



Règlements des sports d'hiver

Curling



Janvier
2026

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 en équipe de 4 personnes (catégorie ouverte 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 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 six (6) manches complètes, plus les manches supplémentaires pour briser l'égalité, au besoin (certaines formules de compétition admettent l'égalité). Une nouvelle manche ne peut être entreprise après 1 heure 20 minutes de jeu à temps arrêté (le chronomètre est arrêté pour les temps morts), à moins qu'une manche supplémentaire ne s'impose pour briser une égalité. La durée de la pause entre les manches est de soixante (60) secondes. Les entraîneurs ont jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les manches et peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou sur la ligne de côté entre les lignes de jeu. Les entraîneurs disposent alors de 15 secondes pour regagner leur siège avant que la première pierre de la manche ne soit lancée.

Les équipes ont droit à une (1) interaction par manche ou par manche supplémentaire. Les interactions inutilisées ne peuvent pas être reportées

Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs de l'équipe adverse sont 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 peuvent durer 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. Les interactions peuvent être demandées par tout membre de l'équipe qui contrôle la maison ou par l'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. Une interaction avec l'entraîneur prend officiellement fin lorsque l'entraîneur et les joueurs cessent de parler et que l'entraîneur regagne son siège ou sa place désignée à l'extrémité de la piste. S'il y a un joueur remplaçant, il peut s'asseoir avec l'entraîneur aux deux extrémités du centre de curling et de l'aréna (si l'espace le permet). Le joueur remplaçant peut participer au temps de discussion de l'équipe entre les manches et à la pause de mi-partie. Le joueur remplaçant ne peut participer à aucune interaction avec l'entraîneur pendant une manche.

- VIII.** Chaque équipe a le droit de demander deux (2) temps morts par partie et un (1) de plus par manche supplémentaire. La durée d'un temps mort est de soixante (60) secondes, plus le temps de déplacement désigné de l'entraîneur (ou de l'entraîneur suppléant) jusqu'à la piste. 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 (1) entraîneur ou un (1) entraîneur suppléant peut s'entretenir avec son équipe. L'équipe qui demande le temps mort doit en informer l'arbitre en chef avant de se rendre sur la piste. Seule l'équipe qui a le contrôle de la maison peut demander un temps mort pendant une manche.

- VIII.** Seule l'équipe qui lancera la première pierre de la manche suivante peut demander un temps mort entre les manches. Les entraîneurs ne peuvent pas se rendre sur la piste glacée pendant les temps morts.

Un arrêt de jeu accordé par esprit sportif peut être demandé par l'entraîneur avec l'autorisation de l'arbitre en chef ou être recommandé par ce dernier. Seul l'entraîneur de l'équipe pour laquelle le temps mort a été demandé (accompagné de l'arbitre en chef) peut se rendre à l'extrémité de la piste (c'est-à-dire derrière la vitre) pour s'entretenir avec l'athlète ou les athlètes concernés. L'échange entre l'entraîneur et l'athlète ou les athlètes doit se limiter aux athlètes concernés et au motif de l'arrêt de jeu accordé par esprit sportif (p. ex. respect, code de conduite, attitude). Il ne peut pas porter sur la stratégie ou sur des aspects techniques du jeu.

L'arrêt de jeu accordé par esprit sportif vise à offrir à l'entraîneur l'occasion de désamorcer une situation potentiellement problématique liée au comportement d'un athlète sur la glace avant qu'elle ne s'aggrave, ou de rappeler à l'athlète l'importance de respecter les règles du jeu.

- 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.** Les entraîneurs utilisent les sièges désignés le long des bandes arrières pendant les parties; leurs chaises sont placées du même côté que les pierres de leur équipe. Entre les manches, les entraîneurs peuvent se déplacer vers l'une ou l'autre des extrémités en respectant les parties en cours sur les pistes adjacentes. Les entraîneurs ne peuvent se déplacer que le long des lignes de côté. Ils doivent porter des chaussures appropriées pour être sur la glace. Les entraîneurs ne sont admis sur la surface de jeu que si un joueur s'est blessé et moyennant l'autorisation de l'arbitre.

Les entraîneurs ne doivent en aucun cas parler ou utiliser un langage corporel pour communiquer avec leur équipe, sauf lors d'une interaction, d'une interaction de l'équipe adverse ou entre les manches. Le langage corporel comprend les gestes de la main ou du corps, l'utilisation de signaux ou toute autre forme de communication. Les pénalités pour les entraîneurs incluent : Première infraction – avertissement verbal et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur s'assoira à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs sans interaction ni communication pour le reste de la partie en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-partie) ou l'entièreté de la prochaine partie (si l'infraction a lieu après la pause de mi-partie). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement.

Les entraîneurs sont autorisés à utiliser leur téléphone ou leur tablette pour saisir les statistiques de la partie, prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de partie, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser ces appareils ou des montres intelligentes à des fins de communication. Première infraction – avertissement verbal et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur s'assoira à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs sans interaction ni communication pour le reste de la partie en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-partie) ou l'entièreté de la prochaine partie (si l'infraction a lieu après la pause de mi-partie). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement.

- 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 brosse de curling sont admises.
- IV. Les personnes ayant une déficience visuelle peuvent utiliser des aides comme des lampes de poche, des brosse lumineuses, des monoculaires ou des jumelles n'importe où sur la glace afin de les aider. Les pointeurs au laser et les lumières stroboscopiques (de toute couleur) ne sont pas permis.

