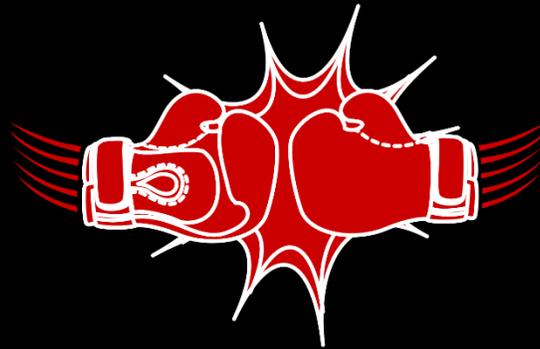


RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

SPECIFIC RULES

LA GUERRE DES **CLUBS**



Club de curling Glenmore / Glenmore Curling Club

3 au 5 janvier 2020 / January 3-5, 2020

1- INFORMATION GÉNÉRALE / GENERAL INFORMATION

Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent lors de tous les événements sanctionnés par Curling Québec. Les règlements spécifiques décrits ci-après auront cependant préséance pour ce tournoi. En cas de contradiction dans l'interprétation d'un règlement, le libellé en version française des documents de CQ aura toujours préséance et la version anglaise des documents CC auront préséance.	Curling Canada's Rules of Curling for supervised play apply for all Curling Quebec events. However, the rules stipulated in this document will prevail during this tournament. In the event that there is a discrepancy between the French and the English texts, the French version of all CQ documents will take precedence and the English version of all Curling Canada documents will take precedence.
--	---

<p><u>CLUB HÔTE</u></p> <p>Club de curling Glenmore 120 rue Glenmore Dollard-des-Ormeaux, QC H9B 2X9</p>	<p><u>HOST CLUB</u></p> <p>Glenmore Curling Club 120 Glenmore Dollard-des-Ormeaux, QC H9B 2X9</p>
<p><u>SOUPER</u></p> <p>Samedi le 4 janvier 2020 à 18h00 au club de curling Glenmore.</p> <p>Le souper sera offert gratuitement pour tous les participant(e)s.</p>	<p><u>DINNER</u></p> <p>Saturday January 4th, 2020 at 6:00 PM at Glenmore Curling Club.</p> <p>The supper will be provided free of charge for all participants.</p>
<p><u>FRAIS D'INSCRIPTION & BOURSES</u></p> <p>Les frais d'inscriptions seront de 100 \$ par équipe et la totalité de la somme recueillie sera remise à l'équipe championne.</p>	<p><u>REGISTRATION FEES AND PRIZE MONEY</u></p> <p>The registration fees will be \$100 per team. This money will be returned in full to the winning team.</p>
<p><u>ÉLIGIBILITÉ DES CLUBS</u></p> <p>Chaque club dûment affilié pourra inscrire un maximum d'une (1) équipe à cette compétition. Tous les membres de l'équipe doivent être membres dudit club et doivent être des pratiquants réguliers affiliés.</p> <p>NOTE : Il est de la responsabilité de chacun des clubs de curling de s'assurer de l'éligibilité de leur équipe.</p>	<p><u>CLUB ELIGIBILITY</u></p> <p>Each affiliated curling club may enter a maximum of one (1) team to the competition. All team members must be members of the same club and must play in the club regularly.</p> <p>NOTE: It is the responsibility of each curling club to ensure the eligibility of their team.</p>
<p><u>ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS(EUSES)</u></p> <p>La composition des équipes devra respecter tous les critères suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> Un (1) homme Une (1) femme Un senior – homme ou femme (50 ans et plus au 30 juin 2020) Un junior – garçon ou fille (20 ans et moins au 30 juin 2019) <p>*Note : un participant(e) ne peut combler qu'un seul critère. Exemple : Une femme d'âge senior ne pourra pas remplir les critères de « femme » et de « senior » pour son équipe, elle devra être désignée pour l'un ou l'autre</p>	<p><u>PLAYER ELIGIBILITY</u></p> <p>Each team must be composed by the following:</p> <ol style="list-style-type: none"> One (1) man One (1) woman One (1) senior – man or woman (50 years of age or older by June 30, 2020) One (1) junior – boy or girl (20 years of age or younger by June 30, 2019) <p>NOTE: Each participant may only occupy one of the above-mentioned roles. For example, a woman who is 50 years or older may not be the "woman" and the "senior" on the team, she must be designated exclusively as one or the</p>

exclusivement.

Chaque équipe sera limitée à un (1) seul joueur/joueuse désigné(e) « élite ». Toute personne ayant participé à un championnat provincial de la série élite¹ ou de la série junior² lors des cinq (5) dernières années³ sera considérée « élite » dans le cadre de ce tournoi précisément.

1. Tankard, Scotties, senior, maîtres, mixte, double mixte, fauteuil-roulant
2. Provincial U-21, Provincial U-18, Jeux du Canada
3. Saisons 2014-15, 2015-16, 2016-17, 2017-18, 2018-19 inclusivement

other.

Each team will be limited to one (1) "elite" player. Anyone who participated in a provincial championship in the Elite Series¹ or in the Junior Series² in the past five (5) seasons³ will be considered "elite" athletes for the purposes of this event.

1. Tankard, Scotties, senior, masters, mixed, mixed doubles, wheelchair
2. U-21 provincial, U-18 provincial, Canada Games
3. Seasons 2014-15, 2015-16, 2016-17, 2017-18, 2018-19 inclusively.

2- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

<p><u>ÉQUIPEMENT – TÊTES DE BROSSSE AUTORISÉES</u></p> <p>Veillez svp prendre en note que le moratoire sur le brossage de Curling Canada ne sera pas en vigueur pour ce tournoi. Les équipes peuvent donc utilisées n'importe quelles têtes de brosses sauf les brosses en poils.</p>	<p><u>EQUIPMENT – APPROVED BROOM HEADS</u></p> <p>Please note that Curling Canada's sweeping moratorium will not be in effect for this event. Teams may therefore use any type of broom head except for a hair broom.</p>
<p><u>FORMULE DU TOURNOI</u></p> <p>Les équipes seront divisées en trois sections de quatre équipes et disputeront un tournoi à la ronde (3 parties). Quatre équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire.</p>	<p><u>TOURNAMENT FORMAT</u></p> <p>Teams will be divided in 3 pools of 4 teams. Round-robin between teams from the same pool after which 4 teams will qualify for the playoff round.</p>
<p><u>DURÉE DES PARTIES</u></p> <p>Toutes les parties disputées dans le cadre du tournoi seront de huit (8) manches et devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) manches aient été complétées.</p> <p>Si l'arbitre considère qu'une équipe retarde le jeu de façon abusive, l'arbitre préviendra le capitaine fautif qu'il dispose de 45 secondes pour que sa pierre atteigne la ligne de « T » la plus rapprochée sinon elle sera retirée du jeu. (Règlement 20(7))</p> <p>S'il y a égalité suite aux manches réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de manches supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.</p>	<p><u>GAME DURATION</u></p> <p>All of the games played throughout the tournament will be eight (8) ends long and all scheduled games must be played. Sanctions will apply to teams who fail to comply with the established schedule. A team may concede at any time after the conclusion of the fourth (4th) end.</p> <p>If the umpire determines that a team is unnecessarily delaying a game, the umpire notifies the skip of the offending team and, after that notification, if the next stone to be delivered has not reached the tee line at the delivering end within 45 seconds; the stone is removed from play immediately. (Rule 20(7))</p> <p>If games are tied after the completion of the 8th end, extra ends will be played until a winning team is decided. The direction in which the stones are thrown must not be modified. (continue where play left off without bringing stones to the opposite end)</p>
<p><u>ZONE DE GARDE PROTÉGÉE (ZGP)</u></p> <p>La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du tournoi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la 6e pierre de la manche. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 6e pierre de la manche, soit directement ou indirectement, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres immobiles déplacées le plus près possible de leur position initiale, sans exception. Toute pierre qui se trouvait antérieurement dans la FGZ, mais qui se trouve à présent dans les cercles, mordante sur la ligne de « T » ou derrière cette ligne, peut être retirée 	<p><u>FREE GUARD ZONE (FGZ)</u></p> <p>The 5-rock rule will be applied throughout the entire tournament:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Any stationary stone(s) belonging to the opposition located in the FGZ shall not be removed from play by the delivering team prior to the delivery of the 6th stone of the end. When an opposition's stone(s) that is removed from play from the FGZ prior to the 6th stone of the end, directly or indirectly, without exception, the delivered stone must be removed from play and any other displaced stones replaced as close as possible to its original position. Any stone previously in the FGZ but now located in the rings, biting the tee-line, or behind the tee-line, may be removed at any time.

<p>à n'importe quel moment.</p> <p>2) La troisième, la quatrième ou la cinquième pierre lancée dans une manche peut frapper une ou des pierres adverses dans la ZGP et celle-ci peut à son tour frapper une pierre en dehors de la ZGP pourvu que la pierre initiale, dans la ZGP, demeure en jeu. S'il en résulte qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle13(2) (ou la règle12(2)).</p>	<p>2) A delivered third, fourth or fifth stone of an end may hit an opposition stone(s) located in the FGZ on to a stone(s) not in the FGZ providing that any opposition stone originally located in the FGZ remains in play. If an opposition's stone(s) is removed from play, apply Rule 13(2) (or Rule12(2)).</p>
<p><u>SUBSTITUTIONS</u></p> <p><u>Avant le début du tournoi</u> : une équipe peut modifier sa liste officielle avant le début du tournoi. CQ doit en être officiellement informé (par courriel) avant que tout changement soit effectif. Au minimum, trois (3) membres de l'équipe originale doivent cependant toujours faire partie de l'équipe pour qu'elle demeure éligible et l'équipe ne peut jamais avoir plus qu'un (1) joueur élite. Par souci d'équité, le « début du tournoi » pour chaque équipe concordera avec le moment où un membre de la formation lancera une pierre officielle lors de la première partie.</p> <p><u>Pendant le tournoi</u> : les équipes ne peuvent pas faire de modifications à leur liste de joueurs pendant l'événement. Les options suivantes s'appliquent si un joueur se blesse et/ou ne peut être présent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'équipe peut jouer à trois (3) joueurs - si, pour toute raison que ce soit, une équipe n'est pas en mesure de disputer une partie avec trois joueurs au minimum, elle perdra automatiquement le match en question. 	<p><u>SUBSTITUTIONS :</u></p> <p><u>Before the start of the event</u>: a team can modify their roster before the start of the tournament. CQ must be officially advised (by e-mail) before the change will be considered official. A minimum of three (3) members of the original team must always remain on the team in order for the team to remain eligible and the team must never have more than one (1) elite player. In order to be as fair as possible, the start of the tournament is considered the first time the team throws a rock in their first game.</p> <p><u>During the tournament</u>: Teams cannot modify their team members once the event has started. The following options are available to the teams if a player gets injured or cannot be present:</p> <ul style="list-style-type: none"> - The team can play as three (3) players - If, for some reason, the team cannot field at least 3 members of the team, they will automatically lose the game in question.
<p><u>AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE – RONDE PRÉLIMINAIRE</u></p> <p>Il n'y aura pas de pratique officielle avant les parties.</p> <p>Un tirage au sort sera effectué avant le début de la partie. Le gagnant du tirage au sort aura le choix entre l'avantage de la dernière pierre ou le choix de la couleur des pierres.</p>	<p><u>LAST ROCK ADVANTAGE – ROUND-ROBIN</u></p> <p>There will not be any official pre-game practices.</p> <p>A coin toss will take place before the start of the game. The winner of the coin toss will have the choice between the hammer in the first end of the game or the choice of rock colour.</p>
<p><u>CLASSEMENT À L'ISSUE DE LA RONDE PRÉLIMINAIRE</u></p> <p>À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes de chacune des 3 sections seront classées de 1 à 4 en fonction des critères suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Fiche victoires-défaites 2- Fiche victoires-défaites entre les équipes impliquées 	<p><u>TEAM RANKING AFTER PRELIMINARY ROUND</u></p> <p>After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 4 in each section as follows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Overall Win-Loss record 2. Win-loss record between only the implicated teams 3. Shootout: Teams that mathematically still have a

<p>3- Tir à la mouche : Les équipes qui ont mathématiquement toujours une chance de se qualifier pour la ronde éliminatoire effectueront un tir à la mouche suite à leur dernière partie de la ronde préliminaire. Chaque joueur lancera une pierre (avec balayeur) et les 3 meilleurs résultats sur 4 seront comptabilisés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque pierre qui peut être mesurée, le sera pour déterminer la distance du centre de la maison jusqu'à 6 pieds (1,829 m). - On accordera une distance de 0 aux pierres qui ne peuvent être mesurées parce qu'elles sont trop près du centre de la maison (couvre le bouton). - On accordera une distance de 6 pieds, 1 pouce (1,854 m) aux pierres qui se trouvent à l'extérieur du périmètre de 6 pieds. - On accordera la distance au cercle suivant le plus éloigné du bouton pour une pierre qui a été enlevée avant le mesurage. <p>Toutes les équipes toujours à égalité suite à l'application des critères #1 et #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (tirs de précisions).</p> <p>L'équipe la mieux classée de chacune des 3 sections sera qualifiée pour la ronde éliminatoire et ces équipes seront identifiées Q1, Q2 et Q3 en fonction des critères décrits précédemment.</p> <p>Parmi toutes les équipes restantes, celle qui a le meilleur classement en fonction des critères décrits ci-haut sera également qualifiée pour la ronde éliminatoire et sera identifiée Q4.</p>	<p>chance to qualify for the playoff round will do a shootout following their last Round-robin game. Each player will throw 1 stone (with sweepers) and the best 3 out of 4 results will be recorded as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Each measurable rock will be measured from the center of the rings to a maximum of 6 feet (1.829m) - Stones which come to rest covering the pin will be given a distance of 0. - Stones which do not touch the rings will be given a maximum measurement of 6'1" (185.4m). - If a stone is moved before it is measured, we will take the measurement of the next farthest circle from the button <p>Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout).</p> <p>The best ranked team from all 3 pools will be qualified for the playoff round and will be identified Q1, Q2 & Q3 according to the criteria described above.</p> <p>Of all the remaining teams, the one with the highest ranking according to the criterias described above will also be qualified for the playoff round and will be identified Q4.</p>
<p><u>RONDE ÉLIMINATOIRE</u></p> <p>Demi-finales : Q1 vs Q4 et Q2 vs Q3</p> <p>L'équipe avec le meilleur classement aura l'avantage de la dernière pierre ou le choix de la couleur des pierres au premier bout pour tous les matchs de la ronde éliminatoire.</p>	<p><u>PLAYOFF ROUND</u></p> <p>Semi finals : Q1 vs Q4 and Q2 vs Q3</p> <p>The team with the highest ranking will have the choice of rock colors or last rock advantage (hammer) in the first end for all games of the playoff round.</p>