



CHAMPIONNAT PROVINCIAL FÉMININ 2022
2022 WOMEN'S PROVINCIAL CHAMPIONSHIP

SCOTTIES



Informations générales et règlementation spécifique

General information & specific rules

Centre Sportif Mistouk d'Alma

8-15 janvier 2023 / January 8-15, 2023

1- INFORMATIONS GÉNÉRALES / GENERAL INFORMATION

Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent lors de tous les événements sanctionnés par Curling Québec ainsi que la réglementation inscrite dans le Guide des compétiteurs de la Série Élite. Les règlements spécifiques décrits ci-après auront cependant préséance pour ce championnat. 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 aura préséance.

Curling Canada's Rules of Curling for supervised play apply as well as the rules listed in the Elite Series Competitor's Guide. However, the rules stipulated in this document will prevail during the championship. 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.

Site hôte

Centre sportif Mistouk d'Alma
401 rue Mistouk
Alma, QC, G8E 2J8

Host site

Centre sportif Mistouk d'Alma
401 rue Mistouk
Alma, QC, G8E 2J8

Cocktail d'ouverture

À venir

Opening cocktail

TBD

Arbitre en chef

À venir

Head Umpire

TBD

Réunion des équipes

Il n'y aura pas de rencontre des équipes avant le début du championnat. Nous prenons pour acquis que toutes les équipes liront ce document au complet et respecteront les règles. Pour toutes questions, veuillez communiquer avec Émile Asselin ou avec l'arbitre en chef.

Team meeting

There will be no official team meeting before the start of the championship. It is understood that all teams will have read this document in full and will respect the rules as described. Please direct any questions to Émile Asselin or to the head umpire.

Écussons

Les écussons du championnat devront être fixés sur la partie supérieure de la manche gauche ou vis-à-vis du cœur sur le survêtement porté sur la glace.

Championship crests

Championship crests must be worn on the upper left sleeve or over the heart of the outer on ice jacket.

Formulaire d'entente de participation

Toutes les équipes doivent signer le formulaire d'entente de participation au championnat et le remettre à l'arbitre en chef avant leur première partie.

Participation agreement form

All teams must sign a participation agreement form and return it to the head umpire before their first game.

2- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

<p><u>Formule de championnat</u></p> <p>Les dix (10) équipes disputent un tournoi à la ronde (9 parties) à l'issue duquel les quatre (4) meilleures équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire (Système Page à 4 équipes).</p>	<p><u>Championship format</u></p> <p>The ten (10) teams will play a round robin (9 games) and the top four (4) teams will qualify for the playoffs (four-team page playoff format).</p>
<p><u>Durée des parties</u></p> <p>Les parties seront de dix (10) bouts et il y aura une pause obligatoire de 5 minutes après le cinquième bout. Toutes les parties prévues dans le cadre du championnat devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que cinq (5) manches aient été complétées.</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. Les équipes pourront bénéficier d'une pause de 5 minutes maximum si elles le souhaitent.</p>	<p><u>Length of games</u></p> <p>All games will be ten (10) ends and there will be a mandatory 5-minute break after the conclusion of the 5th end. 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 fifth (5th) end.</p> <p>If games are tied after the completion of the tenth end, extra ends will be played until a winning team is decided. The direction in which the stones are thrown must not be modified. Play will continue from where it left off without bringing stones to the opposite end. Teams may decide to take a break of maximum 5 minutes if they wish to.</p>
<p><u>Zone de garde protégée (ZGP)</u></p> <p>La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat :</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 6^e pierre de la manche. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 6^e 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 ZGP, mais qui se trouve à présent dans les cercles, mordeuse sur la ligne de « T » ou derrière cette ligne, peut être retirée à n'importe quel moment. 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><u>Free guard zone (FGZ)</u></p> <p>The 5-rock rule will be applied throughout the entire championship:</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. 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><u>Temps de réflexion</u></p> <p>Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter dix (10) manches sera de trente-huit (38) minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque manche supplémentaire.</p>	<p><u>Thinking Time</u></p> <p>Thirty-eight (38) minutes of thinking time will be allotted to each team to play a ten (10) end game. Each team will be given 4.5 minutes to complete each extra end.</p>

<p><u>Équipement – Têtes de brosse autorisées</u></p> <p>Veillez svp prendre en note que le moratoire de Curling Canada sur le balayage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosses approuvées par la Fédération Mondiale de Curling seront autorisées durant le championnat. Une équipe prise en défaut avec de l'équipement non conforme perdra automatiquement la partie en cours.</p>	<p><u>Equipment – Approved broom heads</u></p> <p>Please note that Curling Canada's sweeping moratorium will be in effect for the entirety of this championship. Therefore, only the World Curling Federation approved broom pads will be accepted. Any team found to be using an illegal broom pad will automatically lose the game in question.</p>
<p><u>Temps morts</u></p> <p>Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacune des manches supplémentaires.</p> <p>Le chronométreur arrêtera le temps au signal provenant d'un joueur de l'équipe en jeu.</p> <p>Les temps morts sont d'une durée de 90 secondes (incluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur).</p> <p>Du temps additionnel pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef.</p> <p>L'entraîneur ou le 5^{ème} joueur (mais non les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 90 secondes du temps mort.</p> <p>L'entraîneur ou le 5^e joueur de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité la plus rapprochée de leur siège réservé seulement.</p>	<p><u>Timeouts</u></p> <p>Each team may use two (2) timeouts per game, and one (1) time out for each extra end.</p> <p>The timer will stop the clock once a player on the ice has signaled that they would like to take a timeout.</p> <p>Each timeout will last no longer than 90 seconds including any displacement time by the coach or 5th player.</p> <p>Additional time may be added at the head official's discretion.</p> <p>The coach or the fifth player (but not both) can join the team on the ice at any time during a timeout.</p> <p>The coach or fifth player from the inactive team (the team who did not call the timeout) must stay at the closest end of the ice to the reserved coaches seats.</p>
<p><u>Pratiques pré-compétition</u></p> <p>Chaque équipe aura droit à dix (10) minutes de pratique sur chacune des pistes (voir horaire complet à l'annexe A).</p>	<p><u>Pre-competition practices</u></p> <p>Each team will have ten (10) minutes to practice on each sheet before the start of the championship (see annex A for the practice schedule).</p>
<p><u>Pratiques d'avant-partie</u></p> <p>Les pratiques d'avant-partie débuteront trente (30) minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel. Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement sur la piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser neuf (9) minutes plus une (1) minute pour le tir de précision.</p>	<p><u>Pre-game practices</u></p> <p>Pre-game practices will begin thirty (30) minutes prior to the game times as indicated on the official draw. Both teams will have a chance to practice on their assigned sheet. Practice sessions will be a maximum of nine (9) minutes per team, plus one (1) minute to throw the draw to the button for last rock advantage.</p>
<p><u>Pratiques de soir</u></p> <p>Des périodes de pratiques seront possibles chaque soir après la dernière partie. Les pratiques sont disponibles par réservation seulement. Veuillez réserver vos temps de pratiques avec l'arbitre en chef avant le début de la dernière séance de matchs de la journée-même.</p> <p>Toutes les séances de pratiques seront supervisées et pourront durer un maximum de quinze (15) minutes par glace. La priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier le lendemain.</p>	<p><u>Evening practices</u></p> <p>Practice time will be available every night after the last draw. Practice will be available by reservation only. Reserve your ice time with the head official prior to the start of last draw on the day you wish to practice.</p> <p>Practice will be limited to 15 minutes per sheet and will be supervised by an official. Priority will be given to the teams who play the earliest the following day.</p>

Avantage de la dernière pierre - ronde préliminaire

L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un (1) tir de précision effectué lors de la pratique d'avant-partie.

Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins un (1) tir de précision pendant le tournoi à la ronde (5^e joueur exclus) et les deux (2) équipes devront déclarer la joueuse qui effectuera le tir de précision à l'arbitre en chef avant le début de la première pratique.

La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres rouges pratiquera en premier et effectuera son tir de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe lançant les pierres jaunes lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour son tir de précision.

La triangulation sera utilisée pour mesurer une pierre qui s'immobilise sur le bouton. Une distance de 199.6 cm sera accordée à une pierre qui ne touche pas à la maison.

Si aucune équipe n'a pu obtenir l'avantage de la dernière pierre suite au processus décrit précédemment, cet avantage lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.

Bris d'égalité

Un maximum de deux (2) rondes de bris pourra être disputé à l'issue du tournoi à la ronde.

L'équipe qui a vaincu l'autre lors de la ronde préliminaire aura le choix de la couleur des pierres ou le choix de la pratique. Les pierres utilisées seront celles des pistes déterminées. Tout comme lors de la ronde préliminaire, un tir de précision servira à déterminer quelle équipe aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Les parties seront de 8 bouts.

S'il y a égalité entre trois équipes ou plus pour une des quatre (4) premières positions, les équipes seront départagées comme suit.

- 1) Fiche victoire/défaite entre les équipes impliquées
- 2) Tirs de précision (8 meilleurs de 10)

Il n'y aura aucun bris d'égalité disputé entre des équipes qui auraient des fiches cumulatives négatives. Les résultats des parties entre les équipes impliquées ainsi que les cumulatifs des tirs de précision seraient alors utilisés pour déterminer la/les équipes qualifiées (8 meilleurs de 10). Par exemple : 2 équipes ont terminé ex-aequo en 4^e position avec des fiches de 4 victoires et 5 défaites. L'équipe qui a vaincu l'autre équipe lors de la ronde préliminaire terminera en 4^e position et l'autre équipe sera automatiquement

Last rock advantage - preliminary round

Last rock advantage will be determined by a draw to the button thrown during the pre-game practice.

Each member of the team must throw at least one (1) shootout during the round robin (5th player excluded). Both teams must advise the official of which player will be throwing the shootout before the start of the first practice.

Rock color is predetermined during round robin play. The team throwing the red stones will practice first and will complete their shootout immediately after the practice using the clockwise rotation (in-turn for right-handed curlers). The team throwing yellow stones will practice second and will complete their shootout using the counter-clockwise rotation (out-turn for right-handed curlers).

Triangulation will be used to measure a stone that covers the button. A distance of 199.6 cm will be given to any stone that does not touch the house.

If there is a tie after both teams have completed their shootout as previously described, the last rock advantage in the first end will be determined by a coin toss.

Tiebreakers

A maximum of two (2) rounds of tiebreakers will be played after the completion of the round robin.

The team that defeated the other during the preliminary will have the choice of rock color or practice. The rocks used will be the ones of the identified sheet. As in round-robin play, a draw to the button will determine which team has the hammer in the 1st end. The games will be 8 ends.

If more than two (2) teams are tied for one of the top four positions, the teams will be ranked as follows.

- 1) Win/loss record among implicated teams only
- 2) Shootout (best 8 of 10)

There will be no tiebreaker between teams that have negative cumulative records. The head-to-head record of the implicated teams would determine the rankings. If a clear ranking cannot be established by the head-to-head records, the shootout will be used to establish the ranking (best 8 of 10). For example: two teams finish tied for 4th place after the preliminary round with records of 4 wins and 5 losses. The team who beat the other team in the round robin will finish in 4th position and the other team

éliminée. S'il y a plus que deux équipes en égalité pour la quatrième position, et les résultats des parties entre les équipes impliquées ne peut pas départager l'égalité, les cumulatifs des tirs de précision (meilleurs 8 sur 10) seraient alors utilisés directement pour déterminer les équipes qualifiées.

will be ranked fifth (and eliminated). If there are more than two teams tied for 4th place and a clear ranking cannot be established by the head-to-head results, the shootout (best 8 of 10) will determine the ranking of the tied teams.

Classement des équipes et ronde éliminatoire

À l'issue de la ronde préliminaire les équipes seront classées de 1 à 10 en fonction des critères suivants :

- 1- Fiche victoires-défaites globale
- 2- Résultat du/des partie(s) entre les équipes impliquées.
- 3- Le cumulatif des tirs de précision. Les huit (8) meilleurs résultats sur dix (10) seront comptabilisés

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 précision), sauf si elles ont une fiche victoire/défaite positive et qu'une équipe se trouverait éliminée par le critère 3 (voir Bris d'égalité).

Les équipes classées #1, #2, #3 et #4 seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront identifiées comme suit : QF1, QF2, QF3 et QF4.

Match 1 vs 2 : QF1 contre QF2

Match 3 vs 4 : QF3 contre QF4

Demi-finale : Perdant du match 1 vs 2 contre gagnant du match 3 vs 4

Finale : gagnant du match 1 vs 2 vs gagnant de la demi-finale

Temps de pratique – éliminatoires

Les temps de pratique pour les équipes participantes aux éliminatoires sont à la discrétion de l'arbitre en chef et du technicien de glace en chef. Toutes les séances de pratique seront supervisées et pourront durer un maximum de trente (30) minutes.

Les équipes auront droit de pratiquer sur la glace de leur prochaine partie et pourront utiliser n'importe quelles pierres des autres glaces.

La priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier.

Choix des pierres (ronde éliminatoire – système Page)

Au cours des éliminatoires, sauf pour la finale, l'avantage de la dernière pierre et le choix de la couleur des pierres seront accordés à l'équipe ayant la meilleure fiche victoires-défaites. L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera en premier.

Toutefois, si deux (2) équipes ont des fiches victoires-défaites identiques, l'équipe avec le meilleur classement aura le choix de

Team ranking and playoffs

After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 8 as follows:

- 1- Overall win-loss record
- 2- Head-to-head results of implicated teams
- 3- Shootout - the best six (6) out of seven (7) results will be calculated.

Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout), except if they have positive win/loss records and that applying criteria 3 would eliminate a team (see tie breakers)

Teams ranked #1, #2, #3 and #4 will be qualified for the playoff round and will be identified as follows: QF1, QF2, QF3 and QF4.

1 vs 2 game : QF1 against QF2

3 vs 4 game : QF3 against QF4

Semi-Final: Loser of 1 vs 2 game against winner of 3 vs 4 game

Final: Q1 vs winner of the semi-final

Playoff practice time

Playoff team's access to practice ice will be at the discretion of the chief umpire and the head ice technician. All practice sessions shall be supervised and shall be a maximum of thirty (30) minutes.

Teams can practice on the sheet of their next game with any combination of rocks from other sheets.

Priority for practice time will be given to teams who play in the next earliest draw.

Rock selection (playoffs - Page)

For the entirety of the playoffs with the exception of the final, last rock advantage and the choice of rock colour will be awarded to the team with the best win-loss record. The team with last rock (hammer) will practice first.

If both teams have the same win-loss record, the higher ranked team will have the choice of colour or choice of practice. Last rock

la couleur des pierres ou le choix de la pratique. Tout comme lors de la ronde préliminaire, un tir de précision servira à déterminer quelle équipe aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout. L'équipe pratiquant en premier effectuera son tir avec la rotation horaire. L'équipe ayant la deuxième pratique effectuera son tir avec la rotation anti-horaire.

Le gagnant de la demi-finale #1 (page 1 vs 2) aura le marteau pour la finale.

Page 3 vs 4 & Page 1 vs 2 : Les équipes choisiront des jeux de pierres complets (ex : pierres jaune de la glace C) et la sélection se fera dans l'ordre suivant :

- 1- Q1 sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 2- Q2 sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 3- Q3 sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 4- Q4 sélectionne 1 jeux de pierres complet
- 5- Q1 sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 6- Q2 sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 7- Q3 sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 8- Q4 sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 9- Q1 sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 10- Q2 sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 11- Q3 sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 12- Q4 sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 13- Q1 sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 14- Q2 sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 15- Q3 obtient les 2 pierres restantes
- 16- Q4 obtient les 2 pierres restantes

Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de huit (8) pierres parmi les vingt (20) pierres sélectionnées. Les équipes devront remettre le formulaire prévu à cet effet à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant la première pratique à défaut de quoi, un jeu de pierre complet leur sera attribué par l'arbitre en chef.

Demi-finale : Un tirage au sort sera effectué par l'arbitre en chef pour déterminer qui des hommes (H) ou des femmes (F) aura le premier choix de pierres.

Si les hommes remportent le tirage au sort :

- 1- Perdant 1 vs 2 H sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 2- Perdant 1 vs 2 F sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 3- Gagnant 3 vs 4 H sélectionne 1 jeu de pierres complet

advantage will be determined by a draw to the button as previously described. The team with first practice first will throw their shootout with the clockwise rotation and the team with second practice with throw their shootout with the counter clockwise rotation.

The winner of semi-finale #1 (page 1 vs 2) will have the last rock advantage in the final.

Page 3 vs 4 & Page 1 vs 2: Teams will choose full set of rocks from any sheet (example: yellows from sheet C) and the selection will be done as follows:

- 1- Q1 chooses a full set of stones
- 2- Q2 chooses a full set of stones
- 3- Q3 chooses a full set of stones
- 4- Q4 chooses a full set of stones
- 5- Q1 chooses a second full set of stones
- 6- Q2 chooses a second full set of stones
- 7- Q3 chooses a second full set of stones
- 8- Q4 chooses a second full set of stones
- 9- Q1 chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 10- Q2 chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 11- Q3 chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 12- Q4 chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 13- Q1 chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 14- Q2 chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 15- Q3 receives the 2 remaining stones of their colour
- 16- Q4 receives the 2 remaining stones of their colour

Teams must then select a set of eight (8) stones from their twenty (20) by completing the provided form and returning it to the head official at least 30 minutes before the start of the first practice. The head official will select a set of stones for any team who has not respected this rule.

Semi-Final: A coin flip will be done by the chief umpire to determine if the men (M) or women (W) will get the first choice of rocks.

If the men win the coin flip:

- 1- Loser of 1 vs 2 M chooses a full set of stones
- 2- Loser of 1 vs 2 W chooses a full set of stones
- 3- Winner of 3 vs 4 M chooses a full set of stones
- 4- Winner of 3 vs 4 W chooses a full set of stones
- 5- Loser of 1 vs 2 W chooses a second full set of stones

- 4- Gagnant 3 vs 4 F sélectionne 1 jeux de pierres complet
- 5- Perdant 1 vs 2 F sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 6- Perdant 1 vs 2 H sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 7- Gagnant 3 vs 4 F sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 8- Gagnant 3 vs 4 H sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 9- Perdant 1 vs 2 H sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 10- Perdant 1 vs 2 F sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 11- Gagnant 3 vs 4 H sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 12- Gagnant 3 vs 4 F sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 13- Perdant 1 vs 2 F pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 14- Perdant 1 vs 2 H pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 15- Gagnant 3 vs 4 F obtient les 2 pierres restantes
- 16- Gagnant 3 vs 4 H 2 pierres restantes

Si les femmes remportent le tirage au sort :

- 1- Perdant 1 vs 2 F sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 2- Perdant 1 vs 2 H sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 3- Gagnant 3 vs 4 F sélectionne 1 jeu de pierres complet
- 4- Gagnant 3 vs 4 H sélectionne 1 jeux de pierres complet
- 5- Perdant 1 vs 2 H sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 6- Perdant 1 vs 2 F sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 7- Gagnant 3 vs 4 H sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 8- Gagnant 3 vs 4 F sélectionne un deuxième jeu de pierres complet
- 9- Perdant 1 vs 2 F sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 10- Perdant 1 vs 2 H sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 11- Gagnant 3 vs 4 F sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 12- Gagnant 3 vs 4 H sélectionne 2 pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 13- Perdant 1 vs 2 H pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 14- Perdant 1 vs 2 F pierres supplémentaires parmi les pierres restantes
- 15- Gagnant 3 vs 4 H obtient les 2 pierres restantes
- 16- Gagnant 3 vs 4 F 2 pierres restantes

- 6- Loser of 1 vs 2 M chooses a second full set of stones
- 7- Winner of 3 vs 4 W chooses a second full set of stones
- 8- Winner of 3 vs 4 M chooses a second full set of stones
- 9- Loser of 1 vs 2 M chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 10- Loser of 1 vs 2 W chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 11- Winner of 3 vs 4 M chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 12- Winner of 3 vs 4 W chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 13- Loser of 1 vs 2 W chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 14- Loser of 1 vs 2 M chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 15- Winner of 3 vs 4 W receives the 2 remaining stones of their colour
- 16- Winner of 3 vs 4 M receives the 2 remaining stones of their colour

If the women win the coin flip:

- 1- Loser of 1 vs 2 W chooses a full set of stones
- 2- Loser of 1 vs 2 M chooses a full set of stones
- 3- Winner of 3 vs 4 W chooses a full set of stones
- 4- Winner of 3 vs 4 M chooses a full set of stones
- 5- Loser of 1 vs 2 M chooses a second full set of stones
- 6- Loser of 1 vs 2 W chooses a second full set of stones
- 7- Winner of 3 vs 4 M chooses a second full set of stones
- 8- Winner of 3 vs 4 W chooses a second full set of stones
- 9- Loser of 1 vs 2 W chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 10- Loser of 1 vs 2 M chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 11- Winner of 3 vs 4 W chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 12- Winner of 3 vs 4 M chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 13- Loser of 1 vs 2 M chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 14- Loser of 1 vs 2 W chooses 2 additional stones from the remaining stones
- 15- Winner of 3 vs 4 M receives the 2 remaining stones of their colour
- 16- Winner of 3 vs 4 W receives the 2 remaining stones of their colour

Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de huit (8) pierres parmi les vingt (20) pierres sélectionnées. Les équipes devront remettre le formulaire prévu à cet effet à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant la première pratique à défaut de quoi, un jeu de pierre complet leur sera attribué par l'arbitre en chef.

Finale : Les équipes peuvent se constituer un jeu de huit (8) pierres parmi toutes les pierres disponibles (glaces A, B, C, D et E). Les équipes devront remettre le formulaire prévu à cet effet à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant la première pratique à défaut de quoi, un jeu de pierres complet leur sera attribué par l'arbitre en chef.

Teams must then select a set of eight (8) stones from their twenty (20) by completing the provided form and returning it to the head official at least 30 minutes before the start of the first practice. The head official will select a set of stones for any team who has not respected this rule.

Final: Teams may create a set of eight (8) stones by combining any stones from all available sheets (Sheets A, B, C, D and E). Teams must complete the provided form and return it to the head official at least 30 minutes before the start of the first practice. The head official will select a set of stones for any team who has not respected this rule.

ANNEXE A – HORAIRE DES PRATIQUES

APPENDIX A – TEAM PRACTICE

<p>Groupe 1 – Heure à déterminer</p> <p>La glace de départ se trouve dans le tableau ci-dessous. Après chaque 10 minutes les équipes changeront de glaces vers la droite</p>

<p>Groupe 2 – Heure à déterminer</p> <p>La glace de départ se trouve dans le tableau ci-dessous. Après chaque 10 minutes les équipes changeront de glaces vers la droite</p>

ANNEXE B – CODE D'ÉTHIQUE CQ CONCERNANT L'UTILISATION DES MÉDIAS SOCIAUX

Sans aucun doute, la situation a changé en ce qui concerne la façon dont les médias, les fans et les joueurs interagissent et il est reconnu que les diverses formes de médias sociaux représentent une occasion précieuse pour la communication. Les concurrents sont encouragés à adopter ces médias sociaux, car ils présentent des pistes pour promouvoir le curling ainsi que leurs équipes. Mais il doit y avoir certaines responsabilités rattachées à l'utilisation de ces médias sociaux, en particulier lorsque les concurrents participent à des événements provinciaux, nationaux et championnats du monde lorsque la visibilité est à son comble.

Ceci étant dit, voici quelques conseils :

- Être conscient du fait que, comme les athlètes de haut niveau, les compétiteurs sont à l'honneur et ils représentent toujours non seulement eux-mêmes, mais leurs équipes, leurs coéquipiers, leur famille et Curling Québec comme participants à un championnat majeur. Il n'y a pas d'interrupteur marche-arrêt quand il s'agit de cette responsabilité.

- Il n'y a pas de "sous le couvert de l'anonymat" en matière de communication via les médias sociaux. Il est illégal d'usurper l'identité d'une autre personne. Frapper le bouton « retour » sur un Tweet, et vous faites partie du dossier public, le message peut être distribué à des milliers de personnes en seulement quelques secondes. Évitez d'utiliser les médias sociaux lorsque vous êtes en colère ou en consommant de l'alcool. Aussi, lors des événements, on recommande d'éviter de lire les réponses de Twitter ou les messages sur Facebook adressés à votre équipe. C'est une réalité qu'il y aura des opposants qui prennent plaisir à dénigrer des compétiteurs ou leurs coéquipiers. Leur répondre ne sert à rien. Les éviter est la meilleure chose à faire. Idéalement, ayez quelqu'un de l'extérieur qui filtre les réponses pour empêcher que les messages négatifs vous parviennent.

- Soyez bien astucieux quant au contenu d'un message. Il n'y a jamais rien de mal à prendre la voie rapide quand il s'agit de débattre des événements, des officiels ou des adversaires. Les compétiteurs aident leur sport et leur équipe en présentant une image positive et respectueuse à ceux qui lisent votre message. Remercier ses fans et louer ses coéquipiers et ses adversaires sont de bons moyens de faire cela.

- Les compétiteurs n'aident pas le sport et causent du tort à leurs coéquipiers en envoyant des messages négatifs ou en partageant/relayant des messages négatifs d'autres personnes. Ceux-là peuvent contenir des critiques de leurs adversaires, coéquipiers, officiels, événements, commanditaires, installations et des conditions de jeu ou des insultes sexistes, racistes ou homophobes. Il s'agit d'une consigne pour toute l'année, mais sachez que si cela se produit au cours d'un championnat provincial, national, mondial ou tout autre événement sous la juridiction de l'Association canadienne de Curling ou de Curling Québec, les compétiteurs peuvent et seront passibles d'une amende et/ou d'une suspension pour tout ce que Curling Canada ou Curling Québec considère préjudiciable au curling.

- Au cours des épreuves de qualification ou de championnat, les compétiteurs devraient être conscients des commanditaires. On doit se rappeler que les partenariats de Curling Québec avec Brosses Performance, PCW, Kruger inc., Jet Ice et ceux de Curling Canada telles que Tim Hortons, Kruger inc., New Holland, Ford du Canada, World Financial Group et Capital One, pour n'en nommer que quelques-uns, sont responsables du succès de nos événements. Curling Québec et Curling Canada demandent aux compétiteurs de respecter ces partenariats : A) en n'envoyant pas de messages qui sembleraient critiquer les commanditaires et B) en envoyant des messages qui mettent en valeur les compétiteurs de nos partenaires. Cela s'applique spécifiquement au cours des championnats. On reconnaît que certaines équipes ont des partenariats avec des commanditaires rivaux. Le fait est qu'il y a plus de 340 jours dans une année pour faire l'éloge des parrains de l'équipe ; on insiste que durant l'événement lui-même, on s'en abtienne par respect pour nos partenaires qui rendent possible la tenue des événements majeurs.

- Pendant les championnats, par respect pour l'intégrité du jeu, il sera interdit aux joueurs, aux entraîneurs et aux remplaçants sur l'aire de jeu d'utiliser toute forme de médias sociaux 15 minutes avant jusqu'à la fin des matchs. Les équipes peuvent, toutefois, nommer quelqu'un assis dans les estrades ou regardant la télévision pour envoyer des messages via les médias sociaux pourvu qu'il n'y ait aucun contact direct avec les joueurs, l'entraîneur ou le remplaçant sur l'aire de jeu.

ANNEXE C – SCÉNARIOS EN CAS D'ÉGALITÉ – RONDE PRÉLIMINAIRE

2 équipes en égalité pour la 4^e position	Bris d'égalité entre les deux équipes.
3 équipes en égalité pour la 3^e position	Les équipes sont classées de 1 à 3. 1 est qualifiée Q3, bris d'égalité entre 2 et 3 pour déterminer Q4.
3 équipes en égalité pour la 4^e position	Les équipes sont classées de 1 à 3. Bris #1 : 2 vs 3 Bris #2 : gagnant de Bris #1 vs 1
4 équipes en égalité pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 4. 1 et 2 seront qualifiées, bris d'égalité entre 3 et 4 pour déterminer Q4.
4 équipes en égalité pour la 3^e position	Les équipes seront classées de 1 à 4. Équipe 1 sera Q3 Ronde #1 : Équipe 3 contre 4 Ronde #2 : Gagnants de la ronde 1 de bris d'égalité contre 2. Le gagnant sera Q4
4 équipes en égalité pour la 4^e position	Les équipes seront classées de 1 à 4. Ronde #1 : 1 vs 4, 2 vs 3 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
5 équipes en égalité pour la 1^{ère} position	Les équipes sont classées de 1 à 5. L'équipe classée #1 est qualifiée Q1 L'équipe classée #2 est qualifiée Q2 L'équipe classée #3 est qualifiée Q3 Bris d'égalité entre 4 et 5. Le gagnant est Q4
5 équipes en égalité pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 5. L'équipe classée #1 est qualifiée Q2 L'équipe classée #2 est qualifiée Q3 Ronde #1 : Équipe 4 contre 5 Ronde #2 : Gagnants de la ronde 1 de bris d'égalité contre 3. Le gagnant sera Q4
5 équipes en égalité pour la 3^e position	Les équipes sont classées de 1 à 5. L'équipe classée #1 est qualifiée Q3. Ronde #1 : 2 vs 5, 3 vs 4 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4

5 équipes en égalité pour la 4^e position	Les équipes sont classées de 1 à 5. 5 est éliminé Ronde #1 : 1 vs 4, 2 vs 3 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
6 équipes en égalité pour la 1^{ère} position	Les équipes sont classées de 1 à 6. L'équipe classée #1 est qualifiée Q1 L'équipe classée #2 est qualifiée Q2 L'équipe classée #3 est qualifiée Q3 Ronde #1 : 5 vs 6 Ronde #2 : 4 contre gagnant du premier bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
6 équipes en égalité pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 6. L'équipe classée #1 est qualifiée Q2 L'équipe classée #2 est qualifiée Q3 Ronde #1 : 3 vs 6, 4 vs 5 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
6 équipes en égalité pour la 3^e position	Les équipes sont classées de 1 à 6. L'équipe classée #6 est éliminée L'équipe classée #1 est qualifiée Q3 Ronde #1 : 3 vs 6, 4 vs 5 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
6 équipes en égalité pour la 4^e position	Les équipes sont classées de 1 à 6. L'équipe classée #6 est éliminée L'équipe classée #5 est éliminée Ronde #1 : 1 vs 4, 2 vs 3 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
7 équipes en égalité pour la 1^{ière} position	Les équipes sont classées de 1 à 7. L'équipe classée #1 est qualifiée Q1. Ronde #1 : 4 vs 7, 5 vs 6 Ronde #2 : 2 vs gagnant de 5 vs 6, et 3 vs gagnant de 4 vs 7
7 équipes en égalité pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 7. L'équipe classée #1 est qualifiée Q2. L'équipe classée #2 est qualifiée Q3. L'équipe classée #7 est éliminée. Ronde #1 : 3 vs 6, 4 vs 5 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
8 équipes en égalité pour la 1^{ière} position	Les équipes sont classées de 1 à 8. L'équipe classée #1 est qualifiée Q1. L'équipe classée #2 est qualifiée Q2. L'équipe classée #3 est qualifiée Q3. L'équipe classée #8 est éliminée. Ronde #1 : 4 vs 7, 5 vs 6

	Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4
<i>9 équipes en égalité pour la 1^{ère} position</i>	Les équipes sont classées de 1 à 9. L'équipe classée #1 est qualifiée Q1. L'équipe classée #2 est qualifiée Q2. L'équipe classée #3 est qualifiée Q3. L'équipe classée #8 est éliminée. L'équipe classée #9 est éliminée. Ronde #1 : 4 vs 7, 5 vs 6 Ronde #2 : Gagnants des deux premiers bris d'égalité. Le gagnant sera Q4

ANNEXE D – CODE D'ÉTHIQUE DU PARTICIPANT

APPENDIX D – PARTICIPANT'S CODE OF ETHICS

Il est attendu que tout joueur ou joueuse participant à un tournoi, un championnat ou à un événement officiel sanctionné par Curling Québec doit se comporter de façon respectueuse envers ses coéquipiers, ses adversaires, les arbitres, les organisateurs, les spectateurs et toute autre personne présente.

Ainsi, les comportements suivants ne seront dorénavant plus tolérés lors des événements sanctionnés par Curling Québec :

- Coup de balai : tout coup de balai effectué sur la surface de jeu ou à l'extérieur, endommageant ou non la glace.
- Langage abusif : blasphèmes, etc.

Sanctions

Les arbitres en chef auront l'obligation d'appliquer les sanctions suivantes:

- Première offense dans un match : avertissement. L'arbitre en chef informera le/la joueur/joueuse concerné lorsque le bout sera complété.
- Deuxième offense dans un match pour un même joueur: expulsion; tel que stipulé dans la réglementation officielle de Curling Canada, le ou la joueuse expulsé(e) ne peut pas être remplacé(e) (Règle 21-7) et l'équipe doit terminer la partie avec trois joueurs.
- Troisième offense pour un même joueur dans le même tournoi : expulsion définitive de l'événement et convocation auprès du comité de discipline de CQ.

ANNEXE E – ENTENTE DE PARTICIPATION

En considérant que Curling Québec accepte que je participe à un championnat provincial, je consens à ce qui suit :

1. Je reconnais avoir reçu et lu les règlements pour le championnat provincial désigné.
2. Je m'engage à respecter toutes les règles et règlements en regard de la publicité, de la promotion et du code vestimentaire tel qu'établi par Curling Québec et ses commanditaires, dont j'ai pris connaissance dans le Guide des compétiteurs.
3. Je vais me conformer aux programmes antidopage de l'Association mondiale de curling (WCF) et du Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES) qui exigent d'éviter de consommer des substances interdites. S'il y a lieu, je me soumettrai aux tests de dépistages de substances interdites effectués par un représentant de l'Association ou toute autre personne ayant l'autorité de le faire.
4. Je consens à ce que Curling Québec et son mandataire :
 - photographient ;
 - enregistrent des vidéos ;
 - filment ; et/ou
 - enregistrent ma voix ; et suite à
 - montrent, publient et diffusent mon nom ou photographies, vidéos, films, ou tout autre portrait de moi ou tout enregistrement de ma voix pour n'importe quelle promotion, reportage ou publicité sur ou en relation avec Curling Québec ou l'événement.
5. Pour la promotion du curling lors de la diffusion de l'événement, je consens à :
 - être interviewé pendant l'événement et
 - porter, à la demande de Curling Québec, un micro lors de la compétition.

J'accepte les conditions de cette entente comme en fait foi ma signature.

Signé le	(Jour)		(Mois)		(Année)	
----------	--------	--	--------	--	---------	--

Équipe	Lettres moulées	Signature	Courriel
Capt			
3e			
2e			
1er			
5e			
Ent.			

IL EST OBLIGATOIRE DE:

1. signer (par tous les joueurs/joueuses de l'équipe et l'entraîneur si applicable)
2. remettre à l'arbitre en chef au championnat provincial AVANT de jouer votre PREMIER match.