



## CHAPTER 10

## CURLING

## LE FRANÇAIS SUIT

---

## CHAPTER 10 – CURLING

### 1. TEAM COMPOSITION

- 1.1. A team shall be composed of a minimum of three (3) players and a maximum of five (5) players. One (1) additional designated coach spot may be awarded to teams with a qualified coach as defined by CAF Sports Policy.
- 1.2. A team shall have a minimum of three (3) players to start or continue a game.
- 1.3. Teams consist of players of any age and gender throwing in their determined order.
- 1.4. The team alternate (5th player) may compete at any level of competition in any position provided it is declared before the start of a game. Mid game substitutions are permitted provided they occur upon the completion of an end. The alternate player must play the traditional lead position throwing the first two stones of all ends for their team and sweeping delivered stones 3-8.
- 1.5. Each base may enter one (1) Open team in their Regional CAF Curling Championship; where regionals advances to a national championship the top two (2) teams from each region will advance, unless otherwise determined.
- 1.6. The regional teams may augment one (1) player from another B/W/U within the region who have the approval of their Commanding Officer, for participation in CAF Nationals. Where more than one team from a region is selected to participate in Nationals, the top-ranking team is given first opportunity for invitation of augmentee.

### 2. OFFICIALS

- 2.1. The CAF Sports Office appoints a Chief Official, and umpires are to be identified for every competition.
- 2.2. The umpire determines any matter in dispute between teams, whether or not the matter is covered by the rules.
- 2.3. An umpire may intervene at any time during a competition, and give directions concerning the placement of stones, the conduct of players and adherence to the rules.
- 2.4. An umpire may delay a game for any reason and determine the length of the delay.
- 2.5. In the event that there is an appeal against an umpire's decision, the decision of the Jury of Appeal is final.



### 3. RULES

- 3.1. Play shall be IAW Canadian Curling Association Rules Book and the Constitution of the applicable Region Sports Committee with the subsequent guidelines for Competition play.
- 3.2. Free Guard Zone: Five (5) Rock Rule and the No Tick Shot Rule apply.
- 3.3. All Round Robin and play-off games shall consist of eight (8) ends.
- 3.4. In the event of a tie game after eight (8) ends, extra ends will be played towards the home end until a winner is declared.
- 3.5. To constitute an official game, a minimum, five (5) ends must be played with no exceptions.
- 3.6. Any time after completion of five (5) ends, a game may be terminated if the losing team concedes.
- 3.7. Players are expected to keep up a reasonable pace of play during competition, approximately fifteen (15) minutes per end. Pace of play will be monitored as follows:
  - a. Should any game fall behind, the official shall monitor thinking time per shot for both teams on vice and skip rocks.
  - b. A warning will be given if the team exceeds one and a half (1.5) minutes of thinking time.
  - c. After two warnings, the team will be informed they are behind the pace of play and are now subject to the forty-five (45) second rule.
  - d. Under the forty-five (45) second rule, the official will time each rock from when the skip takes control of the house to when the rock crosses the near t-line.
  - e. Any rock that is delivered after the forty-five (45) second mark shall be removed from play.
  - f. Each team will be able to use their remaining allowed time-outs while the forty-five (45) second rule is in effect.
  - g. The forty-five (45) second rule shall be enforced until the game is back on pace.



- 3.8. Each team may request two (2), sixty (60) second timeouts per game. Time outs will be conducted as follows:
- a. A player on the ice or coach signals to the official announcing their sheet and rock colour.
  - b. The coach or alternate player of the team who requested the timeout may access the playing area adjacent to or at the end of the sheet but shall not access the playing surface.
  - c. Travel time for the coach or fifth player is not included but expected to be prompt and will be monitored by the official.
  - d. The team that did not call the timeout may communicate for the same amount of time as the team who called the timeout, however, they must stay at the home end. They shall not cause any undue delay to the stone being delivered.
  - e. No matter the amount of time taken by the team calling the timeout, the opposing coach/alternate is entitled to a minimum of thirty (30) seconds with their team.

## 4. SUSPENSIONS

- 4.1. Reference Chapter 5 – Suspensions for infractions that may be applied to any sport.
- 4.2. The umpire may eject a player, coach or team official from a game for what is considered to be unacceptable conduct or language. The ejected person must leave the competition area and take no further part in that game. When a player is ejected from a game, an alternate player may not be used in that game, for that player.
- 4.3. The Chief Umpire may recommend to the Jury of Appeal the disqualification, or suspension, of any player, coach or team official from present or future competitions

## 5. CHAMPIONSHIP FORMAT

- 5.1. Teams will have a separate seven (7) minute practice before the start of each game. Practice will be conducted as follows:
  - a. A coin toss between the two teams will be conducted thirty (30) minutes before the scheduled game time for round robin games.
  - b. The winner of the coin toss can select either first or second practice OR stone colour. The team who loses the coin toss will have the choice of the remaining option.
    - Team A wins the coin toss and selects second practice. Team B selects stone colour, or
    - Team A wins the coin toss and selects stone colour, Team B selects first or second practice.



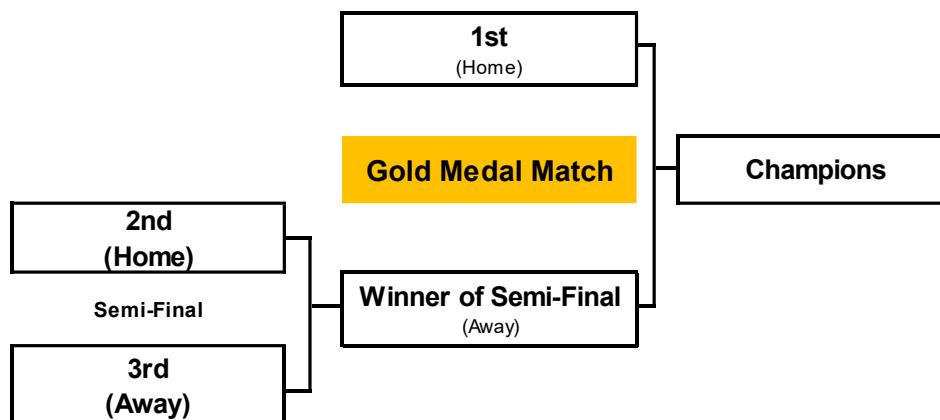
- c. Both teams must advise the head official who will be throwing the Last Stone Draw (LSD) before the start of the first practice.
  - d. No later than twenty minutes (20) before the scheduled start time the official will call first practice. At this time, the team who was awarded first practice will stand on the boards behind their assigned sheet.
  - e. When all teams are promptly on the ice behind their sheet, the official will call “One (1) minute to cool your sliders”. Upon this announcement, players can remove their grippers and stand on the ice staying behind the hack.
  - f. Immediately after the one (1) minute is up the official will call “seven (7) minute practice has begun” and teams can then throw their assigned rocks up and down the sheet as desired.
  - g. The official will announce “one (1) minute remaining in practice” at the six (6) minute mark. Teams must ensure they have all rocks in the starting place before the seven minutes is complete.
  - h. At the seven (7) minute mark the official will announce “the seven (7) min practice is over and teams now have one (1) minute to throw their draw to the button.”
    - i. Following this the official will call for second practice to commence.
- 5.2. Hammer (last stone advantage) in the first end will be decided by a Last Stone Draw (LSD) to the button. It is to be conducted immediately following each team’s seven (7) minute practice. Throughout the round robin each member of the team must throw one LSD. It will be conducted using the following guidelines:
- a. LSD’s will be delivered towards the home end only. One player delivers a stone with a broom holder and full sweeping to the home end.
  - b. First practice teams deliver the LSD stone in the clockwise rotation and the second practice teams delivers the LSD stone in the counter-clockwise rotation.
  - c. If a team delivers the wrong rotation, they receive a maximum distance of 185.4 cm.
  - d. A maximum of one (1) minute will be given to deliver the LSD. The rock must be out of the throwers hand by the one-minute mark.
  - e. Stones not delivered within one (1) minute will be assigned a distance of 185.4cm.
  - f. All stones finishing in the house will be measured by the throwing team in conjunction with one member of the opposition team.
  - g. The official will have oversight of, address any potential discrepancies and record the measured distance of all teams.
  - h. In the event a team covers the pin hole, the throw will be recorded as zero (0) than a second team member will be required to deliver a measurable stone.



- This measure will only come into effect if the following team pins their first LSD.
  - In the event both teams pin their LSD, the second LSD rocks will be used to determine hammer.
- i. In the event a team's first LSD stone does not finish in the house than the throw will be recorded as 185.4cm than a second team member will be required to deliver a measurable stone.
    - In the event both teams have thrown two LSD's and do not finish with rocks in play a coin toss can be conducted to determine hammer.
  - j. Stones that finish so close to the tee that they cannot be measured are recorded as 0.0 cm.
    - If the measuring device can be placed in the pinhole but no measurement is possible, half the value of the lowest measurable distance will be used.
  - k. A stone that is moved by a team member, prior to the measure, will be assigned the distance of the next defined circle away from the button. If it was not in the rings but in play it will be recorded as 185.4cm.
  - l. The team with the lesser LSD distance has the choice of delivering the first or second stone in the first end.
    - It is assumed that the team winning the LSD will want last stone in the first end and therefore deliver second.
    - If there is any time that a team does not want the last stone if they win the LSD, then they must inform the Umpire before the start of their practice.
  - m. Coaches and fifths are not allowed to stand on the ice during the delivery of the LSD. The opposing team should remain behind the glass or scoreboard until after the LSD has been delivered and measured.
- 5.3. Team Last Stone Draw results will be used for seeding purposes in the playoffs in the following manner:
- a. Each team member must throw no less than one LSD throughout the round robin.
  - b. The thrower must be identified before the start of practice to the official.
  - c. The identified shots (one per player) will be recorded and used to determine playoff seeding in the event a tie cannot be solved head-to-head.
  - d. The best three of the four identified LSD with the least favorable (longest distance) being eliminated, will form the combined team's final Draw Shot total.
  - e. This final team ranking will be used for unresolvable ties in playoff scenarios when head-to-head records result in a tie or ties.
- 5.4. The CAF Championships shall be conducted as a single round-robin tournament. Points will be awarded as follows during round-robin play;



- a. Two (2) points for a match win; and
  - b. Zero (0) points for a match loss.
- 5.5. Upon completion of the round-robin, three (3) play-off matches will be played. The (1<sup>st</sup>) place team will advance directly to the gold medal match. The Semi-Final will consist of the second (2nd) place team vs the third (3rd) place team with the winning team advancing to the gold medal match (away). The loser of the Semi-Final will receive the Bronze Medal.
- 5.6. For playoff games the team with the higher ranking from round robin play will be awarded last rock advantage and choice of rock colour, while the other opposing team will select either first or second practice.



## 6. TIE-BREAKING PROCEDURES

- 6.1. The following criteria (in order) will be used to rank the teams at the completion of the round robin:
- a. Teams will be ranked according to their win/loss record;
  - b. If two teams are tied, the team that won their round robin game will be ranked higher;
  - c. Where three or more teams are tied, the record of the games between the tied teams shall provide the ranking (should this procedure provide a ranking for some teams but not all, then the record of the games between the remaining teams that are still tied shall determine the ranking);

- d. For all remaining teams, whose ranking cannot be determined by (a) or (b) or (c), ranking is determined using the LSD described in (5.3).
- e. teams compete in separate groups and the merged group ranking is used to determine the ranking for post round robin games, the ranking will be determined by comparing the LSD's from the teams in all groups with the same ranking, with the best LSD being ranked highest.

## 7. EQUIPMENT

- 7.1. A player shall not use footwear or equipment that may damage or affect the playing quality of the ice surface. (Examples: shedding brushes, faulty slider or gripper.)
- 7.2. All members must use the following equipment listed in the table below:

MANDATORY	RECOMMENDED	OPTIONAL
Players	Players	Players

**Players**

- Appropriate clean shoes
- Approved sweeping device, with synthetic head

**Players**

- Curling shoes
- Warm, loose-fitting clothing
- Broom head cover

**Players**

- Step in slider
- Hat & Gloves
- Stop Watch
- Delivery balance device not exceeding 5' in length

## 8. INJURY PREVENTION

- 8.1. It is important that injury prevention strategies are reviewed by all members of the team, coaches, officials, athletic trainers and organizers. Please refer to Chapter 6, for further injury prevention.



## 9. AWARDS

9.1. The winning team, shall be receive championship award (trophy, banner, plaque). Individual medals shall be presented to the members of the winning and runner-up teams.

9.2. See awards breakdown in the table below;

Awards/Recognition	Quantity	Nationals	Regionals
Trophy	1	✓	TBD by regional constitution
Championship Banner	1	✓	TBD by regional constitution
Gold Medals	5	✓	TBD by regional constitution
Silver Medals	5	✓	TBD by regional constitution
Tournament MVP	1	✓	TBD by regional constitution
Team MVP	8	✓	TBD by regional constitution
Sportsmanship	1	✓	TBD by regional constitution
Officials	1-4	✓	TBD by regional constitution
Trainers	1-2	✓	TBD by regional constitution
VIP's / Patrons	1	✓	TBD by regional constitution





## CHAPITRE 10

## CURLING

## CHAPITRE 10 – CURLING

### 1. COMPOSITION DE L’ÉQUIPE

- 1.1. Une équipe est composée d'un minimum de trois (3) curleuses ou curleurs et d'un maximum de cinq (5) curleuses ou curleurs. Une (1) place supplémentaire d'entraîneuse ou d'entraîneur désigné peut être accordée aux équipes dirigées par une entraîneuse qualifiée ou un entraîneur qualifié, comme défini par la politique des sports des FAC.
- 1.2. Une équipe doit avoir un minimum de trois (3) curleuses ou curleurs pour commencer ou continuer un match.
- 1.3. Les équipes sont composées de curleuses ou curleurs de tout âge et de tout sexe, jouant dans l'ordre déterminé.
- 1.4. La curleuse ou le curleur de remplacement (5<sup>e</sup> joueuse ou joueur) peut participer à n'importe quel niveau de compétition et occuper n'importe quelle position, à condition de la déclarer avant le début du match. Les remplacements en cours de match sont autorisés, à condition qu'ils aient lieu à la fin d'une manche. La curleuse ou le curleur de remplacement doit occuper la position traditionnelle de première curleuse ou de premier curleur, lancer les deux premières pierres de toutes les manches pour son équipe et balayer les pierres lancées 3 à 8.
- 1.5. Chaque base peut inscrire une (1) équipe ouverte à son Championnat régional de curling des FAC. Lorsque le championnat régional donne accès à un championnat national, les deux (2) meilleures équipes de chaque région se qualifient, sauf décision contraire.
- 1.6. Les équipes régionales peuvent ajouter une curleuse ou un curleur provenant d'une autre base, escadre ou unité de la région qui a obtenu l'approbation de son commandement, afin de participer aux championnats nationaux des FAC. Lorsque plusieurs équipes d'une même région sont sélectionnées pour participer aux championnats nationaux, l'équipe la mieux classée a la priorité pour inviter la joueuse ou le joueur supplémentaire.



## 2. OFFICIELLES ET OFFICIELS

- 2.1. Le bureau des sports des FAC nomme une officielle ou un officiel en chef et des arbitres doivent être désignés pour chaque compétition.
- 2.2. L'arbitre tranche tout litige entre les équipes, que la question soit couverte ou non par les règles.
- 2.3. L'arbitre peut intervenir à tout moment pendant une compétition et donner des instructions concernant le placement des pierres, la conduite des curleuses et curleurs et le respect des règles.
- 2.4. L'arbitre peut retarder un match pour quelque raison que ce soit et déterminer la durée du retard.
- 2.5. En cas d'appel contre la décision de l'arbitre, la décision du jury d'appel est définitive.

## 3. RÈGLES

- 3.1. Le jeu sera conforme au livre des règlements de l'Association canadienne de curling, à la Constitution du Comité des sports de la région applicable et aux lignes directrices suivantes pour le jeu en compétition.
- 3.2. Zone de garde protégée : la règle des cinq (5) pierres et la règle de la zone sans ricochet s'appliquent.
- 3.3. Tous les matchs de tournois à la ronde et les matchs éliminatoires se dérouleront en huit (8) manches.
- 3.4. En cas d'égalité après huit manches, des manches supplémentaires seront jouées vers l'extrême de la maison jusqu'à ce qu'une équipe gagnante soit déclarée.
- 3.5. Pour constituer un match officiel, un minimum de cinq (5) manches doit être joué, sans exception.
- 3.6. À la fin des cinq (5) manches, on peut mettre fin à un match si l'équipe perdante concède la victoire.



- 3.7. Les curleuses et curleurs sont tenus de maintenir un rythme de jeu raisonnable pendant la compétition, soit environ quinze (15) minutes par manche. Le rythme du jeu sera mené comme suit :
- a. Si un match prend du retard, l'officielle ou l'officiel supervisera le temps de réflexion par lancer pour les pierres des vice-capitaines et des capitaines des deux équipes.
  - b. Un avertissement sera donné si l'équipe dépasse une minute et demie de temps de réflexion.
  - c. Après deux avertissements, l'équipe sera informée qu'elle est en retard sur le rythme de jeu et qu'elle est désormais assujettie à la règle des 45 secondes.
  - d. En vertu de la règle des 45 secondes, l'officielle ou l'officiel chronométrera chaque pierre à partir du moment où la ou le capitaine prend le contrôle de la maison jusqu'à ce que la pierre franchisse la ligne du T à proximité.
  - e. Toute pierre lancée après la marque des 45 secondes sera retirée du jeu.
  - f. Chaque équipe pourra utiliser ses temps d'arrêt restants pendant que la règle des 45 secondes est en vigueur.
  - g. La règle des 45 secondes sera appliquée jusqu'à ce que le jeu reprenne son cours normal.
- 3.8. Chaque équipe peut demander deux (2) temps d'arrêt de 60 secondes par match. Les temps d'arrêt se déroulent comme suit :
- a. Une joueuse ou un joueur sur la glace ou l'entraîneuse ou l'entraîneur fait signe à l'officielle ou l'officiel en annonçant son numéro et la couleur de sa pierre.
  - b. L'entraîneuse ou l'entraîneur ou la joueuse ou joueur de remplacement de l'équipe qui a demandé le temps d'arrêt peut accéder à la zone de jeu adjacente ou à l'extrémité de la piste, mais ne doit pas accéder à la surface de jeu.
  - c. Le temps de déplacement de l'entraîneuse ou de l'entraîneur ou de la 5<sup>e</sup> joueuse ou du 5<sup>e</sup> joueur n'est pas inclus, mais doit être prompt et sera surveillé par l'officiel(le).
  - d. L'équipe qui n'a pas demandé le temps d'arrêt peut communiquer en même temps que l'équipe qui a demandé le temps d'arrêt, mais elle doit rester à l'extrémité de la piste. Elle ne doit pas retarder indûment le lancer de la pierre.
  - e. Quel que soit le temps pris par l'équipe qui a demandé le temps d'arrêt, l'entraîneuse ou l'entraîneur ou la joueuse suppléante ou le joueur suppléant de l'équipe adverse a droit à un minimum de 30 secondes avec son équipe.



## 4. SUSPENSIONS

- 4.1. Se reporter au Chapitre 5 – Suspensions et mesures disciplinaires, pour les infractions qui peuvent s'appliquer à n'importe quel sport.
- 4.2. L'arbitre peut expulser une curleuse ou un curleur, une entraîneuse ou un entraîneur ou une officielle ou un officiel d'équipe d'un match pour ce qui est considéré comme une conduite ou un langage inacceptable. La personne expulsée doit quitter l'aire de compétition et ne plus participer à ce match. Lorsqu'une curleuse ou un curleur est expulsé d'un match, elle ou il ne peut être remplacé par une joueuse ou un joueur de remplacement dans ce match.
- 4.3. L'arbitre en chef peut recommander au jury d'appel la disqualification ou la suspension d'une curleuse ou d'un curleur, d'une entraîneuse ou d'un entraîneur ou d'une officielle ou d'un officiel d'équipe des compétitions actuelles ou futures.

## 5. TYPE DE CHAMPIONNAT

- 5.1. Chaque équipe disposera de sept (7) minutes d'entraînement avant le début de chaque match. L'entraînement se déroulera comme suit :
  - a. Un tirage au sort entre les deux équipes sera effectué trente (30) minutes avant l'heure prévue du match pour les matchs du tournoi à la ronde.
  - b. L'équipe qui en ressort gagnante peut soit choisir le premier ou le deuxième entraînement, OU la couleur de la pierre. L'équipe qui perd le tirage au sort aura le choix de l'option restante.
    - L'équipe A gagne le tirage au sort et choisit le deuxième entraînement.  
L'équipe B choisit la couleur de la pierre; ou
    - L'équipe A gagne le tirage au sort et choisit la couleur de la pierre, tandis que l'équipe B choisit le premier ou le deuxième entraînement.
  - c. Les deux équipes doivent informer l'officielle ou l'officiel en chef qui effectuera le placement de la dernière pierre (PDP) avant le début du premier entraînement.
  - d. Au plus tard vingt (20) minutes avant l'heure de début prévue, l'officielle ou l'officiel annonce le premier entraînement. À ce moment, l'équipe qui s'est vue attribuer le premier entraînement se tiendra sur les bandes derrière la surface de jeu qui lui a été attribuée.
  - e. Lorsque toutes les équipes sont sur la glace derrière leur surface de jeu, l'officielle ou l'officiel annonce : « Une (1) minute pour refroidir vos semelles de glisse ». À cette annonce, les curleuses et curleurs peuvent enlever leurs semelles antidérapantes et se tenir sur la glace tout en restant derrière la ligne de lancer.



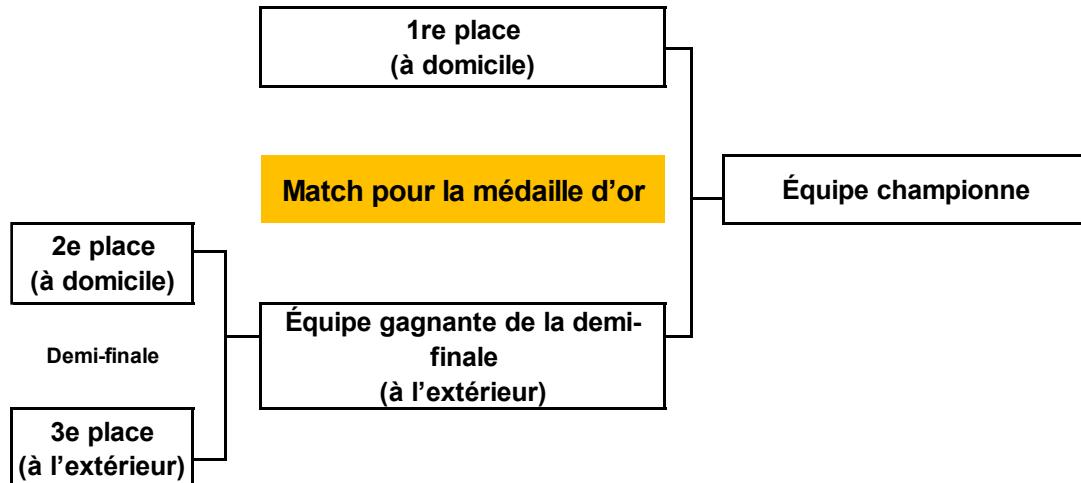
- f. Immédiatement après la fin de la minute, l'officielle ou l'officiel annonce : « Début de l'entraînement de sept (7) minutes » et les équipes peuvent alors lancer les pierres qui leur sont assignées d'un sens ou de l'autre de la piste, comme elles le désirent.
  - g. L'officielle ou l'officiel annonce « plus qu'une (1) minute d'entraînement » au bout de six (6) minutes. Les équipes doivent s'assurer que toutes les pierres sont revenues à leur place de départ avant la fin des sept (7) minutes.
  - h. Au bout de sept (7) minutes, l'officielle ou l'officiel annonce : « l'entraînement de sept (7) minutes est terminé et les équipes ont maintenant une (1) minute pour placer leur pierre au bouton ».
  - i. Après ce premier entraînement, l'officielle ou l'officiel annoncera le début du deuxième entraînement.
- 5.2. Le marteau (avantage de la dernière pierre) à la première manche sera déterminé par un PDP au bouton, qui doit être effectué immédiatement après l'entraînement de sept (7) minutes de chaque équipe. Pendant le match du tournoi à la ronde, chaque curleuse ou curleur doit lancer une pierre. En voici les directives :
- a. Les PDP ne seront effectués que vers l'extrémité de la maison seulement. Une joueuse ou un joueur lance une pierre avec un porte-balai et effectue un balayage complet vers l'extrémité de la piste.
  - b. Les équipes du premier entraînement effectuent le lancer en vue du PDP dans le sens horaire et l'équipe du deuxième entraînement effectue le lancer en vue du PDP dans le sens antihoraire.
  - c. Si une équipe se trompe de rotation, elle enregistre une distance maximale de 185,4 cm.
  - d. Un maximum d'une (1) minute est accordé pour le PDP. La pierre doit être hors de la main de la personne au signal d'une (1) minute.
  - e. Les pierres qui n'ont pas été lancées pendant cette minute se verront attribuer une distance de 185,4 cm.
  - f. Toutes les pierres finissant dans la maison seront mesurées par l'équipe qui a lancé la pierre accompagnée par un membre de l'équipe adverse.
  - g. L'officielle ou l'officiel en surveillera les détails, abordera toute divergence potentielle et enregistrera la distance mesurée par toutes les équipes.



- h. Dans le cas où une équipe couvre le centre du bouton, le lancer sera enregistré comme étant zéro (0), puis un deuxième membre de l'équipe devra lancer une pierre mesurable.
    - Cette mesure ne prendra effet que si l'équipe suivante n'effectue son premier PDP.
    - Si les deux équipes effectuent leur PDP, les pierres du deuxième tir seront utilisées pour déterminer le marteau.
  - i. Dans le cas où la première pierre du PDP d'une équipe ne termine pas sa course à la maison, le lancer sera enregistré comme étant 185,4 cm, puis un deuxième membre de l'équipe devra lancer une pierre mesurable.
    - Si les deux équipes ont lancé deux LSD et n'ont pas terminé avec des pierres en jeu, un tirage au sort peut être effectué pour déterminer qui aura le marteau.
  - j. Les pierres qui finissent si près de la ligne du T qu'elles ne peuvent être mesurées sont enregistrées comme étant 0,0 cm.
    - Si l'appareil de mesure peut être placé dans le centre du bouton, mais qu'aucune mesure n'est possible, la moitié de la valeur de la plus petite distance mesurable sera utilisée.
  - k. Une pierre déplacée par un membre de l'équipe, avant la prise de mesure, se verra attribuer la distance du prochain cercle défini par rapport au bouton. Si elle n'était pas dans les cercles, mais en jeu, elle sera enregistrée comme étant 185,4 cm.
  - l. L'équipe qui a la plus petite distance au PDP a le choix de lancer la première ou la deuxième pierre à la première manche.
    - On suppose que l'équipe qui gagne le PDP voudra la dernière pierre à la première manche et qu'elle lancera donc la deuxième.
    - S'il y a un moment où une équipe ne veut pas la dernière pierre si elle gagne le PDP, elle doit en informer l'arbitre avant le début de son entraînement.
  - m. Les entraîneuses et entraîneurs et les cinquièmes joueuses ou joueurs ne sont pas autorisés à se tenir sur la glace pendant le PDP. L'équipe adverse doit rester derrière la vitre ou le tableau de pointage jusqu'à ce que le PDP ait été effectué et mesuré.
- 5.3. Les résultats du PDP seront utilisés pour déterminer le classement dans les séries éliminatoires de la façon suivante :
- a. Chaque membre de l'équipe doit effectuer au moins un PDP pendant le tournoi à la ronde.
  - b. La lanceuse ou le lanceur doit être identifié avant le début de l'entraînement auprès de l'officielle ou de l'officiel.
  - c. Les lancers identifiés (un par curleuse ou curleur) seront enregistrés et utilisés pour déterminer le classement des séries éliminatoires dans le cas où une égalité ne pourrait être résolue lors d'un face-à-face.



- d. Les trois meilleurs des quatre PDP identifiés, le moins favorable (la plus longue distance) étant éliminé, formeront le total final des lancers de l'équipe combinée.
  - e. Ce classement final des équipes sera utilisé pour les égalités insolubles dans les scénarios de séries éliminatoires lorsque les résultats des confrontations directes aboutissent à une égalité ou à plusieurs égalités.
- 5.4. Le championnat des FAC prend la forme d'un tournoi à la ronde simple. Les points sont attribués comme suit durant le tournoi à la ronde :
- a. Deux (2) points pour avoir remporté un match;
  - b. Aucun point pour avoir perdu un match.
- 5.5. À la fin du tournoi à la ronde, trois (3) matchs éliminatoires sont disputés. L'équipe qui se classe en 1<sup>re</sup> position se qualifiera directement pour la finale. La demi-finale opposera l'équipe en 2<sup>e</sup> position à l'équipe en 3<sup>e</sup> place, et l'équipe gagnante se qualifiera pour la finale (à l'extérieur). L'équipe perdante de la demi-finale recevra la médaille de bronze.
- 5.6. Pour les matchs éliminatoires, l'équipe la mieux classée à l'issue du match du tournoi à la ronde bénéficiera de l'avantage de la dernière pierre et du choix de la couleur des pierres, tandis que l'équipe adverse choisira entre le premier et le deuxième entraînement.



## 6. PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ

- 6.1. Les critères suivants (par ordre d'importance) seront utilisés pour classer les équipes à l'issue du tournoi à la ronde :
- a. Les équipes seront classées en fonction de leur bilan de victoires/défaites;
  - b. Si deux équipes sont à égalité, l'équipe qui a remporté le tournoi à la ronde sera classée à une position plus élevée;
  - c. Si trois équipes ou plus sont à égalité, le classement sera déterminé par le bilan des matchs entre les équipes à égalité (si cette procédure permet de classer certaines équipes, mais pas toutes, le classement sera alors déterminé par le bilan des matchs entre les équipes restantes qui sont toujours à égalité);
  - d. Pour toutes les équipes restantes, dont le classement ne peut être déterminé par (a) (b) ou (c), le classement est déterminé à l'aide des PDP décrits au point (5.3).
  - e. Lorsque les équipes s'affrontent dans des groupes distincts et que le classement du groupe fusionné est utilisé pour déterminer le classement pour les matchs postérieurs au tournoi à la ronde, le classement sera déterminé en comparant les PDP des équipes de tous les groupes ayant le même classement, l'équipe ayant obtenu le meilleur PDP étant classée à la plus haute position.



## 7. ÉQUIPEMENT

- 7.1. Les curleuses et curleurs ne doivent pas utiliser de chaussures ou d'équipement susceptibles d'endommager ou d'affecter la qualité de jeu de la surface de glace (p. ex. : brosses qui perdent leurs poils, semelles de glisse ou antidérapantes défectueuses.)
- 7.2. Les curleuses ou curleurs doivent utiliser l'équipement précisé dans le tableau ci-dessous.

OBLIGATOIRE	RECOMMANDÉ	FACULTATIF
Curleuses ou curleurs	Curleuses ou curleurs	Curleuses ou curleurs
<ul style="list-style-type: none"><li>• Chaussures propres appropriées</li><li>• Dispositif de balayage approuvé, avec tête synthétique</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chaussures de curling</li><li>• Vêtements chauds et amples</li><li>• Housse pour tête de balai</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Semelles de glisse</li><li>• Chapeau et gants</li><li>• Chronomètre</li><li>• Dispositif d'étalonnage des lancers ne dépassant pas 5 pieds de long</li></ul>

## 8. PRÉVENTION DES BLESSURES

- 8.1. Il est important que les membres de l'équipe, les entraîneuses et entraîneurs, les officielles et officiels, les soigneuses et soigneurs et les organisatrices et organisateurs passent en revue les stratégies de prévention des blessures. Le [chapitre 6](#) renferme des renseignements supplémentaires concernant la prévention des blessures.



## 9. PRIX/RECONNAISSANCES

- 9.1. L'équipe gagnante recevra le prix du championnat (trophée, bannière, plaque). Des médailles individuelles sont remises aux membres de l'équipe gagnante et de celle qui finit deuxième.
- 9.2. Voici le tableau des prix et reconnaissances :

Prix/reconnaissances	Quantité	National	Championnat régional
Trophée	1	✓	À conf. selon la Constitution régionale
Bannière du championnat	1	✓	À conf. selon la Constitution régionale
Médailles d'or	5	✓	À conf. selon la Constitution régionale
Médailles d'argent	5	✓	À conf. selon la Constitution régionale
JPU du tournoi	1	✓	À conf. selon la Constitution régionale
JPU de l'équipe	8	✓	À conf. selon la Constitution régionale
Prix de l'esprit sportif	1	✓	À conf. selon la Constitution régionale
Officiel(le)s	1-4	✓	À conf. selon la Constitution régionale
Soigneuses ou soigneurs	1-2	✓	À conf. selon la Constitution régionale
Invité(e)s de marque/Président(e)s d'honneur	1	✓	À conf. selon la Constitution régionale

