

Règles sur les interactions avec les entraîneurs de Curling Canada 2027

Championnats nationaux masculins et féminins des moins de 18 ans et des moins de 20 ans

***Comprend les Jeux d'hiver du Canada 2027 (épreuves U-18)**

Curling Canada, ainsi que toutes ses associations membres, soutiennent les possibilités de communication entre les entraîneurs et les jeunes athlètes tout au long d'un match. La présence des entraîneurs au niveau de la glace leur permet de mieux soutenir la performance de leurs équipes et nous constatons, par conséquent, des améliorations dans le développement de leurs habiletés.

Toutes les provinces et tous les territoires verront ces règles sur les interactions avec les entraîneurs mises en œuvre cette saison lors de nos championnats nationaux des moins de 18 ans et des moins de 20 ans, y compris les épreuves des moins de 18 ans aux Jeux d'hiver du Canada 2027. Les associations membres peuvent utiliser ces règles ou les modifier pour leurs propres compétitions tout au long de la saison.

Interactions

- **Pendant le déroulement d'un match, l'entraîneur (et le joueur remplaçant) peut communiquer avec son équipe depuis le banc des entraîneurs. Ceci s'applique uniquement lorsqu'une équipe est « L'ÉQUIPE NON ACTIVE ».** Il est interdit de crier. L'équipe non active ne doit pas distraire l'équipe active et doit être attentive au positionnement de ses joueurs.
 - Positionnement des membres de l'équipe non active :
 - a) Seuls le capitaine ou le vice-capitaine, ainsi qu'un autre joueur, peuvent se positionner à l'intérieur de la ligne de jeu, à l'extrémité où se déroule le jeu. Ils doivent se placer derrière la ligne arrière lorsque l'équipe active est en train de lancer. Les deux joueurs doivent rester immobiles, leurs balais positionnés de manière à ne pas gêner ni distraire le joueur effectuant le lancer.
 - b) Le joueur qui est le prochain à lancer pour l'équipe non active peut se placer immobile sur le côté de la piste, derrière les blocs de départ, à l'extrémité où est effectué le lancer. Le joueur doit rester silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe active est en train de lancer.
 - c) Les joueurs n'occupant pas les positions (a) ou (b) doivent se placer entre les lignes de jeu et aux extrémités du côté de la piste lorsque le chronomètre de l'équipe active est en marche. Les joueurs positionnés dans cette zone doivent rester côte à côte pendant que le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
 - Les membres de l'équipe non active ne doivent adopter aucun comportement ni effectuer aucun mouvement susceptible d'obstruer, de gêner ou de distraire un membre de l'équipe active, y compris l'entraîneur.
 - En cas d'infraction, l'arbitre doit laisser toutes les pierres s'immobiliser et donner à l'équipe non fautive l'option suivante : laisser le jeu se poursuivre; ou relancer la pierre; ou replacer toutes les pierres concernées aussi près que possible de leur position d'origine et relancer la pierre.
 - En cas d'infraction commise par l'entraîneur ou le joueur remplaçant, la personne fautive sera retirée du banc des entraîneurs pour le match en cours. Toute infraction supplémentaire entraînera l'exclusion de tout membre de l'équipe du banc des entraîneurs pour le reste de la compétition.
 - Autre règle : les joueurs doivent cesser de parler à leur entraîneur lorsque la pierre adverse franchit la ligne du T à l'extrémité du lancer.
- **LES INTERACTIONS AVEC L'ENTRAÎNEUR** peuvent avoir lieu lorsque votre équipe est « **L'ÉQUIPE ACTIVE** ».
 - **Les entraîneurs des équipes de moins de 18 ans** auront droit à un maximum de deux (2) interactions dans la première moitié du match et à un maximum de deux (2) interactions dans la deuxième moitié du match.
 - **Les entraîneurs des équipes de moins de 20 ans** auront droit à un maximum de deux (2) interactions par match.
 - Les équipes auront droit à une (1) interaction avec l'entraîneur par bout supplémentaire.
 - Les interactions avec l'entraîneur qui n'ont pas été utilisées ne peuvent pas être reportées.
- Les interactions peuvent être demandées par tout membre de l'équipe qui contrôle la maison ou son entraîneur. Si l'entraîneur ou un joueur souhaite demander une interaction, il doit l'indiquer en faisant un signe de T avec ses mains lorsque son équipe contrôle la maison. Si quelqu'un demande une interaction, l'équipe doit utiliser une interaction.
- Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou derrière la ligne arrière. L'équipe qui demande l'interaction a la priorité quant à l'endroit où elle souhaite se rencontrer.
- Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs adverses seront également autorisés à interagir avec leur équipe respective jusqu'à ce que l'équipe qui a demandé l'interaction ait conclu sa communication. Les interactions avec les entraîneurs dureront entre 5 et 60 secondes, mais pas plus. Si une équipe utilise moins de temps, la possibilité pour l'équipe adverse de communiquer se termine également.
- Une interaction prend officiellement fin lorsque l'entraîneur et les joueurs cessent de parler et que l'entraîneur revient s'asseoir à sa place désignée derrière la piste.
- Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées. Les désaccords seront portés à l'attention de l'arbitre en chef.

Positionnement/sièges des entraîneurs

Les entraîneurs peuvent s'asseoir ou se tenir debout à la place/au siège qui leur est assigné(e), du même côté que les pierres de leur équipe.

- Les entraîneurs ne peuvent pas quitter leur place/siège pendant un bout, sauf si leur équipe a demandé une interaction avec l'entraîneur. Par exemple, les entraîneurs ne peuvent pas se déplacer pour mieux voir la maison ou le lancer.
- Entre les bouts, les entraîneurs peuvent se déplacer d'une extrémité à l'autre, en respectant les matchs sur les pistes adjacentes. Ils doivent se déplacer uniquement le long des lignes de côté et porter des chaussures appropriées pour la glace.

Remarque : Les associations membres peuvent modifier la place de l'entraîneur si les installations ne permettent pas de réserver des places assises aux entraîneurs au niveau de la glace.

Chronomètres

- Pour les matchs de curling à quatre chez les moins de 18 ans et les moins de 20 ans, deux (2) minutes seront ajoutées aux chronomètres, portant le **temps de réflexion total à trente-deux (32) minutes**. Les matchs se dérouleront en huit (8) bouts.
- Les chronomètres continueront de s'écouler pendant les interactions avec les entraîneurs, comme pour le temps de réflexion habituel.
- Si des bouts supplémentaires sont nécessaires, les chronomètres de match seront remis à zéro et chaque équipe disposera de cinq (5) minutes.

Durée des pauses entre les bouts

La durée de la pause entre les bouts sera de soixante (60) secondes. Les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les bouts et les entraîneurs pourront rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de la ligne de côté entre les lignes de jeu. Les entraîneurs disposeront alors de 15 secondes pour regagner leur siège avant que la première pierre du bout ne soit lancée. **Remarque :** Les chronomètres peuvent appliquer un délai de 10 secondes. Cette fonctionnalité est utilisée lors des compétitions mondiales et est disponible dans CurlTime.

Pause pendant le match

Les entraîneurs disposeront de cinq (5) minutes pour rencontrer leur équipe à la mi-match. Cela se produira à la pause du 4^e bout.

Code vestimentaire

Le code vestimentaire approprié doit être respecté pour occuper une place au banc des entraîneurs, ou l'accès sera refusé. Cela signifie que les jeans sont interdits, que des chaussures appropriées sont exigées et que vous devez porter soit l'uniforme de l'équipe, soit la veste de l'association. Une veste chaude peut être portée par-dessus l'uniforme, mais doit être retirée avant d'accéder à l'aire de jeu (toute zone située devant le banc des entraîneurs).

Remplaçants

S'il y a un joueur remplaçant, il peut se tenir debout ou s'asseoir avec l'entraîneur. Le joueur remplaçant peut participer aux discussions de l'équipe entre les bouts et pendant la pause de la mi-temps. Le joueur remplaçant ne peut pas participer à l'interaction avec l'entraîneur de son équipe pendant un bout. **Remarque :** Les associations membres peuvent modifier la place du remplaçant si les installations ne permettent pas de réserver des places assises aux remplaçants au niveau de la glace. Les joueurs remplaçants ne sont pas autorisés pour les épreuves masculine et féminine U-18 des Jeux d'hiver du Canada. Veuillez prendre note qu'aucune publicité ni marque n'est autorisée à l'endroit où sont assis l'entraîneur et/ou le joueur remplaçant.

Sanctions

Pour les infractions suivantes, veuillez noter les sanctions indiquées ci-dessous :

- a) Il n'y aura absolument aucune parole ni aucun langage corporel de la part de l'entraîneur envers son équipe, sauf entre le moment où l'équipe transfère le contrôle de la maison et celui où la pierre de l'équipe adverse franchit la ligne de jeu la plus éloignée, pendant une interaction, pendant une interaction de l'équipe adverse ou entre les bouts. Le langage corporel comprend les gestes de la main ou du corps, l'utilisation de signaux ou toute autre forme de communication.
- b) Les entraîneurs sont autorisés à utiliser leur téléphone ou leur tablette pour saisir les statistiques du match, prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de match, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser ces appareils, des montres intelligentes ou des oreillettes/casques d'écoute à des fins de communication.
 - Première infraction : avertissement verbal ou par écrit.
 - Deuxième infraction : l'entraîneur sera assis dans les gradins sans interaction ni communication pour le reste du match en cours (si l'infraction a lieu avant la pause en cours de match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause en cours de match).
 - Troisième infraction : l'entraîneur sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront traitées par l'arbitre en chef et, en cas de troisième infraction, le gestionnaire de l'événement en informera l'association membre dans un délai maximal d'une semaine après la fin de la compétition.

Entraînement d'avant-match et procédure concernant les placements pour la dernière pierre (PDP):

Les procédures sont consultables en ligne : <https://www.curling.ca/fr/regles/procedure-concernant-les-placements-pour-la-derniere-pierre/>.