FINALE DU CIRCUIT PROVINCIAL MASCULIN 2023

2023 MEN'S PROVINCIAL CIRCUIT FINAL

Informations générales et réglementation spécifique

General information & specific rules

Club de curling Aurèle-Racine

Aurèle-Racine curling club

17-19 novembre 2023 / November 17-19, 2023

1- INFORMATIONS GÉNÉRALES / GENERAL INFORMATIONS

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 Club de curling Aurèle-Racine 3010, place des Loisirs Sorel-Tracy, QC, J3R 5S5	***Host site*** Aurèle-Racine curling club 3010, place des Loisirs Sorel-Tracy, QC, J3R 5S5
Arbitres en chef M. Roger Grégoire (arbitre en chef) M. Mario Deshaies (adjoint)	***Head Umpires*** Mr. Roger Grégoire (head official) Mr. Mario Deshaies (assistant)
Réunion des équipes Il n'y aura pas de réunion des équipes avant le début du championnat. Nous considérons que tous les joueurs des 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 players from 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.

2- RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

Formule de championnat Les dix (10) équipes seront divisées en deux (2) sections de cinq (5) équipes qui disputeront un tournoi à la ronde intra-section. Les trois (3) meilleures équipes de chaque section seront qualifiées pour la ronde éliminatoire.	***Championship format*** The ten (10) teams will be divided into two (2) sections of five (5) teams who will play a round robin. The best three (3) teams from each pool will be qualified for the playoff round.
Durée des matchs Les matchs seront de huit (8) bouts et il n'y aura pas de pause après le quatrième (4e) bout. Tous les matchs prévus dans le cadre du championnat devront obligatoirement être disputés à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire seulement après que le quatrième (4e) bout soit complété. S'il y a égalité à la suite des bouts réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de bouts supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.	***Length of games*** All games will be eight (8) ends and there will be no break after the conclusion of the fourth (4th) 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 fourth (4th) end. 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.
Zone de garde protégée (ZGP) La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat : 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 sixième (6e) pierre du bout. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la sixième (6e) pierre du bout, 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 sortie à n'importe quel moment. 2) La troisième, la quatrième ou la cinquième pierre lancée dans un bout 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 règle12(2).	***Free guard zone (FGZ)*** The 5-rock rule will be applied throughout the entire championship: 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 12(2).
Zone sans ricochet Si, avant que la sixième pierre d'une manche ne soit lancée, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse dans la zone de garde protégée (ZGP) et mordante de la ligne médiane vers une position où elle n'est plus mordante de la ligne médiane et dans la ZGP, l'équipe non fautive a la possibilité de : (i) Retirer du jeu la pierre lancée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées à la position qu'elles occupaient avant que l'infraction ne se produise ; ou	***No tick zone*** If, prior to the delivery of the sixth stone of an end, a delivered stone causes, either directly or indirectly, an opposition stone in the Free Guard Zone (FGZ) which is touching the centre line to be moved to an off-centre line position, the non-offending team has the option to: (i) remove the delivered stone from play, and replace all stones that were displaced to their positions prior to the violation taking place; or

(ii) (ii) Laisser toutes les pierres là où elles se sont arrêtées.	(ii) (ii) leave all stones where they came to rest.
Équipement – Têtes de brosse autorisées 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 le match en cours.	***Equipment – Approved broom heads*** 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.
Remplaçants : Si un ou des joueurs d'une équipe ne sont pas en mesure de disputer un match, les options suivantes s'appliqueront : • L'équipe peut jouer avec leur cinquième joueur • L'équipe peut choisir de jouer à trois • L'équipe peut utiliser un joueur admissible de la même catégorie (homme) qui n'est pas officiellement inscrit au sein d'une équipe participante à la finale du circuit. • Un minimum de trois (3) joueurs de l'équipe officielle (5e joueur inclus) doit cependant être présent sur les glaces en tout temps. L'équipe ne peut pas utiliser plus d'une personne qui n'est pas inscrite sur son alignement officiel pour l'entièreté du tournoi.	***Substitutes*** If one or multiple players are not able to play a game, the following options apply: • The team can play with their fifth (5th) player • The team can choose to ply with three (3) players • The team can use a player that would be eligible in the same category (men) that is not officially registered on a team playing in the circuit final. • A minimum of three (3) players of the officially registered team (5th player included) must be present on the ice at all times. The team can't use more than one player who is not registered on their official lineup for the whole championship.
Temps de réflexion Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter les huit (8) bouts sera de trente (30) minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.	***Thinking Time*** Thirty (30) minutes of thinking time will be allotted to each team to play a eight (8) end game. Each team will be given 4.5 minutes to complete each extra end.
Temps morts Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par match et à un (1) temps mort à chacun des bouts supplémentaires. Le chronométreur arrêtera le temps au signal provenant d'un joueur de l'équipe en jeu. Les temps morts sont d'une durée de 60 secondes (excluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur. Du temps de déplacement additionnel pour l'entraineur ou le 5e joueur pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef. L'entraîneur ou le cinquième (5ième) joueur (mais pas les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 60 secondes du temps mort. L'entraîneur ou le cinquième (5ième) joueur de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité le plus rapprochée de leur siège réservé seulement.	***Timeouts*** Each ach team may use two (2) timeouts per game, and one (1) time out for each extra end. The timer will stop the clock once a player on the ice has signaled that they would like to take a timeout. Each timeout will last no longer than 60 seconds excluding travel time by the coach or 5th player. Additional travel time for the coach or fifth player may be added at the head official's discretion. The coach or the fifth player (but not both) can join the team on the ice at any time during a timeout. 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.

Périodes d'échauffement d'avant-match – ronde préliminaire Un tirage au sort sera effectué avant chacun des matchs (au moins 30 minutes avant l'heure prévue) de la ronde préliminaire pour déterminer quelle équipe s'exercera en premier. L'équipe qui gagne le tirage au sort aura le choix de la période ou de la couleur des pierres et doit en informer l'arbitre en chef. Les périodes d'échauffement d'avant-match débuteront vingt (20) minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel. Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement sur leur piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser cinq (5) minutes suivies d'une (1) minute pour le placement de dernière pierre (PDP).	***Pre-game practices – preliminary round*** A coin toss will be held before each game (at least 30 minutes before the schedules game time) of the preliminary round to determine what team will practice first. The team that wins the coin toss will have the choice of practice or rock colour and must inform the head official. Pre-game practices will begin twenty (20) 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 five (5) minutes per team, plus one (1) minute to throw the draw to the button for last rock advantage.
Avantage de la dernière pierre - ronde préliminaire L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un (1) placement effectué après la période d'échauffement d'avant match. L'équipe avec la première période effectuera son placement avec la rotation horaire (in-turn pour les droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe avec la deuxième période lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour les droitiers) pour son placement dès la fin de sa période d'échauffement. Si la distance est de 0,0 cm (* par triangulation) ou 199,6 cm, un autre joueur de l'équipe lancera une deuxième pierre (la distance obtenue ne sera pas utilisée dans le calcul du cumulatif net des placements). Si les deux équipes sont toujours à égalité après 2 placements, l'avantage de la dernière pierre lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.	***Last rock advantage - preliminary round*** Last rock advantage will be determined by one (1) draw to the button made after the pre-game practice. The team practicing first will throw their shootout with the clockwise rotation (in-turn for right handed curlers) immediately after their pre-game practice. The team practicing second will throw their shootout with the counter clockwise rotation (out-turn for right handed curlers) immediately after their pre-game practice. If a distance of 0.0 cm or 199.6 cm (with triangulation) a different player will throw a second stone (the distance obtained will not be used to calculate the total shootout distances. 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.
Placements après la ronde préliminaire Toutes les équipes qui ne sont pas mathématiquement éliminées de la compétition doivent effectuer quatre (4) placements immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde (sans essais avant les placements). Les quatre (4) membres lanceront donc une pierre en respectant les règlements de curling. Le cumulatif des tirs de précision pourra être utilisé pour classer les équipes dans leurs sections. Les équipes peuvent utiliser la rotation de leur choix et peuvent varier la rotation choisie pour chaque membre de l'équipe. Si une équipe joue le match à 3 joueurs, elle désignera un joueur qui lancera deux (2) placements avant de commencer ses placements. Ce joueur devra lancer le premier (1er) et le quatrième (4e) placement.	***Shootout after the preliminary round*** All teams who are not mathematically eliminated from the event must throw four (4) shootouts immediately after their last round robin game (with no practice throws before their shootouts). The four (4) team members will throw one (1) rock while respecting the rules of curling. The total shootout distance could be used to rank teams within their section. The teams can use the rotation that they choose and can change rotation for each team member. If a team is playing the game with only 3 players, they must designate a player that will throw 2 shootouts before throwing the first one. This player will throw the first and fourth shootout.

Classement des équipes À l'issue de la ronde préliminaire les équipes de chaque section seront classées de 1 à 5 en fonction des critères suivants : 1- Fiche victoires et défaites globale 2- Résultat du/des partie(s) entres les équipes impliquées. 3- Le cumulatif des tirs de précision. Les sept (7) meilleurs résultats sur huit (8) seront comptabilisés Toutes les équipes toujours à égalité à la suite de l'application des critères #1 et #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (placements PDP) Les équipes classées #1, #2 et #3 de chaque section seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront identifiées comme suit : QA1, QA2 et QA3, ainsi que QB1, QB2 et QB3.	***Team ranking*** After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 5 as follows: 1- Overall win-loss record 2- Head-to-head results of implicated teams 3- Shootout - the best seven (7) out of eight (8) 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) Teams ranked #1, #2 and #3 in each pool will be qualified for the playoff round and will be identified as follows: QA1, QA2 and QA3, as well as QB1, QB2 and QB3.
Ronde éliminatoire Pour l'entièreté de la ronde éliminatoire, l'avantage de la dernière pierre et le choix de la couleur seront accordés à l'équipe ayant la meilleure fiche victoire et défaite lors de la ronde préliminaire. L'équipe ayant le marteau pratiquera en premier. Si les deux équipes ont une fiche victoire et défaite identique, l'équipe la mieux classée aura le choix de couleur ou de pratique et l'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un placement de dernière pierre tel que décrit lors de la ronde préliminaire. Quarts de finale : • Quart-de-finale #1 : QB2 contre QA3 • Quart-de-finale #2 : QA2 contre QB3 Demi-finales : • Demi-finale #1 : Gagnants des quarts-de-finale #1 contre QA1 • Demi-finale #2 : Gagnants des quarts-de-finale #2 contre QB1 Finale : Gagnants des deux demi-finales Dans l'éventualité ou une équipe déjà qualifiée pour le Tankard Hardline 2024 joue en finale, l'autre équipe obtiendra automatiquement son laissez-passer pour le championnat provincial. Le match de finale doit tout de même être disputé tel que décrit précédemment.	***Playoff round*** For the entirety of the playoffs, last rock advantage and rock colour will be awarded to the team with the best win-loss record in the preliminary round. The team with hammer will practice first. If both teams have the same win-loss record, the team with the best ranking will have the choice of practice or rock colour. Last rock advantage will be determined in the same way as during the preliminary round. Quarter-final : • Quarter-final #1: QB2 vs QA3 • Quarter-final #2: QA2 vs QB3 Semi-finals : • Semi-final #1: Winners of quarterfinals #1 against QA1 • Semi-final #2: Winners of quarterfinals #2 against QB1 Final: winners of both semi-finals If a team that is already qualified for the 2024 Hardline Tankard is playing in the final, the other team will automatically earn their spot in the provincial championship. The game still must be played as described previously.