



Règlements des sports d'hiver

Curling

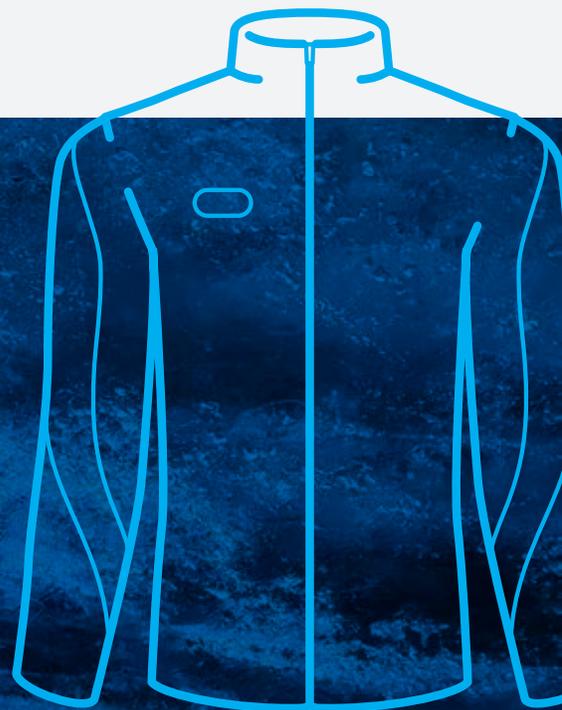


Toutes les compétitions de curling d'Olympiques spéciaux Canada (OSC) sont régies par les Règlements sportifs officiels de l'organisme.

En tant que programme national de sport, OSC a établi ses règlements de curling en s'appuyant sur ceux de Curling Canada. Les règlements de Curling Canada s'appliquent aux compétitions et au jeu général, sauf en cas d'incompatibilité avec les Règlements sportifs officiels d'OSC, auquel cas les règlements officiels de curling d'OSC suivants s'appliquent.

SECTION A - Épreuves officielles

Curling mixte



SECTION B - Règles de compétition

- I. Une ronde a lieu pour répartir les équipes en divisions.
- II. En ronde de division, toutes les équipes disputent un minimum de trois (3) parties de deux (2) manches. Chaque équipe est tenue de faire participer tous les joueurs inscrits sur la liste finale de l'équipe durant chaque partie de la ronde de division. En ronde de division, les curleurs doivent jouer à la position qu'ils occuperont durant les parties réglementaires. Si un joueur joue plus d'une position, il doit jouer dans chaque position pendant la ronde de division.
- III. La composition des équipes n'est pas assujettie à un rapport joueurs-joueuses donné et les équipes peuvent se composer d'hommes ou de femmes exclusivement.
- IV. La *liste finale de l'équipe* énumère tous les athlètes et les entraîneurs inscrits dans l'équipe. Cette liste doit comprendre deux (2) entraîneurs et un minimum de quatre (4) curleurs (maximum de cinq (5) joueurs). Tous les curleurs inscrits sur la liste finale de l'équipe doivent participer à chacune des parties disputées durant la compétition. Seules une blessure ou une maladie peuvent justifier l'exemption d'un curleur.
 - a. Chaque équipe se compose d'un minimum de quatre (4) curleurs. En cas de blessure ou de maladie, le nombre minimum de joueurs requis pour commencer ou continuer une partie est de trois (3).
 - b. Advenant qu'une équipe ne puisse terminer une partie parce que le nombre de ses joueurs est tombé sous le minimum réglementaire de trois (3), on accorde la victoire à l'équipe non fautive.
 - c. Les équipes dont le nombre de joueurs tombe sous le minimum réglementaire pendant deux parties consécutives sont déclarées inadmissibles à poursuivre la compétition. Pour chaque partie à l'horaire, on accorde la victoire à l'équipe adverse de l'équipe inadmissible.

Les équipes devenues inadmissibles ne sont autorisées à participer aux Jeux qu'en division de démonstration. Elles ne se qualifient pour aucune médaille, n'accumulent aucun point au classement, et conséquemment, ne peuvent accéder à un niveau de compétition supérieur.

2 entraîneurs



4-5 curleurs



3 en cas de blessure/maladie



V. Un seul retour au jeu par joueur sera autorisé pour tenir compte de la nécessité d'utiliser le joueur suppléant. Si l'un des joueurs sur la glace est blessé ou malade, le joueur à l'écart peut revenir au jeu pour occuper la position libérée. Dans ce cas, le joueur remplacé ne peut pas revenir au jeu.

Pour des circonstances autres que des circonstances atténuantes (p. ex. blessure, maladie), le remplacement n'est permis qu'entre les manches. Si l'arbitre détermine qu'un remplacement est nécessaire, le remplaçant entre occuper la position du joueur remplacé à la fin du jeu. Les joueurs peuvent alors se réordonner pour commencer la prochaine manche.

VI. Chaque équipe et tous les curleurs inscrits sur la liste finale de l'équipe doivent participer au placement au bouton. Les quatre (4) points sont comptés pour une équipe composée de quatre (4) curleurs. Pour une équipe composée de cinq (5) curleurs, seuls les quatre (4) meilleurs points sont comptés.

VII. Une partie réglementaire se compose de 6 manches complètes, plus les manches nécessaires pour briser l'égalité, au besoin (certaines formules de compétition admettent l'égalité). Une nouvelle manche ne peut être entreprise après 1 heure 50 minutes de jeu, à moins qu'une manche supplémentaire ne s'impose pour briser une égalité.

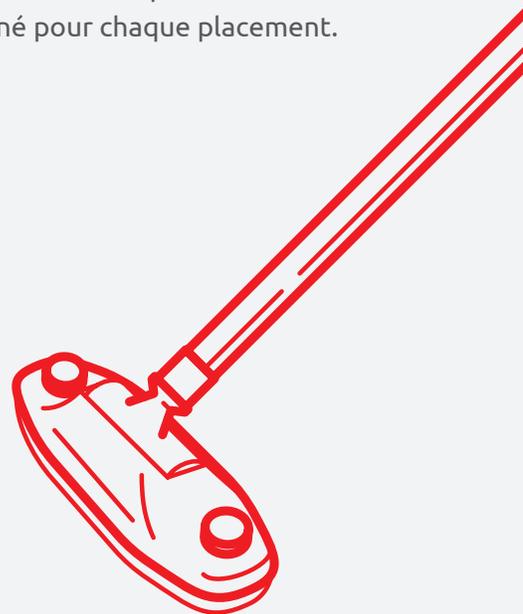
VIII. Chaque équipe a le droit de demander deux temps morts par partie et un de plus par manche supplémentaire. Les temps morts durent 90 secondes, déplacements compris. Une demande de temps mort peut provenir d'un entraîneur (posté derrière la vitre) ou d'un joueur (en position sur la glace). L'entraîneur doit éviter de déranger les curleurs sur la piste quand il demande un temps mort. Durant les temps morts, seul un entraîneur ou un substitut peut s'entretenir avec son équipe.

IX. Une pause obligatoire de cinq minutes doit être observée à la fin de la quatrième manche ou au bout d'une heure de jeu, selon la première occurrence. Une pause ne peut être prise qu'entre deux manches. Une pause d'au plus trois (3) minutes, excluant le temps nécessaire pour déplacer toutes les pierres à l'autre extrémité de la piste, peut être accordée à la fin de la huitième manche et au début de toutes les manches supplémentaires.

X. Pendant une partie, les entraîneurs sont admis dans la zone de jeu adjacente à la piste ou à l'extrémité de celle-ci durant les temps morts, la pause à mi-partie et les arrêts de jeu accordés par esprit sportif. Les entraîneurs ne sont admis sur la surface de jeu que si un joueur s'est blessé et moyennant l'autorisation de l'arbitre.

XI. Quand une équipe mène par 10 points ou plus après 4 manches complètes, la partie prend fin et la victoire est accordée à l'équipe meneuse.

XII. Dans le cadre de compétitions nationales, un arbitre par piste est affecté à chaque partie. Cette personne est chargée de surveiller le déroulement du jeu, de consigner la marque officielle et de mesurer les pierres. Un arbitre en chef sera désigné pour chaque placement.



SECTION C - Équipement, tenue et règles de sécurité

- I. Les curleurs d'une même équipe doivent porter une tenue identique, composée d'un pantalon, d'une veste et d'un polo assortis. Contrairement aux dispositions des **Règlements généraux du curling** de Curling Canada, les équipes ne sont pas tenues de porter leurs couleurs provinciales ou territoriales.
- II. En compétition d'Olympiques spéciaux, on admet l'utilisation de l'aide communément appelée « tige de lancement », qui permet au joueur de lancer une pierre sans avoir à placer une main sur la poignée.
- III. Toutes les brosses de curling sont admises.

