

Curling

Toutes les compétitions de curling d’Olympiques spéciaux Canada sont régies par le *Règlement sportif officiel* de l’organisme. En tant qu’organisme national de sport, OSC a fondé son règlement de curling sur ceux de l’Association canadienne de curling (ACC), tant pour les compétitions que pour le jeu général. Les règles de l’ACC s’appliquent donc, sauf en cas d’incompatibilité avec le *Règlement sportif officiel* d’OSC, où les règles spécifiques suivantes s’appliquent.

SECTION A

Épreuves officielles

1. Curling mixte

SECTION B

Règles de compétition

1. Une ronde a lieu pour répartir les équipes en divisions.
2. En ronde de division, toutes les équipes disputent au moins trois parties de deux manches. Chaque équipe est tenue de faire participer tous les joueurs inscrits sur sa liste des joueurs durant chaque partie de la ronde de division. Les joueurs doivent jouer à la position qu’ils occuperont durant la compétition. Les joueurs devant occuper plus d’une position doivent jouer à toutes ces positions durant la ronde de division.
3. La composition des équipes n’est pas assujettie à un rapport joueurs-joueuses donné. De même, les équipes peuvent être entièrement masculines ou entièrement féminines.
4. *La liste des joueurs* d’une équipe énumère tous les joueurs et les entraîneurs inscrits dans l’équipe. Deux entraîneurs et au moins quatre joueurs mais pas plus de cinq doivent y figurer. Tous les joueurs inscrits sur la liste doivent participer à chaque partie. Les joueurs ne peuvent être exemptés qu’en raison d’une blessure ou d’une maladie.
 - i) Chaque équipe compte au moins quatre joueurs. En cas de blessure ou de maladie, le nombre minimal de joueurs requis pour commencer ou poursuivre une partie est de trois.

- ii) Advenant qu'une équipe ne puisse terminer une partie parce qu'elle se retrouve avec moins de joueurs que le nombre minimal réglementaire de trois, la victoire va à l'équipe non fautive.
- iii) Les équipes dont le nombre de joueurs tombe au-dessous du minimum réglementaire deux parties de suite 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 inadmissibles ne peuvent participer aux jeux qu'en division de démonstration; elles ne peuvent pas prétendre à une médaille ni à des points au classement ni accéder à une étape supérieure de la compétition.

5. On autorise un retour au jeu par joueur pour satisfaire à l'exigence d'utiliser le joueur remplaçant. Advenant qu'un joueur qui se trouve sur la glace se blesse ou éprouve un malaise, le joueur assis peut retourner au jeu à la position laissée vacante. Le cas échéant, le joueur remplacé ne peut pas retourner au jeu.

Sauf en cas de circonstances particulières (p. ex. : blessure ou malaise), les remplacements ne sont permis qu'entre les manches. Si l'arbitre décide qu'un remplacement s'impose durant une manche, le remplaçant prend la position de lancer du joueur remplacé. Les joueurs peuvent alors réorganiser leur roulement pour entreprendre la manche suivante.

6. Une partie réglementaire se compose de 8 manches, 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.
7. 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 ne doit pas déranger les joueurs en action quand il demande un temps mort. Durant les temps morts, seul un entraîneur ou le joueur remplaçant d'une équipe peuvent s'entretenir avec elle.
8. 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 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.

9. 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.
10. La partie prend fin quand une équipe mène par 10 points ou plus après 6 manches complètes.
11. En compétition nationale, on affecte un arbitre par piste par partie. Il incombe à cette personne de surveiller le déroulement du jeu, d’enregistrer la marque officielle et de mesurer les pierres. On désigne un arbitre en chef pour superviser chaque rencontre.

SECTION C

Équipement, tenue et règles de sécurité

Les cureurs d’une même équipe doivent porter une tenue identique, composée par exemple d’un pantalon, d’une veste et d’une chemisette assortis. Contrairement aux dispositions du **Règlement de l’Association canadienne de curling** les équipes ne sont pas tenues de porter leurs couleurs provinciales ou territoriales.

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.