionnaire d'événement 49

Chef de la direction (ou son représentant) 49

Cartons disciplinaires 49

Carton jaune 49

Carton rouge 49

Expulsion 49

« Infraction » d'équipe....54

Entraîneurs....54

41) Amendes infligées aux joueurs – Événements de la Saison des Champions....55

Comportement sur la glace....55

Refuser de se conformer à une directive donnée par un officiel de Curling Canada....55

Activité hors glace : Tout comportement jugé inapproprié par Curling Canada.56

Concéder un match avant le délai fixé par Curling Canada sans autorisation. 56

42) Championnats des catégories de moins de 20 ans....56

Temps d'arrêt de « fair-play » de l'entraîneur....56

Boissons alcoolisées / Médicaments sans ordonnance – Événements pour les jeunes....56

Soutien aux entraîneurs....57

43) Curling avec une tige de lancement....57

44) Exclusivités des catégories de produits pour les commanditaires nationaux de la Saison des Champions de Curling Canada....58

1) Ressources disponibles sur le site Web de Curling Canada

Le site Web de Curling Canada (https://www.curling.ca/fr/) propose de nombreuses ressources destinées aux athlètes et aux entraîneurs. Veuillez prendre le temps de consulter les nombreuses ressources disponibles.

2) Informations sur les championnats

AUCUN match de bris d'égalité ne sera disputé lors des championnats.

Épreuves de qualification olympique

Pré-essais

Tant du côté masculin que féminin, les équipes disputeront un tournoi à la ronde regroupant huit équipes et les trois meilleures accéderont au tour éliminatoire. L'équipe classée première sera directement qualifiée pour la finale au meilleur de trois matchs, tandis que l'équipe classée deuxième affrontera celle classée troisième en demi-finale. Tous les matchs auront une durée de 10 bouts.

Essais

Tant du côté masculin que féminin, les équipes disputeront un tournoi à la ronde regroupant huit équipes et les trois meilleures accéderont au tour éliminatoire. L'équipe classée première sera directement qualifiée pour la finale au meilleur de trois matchs, tandis que l'équipe classée deuxième affrontera celle classée troisième en demi-finale. Tous les matchs auront une durée de 10 bouts.

Essais de double mixte

Seize équipes se qualifieront pour participer aux Essais canadiens de curling double mixte. Les équipes seront réparties en deux groupes de huit en fonction du classement canadien de double mixte (CCDM). Elles disputeront un tournoi à la ronde de sept matchs au sein de leur groupe. Les trois meilleures équipes de chaque groupe accéderont au tour éliminatoire.

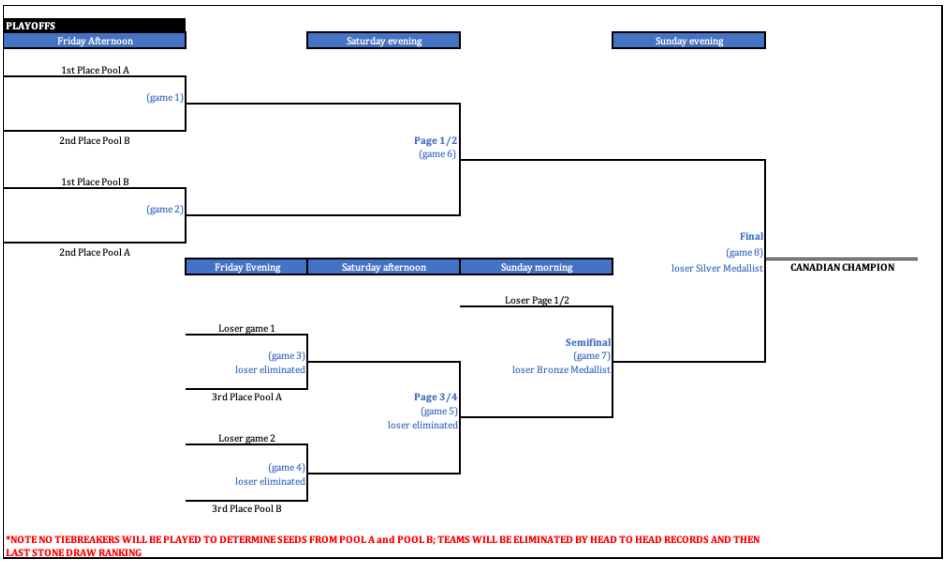
Les deux meilleures équipes de chaque groupe disputeront un match croisé contre une équipe de l'autre groupe afin de déterminer les deux équipes qui s'affronteront dans le match éliminatoire Page 1 contre 2. Les perdants de ces deux matchs croisés affronteront ensuite l'équipe classée troisième de chaque groupe pour tenter d'accéder au match éliminatoire Page 3 contre 4. Ce format reproduit celui utilisé lors du Tournoi des Cœurs Scotties et du Brier.

Événements de la Saison des Champions

Les événements de la Saison des Champions ont une durée prévue de 10 bouts.

Tournoi des Cœurs Scotties et Brier Montana's

Les équipes seront réparties en deux groupes de neuf. Les équipes disputeront huit matchs au sein de leur groupe respectif. À l'issue de ces huit matchs, les trois meilleures équipes de chaque groupe accéderont aux éliminatoires.



Éliminatoires

Équipes classées de la 1ère à la 6e place

1. Les deux équipes terminant premières de leur groupe sont classées n° 1 et n° 2.
2. Les deux équipes terminant deuxièmes de leur groupe sont classées n° 3 et n° 4.
3. Les deux équipes terminant troisièmes de leur groupe sont classées n° 5 et n° 6.
4. Si les deux équipes DE GROUPES DISTINCTS affichent le même dossier victoires-défaites lors du tournoi à la ronde, la *compilation des résultats PDP* déterminera leur classement.

Dernière pierre au premier bout et choix de la couleur des pierres

Tous les matchs à l'exception de la finale

- Si l'équipe la mieux classée (par ex., équipe n° 1 contre équipe n° 3 dans un classement de six équipes) affiche un meilleur dossier victoires-défaites au terme du tournoi à la ronde, elle bénéficiera à la fois de la dernière pierre au premier bout et du choix de la couleur des pierres. L'équipe la mieux classée s'entraînera en premier.

- Si l'équipe la mieux classée affiche un dossier victoires-défaites identique ou inférieur à celui de son adversaire au terme du tournoi à la ronde, elle aura le choix entre la couleur des pierres ou le deuxième entraînement, et les équipes effectueront un tirage au sort pour déterminer laquelle disposera de la dernière pierre lors du premier bout.

Finale

Si l'équipe gagnante du match éliminatoire Page 1 contre 2 a un meilleur dossier victoires-défaites au terme du tournoi à la ronde, elle bénéficiera à la fois de la dernière pierre au premier bout et du choix de la couleur des pierres. SINON,

- L'équipe qui remporte le match éliminatoire Page 1 contre 2 se voit attribuer le choix de la dernière pierre au premier bout OU de la couleur des pierres.

Sélection des pierres

Si les équipes sont autorisées à choisir leurs pierres parmi plusieurs pistes, la sélection des pierres sera communiquée à l'équipe de diffusion une fois que les équipes auront vérifié et confirmé que les bonnes pierres ont été placées sur leur piste de match. Cette opération sera effectuée au plus tard une heure avant l'heure prévue du match.

1) Toutes les pierres choisies ne doivent pas nécessairement provenir de la même piste, mais doivent être de la même couleur.
2) La pierre de réserve ne peut être utilisée que si l'une des huit pierres de match est endommagée et devient impropre au jeu, comme le confirme le technicien de glace en chef.
3) Les équipes indiqueront à l'arbitre en chef, au plus tard trente minutes avant le début de leur séance d'entraînement d'avant-match, les pierres spécifiques qu'elles souhaitent utiliser pour la séance d'entraînement d'avant-match et le match.
4) Les pierres sélectionnées par chaque équipe seront communiquées aux médias/diffuseurs au maximum une heure avant le début du match.
5) Les équipes peuvent sélectionner à nouveau des pierres pour tout match éliminatoire ultérieur.

Deux matchs par séance (vendredi)

1) Les équipes jouant sur la piste B peuvent choisir huit pierres de match et une pierre de réserve parmi toutes les pierres de la même couleur des pistes A et B.
2) Les équipes jouant sur la piste C peuvent choisir huit pierres de match et une pierre de réserve parmi toutes les pierres de la même couleur des pistes C et D.

Un match sur la glace (samedi et dimanche)

1) Les équipes peuvent choisir huit pierres de match et une pierre de réserve parmi toutes les pierres de la même couleur de n'importe quelle piste.

Événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions

Tous les événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions ont une durée prévue de huit bouts.

Championnat mixte

Les équipes seront classées et réparties en deux groupes de sept. Au sein de chaque groupe (A et B), un tournoi à la ronde de six matchs sera disputé.

Les quatre meilleures équipes de chaque groupe accéderont au groupe de championnat et affronteront les quatre meilleures équipes de l'autre groupe. Elles conserveront leur dossier victoires/défaites du tournoi à la ronde à l'amorce des matchs du groupe de championnat.

Les trois dernières équipes de chaque groupe rejoindront le groupe de classement et affronteront les trois dernières équipes de l'autre groupe. Elles conserveront leur dossier

victoires/défaites du tournoi à la ronde à l'amorce des matchs du groupe de classement.

À l'issue des matchs du groupe de championnat, les quatre meilleures équipes accéderont aux éliminatoires. L'équipe terminant première au classement général affrontera l'équipe classée quatrième lors d'une demi-finale, tandis que les équipes classées deuxième et troisième s'affronteront dans l'autre demi-finale. Les deux équipes gagnantes se disputeront la médaille d'or, et les deux équipes perdantes s'affronteront pour la médaille de bronze.

Championnats des clubs de curling

Quatorze équipes masculines et 14 équipes féminines participeront aux Championnats canadiens des clubs de curling, représentant les 14 associations membres de Curling Canada, selon la formule suivante :

Les équipes seront classées et réparties en deux groupes de sept. Au sein de chaque groupe (A et B), un tournoi à la ronde de six matchs sera disputé.

Les quatre meilleures équipes de chaque groupe accéderont au groupe de championnat et affronteront les quatre meilleures équipes de l'autre groupe. Elles conserveront leur dossier victoires/défaites du tournoi à la ronde à l'amorce des matchs du groupe de championnat.

Les trois dernières équipes de chaque groupe rejoindront le groupe de classement et affronteront les trois dernières équipes de l'autre groupe. Elles conserveront leur dossier victoires/défaites du tournoi à la ronde à l'amorce des matchs du groupe de classement.

À l'issue des matchs du groupe de championnat, les quatre meilleures équipes accéderont aux éliminatoires. L'équipe terminant première au classement général affrontera l'équipe classée quatrième lors d'une demi-finale, tandis que les équipes classées deuxième et troisième s'affronteront dans l'autre demi-finale. Les deux équipes gagnantes se disputeront la médaille d'or, et les deux équipes perdantes s'affronteront pour la médaille de bronze.

Championnats seniors

Quatorze équipes masculines et 14 équipes féminines participeront aux Championnats canadiens de curling senior, représentant les 14 associations membres de Curling Canada, selon la formule suivante :

Les équipes seront classées et réparties en deux groupes de sept. Au sein de chaque groupe (A et B), un tournoi à la ronde de six matchs sera disputé.

Les quatre meilleures équipes de chaque groupe accéderont au groupe de championnat et affronteront les quatre meilleures équipes de l'autre groupe. Elles conserveront leur dossier victoires/défaites du tournoi à la ronde à l'amorce des matchs du groupe de championnat.

Les trois dernières équipes de chaque groupe rejoindront le groupe de classement et affronteront les trois dernières équipes de l'autre groupe. Elles conserveront leur dossier victoires/défaites du tournoi à la ronde à l'amorce des matchs du groupe de classement.

À l'issue des matchs du groupe de championnat, les quatre meilleures équipes accéderont aux éliminatoires. L'équipe terminant première au classement général affrontera l'équipe classée quatrième lors d'une demi-finale, tandis que les équipes classées deuxième et troisième s'affronteront dans l'autre demi-finale. Les deux équipes gagnantes se disputeront la médaille

d'or, et les deux équipes perdantes s'affronteront pour la médaille de bronze.

Championnats U-18

La première phase réunira 42 équipes : vingt et une équipes de chaque sexe.

Dans les deux tableaux, les équipes seront réparties en trois groupes de sept.

Le classement des équipes de ces groupes sera établi selon les résultats (dossiers victoires/défaites) des deux derniers championnats des moins de 18 ans.

Chaque équipe disputera un tournoi à la ronde de six matchs au sein de son groupe.

Tous les matchs auront une durée de huit bouts.

À l'issue du tournoi à la ronde, les équipes de chaque groupe seront classées de 1 à 7 en fonction de leur dossier victoires/défaites.

Les équipes classées de 1 à 4 dans leur groupe accéderont au tour éliminatoire du championnat, tandis que celles classées de 5 à 7 pourront disputer des matchs de classement ou participer à une compétition d'Habiletés en curling.

Championnats de curling collégial et championnats de curling universitaire

Les équipes de chaque sexe disputeront un tournoi à la ronde de sept matchs, suivi des éliminatoires. À l'issue du tournoi à la ronde, les quatre meilleures équipes accéderont aux demi-finales du championnat. L'équipe classée première affrontera celle classée quatrième, tandis que l'équipe classée deuxième jouera contre celle classée troisième. Les équipes gagnantes de ces demi-finales se qualifieront pour la finale du championnat, et les perdantes disputeront le match pour la médaille de bronze.

Championnat de curling double mixte

Les 28 équipes qualifiées seront réparties en quatre groupes distincts de sept équipes. À l'issue du tournoi à la ronde de six matchs dans chaque groupe, 12 équipes accéderont au tour de championnat à élimination directe. Les équipes ayant terminé en tête de chaque groupe se qualifieront directement pour les quarts de finale, tandis que les huit équipes suivantes au classement selon leur dossier victoires-défaites disputeront des huitièmes de finale pour tenter d'accéder aux quarts de finale.

Championnat de curling double mixte U-21

Les huit équipes qualifiées disputeront un tournoi à la ronde de sept matchs. À l'issue du tournoi à la ronde, l'équipe classée première sera directement qualifiée pour la finale. Les équipes classées deuxième et troisième s'affronteront en demi-finale, l'équipe gagnante accédant à la finale.

Championnats de curling U-20

Les championnats des moins de 20 ans réuniront dix-huit équipes de chaque sexe.

Deux groupes de neuf équipes par sexe (huit matchs de tournoi à la ronde).

Le classement des équipes de ces groupes sera établi selon les résultats (victoires) des championnats de l'année précédente.

À l'issue de ces huit matchs de tournoi à la ronde, les trois meilleures équipes de chaque groupe se qualifieront pour le tour de championnat.

Championnats de curling en fauteuil roulant

Les équipes seront réparties en deux groupes de six. Chaque groupe (A et B) disputera un tournoi à la ronde de cinq matchs.

Les trois meilleures équipes de chaque groupe se qualifieront pour le tour de championnat. Les trois dernières équipes de chaque groupe disputeront le tour de consolation.

3) Programme obligatoire d'intégrité dans le sport

Curling Canada s'engage à créer un environnement sécuritaire et accueillant pour tous les participants à ses événements. Tous les athlètes (y compris les remplaçants) et les entraîneurs doivent suivre le programme obligatoire d'intégrité dans le sport de Curling Canada avant l'événement. Les activités du programme sont hébergées sur la plateforme Sideline Learning. Les instructions pour y accéder seront envoyées par courriel aux participants au moins trois semaines avant l'événement. Si vous possédez déjà un compte Sideline Learning de Curling Canada, vous pouvez y accéder à l'adresse suivante : https://curlingcanada.sidelinelearning.com/login. Traitez tout ce qui est incomplet, rejeté ou expiré.

L'accès à la glace sera refusé aux participants qui n'auront pas entièrement achevé le programme d'intégrité dans le sport avant le premier jour de l'événement.

Les questions concernant ce programme doivent être adressées à Jennifer Ferris, directrice de l'intégrité et de l'éducation dans le sport (jennifer.ferris@curling.ca).

Normes pour les entraîneurs

Seuls les entraîneurs possédant les normes de formation/certification d'entraîneur appropriées seront autorisés à accéder à la glace. Aucune exemption aux normes de formation/certification ne sera accordée pour les événements nationaux.

Les normes des événements peuvent être consultées ici : Accréditations d'accès sur glace pour les championnats nationaux.

Les questions concernant les normes pour les entraîneurs doivent être adressées à votre association membre ou à la directrice de l'intégrité et de l'éducation dans le sport de Curling Canada, Jennifer Ferris (jennifer.ferris@curling.ca).

4) Contrôle antidopage

Curling Canada a adopté le **Programme canadien antidopage (PCA)**, l'ensemble des règles régissant la lutte contre le dopage au Canada. Ce programme est administré par Sport Intégrité Canada. Lors de toute compétition, Sport Intégrité Canada peut sélectionner des athlètes au hasard afin de prélever des échantillons et soumettre les athlètes à des dépistages de substances interdites par l'AMA. Pour en savoir plus sur les règles du Programme canadien antidopage, accéder à des ressources éducatives, vérifier vos médicaments ou suppléments nutritionnels, ou encore déposer une demande d'autorisation d'usage à des fins thérapeutiques (AUT), veuillez consulter cette page Web :

https://www.curling.ca/fr/evenements/informations-sur-le-concurrent/programme-canadien-antidopage/

5) Officiels

Le curling est fondé sur un code d'éthique, un bon esprit sportif et l'intégrité personnelle. On attend de vous que vous respectiez cette tradition et les règles du jeu durant toute la compétition. Les officiels sont responsables du respect des règles du jeu, et le groupe est composé de :

Directrice de l'exploitation des événements et/ou gestionnaire de l'événement

- Cette personne est responsable de tous les aspects du championnat qui relèvent du déroulement du jeu, y compris les statisticiens, les officiels, la glace, les pierres, etc.

Arbitre en chef

– L'arbitre en chef est responsable de l'application et de l'interprétation des règles en ce qui a trait à tous les aspects régis par les *Règles du curling*, les politiques du conseil d'administration ou les précédents. Sa décision sera finale sauf dans les cas qui exigent des mesures disciplinaires, pour lesquels Curling Canada prendra les décisions finales.

Arbitres de match

– Un arbitre du match se trouve sur l'aire de jeu et est la voie de communication directe entre l'équipe d'arbitrage et les joueurs.

Chronométreurs

– Un chronométreur sera affecté à chaque piste pour chronométrer ce match.

Matchs avec arbitre

Un arbitre de match sera affecté à chaque match afin d'effectuer toutes les mesures, de rendre des décisions et de gérer les pauses entre les bouts ainsi que les temps d'arrêt d'équipe (les pauses entre les bouts et les temps d'arrêt d'équipe seront affichés).

Arbitres

Curling Canada nomme un arbitre en chef et le ou les arbitres en chef adjoints pour chaque championnat de Curling Canada.

L’arbitre tranche tout différend entre les équipes, que la question soit ou non régie par les règles.

Un arbitre peut intervenir à tout moment au cours d’une compétition et donner des directives concernant le placement des pierres, le comportement des joueurs et le respect des règles.

L’arbitre en chef peut, lorsqu’il y est autorisé, intervenir à tout moment dans un match et donner les directives qu’il juge appropriées quant au déroulement de celui-ci.

Un arbitre peut interrompre un match pour quelque motif que ce soit et déterminer la durée de cette interruption.

Toutes les questions relatives aux règles relèvent de la décision de l'arbitre. En cas d’appel d'une décision d’un arbitre, la décision de l'arbitre en chef (ou, en son absence, du responsable désigné pour exercer la fonction d’arbitre en chef) est sans appel.

Lors des événements de la Saison des Champions, l'arbitre en chef peut expulser tout membre d'une équipe d'un match en raison d'un comportement ou de propos inacceptables. La personne expulsée doit quitter l'aire de compétition et ne peut plus participer à ce match. Si un joueur est expulsé d'un match, aucun joueur remplaçant ne peut être utilisé pour ce match; l'équipe perd alors immédiatement le match par forfait.

L'arbitre en chef peut recommander à l'organisme de curling compétent la disqualification ou la suspension de tout joueur ou officiel d'équipe pour des compétitions en cours ou à venir.

6) Accréditation des équipes

L'accréditation ne sera fournie qu'aux 4 à 6 membres de l'équipe (au maximum 4 ou 5 joueurs et 1 entraîneur). Si un membre de votre famille assure la couverture de l'événement pour des médias locaux, nous regrettons de vous informer qu'il ne pourra en aucun cas se voir accorder le statut « média ».

7) Services médicaux

Curling Canada fournira une liste de prestataires locaux privilégiés et recommandés. Les frais engagés sont à la charge des athlètes. Tous les joueurs sont priés d'apporter leur carte d'assurance-maladie provinciale ou territoriale.

8) Uniformes

Les lignes directrices relatives aux écussons pour tous les championnats qui ne font pas partie de la Saison des Champions sont disponibles ici : NON_SOC_CRESTING_MANUAL_2026-2027.pptx

Tous les membres de l'équipe, y compris les entraîneurs, doivent porter des uniformes conformes et identiques lorsqu'ils accèdent à l'aire de jeu, y compris lors des cérémonies d'ouverture et de clôture, des entraînements précédant la compétition, des entraînements d'avant-match et des entraînements en soirée. L'accès à l'aire de jeu vous sera refusé si vous ne portez pas votre uniforme d'équipe.

Les jeans sont interdits sur l'aire de jeu.

Les entraîneurs DOIVENT retirer tout vêtement d'extérieur avant de prendre part aux temps d'arrêt d'équipe ou aux pauses pendant le match.

Les arbitres disposent d'une marge de manœuvre concernant la tenue vestimentaire pour toutes les séances d'entraînement, à l'exception des entraînements d'avant-match.

Le port de rubans de sensibilisation, de brassards ou de tout autre symbole de sensibilisation est interdit sur l'aire de jeu.

L'accès à l'aire de jeu sera refusé à tout membre de l'équipe dont la tenue n'est pas conforme.

Le cas échéant, l'entraîneur pourra être tenu de défiler avec son équipe lors de toutes les cérémonies officielles du championnat et devra porter la même tenue que les joueurs.

Tous les joueurs doivent porter des pantalons assortis et de couleurs identiques. Il n'est pas nécessaire que les pantalons soient du même fabricant ou de même style. Toute violation du code vestimentaire entraînera des amendes.

Les membres de l'équipe peuvent porter différents types de couvre-chefs. Si une équipe porte plusieurs articles d'un même type (par exemple, deux casquettes, deux bonnets ou deux bandeaux), ces articles doivent être identiques. Le couvre-chef doit s'inscrire dans le prolongement du design de l'uniforme ou être de couleur neutre. Les couvre-chefs portés pour des raisons religieuses ou culturelles (tels que les hijabs, les turbans ou les kippas) sont autorisés; ils sont exemptés des règles relatives à la couleur ou au design de l'uniforme, mais doivent respecter la présente politique concernant les marques d'identification. L'arbitre en chef a le dernier mot concernant l'approbation de tous les couvre-chefs.

Seules les étiquettes standards du fabricant peuvent apparaître sur l'équipement utilisé lors de l'événement. Ceci comprend les mascottes et les sacs et tout autre article apporté dans l'aréna / l'aire de la glace ou tout article qui pourrait se retrouver dans le champ de la caméra. Tout équipement apporté dans l'aire de la glace sera placé derrière les tableaux de pointage.

Si une étiquette du fabricant est apposée à une partie quelconque de l'uniforme d'une équipe ou de son équipement (y compris les gants, les chaussures, les couvre-chefs, les balais, etc.), les normes suivantes s'appliquent :

1. La seule identification permise sur tout équipement ou uniforme est une étiquette de fabricant, qui ne doit pas apparaître plus d'une fois sur chaque vêtement et une fois sur chaque pièce d'équipement.
2. Toute marque du fabricant d'équipement qui dépasse 10 % de la surface exposée durant la compétition sera jugée visible; toutefois, aucune identification du fabricant ne doit être d'une dimension supérieure à 60 cm^2 (23,4 po^2).
3. Toute identification sur des couvre-chefs et des gants d'une dimension supérieure à 12 cm^2 (4,7 po^2) sera jugée visible.
4. Toute identification sur des vêtements d'une dimension supérieure à 12 cm^2 (4,7 po^2) sera jugée visible.
5. Il est acceptable d'afficher le motif distinctif standard pour une chaussure de 6 cm^2 (2,3 po^2), soit comme élément du motif distinctif standard ou indépendamment de celui-ci.

9) Règles de compétition complémentaires

Une équipe doit commencer chaque match avec quatre joueurs (deux en double mixte) lançant des pierres. Une équipe perdra par forfait tout match qu'elle ne peut pas commencer avec quatre joueurs (deux en double mixte). Dans des circonstances exceptionnelles, et avec l'approbation d'un comité de trois personnes (la directrice de l'exploitation des événements ou son représentant, le gestionnaire de l'événement et l'arbitre en chef de l'événement), une équipe peut être autorisée à jouer ou à terminer un ou plusieurs matchs avec trois joueurs. Aucune exception n'est prévue pour le double mixte. Le cas échéant, un appel serait entendu par le chef de la direction de Curling Canada ou son représentant.

Seuls les joueurs désignés de l'équipe seront autorisés à lancer pendant les séances d'entraînement préalable à l'événement ou les séances d'entraînement en soirée (si offertes). Les entraîneurs ne sont en aucun temps autorisés à lancer des pierres.

Une équipe ne doit pas apporter dans l'aire de la glace toute pièce d'équipement, y compris des sacs de rangement de brosses, des mascottes, des bouteilles d'eau, etc. qui arborent toute publicité ou message inapproprié. Curling Canada choisira un endroit approprié dans chaque aréna ou club pour les équipes qui souhaitent afficher des bannières, pourvu que la bannière, l'affiche ou autre soit exempte de toute publicité ou message publicitaire.

Une équipe ne doit ni lancer, ni projeter d'un coup de pied, ni botter des objets de n'importe quel genre sur la glace, autour de la glace ou en direction de la foule. Tout objet lancé sur la glace, autour de la glace ou en direction de la foule pourrait être une question de responsabilité pour Curling Canada, le comité d'accueil, le commanditaire, l'aréna et les athlètes ou les entraîneurs.

Tous les membres d'une équipe prenant part à un championnat de Curling Canada doivent arriver sur les lieux du championnat au jour et à l'heure programmés par Curling Canada. Si une équipe n'arrive pas au site d'un championnat en temps pour jouer son premier match ou tout

match ultérieur, l'équipe en question déclarera forfait et un pointage de 0-10 sera attribué. La maladie, un accident ou des circonstances atténuantes ne seront pas pris en compte à moins qu'un nombre suffisant d'équipes soit concerné, rendant ainsi impossible le début ou la poursuite de la compétition.

Si l'équipe arrive trop tard pour participer à la séance de placements au bouton servant à déterminer l'avantage de la dernière pierre, elle lancera la première pierre du premier bout et obtiendra la ou les distances maximales pour ce match.

Précision concernant la position des joueurs (R4.)

Les joueurs qui ne se trouvent pas sur la glace ou dans l'aire de jeu ne sont pas considérés comme absents ou mal positionnés. Un joueur doit simplement être de retour à temps pour lancer ses pierres.

10) Étiquette sur l'aire de jeu

Bouteilles d'eau

SI des bouteilles d'eau aux couleurs d'un commanditaire de Curling Canada sont fournies, ce sont les seules bouteilles d'eau autorisées sur l'aire de jeu.

Dans un aréna : Les bouteilles d'eau doivent être placées hors de la glace, soit près des amortisseurs à l'extrémité de votre piste, soit sur le banc des entraîneurs, soit dans les allées entre les lignes de jeu. Veuillez ne pas placer les bouteilles d'eau dans les allées où se trouvent les opérateurs de caméra (cadreurs).

Dans un club de curling : Les bouteilles d'eau doivent être placées hors de la glace; elles peuvent être placées à l'extrémité de la piste ou, s'il y a une allée, dans cette allée entre les lignes de jeu.

Les équipes doivent toujours circuler du côté opposé aux opérateurs de caméra (cadreurs) lorsqu'elles évoluent sur une piste filmée pour la diffusion.

11) Banc des entraîneurs

L'accès à la glace ne sera autorisé qu'aux entraîneurs satisfaisant aux normes de certification des entraîneurs pour cet événement. Ces normes peuvent être consultées ici :

https://www.curling.ca/fr/impliquez-vous/programme-de-formation-des-entraineurs/normes-de-certification-des-entraineurs/

Pendant le déroulement d'un match, l'entraîneur ou le joueur remplaçant peut communiquer avec son équipe depuis sa place sur le banc des entraîneurs. Cela ne s'applique que lorsque l'équipe est l'équipe non active. Il est interdit de crier, et l'équipe ne doit pas distraire l'équipe active et doit rester consciente de la position des joueurs en tant qu'équipe non active.

En cas d'infraction, la personne fautive sera exclue du banc des entraîneurs pour le match en

cours. Toute nouvelle infraction entraînera pour l'équipe fautive l'absence de représentant sur le banc des entraîneurs pour le reste de la compétition.

Les personnes occupant le banc des entraîneurs doivent rester en retrait et à l'intérieur de la zone du tableau d'affichage pendant le match, sauf lorsqu'elles prennent part à la pause de mi-match ou à un temps d'arrêt ou lorsqu'elles se déplacent pour entrer sur l'aire de jeu ou en sortir.

Au cours d'un bout, un temps d'arrêt ne peut être demandé depuis l'aire de jeu que par un joueur de l'équipe active. L'entraîneur ou le joueur remplaçant d'une équipe peut signaler physiquement une demande de temps d'arrêt à ses joueurs présents sur la glace, mais n'est autorisé à communiquer avec eux que pendant le temps d'arrêt.

Aucune publicité ni aucun élément d'identification de marque, de quelque nature que ce soit, ne sont autorisés sur le banc. Cela inclut les mascottes des équipes.

Les encouragements et les cris d'équipe ne sont pas autorisés.

Aucune communication ni diffusion non autorisée n'est permise depuis le banc de l'entraîneur.

Les personnes assises sur le banc des entraîneurs peuvent regarder la télédiffusion ou la diffusion en ligne (sans le son) depuis le banc des entraîneurs **SI TOUS les matchs de cette séance sont télédiffusés ou diffusés en ligne**. Chaque équipe devra utiliser sa propre connexion internet (l'utilisation du Wi-Fi du bâtiment est interdite) et son propre abonnement. Le son est interdit (même avec des écouteurs ou un casque d'écoute). En cas d'infraction, l'entraîneur de l'équipe sera retiré du banc pour le match en cours. En cas de récidive, l'entraîneur sera retiré du banc pour le reste de la compétition. Rappel : si un entraîneur n'est pas sur le banc (c'est-à-dire qu'il a été retiré pour la durée de la compétition), il n'aura pas accès à l'aire de jeu pour les entraînements d'avant-match, les temps d'arrêt, les entraînements en soirée, etc. Les joueurs participant à ce match ne sont pas autorisés à regarder la télédiffusion ou la diffusion en ligne, ni les reprises de celles-ci, tant que le match n'est pas terminé.

Il est interdit d'appeler ou de recevoir un appel sur votre téléphone portable au banc des entraîneurs. Si vous devez passer ou répondre à un appel, veuillez quitter l'aire de jeu.

L'envoi ou la réception de communications électroniques depuis le banc des entraîneurs est autorisé si ces communications ne concernent pas la stratégie ou des situations liées au match en cours. Aucune communication électronique ne doit être partagée avec les joueurs participant au match avant la fin de celui-ci.

Il est permis de prendre des photos ou des vidéos de situations stratégiques sur la glace en vue d'une analyse après le match. Les joueurs participant au match ne sont pas autorisés à visionner ces photos ou vidéos avant la fin de celui-ci.

Merci de veiller à la propreté du banc des entraîneurs en jetant vos déchets dans les poubelles prévues à cet effet et en retirant tout équipement personnel à la fin du match.

L'alcool est interdit sur le banc des entraîneurs.

L'accès au banc des entraîneurs n'est autorisé que lorsque votre équipe joue. Les joueurs ayant terminé leur match ne sont pas autorisés à accéder au banc.

Toute personne occupant une place sur le banc des entraîneurs doit respecter le code vestimentaire exigé, sous peine de se voir refuser l'accès. Cela implique l'interdiction du jean

bleu, le port de chaussures appropriées ainsi que celui de l'uniforme de l'équipe ou de la veste de l'association. Une veste chaude peut être portée par-dessus l'uniforme, mais elle doit être retirée avant d'accéder à l'aire de jeu (la zone située entre les tableaux d'affichage).

Dans un aréna

Le banc des entraîneurs de l'équipe rouge sera situé à l'extrémité éloignée. Le banc des entraîneurs de l'équipe jaune sera situé à l'extrémité de départ.

Dans un club de curling

Les entraîneurs s'assiéront du même côté du banc que les pierres de leur équipe sur la piste.

Une chaise et une table pour les entraîneurs seront mises à disposition dans l'aire de jeu, sous réserve de l'espace disponible aux extrémités des pistes.

12) Diffusion en ligne

Pour les événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions, les matchs ne peuvent être diffusés en ligne qu'à partir de l'extérieur de l'aire de jeu — et NON depuis le banc des entraîneurs — et uniquement lorsque la diffusion officielle n'est pas en cours sur cette piste. Vous devez utiliser votre propre source de données (et non le Wi-Fi du club). Les commanditaires d'équipe sont autorisés pendant la diffusion. La description en direct pendant les diffusions privées n'est pas autorisée. Les joueurs peuvent utiliser leur propre microphone lors de leurs diffusions privées, mais aucune communication n'est autorisée entre toute personne regardant la diffusion en ligne et les membres de l'équipe ou l'entraîneur pendant la diffusion. Il est interdit de diffuser depuis le banc ou la position des entraîneurs. Il est également interdit de regarder ou d'écouter sa propre diffusion privée (ou celle de l'équipe adverse) depuis le banc ou la position des entraîneurs.

13) Conditions de glace

Une préparation uniforme de la glace sera effectuée sur chaque piste avant chaque séance. À la pause de mi-match, la glace sera nettoyée et, si nécessaire, des pitons seront appliqués sur la zone de glisse autour du bloc de départ. Veuillez respecter la surface de jeu en évitant tout contact direct des mains, genoux, etc., avec la glace et en veillant à ne pas l'endommager avec vos balais ou votre équipement.

L'objectif est d'obtenir une courbe d'environ 4 à 5 pieds avec une vitesse de 14 à 15 secondes d'une ligne de jeu à l'autre.

14) Inspection de l'aire de jeu

Les résultats de l'inspection de l'aire de jeu seront communiqués par voie électronique avant le début de la compétition UNIQUEMENT si des irrégularités importantes sont constatées.

15) Alignement original de l'équipe

Chaque équipe doit remplir un formulaire d'alignement original de l'équipe et le remettre à l'équipe d'arbitrage avant son premier match du championnat. Seules les personnes figurant sur ce formulaire auront accès à l'aire de jeu. L'alignement original de l'équipe sera celui qui débutera chaque match, à moins qu'un changement à l'alignement de l'équipe ou un changement permanent à l'alignement de l'équipe n'ait été soumis à l'équipe d'arbitrage ou noté par celle-ci.

16) Changement à l'alignement de l'équipe

Tout changement à l'alignement de l'équipe doit être communiqué à l'équipe d'arbitrage avant que le changement n'intervienne. Cette procédure peut impliquer la remise d'un formulaire lorsque des statistiques des joueurs sont consignées, ou la mention du changement sur le formulaire de l'arbitre du match lorsque des statistiques ne sont PAS consignées. Les

changements comprennent le changement de vice-capitaine, le changement de l'ordre des joueurs ou l'utilisation du remplaçant. Veuillez prendre note qu'aucun changement de position ne peut avoir lieu en cours de match, à moins qu'un remplaçant ou un joueur de réserve issu du bassin de réservistes n'entre dans le match.

17) Changement permanent à l'alignement de l'équipe

Ce formulaire doit être soumis lorsqu'un changement permanent à l'alignement de l'équipe est mis en place. Cette démarche intervient après le premier match de l'équipe dans le cadre du championnat. Ce formulaire est destiné à être utilisé lorsque l'équipe modifie son alignement de manière permanente pour le reste du championnat.

18) Durée des matchs

Dans les compétitions prévoyant des matchs de 10 bouts, un minimum de 8 bouts doit être joué lors des matchs éliminatoires, et un minimum de 6 bouts doit être joué lors de tous les autres matchs.

Dans les compétitions prévoyant des matchs de 8 bouts, un minimum de 6 bouts doit être joué.

19) Accès à l'aire de jeu

Informations générales

L'accès à l'aire de jeu est possible dans les circonstances suivantes :

- Un arbitre désigné pour officier lors de l'événement est présent sur l'aire de jeu.
- L'équipe participe à cette séance de matchs.
- Séances d'entraînement : journée d'entraînement, entraînement d'avant-match et entraînement en soirée.
- Un temps d'arrêt d'équipe (limité à l'entraîneur ou au 5^{e} joueur) sera autorisé sur l'aire de jeu. **Remarque** : aucun accès à l'aire de jeu n'est autorisé à la fin des matchs. Les entraîneurs et les cinquièmes joueurs peuvent rencontrer leur équipe en dehors de l'aire de jeu afin de ne pas perturber les autres matchs en cours.
- Un maximum de 6 membres de l'équipe (5 joueurs et 1 entraîneur) est autorisé sur l'aire de jeu lors des séances d'entraînement.
- Lorsque des accréditations sont émises, tous les joueurs, entraîneurs et arbitres doivent être munis de l'accréditation appropriée pour accéder à l'aire de jeu. Si un joueur quitte l'aire de jeu pour se rendre aux toilettes pendant un match, il n'est pas tenu d'apporter son accréditation avec lui.
- Seules les entrées et sorties autorisées doivent être utilisées pour accéder à l'aire de jeu ou en sortir. Il est INTERDIT aux joueurs de passer par-dessus les bandes.
- L'accès des médias à l'aire de jeu est réservé aux personnes dûment accréditées et est

régi par le directeur des communications et des relations avec les médias, en collaboration avec les arbitres.

- Le technicien de glace en chef régira l'accès de l'équipe d'entretien de la glace.
- Tout membre d'une équipe expulsé d'un match se verra interdire l'accès à l'aire de jeu et au banc des entraîneurs pour la durée de la suspension.

20) Entraînement avant la compétition ou entraînement pendant la compétition

Des séances d'entraînement précédant la compétition seront proposées à chaque équipe participante, dans la mesure du possible. Des créneaux d'entraînement supplémentaires POURRAIENT être mis à disposition en cours de compétition; ces créneaux seront déterminés et programmés à l'avance. Les équipes peuvent lancer n'importe quelles pierres de la piste durant ces séances d'entraînement. Seuls les membres officiels de l'équipe ont accès aux séances d'entraînement. Les entraîneurs ne sont pas autorisés à lancer des pierres lors des entraînements précédant la compétition ni lors de toute séance d'entraînement en cours de compétition. L'utilisation de radars mobiles est autorisée. Le ou les horaires seront communiqués aux équipes avant l'événement.

Une équipe qui se retrouve sans adversaire pour une rencontre prévue, en raison du forfait de l'équipe adverse, s'entrainera pendant la seconde séance d'entraînement d'avant-match et effectuera ses placements pour la dernière pierre « PDP » (si requis pour le classement des équipes) ET elle bénéficiera ensuite d'une période d'entraînement de 30 minutes en utilisant toutes les pierres sur la piste, à compter de l'heure prévue pour le début des matchs.

21) Entraînement d'avant-match

Avant le début de chaque match, chaque équipe a droit à une séance d'entraînement sur la piste où elle jouera.
Les entraîneurs ne sont PAS autorisés à lancer des pierres lors de l'entraînement d'avant-match ni lors de tout autre entraînement lié à l'événement. L'utilisation de radars mobiles est INTERDITE durant l'entraînement d'avant-match.
La durée de l'entraînement d'avant-match est de 7 minutes pour le double mixte et de 9 minutes pour toute autre compétition.
Si le technicien de glace en chef le juge nécessaire, la glace sera nettoyée et des pitons seront de nouveau appliqués sur la trajectoire de glisse après l'entraînement d'avant-match.

Phase de groupes

Les équipes figurant en premier / en haut dans l'horaire de la séance s'entraîneront en premier et utiliseront les pierres à poignée foncée. L'équipe jouant avec les pierres à poignée claire

bénéficiera d'une période d'entraînement équivalente, débutant immédiatement après les placements pour l'avantage de la dernière pierre effectués par l'équipe jouant avec les pierres à poignée foncée.

Le premier entraînement débutera 30 minutes avant l'heure prévue pour le match.

Après la phase de groupes

Lorsque l'avantage de la dernière pierre au premier bout a été déterminé à l'avance, l'équipe qui lance la dernière pierre au premier bout s'entraîne en premier.

Le premier entraînement débutera 25 minutes avant l'heure prévue pour la séance de match(s) si deux pistes ou moins sont utilisées pour cette séance.

22) Entraînement en soirée

SI des séances d'entraînement en soirée sont proposées, elles débuteront environ quinze minutes après la fin de la dernière séance de matchs de la journée (une fois que les techniciens de glace auront nettoyé les pistes et appliqué des pitons sur les trajectoires de glisse de chaque piste). Les équipes disposeront de dix minutes d'entraînement sur la ou les pistes où elles joueront le lendemain. L'horaire doit être inclus dans le site Web de Curling Canada. Les équipes peuvent lancer n'importe qu'elles pierres de la piste durant la séance d'entraînement qui leur est attribuée. Seuls les membres de l'équipe et l'entraîneur sont autorisés à participer à l'entraînement. L'utilisation de radars mobiles EST autorisée lors des entraînements en soirée. Les entraîneurs ne sont PAS autorisés à lancer des pierres durant les entraînements.

Les équipes POURRAIENT voir leur séance d'entraînement devancée si des créneaux se libèrent. Si une équipe manque son créneau, elle POURRAIT être reprogrammée plus tard dans la soirée. Les équipes ne peuvent PAS bénéficier de temps d'entraînement supplémentaire en plus de leurs créneaux prévus.

23) Chronométrage des matchs

Le « temps de réflexion » sera utilisé : le temps de réflexion correspond au temps imparti à chaque équipe pour terminer un match. Les chronomètres est activé pendant qu'une équipe délibère sur le choix de son coup.

Le match, tout comme chaque bout, débute à l'expiration du temps de pause imparti. Le chronomètre de l'équipe active n'est pas mis en marche au début du match ou du bout, sauf si cette équipe retarde le début (absence de mouvement vers l'avant depuis le bloc de départ ou pierre non lancée à l'aide de la tige de lancement); dans ce cas, son chronomètre est mis en marche. En l'absence d'un retard, le premier chronomètre mis en marche lors de chaque bout est celui de l'équipe qui lance la deuxième pierre.

Une fois tous les critères ci-dessous remplis, l'équipe non active devient l'équipe active, et son chronomètre est mis en marche :

1. toutes les pierres se sont immobilisées ou ont franchi la ligne arrière, et les pierres sorties du jeu ont été déplacées derrière la ligne arrière; et

2. les pierres déplacées à la suite d'infractions commises par l'équipe active, et nécessitant un repositionnement, sont remises à leur emplacement antérieur à l'infraction; et
3. l'aire de jeu a été cédée à l'autre équipe, c'est-à-dire que la personne qui était auparavant en charge de la maison a laissé la place à celle qui en est désormais responsable, et que le joueur ayant lancé la pierre ainsi que les balayeurs se sont déplacés sur les côtés de la piste.

Le chronomètre s'arrête lorsque la pierre de l'équipe active atteint la ligne du T la plus proche (la ligne de jeu en curling en fauteuil roulant).

Une équipe ne lance ses pierres que lorsque son chronomètre est en marche ou devrait l'être.

Si des pierres doivent être replacées en raison d'une infraction causée par un élément externe, les deux chronomètres sont arrêtés.

Les chronomètres sont arrêtés dès qu'un arbitre intervient.

Une fois que les équipes se sont entendues sur le pointage d'un bout, une pause a lieu durant laquelle aucun des chronomètres n'est en marche. Si une mesure est nécessaire, la pause débute à l'issue de cette mesure. La durée de la pause entre les bouts, susceptible de varier en fonction des exigences de la télévision ou d'autres facteurs externes, est la suivante :

Événements de la Saison des Champions : Tous les bouts, sauf la pause de mi-match : 1 minute 30 secondes. Pause de mi-match : 5 minutes.

Événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions : Tous les bouts, sauf la pause de mi-match : Enchaînement immédiat, jusqu'à 1 minute. Pause de mi-match : 5 minutes. (fauteuil roulant et double mixte fauteuil roulant : 7 :00 minutes)

Lorsqu'une pause dure 3 minutes ou plus, les équipes sont informées qu'il reste une minute avant la fin de celle-ci. Les équipes ne doivent pas lancer la première pierre du bout suivant avant la fin de la pause. Si la première pierre d'un bout est lancée dans les 10 secondes suivant la fin de la pause, le chronomètre n'est pas mis en marche. Le chronomètre de l'équipe active est mis en marche à la fin de la pause, sauf si le joueur est en train d'effectuer son lancer. En double mixte, lorsque les joueurs sont responsables de placer les pierres stationnaires avant chaque bout, un délai supplémentaire de 30 secondes est ajouté au temps prévu entre les bouts.

Durant ces pauses, les joueurs peuvent communiquer avec les membres de l'équipe installés au banc des entraîneurs, si la configuration de l'installation le permet.

Une pause de cinq minutes (sept minutes en double mixte en fauteuil roulant) aura lieu à l'issue du bout marquant la mi-match. Les équipes sont autorisées à se réunir, sur l'aire de jeu, avec tout joueur ou officiel de l'équipe autorisé à occuper une place au banc des entraîneurs pour le match en question.

Si un joueur est autorisé à relancer une pierre, l'arbitre décide si le temps nécessaire doit être déduit du temps de jeu de l'équipe concernée.

Si un bout doit être rejoué, les chronomètres des équipes sont ramenés au temps enregistré à la fin du bout précédent.

Si un arbitre estime qu'une équipe retarde inutilement le jeu, il en informe le capitaine de l'équipe en cause; si, après cet avertissement, la pierre suivante n'atteint pas la ligne du T (la ligne de jeu en curling en fauteuil roulant) à l'extrémité d'où les lancers sont effectués dans un

délai de 45 secondes, elle est immédiatement retirée du jeu.

Chaque équipe doit terminer sa partie du match dans le temps imparti, sous peine de perdre le match par forfait. Si une pierre atteint la ligne du T (la ligne de jeu en curling en fauteuil roulant) à l'extrémité d'où les lancers sont effectués avant l'expiration du temps, elle est considérée comme ayant été lancée à temps.

Chaque équipe dispose d'un temps de réflexion déterminé, qui est chronométré et visible par les équipes tout au long du match :

- Pour les matchs de 10 bouts : 38 minutes.
- Pour les matchs de 8 bouts : 30 minutes. (U18 & U20 : 32 minutes)
- Pour le curling en fauteuil roulant : 38 minutes.
- Pour le curling double mixte en fauteuil roulant) : 26 minutes.
- Pour le curling double mixte : 22 minutes.

Lorsque des bouts supplémentaires sont nécessaires, les chronomètres des équipes sont réinitialisés et chaque équipe se voit octroyer :

- Pour les matchs de 10 et 8 bouts : 4 minutes 30 secondes.
- Pour le curling en fauteuil roulant : 6 minutes.
- Pour le curling double mixte en fauteuil roulant : 4 minutes.
- Pour le curling double mixte : 3 minutes.

En cas de dysfonctionnement de l'affichage d'un chronomètre de match, celui-ci ne sera pas mis en marche tant que l'affichage ne sera pas opérationnel. Une fois l'affichage opérationnel, le chronomètre de match reprendra son fonctionnement normal.

24) Ajustements du chronomètre de match

Une erreur de chronométrage peut se produire de temps à autre. Le temps perdu par une équipe sera ajouté à son chronomètre de match à la fin du bout (ou coup par coup lors du dernier bout d'un match). L'arbitre de match informera les capitaines et les entraîneurs des ajustements de plus de 10 secondes.

- Une équipe dont le chronomètre a été mis en marche en raison d'une erreur de chronométrage (mauvais chronomètre mis en marche) verra le double de la durée d'erreur convenue rajouté à son chronomètre.
- Une équipe dont le chronomètre n'a pas été mis en marche en raison d'une erreur de chronométrage (aucun chronomètre mis en marche) ne verra aucun temps déduit de son total, mais la durée appropriée sera ajoutée au chronomètre de l'autre équipe.
- Une équipe dont le chronomètre ne s'est pas arrêté en raison d'une erreur de chronométrage (chronomètre ayant fonctionné trop longtemps) verra la durée convenue rajoutée à son chronomètre.

Lorsqu'une équipe retarde le début d'un match, le temps de réflexion alloué à chaque équipe

est réduit de la durée prévue pour chaque bout considéré comme terminé (la règle R12(k) s'applique) :

- Pour les matchs de 10 et 8 bouts : 3 minutes 45 secondes.
- Pour le curling en fauteuil roulant : 4 minutes 45 secondes.
- Pour le curling double mixte en fauteuil roulant : 3 minutes 15 secondes.
- Pour le curling double mixte : 2 minutes 45 secondes.

25) Placements pour la dernière pierre (PDP)

Les équipes sont responsables d'inscrire les joueurs qui exécuteront les placements pour la dernière pierre (non applicable au double mixte) au moins 45 minutes avant l'heure prévue de leur match. L'équipe d'arbitrage mettra à disposition une table d'inscription ainsi que les formulaires permettant aux équipes d'y inscrire les noms des joueurs qui exécuteront les PDP. Les équipes DOIVENT avoir consigné l'identité de la ou des personnes ayant exécuté le ou les placements pour la dernière pierre avant le début du match. Si une équipe refuse d'indiquer qui a effectué les PDP, une distance de 199,6 cm sera enregistrée.

Pour les matchs nécessitant des placements pour la dernière pierre (PDP), à l'issue de l'entraînement d'avant-match de chaque équipe, deux pierres seront lancées vers le centre du bouton (le « T ») à l'extrémité de départ (aréna) / extrémité vitrine (club) par des joueurs différents : la première avec une rotation horaire et la deuxième avec une rotation antihoraire. En double mixte, les deux joueurs de l'équipe lanceront en utilisant la même rotation (l'équipe qui avait le premier entraînement lancera avec la rotation horaire et l'équipe qui avait le deuxième entraînement lancera avec la rotation antihoraire).

Les équipes disposent d'un maximum de 60 secondes pour lancer chaque pierre lors des PDP. Si la pierre est lancée avant l'annonce officielle, si elle n'a pas atteint la ligne du T de l'extrémité d'où les lancers sont effectués dans un délai de 60 secondes (constaté par un arbitre) ou si elle est lancée avec la mauvaise rotation, elle se verra attribuer la distance maximale (1,996 m).

Un joueur (remplaçant) qui lance ou balaie une pierre lors des PDP n'est pas tenu de participer au match. N'importe lequel des cinq joueurs peut lancer, balayer ou tenir le balai pour une ou plusieurs pierres lors des PDP, à condition qu'il y ait un maximum de quatre joueurs sur la glace durant les PDP. Le balayage est autorisé (sauf en curling en fauteuil roulant). Les couvertures de brosse qui seront utilisées pendant le match doivent également être utilisées pour balayer une pierre lors des PDP. Lorsqu'un remplaçant se contente de lancer ou de balayer une pierre lors des PDP, il doit utiliser le manchon de brosse du joueur qu'il remplace durant les PDP.

En double mixte, les deux joueurs doivent être sur la glace; pour toutes les autres épreuves, un minimum de trois joueurs doit être sur la glace. Si cette condition n'est pas remplie, la ou les pierres lancées lors des PDP se verront attribuer la distance maximale.

En curling en fauteuil roulant : si une équipe compte quatre joueurs du même sexe sur la glace lors du ou des PDP, le ou les résultats seront enregistrés comme étant la distance maximale.

La première pierre sera mesurée et retirée du jeu avant que la deuxième pierre ne soit lancée. Les distances enregistrées pour chaque pierre seront additionnées pour donner à l'équipe la distance totale de ses PDP pour ce match. L'équipe ayant la distance totale de PDP la plus faible

aura le choix de lancer la première ou la deuxième pierre au premier bout de ce match. Si la distance totale de PDP est la même pour les deux équipes, les PDP individuels sont comparés et l'équipe qui a le meilleur PDP non égal a le choix de lancer la première ou la deuxième pierre au premier bout. Lorsque les deux équipes ont exactement les mêmes distances pour leurs PDP individuels, un tirage à pile ou face sera utilisé pour déterminer ce choix.

Les distances des PDP seront mesurées et consignées de la manière suivante :

Toutes les mesures individuelles seront prises du centre du bouton (le « T ») jusqu'au point le plus proche de la pierre, mais les distances des PDP seront affichées en centimètres en tant que distance entre le centre du bouton (le « T ») et le centre de la pierre.

Le rayon officiel à utiliser est de 142 mm, ou celui déterminé par l'équipe d'arbitrage si les pierres ont un rayon différent.

Le rayon doit être ajouté à tout résultat mesuré. La distance pour les pierres qui ne sont pas dans la maison est de 1,996 m.

La mesure des pierres recouvrant le centre du bouton (le « T ») s'effectuera depuis deux points (trous) situés à la périphérie du cercle de 4 pieds. Ces deux points forment un angle de 90 degrés avec le trou central et se trouvent à une distance de 610 mm (2 pieds) de celui-ci.

Le nombre de pierres lancées lors des PDP, ainsi que le nombre de lancers dans le sens horaire et dans le sens antihoraire de chaque joueur, seront déterminés lors de chaque compétition en fonction du nombre de matchs de la phase de groupes (tournoi à la ronde). En fonction du formulaire d'alignement original de l'équipe, les quatre joueurs doivent effectuer le nombre minimal de PDP (le nombre de lancers dans le sens horaire et dans le sens antihoraire ne s'applique pas au double mixte). En cas de non-respect de ces exigences minimales, le ou les PDP concernés se verront attribuer une distance de 1,996 m.

Les PDP exécutés par le remplaçant peuvent être combinés à l'issue des matchs pris en compte pour la compilation des résultats PDP avec ceux d'un seul autre joueur, afin que ce joueur atteigne le nombre minimal de PDP requis.

Si une équipe commence une compétition avec une équipe complète mais qu'ensuite, pour une raison quelconque, un joueur ne peut pas satisfaire à ses exigences minimales en matière de PDP, la distance maximale de 1,996 m sera enregistrée pour chacun des PDP qu'il n'a pas exécuté.

Matchs de tournoi à la ronde pris en compte	Nombre de PDP pris en compte	Minimum pour chaque joueur
3	6	1 pierre

4	8	2 pierres, 1 rotation dans le sens horaire + 1 rotation dans le sens antihoraire
5	10	2 pierres, 1 rotation dans le sens horaire + 1 rotation dans le sens antihoraire
6	12	2 pierres, 1 rotation dans le sens horaire + 1 rotation dans le sens antihoraire
7	14	3 pierres, minimum 1 rotation dans le sens horaire + 1 rotation dans le sens antihoraire
8	16	3 pierres, minimum 1 rotation dans le sens horaire + 1 rotation dans le sens antihoraire
9	18	4 pierres, 2 rotations dans le sens horaire + 2 rotations dans le sens antihoraire
10	20	4 pierres, 2 rotations dans le sens horaire + 2 rotations dans le sens antihoraire
11	22	4 pierres, 2 rotations dans le sens horaire + 2 rotations dans le sens antihoraire
12	24	5 pierres, minimum 2 rotations dans le sens horaire + 2 rotations dans le sens antihoraire
13	26	6 pierres, minimum 3 rotations dans le sens horaire + 3 rotations dans le sens antihoraire

26) Compilation des résultats PDP

La compilation des résultats PDP correspond à la distance moyenne de tous les placements pour la dernière pierre exécutés par une équipe lors de la phase de groupes (tournoi à la ronde), à l'exclusion du ou des résultats les moins favorables, tel que détaillé aux points (II) et (III) ci-dessous.

I. L'équipe ayant la compilation des résultats PDP la plus faible obtient le meilleur classement. En cas de compilation des résultats PDP identique, l'équipe ayant le meilleur PDP non égal parmi les PDP pris en compte obtient le meilleur classement.

II. Lorsque le calcul porte sur un total de 11 pierres individuelles ou moins, le résultat individuel le moins favorable est automatiquement éliminé pour le calcul de la distance moyenne. Lorsque le calcul porte sur plus de 11 pierres individuelles, les deux résultats individuels les moins favorables sont éliminés pour le calcul de la distance moyenne.

III. Lorsqu'il y a plus d'un groupe et que ces groupes sont de tailles différentes, afin de

garantir que la compilation des résultats PDP soit calculée de la même manière, seuls les PDP du premier « nombre égal » de matchs seront utilisés. En fonction du formulaire d'alignement original de l'équipe, les quatre joueurs doivent effectuer le nombre minimal de PDP requis au cours de ce premier « nombre égal » de matchs.

27) Temps d'arrêt d'équipe

Remarque : **ceci ne s'applique pas aux championnats qui utilisent les règles sur les interactions avec les entraîneurs de Curling Canada.**

Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 60 secondes (plus le temps de déplacement de l'entraîneur) pendant lequel le chronomètre de l'équipe est arrêté et à un temps d'arrêt de 60 secondes (plus le temps de déplacement de l'entraîneur) lors de chaque bout supplémentaire. Les équipes doivent signaler à l'arbitre de match et au chronométreur qu'elles demandent un temps d'arrêt.

L'équipe est avertie lorsqu'il reste 10 secondes au temps d'arrêt d'équipe.

Une fois le temps d'arrêt d'équipe terminé, l'entraîneur doit cesser de s'entretenir avec l'équipe et quitter immédiatement l'aire de jeu.

Procédures pour un temps d'arrêt d'équipe

I. Seuls les joueurs présents sur la glace peuvent demander un temps d'arrêt d'équipe.

II. Un temps d'arrêt d'équipe peut être demandé par tout joueur présent sur la glace, mais uniquement lorsque le chronomètre de match de son équipe est en marche. Les joueurs signalent la demande de temps d'arrêt en formant un « T » avec leurs mains.

III. Un temps d'arrêt d'équipe (lorsque le chronomètre de match est arrêté) débute dès que la demande de temps d'arrêt est formulée; il comprend le temps de déplacement pour rejoindre l'équipe, auquel s'ajoutent 60 secondes.

Temps de déplacement des entraîneurs

Un temps de déplacement est accordé à toutes les équipes, que l'entraîneur participe ou non au temps d'arrêt.

Ce temps de déplacement peut être ajusté par l'arbitre en chef en fonction de l'accessibilité à la glace sur le site de la compétition.

Dans un aréna

La durée du temps de déplacement de l'entraîneur est de 30 secondes, tant pour un temps d'arrêt à l'extrémité de départ que pour un temps d'arrêt à l'extrémité éloignée.

Dans un club de curling

Entraîneurs dans le salon d'observation

La durée du temps de déplacement de l'entraîneur est de 30 secondes pour l'extrémité vitrine et de 60 secondes pour l'extrémité tableau.

Entraîneurs dans l'aire de glace à l'extrémité de départ (aréna) / vitrine (club)

La durée du temps de déplacement de l'entraîneur est de 10 secondes pour l'extrémité de départ / vitrine et de 40 secondes pour l'extrémité éloignée / tableau.

L'entraîneur ou le cinquième joueur de l'équipe demandant le temps d'arrêt peut y participer, mais pas les deux.

Dans un aréna : L'entraîneur participant au temps d'arrêt ne peut PAS aller sur la glace. Il peut se placer à l'extrémité de la piste ou dans l'allée (s'il y en a une) situé sur le côté de la piste.

Dans un club de curling : L'entraîneur peut aller sur la glace, jusqu'à la ligne arrière, pour un temps d'arrêt à l'extrémité vitrine, et peut se déplacer sur la glace, sur le côté de la piste, pour un temps d'arrêt à l'extrémité tableau. Si un entraîneur se rend à l'extrémité tableau, il doit aller se placer derrière la ligne arrière à cette extrémité. Si une allée est disponible, l'entraîneur peut se tenir n'importe où dans l'allée.

Communication de l'équipe qui n'a pas demandé le temps d'arrêt

L'équipe non active est autorisée à communiquer avec son équipe pendant le temps de déplacement et durant les 60 secondes du temps d'arrêt.

Dans un aréna

L'équipe qui n'a pas demandé le temps d'arrêt peut se réunir avec son entraîneur ou son remplaçant, qui doit rester positionné derrière le tableau d'affichage.

Dans un club de curling

L'entraîneur ou le remplaçant de l'équipe adverse, depuis son poste à la chaise ou au banc des entraîneurs, peut communiquer avec son équipe.

Temps d'arrêt technique

Une équipe peut demander un temps d'arrêt technique pour solliciter une décision de l'arbitre, en cas de blessure ou dans d'autres circonstances exceptionnelles. Les chronomètres de match sont arrêtés durant les temps d'arrêt techniques. Seuls les joueurs présents sur la glace peuvent participer au temps d'arrêt technique. Les officiels d'équipe ou les remplaçants ne peuvent y prendre part qu'à la discrétion (à l'invitation) de l'arbitre en chef.

28) Appareils électroniques et communication électronique

Veuillez éteindre vos téléphones portables avant d'entrer sur l'aire de jeu. Les joueurs se trouvant sur l'aire de jeu ne peuvent pas prendre de photos. Pour éviter les communications électroniques, les téléphones intelligents et les montres intelligentes des joueurs doivent être réglés sur le mode avion lorsqu'ils se trouvent sur l'aire de jeu. Tout abus de cette consigne entraînera l'interdiction du téléphone intelligent ou de la montre intelligente sur l'aire de jeu.

L'utilisation d'un balai SmartBroom 3, homologué par World Curling, est autorisée. Le balai doit être en mode compétition et l'équipe, y compris l'entraîneur, n'est pas autorisée à accéder aux données pendant le match.

L'utilisation de lunettes intelligentes est interdite.

29) Médias et marketing

Les joueurs et les entraîneurs sont priés de coopérer avec toutes les demandes raisonnables. Tous les joueurs sont OBLIGÉES de porter un micro à fréquence radio si on le leur demande.

MICROPHONES À FRÉQUENCE RADIO

Les membres de votre équipe pourraient être tenus de porter un micro à fréquence radio. Le port du micro à fréquence radio exige qu'on « surveille son langage ». Il est strictement interdit de jurer en ondes, et les joueurs seront passibles d'une amende et/ou d'une suspension. Les partenaires de télévision de Curling Canada ont reçu de sévères avertissements du CRTC (Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes) à propos de l'utilisation de jurons et de langage inapproprié à l'antenne durant nos télédiffusions de curling. Ceci préoccupe dans une large mesure chacune de nos organisations et pourrait éventuellement compromettre la télédiffusion des matchs de curling au Canada. Par conséquent, on demande à tous les compétiteurs de s'abstenir d'utiliser tout langage qui pourrait être considéré comme offensant. Un langage offensant à l'antenne entraînera des amendes et pourrait mener à des suspensions au besoin.

Relations avec les médias

Les médias seront présents en grand nombre à l'événement. Nous vous demandons de coopérer avec eux en accordant des entrevues et en répondant à leurs questions lorsqu'ils en font la demande. Afin que les médias aient un accès direct à vous, il est nécessaire que vous quittiez l'aire de la glace à l'endroit indiqué. Cependant, nous nous permettons une mise en garde. Assurez-vous de ne pas faire de commentaires que vous ne souhaitez pas voir diffusés. Aucun couvre-chef, blouson, chandail, équipement, etc., autres que ceux portés sur la glace pendant les matchs ne peuvent être portés ou affichés pendant une mêlée de presse. De plus, si vous avez un problème ou une plainte à formuler, adressez-vous à l'officiel désigné, et non aux médias. Souvenez-vous, « entre nous » ou « sous le couvert de l'anonymat » n'existent pas.

Médias sociaux

Il ne fait aucun doute que le paysage a changé en ce qui concerne la façon dont les joueurs, les partisans et les médias interagissent et il est reconnu que les diverses formes de médias sociaux offrent des possibilités de communication avantageuses. Les compétiteurs sont encouragés à adopter les réseaux sociaux, car ils présentent des moyens de promouvoir le curling ainsi que leurs équipes. Cependant, il doit y avoir certaines responsabilités rattachées à l'utilisation de ces réseaux sociaux. Voici quelques directives :

Soyez conscients du fait que, en tant qu'athlètes de haut niveau, vous êtes sous les feux de la

rampe, et non seulement vous, mais aussi vos équipes, vos familles et Curling Canada. Cette responsabilité s'applique en tout temps, sans interruption.

Il n'y a pas de « sous le couvert de l'anonymat » en matière de communication via les médias sociaux. Appuyer sur le bouton « retour » dans le cas des gazouillis est publique et votre message peut être distribué à des milliers de personnes en seulement quelques secondes. Évitez d'utiliser les médias sociaux lorsque vous êtes en colère ou lorsque vous consommez de l'alcool. Aussi, lors des événements, on recommande d'éviter de lire les réponses sur X ou les messages sur Facebook adressés à votre équipe. Les commentaires négatifs sont destinés à obtenir une réaction. Y répondre n'apporte rien. Les éviter est la meilleure chose à faire. Idéalement, demandez à quelqu'un de l'extérieur de filtrer les réponses pour empêcher que les messages négatifs vous parviennent.

Faites preuve d'intelligence en ce qui a trait à ce qui est présenté comme un message. Montrez-vous diplomatique lorsqu'il est question des d'événements, des officiels ou de vos adversaires. Les compétiteurs aident leur sport et leur équipe en présentant une image positive et respectueuse à ceux qui lisent leur message. Remercier les partisans, féliciter ses coéquipiers et ses adversaires sont de bons moyens de le faire.

Les compétiteurs causent du tort au sport et à leurs coéquipiers en envoyant des messages négatifs ou en partageant/relayant des messages négatifs d'autres personnes. Ces messages peuvent comprendre des critiques des adversaires, coéquipiers, officiels, événements, commanditaires, installations et des conditions de jeu ou des insultes sexistes, racistes ou homophobes. Vous devriez suivre cette consigne toute l'année, mais sachez que si cela se produit au cours d'un événement de championnat (national, mondial ou tout autre événement organisé par Curling Canada), les compétiteurs peuvent et seront passibles d'une amende pour tout ce que Curling Canada considère préjudiciable au curling, à un événement ou mène à manque de respect envers un officiel. Pour plus de détails, consultez la section sur les amendes imposées aux joueurs.

Au cours des championnats, les compétiteurs doivent être conscients des commanditaires. Ceux-ci sont responsables du bon déroulement de nos événements, en plus de fournir l'argent qui couvre les frais d'hébergement et de voyage des joueurs. Curling Canada vous demande de respecter ces partenariats :

en n'envoyant pas de messages qui sembleraient critiquer les commanditaires des événements;

en n'envoyant pas de messages qui mettent en valeur les compétiteurs directs des commanditaires des événements.

Curling Canada est conscient que certaines équipes ont des partenariats avec des commanditaires rivaux. Le fait est qu'il y a plus de 340 jours dans une année pour faire l'éloge des commanditaires de l'équipe; Curling Canada demande que pendant l'événement, vous vous en absteniez par respect pour nos partenaires qui rendent possible la tenue des événements.

Pendant l'événement, par respect pour l'intégrité du jeu, il sera interdit aux athlètes, aux entraîneurs et aux remplaçants d'utiliser toute forme de médias sociaux 15 minutes avant les matchs et jusqu'à la fin des matchs. Les équipes peuvent, toutefois, désigner quelqu'un assis dans les estrades ou qui regarde le match à la télévision pour envoyer des messages via les médias sociaux pourvu qu'il n'y ait aucun contact direct avec les joueurs, l'entraîneur ou le remplaçant dans l'aire de jeu. Les participants sont invités à consulter la politique sur les médias

sociaux de Curling Canada pour plus d'informations : https://www.curling.ca/wp-content/uploads/2026/07/Social-Media-Policy-FRENCH-2.pdf

Langage sur la glace

Les partenaires télévisuels de Curling Canada ont reçu de sévères avertissements du CRTC (Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes) concernant les blasphèmes et le langage inapproprié à l'antenne pendant nos émissions de curling. Cette situation préoccupe grandement chacune de nos organisations et pourrait, à terme, mettre en péril la diffusion des matchs de curling au Canada. Curling Canada a mis en place un système d'amendes pour sanctionner les blasphèmes et le comportement des joueurs. Les arbitres de match continueront à surveiller le comportement des joueurs et les blasphèmes, mais ils ne sont pas toujours en mesure de les entendre dans toutes les circonstances. Compte tenu de cette situation et de l'importance de cette question, nous surveillerons désormais nos émissions en collaboration avec nos partenaires de diffusion. Les blasphèmes à l'antenne seront sanctionnés par des amendes qui pourront aller jusqu'à des suspensions si nécessaire. Un langage manifestement blasphématoire est inexcusable et, si vous avez des doutes quant au caractère offensant de certains mots, nous encourageons tous les joueurs à s'abstenir d'utiliser un ou des mots qui pourraient être jugés inacceptables. Curling Canada se réserve le droit de statuer sur ce type de langage avec l'aide des diffuseurs.

30) Entretien des pierres

Tout entretien des pierres sera effectué uniquement avec l'approbation de la directrice de l'exploitation des événements de Curling Canada, ou du gestionnaire de l'événement en l'absence de la directrice, pendant un événement.

La recommandation concernant l'entretien après le début d'une compétition doit provenir du technicien de glace en chef de l'événement. L'approbation de la directrice de l'exploitation des événements, après consultation de l'arbitre en chef, est ensuite requise.

Le travail d'entretien a pour but de remettre les pierres dans l'état où elles se trouvaient au début de la compétition. Il ne vise pas à modifier les conditions de jeu des athlètes de manière significative.

Aucun entraînement supplémentaire ne sera organisé après l'entretien des pierres.

Les équipes seront toujours informées de tout travail d'entretien effectué sur les pierres.

31) Équipement

Tous les joueurs doivent être prêts à faire vérifier leur équipement à tout moment pendant le championnat. Ceci comprend les têtes de brosse et les semelles antidérapantes.

R11. Équipement

Aucun joueur ne doit endommager la surface de la glace avec son équipement, ou en y laissant des empreintes de mains ou de corps.

La procédure sera la suivante :

1er incident = 1er avertissement officiel sur la glace, réparation des dégâts.

2e incident = 2e avertissement officiel sur la glace, réparation des dégâts.

3e incident = réparation des dégâts et expulsion du joueur du match.

Semelle antidérapante laissant des traces sur la glace

Les images ci-dessous illustrent deux situations : soit un joueur a les pieds « chauds » et la chaleur de ses pieds se transmet à la glace, soit sa semelle antidérapante est usée et endommage la glace. L'arbitre doit informer le joueur qu'il doit remédier à la situation, faute de quoi il ne pourra pas poursuivre le match. Les solutions possibles incluent l'ajout d'une semelle antidérapante sous la chaussure en cause ou l'insertion de semelles intérieures pour empêcher la chaleur du pied de se transmettre à la glace. Dans les deux cas, l'arbitre peut suggérer des solutions, mais il incombe au joueur de résoudre le problème.



Aucun équipement ne doit être laissé sans surveillance sur la surface glacée.

Aucune pénalité n'est associée à cette règle. Si un équipement est placé de manière à pouvoir gêner, entraver, distraire ou intimider l'équipe active, l'arbitre demandera à l'équipe fautive de retirer cet objet de la surface de glace.

Par ailleurs, si des amortisseurs portant la marque d'un commanditaire sont utilisés, les joueurs ne doivent y déposer aucun objet. Les arbitres retireront tout objet placé sur ces amortisseurs.

32) Politique – Remplacement des couvertures de brosse / têtes de brosse monoblocs

https://worldcurling.org/brushes/

Événements de la Saison des Champions

Pour toutes les épreuves olympiques et les tournois de qualification de World Curling, ainsi que pour les championnats du monde féminin, masculin et de double mixte, chaque athlète doit commencer chaque match avec une nouvelle couverture (ou manchon) de brosse. Les capitaines doivent uniquement entamer une compétition avec une couverture neuve.

Événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions

Pour tous les autres championnats de World Curling, il ne s'agit pas d'une règle, mais d'une recommandation. L'arbitre en chef (ou son représentant) a le droit, dans le respect des règles, d'informer un athlète que sa tête de brosse est trop sale ou usée et doit être remplacée, ou de la juger non conforme.

33) Spécifications concernant les brosses pour le curling d'élite

https://worldcurling.org/brushes/

Les spécifications actuelles de World Curling sur les brosses pour le curling d'élite sont en vigueur.

Les arbitres MARQUERONT les balais pendant les entraînements d'avant-match. Si un joueur ou une joueuse balaie avec le dispositif de balayage d'une autre personne, la pierre sera retirée du jeu ou, dans le cas des placements pour l'avantage de la dernière pierre, on lui attribuera la distance maximale (199,6 cm).

Quatrième	VERT
Troisième (homme en double mixte)	BLEU
Deuxième (femme en double mixte)	JAUNE
Premier/Première	ROUGE
Remplaçant(e) et entraîneur(euse)	NOIR

Tous les dispositifs de balayage seront marqués avec du ruban adhésif de différentes couleurs afin d'identifier à quel(s) membre(s) de l'équipe appartient chaque dispositif. Pour toutes les séances d'entraînement, seuls les dispositifs de balayage conformes peuvent être utilisés; toutefois, un joueur ou un entraîneur peut se servir de n'importe laquelle de ces brosses, sans qu'il soit nécessaire qu'il s'agisse du dispositif spécifiquement identifié (marqué avec du ruban adhésif) pour son usage personnel pour les lancers de précision (PDP) et les matchs. Si le joueur ou la joueuse change de position, il ou elle conserve sa propre brosse. Si un remplaçant ou une remplaçante entre dans le match, tous les joueurs et/ou joueuses doivent utiliser les têtes de brosse qui ont été utilisées précédemment pour la même position et la même fonction.

Sanction : si un nouveau dispositif de balayage est introduit dans le match sans l'autorisation de l'arbitre en chef, l'équipe perdra le match par forfait.

Un joueur ou une joueuse ne peut pas changer sa tête de brosse pendant un match, ni pendant ou après l'entraînement d'avant-match, à moins d'obtenir une autorisation spéciale de l'arbitre en chef. Cette autorisation ne sera pas accordée si le coussinet, le manche ou la tête sont endommagés en raison d'une mauvaise utilisation de la brosse. Sanction : en cas de changement sans autorisation, l'équipe perdra le match par forfait.

Il est interdit de balayer en ne laissant que le côté ou le bord (petite surface) de la tête de brosse en contact avec la glace.

Sanction : les arbitres vont surveiller le balayage. S'ils constatent une infraction lors du balayage par un joueur, un avertissement officiel est adressé à ce dernier.

Pour toute infraction ultérieure commise par le même joueur au cours de la même compétition, les mesures suivantes s'appliquent :

I. Si l'infraction survient lors d'un placement pour la dernière pierre (PDP), la distance maximale est enregistrée ;

II. Si l'infraction survient pendant la partie, l'équipe non fautive a le choix entre :

1) Laisser la pierre en jeu, ou

2) Retirer la pierre lancée et remettre toute pierre déplacée à la position qu'elle occupait avant que l'infraction ne se produise.

34) Procédures de vérification des brosses de balayage

World Curling a élaboré un guide détaillé d'inspection des brosses, disponible ici : https://worldcurling.org/wp-content/uploads/2026/09/Brush-Inspection-Guide-2026-2027.pdf

Afin de réduire le risque de présence d'équipement de balayage préjudiciables à l'intégrité compétitive et de performance, World Curling a établi des spécifications pour l'équipement de balayage, ainsi que des principes et des références permettant d'évaluer ces spécifications.

Pour garantir que les qualités athlétiques demeurent un élément important du balayage, ces spécifications tiennent également compte de la volonté de réduire les écarts d'efficacité significatifs entre les différents dispositifs de balayage autorisés.

Il incombe à chaque joueur et à chaque officiel d'équipe de s'assurer que sa brosse de balayage est conforme aux « Normes relatives à l'équipement de compétition » de World Curling et figure sur la « Liste de l'équipement conforme » de World Curling (https://worldcurling.org/brushes/).

Cela comprend, sans s'y limiter, vérifier qu'un code de produit World Curling valide est affiché sur la tête (la couverture) ou le tissu, qu'aucun élément ne s'intercale entre le tissu et la mousse, et que la face du tissu en contact avec la glace est bien celle prévue par le fabricant, ce qui est le cas si le code de produit World Curling est visible sur le tissu.

Une brosse stabilisatrice, utilisée uniquement lors du lancer, n'a pas besoin de figurer sur la liste de conformité, mais elle ne doit en aucun cas servir au balayage.

Les couvertures de brosse doivent être installées sur le type de tête pour lequel elles ont été conçues; font exception à cette règle les têtes ovales, qui peuvent être montées sur n'importe quel support prévu pour des têtes ovales.

Tous les dispositifs de balayage seront marqués d'un ruban adhésif de couleur distincte afin d'identifier à quel joueur qui lance, remplaçant ou entraîneur ils appartiennent.



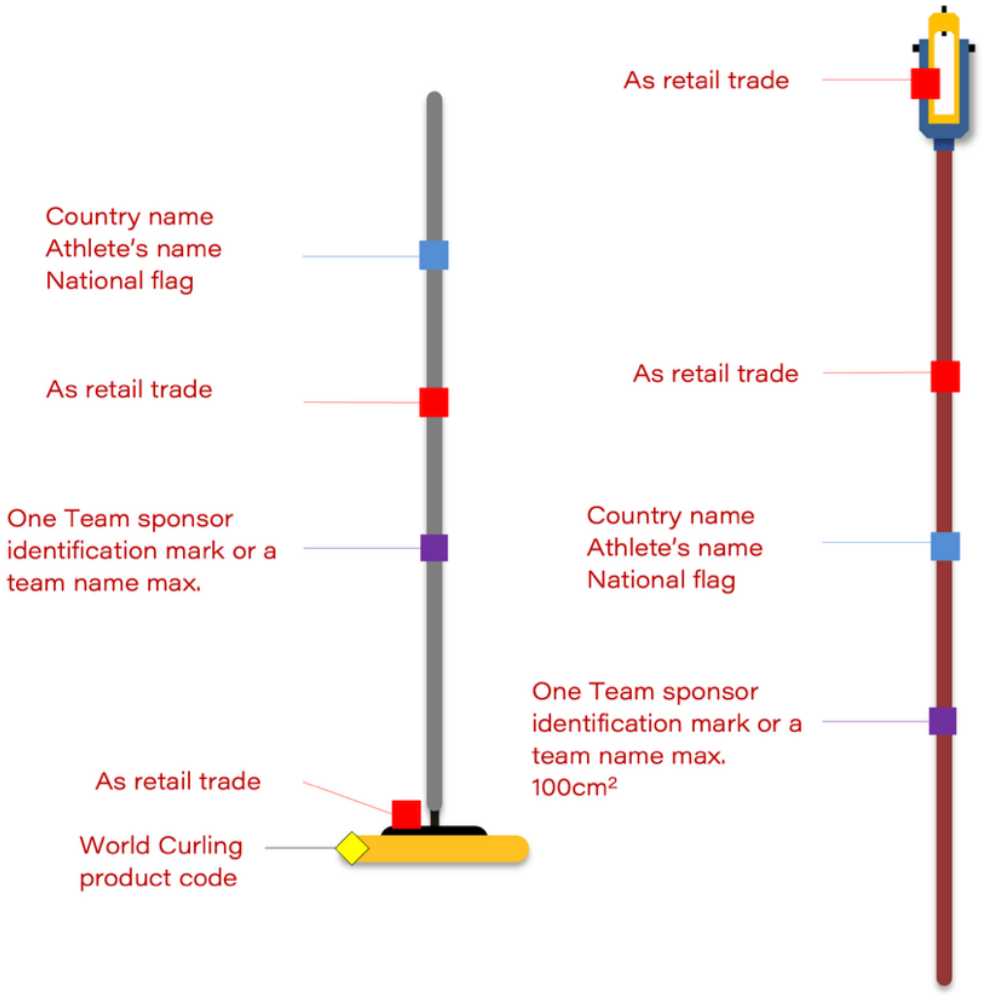
Les têtes de brosse des fabricants sont testées et homologuées en tant qu'ensemble complet. L'homologation porte sur l'ensemble des composants réunis. Il est strictement interdit d'interchanger des pièces — à l'exception du manche — entre différents fabricants; une telle pratique contrevient aux règles de World Curling.

Avant le début de la compétition

L'arbitre en chef téléchargera et imprimera la liste à jour des codes de produits approuvés depuis le site Web de World Curling (https://worldcurling.org/brushes/).

Une fois la vérification des brosses de balayage de l'équipe effectuée, l'arbitre signera le formulaire d'alignement original de l'équipe pour attester que la vérification a été réalisée et que toutes les brosses sont conformes.

Chaque équipe présentera ses brosses de balayage pour inspection lors de l'entraînement précédant la compétition ou à un moment réservé à l'inspection des brosses.



Les équipes démonteront leurs brosses et les présenteront de manière ordonnée à un arbitre pour inspection.



L'arbitre inspectera les brosses de balayage en vérifiant les points suivants :

Tête de brosse

Tous les composants proviennent du même fabricant et forment un ensemble complet (pas de mélange de composants issus de brosses ou de fabricants différents).

La mousse ne semble ni usée ni vieillie au point de ne plus être considérée comme étant dans un état optimal.



Exemple de mousse dont l'état n'est pas optimal.

La base, la façade et le support ne sont ni cassés ni endommagés.



Exemple de plaque support endommagée.

Le tissu n'est ni déchiré ni suffisamment usé pour rayer ou égratigner la glace.

Aucun traitement ni procédé n'a été appliqué au tissu.

Aucun pochoir, logo, marquage, broderie ou autre élément ne figure sur la partie du tissu en contact avec la glace lors du balayage.

Le tissu porte un code de produit World Curling valide.

Des signes indiquant une modification possible incluent des trous d'agrafes vides, une fermeté inhabituelle de la mousse ou la présence de substances étrangères sur le tissu.

Manche

Manche droit

Marques/Inscriptions :

Nom du pays / Drapeau du pays

Nom complet du joueur

Un commanditaire de l'équipe OU nom de l'équipe (pas de surnoms d'équipe)

Marques commerciales : identification du fabricant telle qu'elle figure généralement sur les produits vendus dans le commerce de détail.

Les noms d'organismes caritatifs sur les brosses de curling ne sont PAS autorisés.

Exemple de nom d'équipe / drapeau du pays et nom du pays sur les manches de brosse (autorisé)



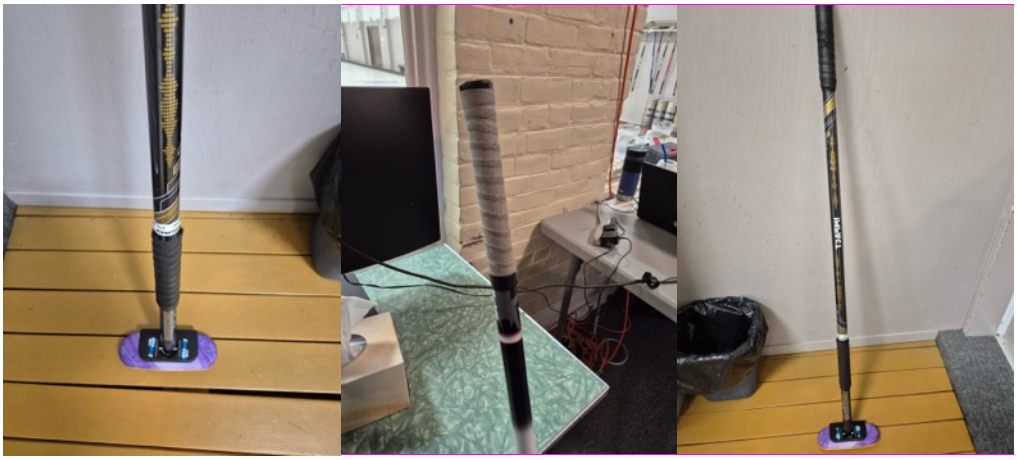


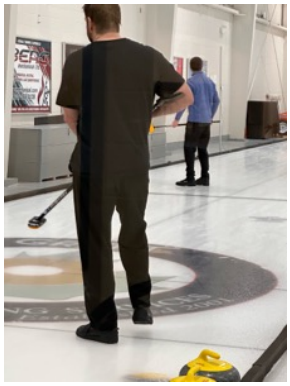
Identification de tiers

Aucune référence n'est autorisée, qu'il s'agisse de surnoms des participants ou de toute autre personne, d'URL, de comptes de réseaux sociaux, de mots-clics ou de tout autre signe distinctif (direct ou indirect, comme des codes QR ou des codes-barres).

À l'exception du ruban adhésif servant à identifier la brosse de chaque joueur (placé près de la tête de brosse), aucun ruban ni autocollant n'est autorisé sur les brosses (le ruban servant à maintenir l'embout de la brosse est autorisé, à condition qu'il serve uniquement à le fixer solidement et ne procure aucun avantage lors du balayage).

Exemples de rubans de préhension (non autorisés)





Exemple de modification du manche (support pour l'entrejambe (non autorisé))

Un embout surdimensionné est installé à la place de l'embout d'origine du fabricant (ceci est utilisé pour faciliter la glissade lors du lancer de la pierre (autorisé)).

Vérifications de suivi des brosses de balayage

Les arbitres peuvent, tout au long de la compétition, demander aux équipes de présenter leurs brosses de balayage pour inspection afin de s'assurer d'une conformité continue.

Pour l'équipement de curling en fauteuil roulant, veuillez consulter la politique relative au curling en fauteuil roulant.

La sanction prévue pour l'utilisation d'un équipement non conforme à l'Énoncé de principes relatif à l'équipement de compétition établie par World Curling est la suivante :

Première infraction de l'équipe au cours d'une compétition : le joueur est disqualifié de la compétition et l'équipe perd le match par forfait.

Deuxième infraction de l'équipe au cours d'une compétition : l'équipe est disqualifiée de la compétition et tous les joueurs se voient interdire de participer aux compétitions de World Curling pendant une période de 12 mois.

35) Rangement de l'équipement pendant le jeu

Les équipes ne peuvent pas ranger les sacs de curling et l'équipement de surplus sur l'aire de jeu. Les petits sacs peuvent être apportés au banc des entraîneurs. Les brosses de l'entraîneur et du remplaçant doivent être retirées de l'aire de jeu avant le début du match.

36) Violations de la ligne de jeu et vérification du lâcher de la pierre

SI des poignées électroniques sont utilisées pour détecter les violations de la ligne de jeu, vous devez « activer » la poignée avant de lancer la pierre; cette opération s'effectue au moment de nettoyer la surface de glisse.

Il n'y aura pas d'officiels postés à la ligne de jeu. Les équipes sont priées de jouer tous les matchs dans le pur esprit du curling et de ne pas enfreindre la règle. En cas de plainte concernant le lâcher d'une pierre, l'équipe d'arbitrage sera responsable de surveiller la piste où la plainte a été reçue et surveillera les deux équipes sur cette piste pendant une période déterminée par l'équipe d'arbitrage. Toute infraction entraînera le retrait de la pierre du jeu. La confirmation de toute décision ne sera pas requise et toute décision sera sans appel et définitive.

37) Points

Les tableaux d'affichage seront mis à jour par l'arbitre du match. Veuillez leur communiquer le pointage, même s'il est évident.

Le projet de loi C-218 a été mis en œuvre au Canada et a légalisé les paris sur une seule épreuve sportive. Par conséquent, Curling Canada doit porter une plus grande attention à l'exactitude des résultats de tous les matchs. Nous vous demandons de nous aider à faire en sorte qu'il n'y ait pas d'allégations inappropriées contre vos équipes ou contre Curling Canada. À la fin du match, lorsqu'une décision concernant le pointage entre les équipes n'a pas d'incidence sur le résultat final, nous vous demandons de travailler avec les officiels pour vous assurer que le résultat final est enregistré correctement. Vous pouvez malgré tout concéder la victoire à n'importe quel moment d'un dernier bout, conformément aux règles du curling. Cependant, dans les situations où 15 ou 16 pierres ont été lancées et où le fait qu'une équipe ait marqué plusieurs points n'a pas d'incidence sur le résultat, nous vous demandons de ne pas déplacer de pierres avant d'avoir obtenu une confirmation exacte du pointage final. Cela peut entraîner une mesure officielle dans le dernier bout avant que les pierres ne soient retirées.

38) ÉLIMINATOIRES

Classement des équipes (aucun match de bris d'égalité n'est disputé lors des championnats de Curling Canada)

Les critères suivants (dans cet ordre) seront utilisés pour classer les équipes à la fin des matchs de tournoi à la ronde :

1. Les équipes seront d'abord classées en fonction de leur dossier respectif de victoires/défaites.
2. Si deux équipes sont à égalité en termes de victoires et de défaites, l'équipe ayant remporté le match entre elles lors du tournoi à la ronde obtiendra le meilleur classement.
3. En cas d'égalité entre trois équipes ou plus, le classement est établi en fonction des résultats des matchs disputés entre les équipes à égalité (si cette procédure permet de classer certaines équipes mais pas toutes, les résultats des matchs entre les équipes restant à égalité déterminent alors le classement).
4. Lorsque le classement ne peut être déterminé par les points 1 à 3, il sera déterminé en utilisant la compilation des résultats PDP des équipes à égalité.
5. Si l'égalité persiste en utilisant la compilation des résultats PDP, la plus grande distance des équipes à égalité sera supprimée jusqu'à ce que l'égalité soit départagée.

Lorsque des équipes évoluent dans des groupes distincts et que le classement combiné de ces groupes sert à établir le classement à l'issue du tournoi à la ronde (pour le classement final ou pour les matchs suivant le tournoi à la ronde), le classement est déterminé en comparant la compilation des résultats PDP des équipes de tous les groupes ayant le même classement, la compilation des résultats PDP la moins élevée correspondant au meilleur classement.

Réunion en vue des éliminatoires

Les équipes se qualifiant pour les éliminatoires doivent disposer d'au moins un et d'au plus deux membres (c.-à.-d. un joueur et l'entraîneur) disponibles immédiatement après la fin du tournoi à la ronde et après tout match joué après le tournoi à la ronde.

La disponibilité peut signifier par téléphone portable. Par exemple, si nous attendons simplement qu'une équipe choisisse la couleur des pierres pour un match, ce choix peut être envoyé par SMS ou par courriel à l'arbitre en chef.

Les équipes doivent être prêtes à choisir la couleur des pierres et/ou le marteau à ce moment-là.

Une équipe qui n'est pas disponible dans le temps imparti ou qui n'est pas prête à prendre une décision dans le délai fixé par l'arbitre en chef perd les choix auxquels elle a droit pour ce match (avantage de la dernière pierre, couleur des pierres, etc.). Les réunions peuvent se tenir par voie électronique.

Éliminatoires : Choix de la couleur des pierres et avantage de la dernière pierre

Lorsque les équipes disputent un tournoi à la ronde dans des groupes distincts, pour les matchs suivant cette phase, les choix concernant la couleur des poignées des pierres et l'avantage de la dernière pierre lors du premier bout sont déterminés comme suit :

- Lorsqu'une équipe mieux classée de n'importe quel groupe affronte une équipe moins bien classée, l'équipe la mieux classée a le choix de la couleur des pierres et de jouer la dernière pierre lors du premier bout.
- Lorsque deux équipes ayant le même classement au sein de leur groupe s'affrontent, l'équipe ayant la compilation des résultats PDP la moins élevée a le choix entre le premier ou le deuxième entraînement ou le choix de la couleur des poignées des pierres. Les procédures habituelles concernant les PDP (sans exigences minimales) détermineront quelle équipe aura le choix de jouer la dernière pierre lors du premier bout.

Dans le cas d'un tournoi à la ronde à un seul groupe au cours duquel chaque équipe affronte toutes les autres, la couleur des pierres et l'avantage de la dernière pierre lors du premier bout pour les matchs suivant cette phase sont déterminés comme suit :

- L'équipe ayant le meilleur dossier victoires-défaites a le choix de la couleur des pierres et de jouer la dernière pierre lors du premier bout.
- Si les équipes ont le même dossier victoires-défaites, l'équipe la mieux classée a le choix de la couleur des pierres ou de jouer la dernière pierre lors du premier bout.

Éliminatoires : Sélection des pierres – Événements ne faisant pas partie de la Saison des Champions

Différents scénarios, en fonction du nombre de pistes utilisées, détermineront les critères de sélection des pierres pour chaque championnat.

En voici quelques exemples :

Exemple : Éliminatoires; Une piste

Les équipes peuvent choisir huit pierres de match et une pierre de réserve de la même couleur parmi toutes les pistes utilisées lors de la phase de poules.

Toutes les pierres choisies ne doivent pas nécessairement provenir de la même piste, mais doivent être de la même couleur.

La pierre de réserve ne peut être utilisée que si l'une des huit pierres de match est endommagée et devient impropre au jeu, comme le confirme le technicien de glace en chef.

Les équipes indiqueront à l'arbitre en chef, au plus tard trente minutes avant le début de leur séance d'entraînement d'avant-match, les pierres spécifiques qu'elles souhaitent utiliser pour la séance d'entraînement d'avant-match et le match.

Exemple : Éliminatoires; Deux pistes; Quatre pistes au total

La sélection des pierres (« jeu complet ») est autorisée pour les demi-finales.

Piste B

L'équipe bénéficiant du premier choix pour la demi-finale peut choisir un jeu complet parmi les pistes A ou B.

L'équipe bénéficiant du second choix pour la demi-finale peut choisir un jeu complet (de couleur opposée à celui de l'équipe ayant effectué le premier choix) parmi les pistes A ou B.

Piste C

L'équipe bénéficiant du premier choix pour la demi-finale peut choisir un jeu complet parmi les pistes C ou D.

L'équipe bénéficiant du second choix pour la demi-finale peut choisir un jeu complet (de couleur opposée à celui de l'équipe ayant effectué le premier choix) parmi les pistes C ou D.

Matchs pour les médailles

La sélection des pierres (« jeu complet ») est autorisée dans l'ordre suivant.

Match pour la médaille d'or

1. L'équipe bénéficiant du premier choix peut choisir un jeu complet parmi les pistes A, B, C ou D.
2. L'équipe bénéficiant du deuxième choix peut choisir un jeu complet (de la couleur opposée à celle de l'équipe ayant effectué le premier choix) parmi les pistes A, B, C ou D.

Match pour la médaille de bronze

1. L'équipe bénéficiant du premier choix peut choisir un jeu complet parmi les jeux restants des pistes A, B, C ou D.
2. L'équipe bénéficiant du deuxième choix peut choisir un jeu complet (de la couleur opposée à celle de l'équipe ayant effectué le premier choix) parmi les jeux restants des pistes A, B, C ou D.

Définitions :

« Jeu complet » = toutes les pierres d'une piste.

Il n'y aura pas de mélange de pierres entre les pistes.

Les couleurs des poignées des jeux de pierres ne seront pas modifiées.

Exemple: Éliminatoires; Double élimination

Les pierres provenant des pistes désignées seront utilisées pour tous les matchs des éliminatoires.

39) Procédure disciplinaire à suivre lors d'une compétition

Curling Canada rappelle aux joueurs et aux entraîneurs qu'ils sont soumis au code de conduite et que toute infraction (y compris, sans s'y limiter, l'usage d'un langage grossier ou le refus de porter un microphone) peut entraîner des sanctions conformément à la Procédure disciplinaire à suivre lors d'une compétition de Curling Canada.

40) Système de cartons disciplinaires lors d'événements sanctionnés – Championnats ne faisant pas partie de la Saison des Champions

Curling Canada travaille actuellement à l'élaboration d'un système de cartons disciplinaires. Dans le cadre de ce processus, les arbitres et le personnel affecté aux championnats de la saison 2026-2027 observeront les comportements, tant sur l'aire de jeu qu'en dehors de celle-ci, afin de déterminer lesquels justifieraient l'attribution d'un carton disciplinaire. Pour les événements de la saison 2026-2027 (À L'EXCEPTION des championnats U-18 et U-20),

cette démarche se fera SANS CONSÉQUENCE. Lors des championnats U-18 et U-20 de 2027, nous mènerons un projet pilote au cours duquel le système de cartons disciplinaires et les procédures associées seront officiellement mis à l'essai; des cartons pourront/vont donc être distribués, le cas échéant.

Contexte

En plaçant « l'esprit du curling » au cœur de cette politique, Curling Canada met en place un système de cartons disciplinaires pour sanctionner les comportements inappropriés lors de ses événements. Ce système permet aux officiels de faire respecter les règles de compétition et de dissuader tout comportement inapproprié durant les événements de Curling Canada, que ce soit sur la glace ou hors glace.

Cette politique ne vise pas à avoir une incidence sur l'issue d'un match; elle a plutôt pour but de rappeler aux participants les comportements attendus et de leur offrir amplement l'occasion de corriger leur attitude avant qu'elle ne risque de dégénérer en une violation du Code de conduite universel pour prévenir et contrer la maltraitance dans le sport (CCUMS).

Le système de cartons disciplinaires servira d'outil éducatif supplémentaire, en particulier pour les jeunes athlètes, et prendra des mesures pour établir une culture de sécurité et d'intégrité pour tous – y compris le personnel et les officiels de l'événement.

Le système de cartons disciplinaires ne remplace pas la Politique sur la discipline et les plaintes, ni les « règles techniques » du curling auxquelles les curleurs doivent se conformer et qui sont exécutoires par les arbitres.

Portée

Le système s'applique à tous les athlètes et entraîneurs (ci-après dénommés « participants ») inscrits à une compétition de Curling Canada.

Durée

Le système s'applique aux participants inscrits à compter du moment où ils quittent leur domicile pour se rendre à la compétition jusqu'à 24 heures après la conclusion de celle-ci.

Responsabilités

Les personnes suivantes sont chargées (le cas échéant) de délivrer des cartons disciplinaires pour une inconduite liée à un événement de Curling Canada.

Arbitre en chef

L'arbitre en chef remettra un ou plusieurs cartons disciplinaires en se fondant sur les signalements de mauvaise conduite émanant d'arbitres de match accrédités ou de membres du personnel ou de contractuels de Curling Canada présents *sur l'aire de jeu*.

L'arbitre en chef remettra l'avertissement écrit à la fin d'un bout, le plus tôt possible après

l'infraction.

L'arbitre en chef peut remettre des cartons jaunes ou rouges sans consulter l'organisme de régie.

L'arbitre en chef doit transmettre au chef de la direction tout cas de mauvaise conduite entraînant une expulsion.

Gestionnaire d'événement

Le gestionnaire d'événement remettra un ou plusieurs cartons disciplinaires en cas de mauvaise conduite constatée lors d'activités hors glace « sanctionnées », sur les sites liés à l'événement (par exemple, les hôtels hôtes), ou entre des participants à l'événement.

Le gestionnaire d'événement constituera un comité de trois personnes, composé de membres du personnel ou de contractuels liés à l'événement (pouvant intervenir à distance) afin d'évaluer la validité de la mauvaise conduite. Ce comité consignera ses conclusions par écrit.

Le gestionnaire d'événement remettra l'avertissement écrit au participant avant le prochain match de celui-ci dans le cadre de l'événement.

Le gestionnaire d'événement peut remettre des cartons jaunes ou rouges sans consulter l'organisme de régie. Il doit toutefois transmettre au chef de la direction tout cas de mauvaise conduite entraînant une expulsion.

Chef de la direction (ou son représentant)

Le chef de la direction est la seule personne habilitée à prononcer une expulsion en cas de mauvaise conduite justifiant une expulsion immédiate et définitive d'un événement.

Le chef de la direction désignera un décideur suppléant chargé de prendre cette décision en cas d'indisponibilité de sa part. Par défaut : le directeur de la haute performance et/ou la directrice de l'intégrité et de l'éducation dans le sport.

Cartons disciplinaires

Il y aura deux couleurs de cartons ainsi qu'une expulsion, auxquelles correspondent différents niveaux de sanction disciplinaire selon la gravité de la mauvaise conduite.

Carton jaune – délivré à un participant pour inconduite mineure (sur ou hors glace).

Carton rouge – délivré à un participant pour une inconduite modérée (sur ou hors glace).

Expulsion – délivrée à un participant pour une inconduite majeure (sur ou hors glace).

Les **cartons jaunes** sont « cumulatifs » : lorsqu'un participant reçoit un troisième carton jaune au cours d'une même compétition, il est retiré du match auquel il participe en tant que joueur ou entraîneur (le cas échéant) et doit manquer le match suivant (s'il en reste à disputer dans le cadre de la compétition). Un remplaçant ou un joueur substitut est autorisé à jouer le match complet que le participant est tenu de manquer.

Les **cartons rouges** ont un effet « immédiat » : lorsqu'un participant reçoit un carton rouge au

cours d'une compétition, il est immédiatement retiré du match auquel il participe (le cas échéant) et doit manquer le match suivant (dans le cadre de la même compétition ou d'une compétition ultérieure de Curling Canada). Un remplaçant ou un joueur substitut est autorisé à jouer le match complet que le participant est tenu de manquer.

Les **expulsions** ont un effet « immédiat » : dès qu'un participant fait l'objet d'une expulsion lors d'un événement, il est immédiatement et définitivement exclu de celui-ci et escorté hors du site.

EXEMPLES D'INCONDUITES ENTRAÎNANT UN CARTON JAUNE (INCONDUITES MINEURES)

SUR GLACE
Coups de brosse répétés ou « agressifs » portés n'importe où sur l'aire de jeu en réaction à un lancer manqué.
Déplacer des pierres de manière agressive vers les coins pendant ou après la fin d'un bout. Cela peut inclure : Le basculement de pierres provoqué par cette action. La projection de pierre(s) contre les bandes latérales ou les bandes arrière en raison de cette action. La dispersion de pierre(s) sous l'effet de la force imprimée à la pierre déplacée vers le coin. Le fait qu'un membre de l'équipe adverse soit heurté de manière significative ou blessé par une ou plusieurs pierres à la suite de cette action.
Lancer ou donner un coup de pied dans un objet quelconque (brosse, bouteille d'eau, poubelle, etc.) de manière agressive.
Acclamations inappropriées suite aux lancers manqués de l'adversaire.
Gestes visant à faire le spectacle, susceptibles de distraire l'adversaire ou contraires à l'esprit du jeu.
Jurer assez fort pour être entendu par l'un des membres de l'équipe d'arbitrage ou, si le match se déroule sur une piste télévisée ou diffusée en ligne, pour que le juron soit capté par le microphone.

HORS GLACE
Enfreindre le couvre-feu fixé lors d'une compétition pour les jeunes (le cas échéant).
Affichage de signes ou port de vêtements « inappropriés ».

EXEMPLES D'INCONDUITES ENTRAÎNANT UN CARTON ROUGE (INCONDUITES MODÉRÉES)

SUR GLACE
Harcèlement ou agression verbale envers tout participant à l'événement (y compris les spectateurs).
Bris d'équipement (brosse ou dispositif de lancer) dû à un geste agressif.
Actes d'agression entraînant des dommages à la glace ou aux pierres, ou un retard dans le jeu.
Faire un geste obscène jugé inapproprié par un officiel.
Refuser de s'adresser à un membre accrédité des médias.
Refus de porter un microphone à fréquence radio.
Refus de collaborer avec un membre accrédité des médias.
Non-respect du code vestimentaire (écussons offensants ou non approuvés sur les vêtements ou l'équipement).
Refus d'obtempérer à une directive donnée par un officiel de Curling Canada.
Concéder un match avant le moment prévu par Curling Canada, sans autorisation.
Tentative d'influencer les conditions ou l'environnement du match.

HORS GLACE
Harcèlement ou propos injurieux envers tout participant à l'événement (y compris les partisans).
Langage ou comportement inapproprié lors d'événements destinés aux partisans (ex. : entrevues).
Comportement lié à l'ivresse ou trouble à l'ordre public (de la part d'adultes) lors d'une activité liée à l'événement.
Tentative d'influencer les conditions ou l'environnement du match.
Signaux adressés aux athlètes par des membres de l'équipe de soutien hors glace ou par des parents.

EXEMPLES D'INCONDUITES ENTRAÎNANT UNE EXPULSION (INCONDUITES MAJEURES)

SUR GLACE
Violation du CCUMS : agression physique ou sexuelle envers un autre participant.
Violation du CCUMS : agression verbale ou harcèlement envers un autre participant, lui donnant un sentiment d'insécurité.
Attribution d'un troisième carton rouge au même participant lors d'une même compétition.
Soupçon de manipulation de la compétition.

HORS GLACE
Violation du CCUMS : agression physique ou sexuelle envers un autre participant.
Violation du CCUMS : agression verbale ou harcèlement envers un autre participant, lui donnant un sentiment d'insécurité.
Attribution d'un troisième carton rouge au même participant lors d'une même compétition.
Soupçon de manipulation de la compétition.
Actes d'agression entraînant des dommages aux sites liés à l'événement.
Entraîneur ou athlète participant à des événements pour les jeunes sans alcool ni drogue : consommation d'alcool ou de drogues récréatives durant la « période de l'événement ».

Autres facteurs à prendre en compte

« Infraction » d'équipe

Lorsqu'un participant individuel ne peut être désigné pour une inconduite, mais qu'il est avéré qu'une inconduite a eu lieu au sein de l'équipe, un carton rouge ou jaune (selon la gravité de l'incident) sera attribué au capitaine ou au joueur lançant les quatrièmes pierres.

Une inconduite entraînant une expulsion peut mener à l'élimination de l'équipe de la compétition.

Entraîneurs

Si un entraîneur reçoit, lors d'une compétition pour les jeunes, un ou plusieurs cartons entraînant une suspension d'un ou de plusieurs matchs, l'équipe ne pourra PAS le remplacer et devra disputer le ou les matchs sans entraîneur sur le banc. Un parent sera autorisé à prendre

en charge l'équipe hors de la glace, mais n'aura pas accès au banc ni à l'équipe pendant le match ou la séance d'entraînement qui le précède.

Si un entraîneur reçoit, lors d'une compétition pour adultes, un ou plusieurs cartons entraînant une suspension d'un ou de plusieurs matchs, l'équipe ne pourra PAS le remplacer et devra disputer le ou les matchs sans entraîneur sur le banc.

41) Amendes infligées aux joueurs – Événements de la Saison des Champions

Curling Canada a instauré un système d'amendes. Ce système est en place pour traiter à la fois le langage grossier et la conduite des joueurs et joueuses. Bien que les arbitres continueront de surveiller la conduite et le langage grossier des joueurs et joueuses, ils ne sont pas toujours en mesure de les entendre dans toutes les circonstances. Compte tenu de cela et de l'importance considérable de cette question, nous surveillerons désormais nos diffusions en collaboration avec nos partenaires de la télévision et de la diffusion en ligne.

Comportement sur la glace

- Utiliser un langage inapproprié.
- Faire un geste obscène qu'un officiel juge inapproprié.
- Être abusif envers toute personne qui participe à l'événement.
- Refuser de parler à un membre accrédité des médias.
- Refuser de porter un microphone à fréquence radio.
- Refuser de coopérer avec le réseau de télévision.
- Infraction au code vestimentaire (y compris l'utilisation de marques non approuvées sur les vêtements ou l'équipement)

Première infraction : 150 $ à 500 $

Deuxième infraction : 500 $ à 1 000 $

Troisième infraction : jusqu'à 1 000 $ et suspension

Refuser de se conformer à une directive donnée par un officiel de Curling Canada.

Première infraction : 300 $ à 600 $

Deuxième infraction : 600 $ à 1 000 $

Troisième infraction : jusqu'à 1 000 $ et suspension

Activité hors glace : Tout comportement jugé inapproprié par Curling Canada.

Première infraction : 300 $ à 600 $

Deuxième infraction : 600 $ à 1 000 $

Troisième infraction : jusqu'à 1 000 $ et suspension

Concéder un match avant le délai fixé par Curling Canada sans autorisation.

Chaque infraction : 2 000 $ par équipe

Pour tous les événements gérés par Curling Canada, pour lesquels les athlètes sont admissibles à recevoir des fonds, les amendes seront perçues sur le montant dû à l'équipe à la fin de l'événement. Pour tous les autres événements de Curling Canada, les amendes seront perçues avant que l'athlète ne participe à un autre événement de Curling Canada. Tous les fonds perçus sous forme d'amendes seront versés à la Fondation Pour l'amour du curling de Curling Canada.

42) Championnats des catégories de moins de 20 ans

Les règles sur les interactions avec les entraîneurs de Curling Canada seront appliquées lors de ces championnats. https://ww1.curling.ca/youthcurling/ressources/fr

Temps d'arrêt de « fair-play » de l'entraîneur

L'objectif du temps d'arrêt de « fair-play » de l'entraîneur est de lui permettre de désamorcer une situation potentiellement négative liée au comportement d'un joueur sur la glace avant qu'elle ne s'envenime, ou de conseiller un athlète quant au respect des règles du curling.

- Un temps d'arrêt de « fair-play » ne peut pas être utilisé pour discuter de stratégie.
- Chaque entraîneur a la possibilité de demander 1 temps d'arrêt de « fair-play » d'une minute par match. Le chronomètre est alors arrêté.
- Un temps d'arrêt de « fair-play » demandé par un entraîneur n'est accordé qu'avec l'approbation de l'arbitre en chef ou de l'arbitre en chef adjoint.
- Seul l'entraîneur ayant demandé le temps d'arrêt de « fair-play » est autorisé à entrer sur l'aire de jeu, accompagné d'un arbitre de match.
- Un arbitre de match peut suggérer la prise d'un temps d'arrêt de « fair-play » par un entraîneur.

Boissons alcoolisées / Médicaments sans ordonnance – Événements pour les jeunes

Les joueurs et les entraîneurs participant au championnat s'engagent à ne consommer AUCUNE

boisson alcoolisée ni substance psychoactive à compter de leur départ de leur domicile vers le championnat jusqu'à leur retour à la maison. Cette règle s'applique quel que soit le mode de transport prévu vers le championnat. Toute infraction entraînera la suspension immédiate des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour le reste de la compétition.

Soutien aux entraîneurs

Il POURRAIT y avoir un « salon pour les entraîneurs » à l'hôtel des équipes (à confirmer), où les entraîneurs peuvent se réunir. Des rafraîchissements sans alcool et des collations seront disponibles dans le salon des entraîneurs. Une personne-ressource pour les entraîneurs POURRAIT être disponible pour tous les entraîneurs, afin de répondre à leurs questions et leur donner son appui.

L'aide de cette personne-ressource sera limitée aux situations « à l'extérieur de la glace ». Elle n'apportera pas son aide concernant des situations de match, par exemple des points techniques, la stratégie ou autre, mais elle peut apporter son soutien et aider dans des situations qui peuvent survenir, par exemple la dynamique d'équipe, l'implication des parents, les questions à propos de la formule de l'événement ou pour clarifier certaines règles. Généralement, si vous avez des inquiétudes relatives aux paramètres susmentionnés, la personne-ressource est la première personne à consulter.

Pendant le déroulement des matchs, la personne-ressource sera sur les aires de jeu ou tout près. Lorsqu'il n'y a pas de matchs, elle laissera les coordonnées de son hôtel pour que les entraîneurs puissent la contacter, au besoin. Beaucoup d'entraîneurs à un événement national de curling junior se retrouvent dans ce milieu pour la première fois. Malgré toute la préparation effectuée chez eux pour un événement de cette envergure, lorsqu'ils arrivent sur place, il n'est pas rare qu'ils soient confrontés à des défis inattendus. La personne-ressource est sur place pour offrir une aide immédiate.

Chaque équipe participante aura son groupe « d'intervenants », des amis et parents (famille immédiate ou élargie) et ils veulent tous que l'équipe ait du succès. Même s'ils sont tous bien intentionnés, ils peuvent devenir une source importante de distraction pour l'entraîneur et l'équipe. Veuillez vous assurer, avant de quitter votre province ou territoire, d'entrer en contact avec eux afin qu'ils sachent exactement comment ils peuvent vous soutenir, votre équipe et vous, d'une manière positive. Soyez très clair dans les directives que vous leur donnerez!

Les athlètes sous votre responsabilité sont sûrement excités de participer aux championnats nationaux juniors. Nous sommes certains que vous l'êtes également. Curling Canada, les commanditaires et le comité d'organisation local souhaitent que cette expérience soit enrichissante et mémorable pour toutes les personnes impliquées. Le salon des entraîneurs et la disponibilité d'une personne-ressource pour les entraîneurs aideront à cet égard.

43) Curling avec une tige de lancement

L'utilisation d'une aide au lancer communément appelée « tige de lancement », qui permet au joueur de lancer une pierre sans poser la main sur la poignée de celle-ci, est considérée comme acceptable.

L'utilisation d'une tige de lancement n'est pas autorisée lors des compétitions menant aux

championnats de Curling Canada. Exceptions : le curling en fauteuil roulant et les championnats des clubs de curling.

Si un joueur commence un match avec une tige de lancement, il doit utiliser une tige de lancement pendant toute la durée de ce match.

Un joueur ne peut pas alterner entre le lancer traditionnel avec la main et l'utilisation d'une tige de lancement, ni l'inverse.

Si le lancer s'effectue depuis le bloc de départ, les joueurs utilisant une tige de lancement doivent se conformer à la règle R5 (c).

La pierre doit être lancée en ligne droite, du bloc de départ jusqu'au balai cible.

Le lancer peut également débuter n'importe où le long de la ligne médiane, à condition qu'une partie de la pierre touche cette ligne avant le début du lancer. La pierre doit alors être lancée en ligne droite, depuis cette position sur la ligne médiane jusqu'au balai cible.

Une pierre lancée à l'aide d'une tige de lancement doit être relâchée avant d'atteindre la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués.

Toutes les autres règles relatives au lancer s'appliquent.

44) Exclusivités des catégories de produits pour les commanditaires nationaux de la Saison des Champions de Curling Canada

---

PARTENAIRE	CATÉGORIE
AMJ Campbell	Déménagement / Entreposage
Montana's	Restaurant décontracté
BKT Pneus	Catégorie de produits/services Pneus et fabrication de pneus.
	Paris sportifs et casinos en ligne
Home Hardware	Quincaillerie de détail
New Holland	Matériel et équipements agricoles et de construction
Produits Kruger	Produits d'hygiène et de consommation en papier (y compris mouchoirs, essuie-tout, papier hygiénique et lingettes humides); Produits pour incontinence et couches; Produits forestiers et du bois (y compris le bois d'œuvre, les panneaux de bois et les systèmes de plancher et de sous-plancher); Papier journal;

	Papier couché/enduit; Papier supercalandré; Papier annuaire; Carton, carton pour contenants et produits d'emballage; Tout produit ou service pouvant être raisonnablement considéré comme étant concurrent ou substitut à l'un des produits susmentionnés.
Pharmasave	Détaillant en pharmacie
Goldline	Vêtements et équipements de sport
Chilly Moose	Récipients isothermes et glacières