



Règlements Généraux de Compétition

Les règlements généraux du curling 2022-2026 de Curling Canada, avec les exceptions suivantes, sont en vigueur pendant toutes les compétitions de l'ARCM menants à un championnat provincial.

1. S'il vous plaît, veuillez arriver AU MOINS trente (30) minutes avant l'heure prévue pour votre match. Un tirage au sort sera effectué avant chaque partie pour déterminer le choix entre 1) la première ou deuxième pratique ou 2) la couleur des pierres. Toute équipe qui ne sera pas prête à commencer sa pratique quinze (15) minutes avant l'heure prévue de son match, verra ses droits de pratique et de l'avantage de la dernière pierre refusés.
2. Après le tirage au sort, chaque équipe aura une période de pratique. Ceci comprend deux glissades d'échauffement, et chaque membre de l'équipe aura le droit de lancer une pierre de pratique aller/retour. Les équipes pourront broser la dernière pierre de pratique uniquement. Un joueur désigné par l'équipe effectuera ensuite un tir à la mouche (avec brosseurs) qui sera mesuré. La distance servira à déterminer l'équipe qui aura le marteau au premier bout. L'équipe qui pratique en premier effectuera son tir de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe pratiquant deuxième lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour son lancer de précisions. Dans le cas d'une égalité lors des tirs de précision, un tirage au sort déterminera l'équipe ayant l'avantage de la dernière pierre.
3. Tous les matchs sont de huit (8) bouts. Le capitaine tirant de l'arrière peut concéder la partie à n'importe quel moment durant le match.
4. Le jeu se déroulera selon les règles de la zone de garde protégée (5 pierres).
5. Le jeu se déroulera selon la règle de la zone sans ricochet.
6. Le moratoire de Curling Canada sur le brossage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosses approuvées par la Fédération Mondiale de Curling seront autorisées durant la qualification. Une équipe prise en défaut avec de l'équipement non conforme perdra automatiquement la partie en cours.
7. Tous les matchs doivent commencer à l'heure indiquée. Une équipe qui arrive de 1 à 15 minutes en retard sans raison valable sera pénalisée par un (1) point, un (1) bout et le marteau. Un retard de 16 à 30 minutes sera pénalisé de deux (2) points, deux (2) bout et le marteau. Après trente (30) minutes, l'équipe présente sera déclarée vainqueur.
8. Les substituts peuvent jouer à n'importe quelle position, mais seulement pour une seule et même équipe durant la totalité de la compétition.
9. Une équipe peut jouer avec seulement trois (3) joueurs. Dans un tel cas, les premiers deux (2) joueurs livreront trois (3) pierres chacun à chaque bout (pour le mixte, l'alternance homme-femme-homme ou femme-homme-femme doit être respectée.)
10. Aucun langage grossier, lancement ou bris d'équipement ne sera toléré. Les offenseurs peuvent être suspendus ou expulsés.
11. Durant le mesurage d'une pierre, seulement les troisièmes (ou vice-capitaines désignés) sont permis dans la maison. Dans la plupart des cas, sauf si demandé par les joueurs sur la glace, les vice-capitaines exécuteront les mesures. Si aucun accord ne peut être atteint, veuillez demander l'aide d'un officiel.
12. Si le match est égal après le nombre de bouts prévu, un bout supplémentaire sera joué.



Règlements Généraux de Compétition

Les Règlements Généraux du curling 2022-2026 sont disponibles sur le site de Curling Canada à l'adresse suivante : <https://www.curling.ca/a-propos-du-curling/commencer-a-jouer-au-curling/reglements-generaux-du-curling/?lang=fr>

Règlements spécifiques pour le championnat des clubs :

- Une équipe formée de 4 ou 5 joueurs qui est inscrite au provincial/régional, a droit à un seul et même remplaçant durant le régional.
- Le joueur remplaçant doit être un membre en règle du même club de curling que son équipe. Il peut seulement remplacer que pour une seule équipe durant le régional. Il doit jouer à la première position (lancer et balayage).

Le(s) représentant(s) de l'ARCM du club où se déroule la qualification régionale, en liaison avec le conseil d'administration de l'ARCM si nécessaire, est (sont) chargé(s) de l'application de ces règles.

Code d'éthique des curleurs

- Je jouerai le jeu avec un esprit sportif.
- Je me conduirai de manière honorable sur la glace et en dehors.
- Je n'enfreindrai jamais sciemment une règle, mais si je le fais, je divulguerai l'infraction.
- Je ne ferai rien qui puisse être interprété comme une tentative d'intimidation ou de dévalorisation de mes adversaires, de mes coéquipiers ou des arbitres.
- J'interpréterai les règles de manière impartiale, en gardant toujours à l'esprit que l'objectif des règles est de garantir que le jeu se déroule de manière ordonnée et équitable.
- J'accepterai humblement toute sanction que l'instance dirigeante du curling, à quelque niveau que ce soit, jugera appropriée en cas de violation du code d'éthique ou des règles du jeu.

Fair-play

- Le fair-play commence par l'observation stricte de la règle écrite ; cependant, dans la plupart des cas, le fair-play implique quelque chose de plus que l'observation sans faille de la règle écrite. Le respect de l'esprit des règles, qu'elles soient écrites ou non, est important.
- Le fair-play est le résultat de la mesure de ses propres normes morales dans le cadre d'une compétition.
- Le fair-play consiste à faire preuve de respect envers ses coéquipiers et ses adversaires, qu'ils gagnent ou qu'ils perdent.
- Le fair-play est une démonstration constante de respect envers les arbitres, d'acceptation de leurs décisions et d'un esprit de collaboration inébranlable avec eux.
- L'esprit sportif doit se manifester tant sur la glace qu'en dehors. Cela inclut la modestie dans la victoire et le sang-froid dans la défaite.