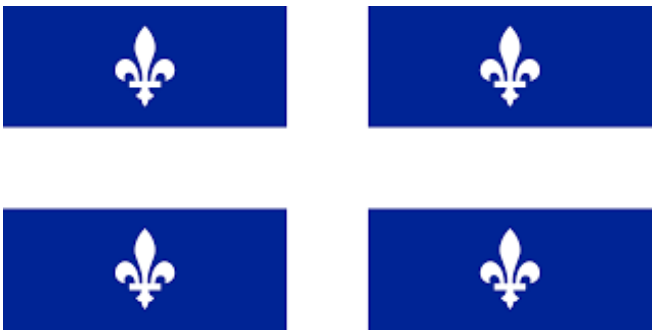

CHAMPIONNAT PROVINCIAL DE CURLING AVEC TIGE

STICK CURLING PROVINCIAL CHAMPIONSHIP

CLUB DE CURLING LACOLLE
LACOLLE CURLING CLUB

1-3 février 2024
February 1-3 2024
Le 4 février si necessaire
February 4th if necessary

Contact: Cathy MacCallum cwmaccallum@hotmail.com/ 450-294-2805

Informations générales Frais d'inscription : 150$ / équipe Club hôte : club de curling Lacolle, 7 rue Curling, Lacolle, Québec, J0J 1J0 Contact : Cathy MacCallum (450) 294-2805 cwmaccallum@hotmail.com Enjeu : 2 laissez-passer pour le championnat canadien 2024 Toronto en Ontario. Info : championnat indépendant mais l'horaire de championnat et les règlements seront sanctionnés (approuvés) par Curling Québec. Date limite d'inscription : 14 janvier 2024	***General information*** Registration fees: $150/team Host club: Lacolle Curling Club, 7 Curling Street, Lacolle, QC, J0J 1J0 Contact: Cathy MacCallum (450) 294-2805 cwmaccallum@hotmail.com At stake: 2 entries for the 2024 Canadian Stick Curling Championship in Toronto, Ontario Info: Independent championship but the official draw and rules will be sanctioned (approved) by Curling Quebec. Registration deadline: January 14, 2024
Règlements généraux L'ACCAT applique règlements généraux de Curling Canada, avec les exceptions suivantes : 1. Une équipe est composée de deux (2) joueurs peu importe le sexe de ceux-ci. 2. Un membre de chaque équipe sera positionné à chacune des extrémités de la piste. Les joueurs ne doivent pas traverser le centre de la piste (sauf tel que prévu aux points 9 et 10). 3. Les deux (2) joueurs à une extrémité de la glace, lanceront six (6) pierres en alternance avec leur adversaire. À l'autre extrémité les deux (2) autres joueurs joueront le rôle de capitaine (skip). Ensuite, les rôles seront inversés. Tous les matchs sont de six (6) bouts. 4. Chaque pierre sera lancée avec une tige de lancement. Ce lancer devra être effectué en accord avec les règlements de Curling Canada concernant le curling avec une tige de lancement (règlement 17 (3) à 17 (7) des règlements généraux) 5. Une pierre est en jeu lorsqu'elle rejoint la ligne de jeu la plus rapprochée. 6. Une pierre qui ne rejoint pas la ligne de jeu la plus rapprochée peut être retournée au joueur qui la relancera selon le même coup et la même brosse cible initialement demandés. 7. Aucun balayage/brossage entre les deux (2) lignes de jeu.	***Official rules*** The CSCA applied the Rules of Curling for General Play, as approved by Curling Canada with the following exceptions: 1. Each team is comprised of two (2) players regardless of gender. 2. One (1) member of each team stays at each end of the rink and must not cross center ice (except as provided for in rules 9 and 10 below). 3. The two (2) delivering curlers alternately deliver six (6) stones each per end, while their teammates act as the skip that end. Then the roles are reversed. All games are six (6) ends. 4. Each stone must be delivered with a delivery stick. The delivery must be in accordance with Curing Canada's rules for curling with a delivery stick (rule 17 (3) to 17 (7) of the rules of curling for general play) 5. A stone is in play when it reaches the hog line at the delivering end. 6. A stone that has not reached the hog line at the delivering end may be returned to the player and redelivered. The player will redeliver the same called shot and ice. 7. Sweeping is not allowed between the hog lines.

8. Le moratoire sur le balayage 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. 9. Les trois premières pierres lancées dans n'importe quel bout ne pourront être sorties du jeu avant le lancer de la quatrième pierre. Quand une pierre de l'équipe adverse est sortie du jeu avant le lancer de la quatrième pierre du bout, soit directement ou indirectement, **sans exception,** la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres déplacées le plus près possible de leurs positions initiales. 10. Chaque équipe peut demander deux (2) temps morts (90 secondes) par match et un (1) temps mort (90 secondes) pour un bout supplémentaire. Les joueurs peuvent se rencontrer n'importe où sur la surface de la glace y compris dans l'aire de jeu entre les deux lignes de jeu. Les membres de l'équipe adverse pourront également se rencontrer pendant ce temps. Ils peuvent se rencontrer soit derrière la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu ou sur le trottoir sur le côté de l'aire de jeu. 11. En cas d'égalité, après six (6) bouts, on jouera un bout supplémentaire dans lequel chaque joueur lancera trois (3) pierres. Les joueurs inverseront ensuite leur rôle au milieu du bout supplémentaire afin de compléter le bout.	8. 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. 9. The first three (3) stones delivered in any end may not be removed from play before delivery of the fourth stone of that end. When an opposition's stone(s) is removed from play prior to the fourth stone of the end, directly or indirectly and without exception, the delivered stone is removed from play and any other displaced stones are replaced as close as possible to their original position(s). 10. Each team may call a maximum of two (2), 90-second, time outs during a game. During an extra end, one 90-second timeout per team is allowed. When a timeout is called, the team may consult anywhere on the ice surface, including the playing area between the hog lines. The opposing team can also meet during the timeout. They can meet outside the hog line of the receiving end or on the boards but not in the playing area inside the hog line of the receiving end. 11. In case of a tie, an extra end is played, with each team delivering three (3) stones. The curlers then exchange roles at the mid-point of the extra end to complete the end
Zone sans ricochet Veuillez noter que le règlement de la zone sans ricochet ne sera pas appliqué pour le championnat.	***No tick zone*** Please note that the no tick rule will not be applied for this championship
Formule du championnat Les huit (8) équipes disputeront un tournoi à la ronde (7 parties) à l'issue duquel les quatre (4) meilleures équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. Dans l'éventualité ou il n'y aurait pas huit (8) équipes inscrites au championnat, le comité organisateur se réserve l'accord de modifier la formule du championnat avec l'accord de Curling Québec. Le comité organisateur ainsi que Curling Québec se réservent également le droit de recruter une équipe après la date limite d'inscription pour permettre d'avoir une formule de championnat plus équitable.	***Championship format*** The eight (8) teams will play a full round robin. Following the round robin, the top four (4) teams will qualify for the playoff round. In the case where the number of registrations is different than eight (8) teams, the organising committee has the right to modify the championship format with the authorisation of Curling Quebec. The organising committee and Curling Quebec have the right to recruit an extra team after the registration deadline to allow for a fairer championship format.

Périodes d'échauffement d'avant-match Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement sur la piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser quatre (4) minutes, plus une (1) minute pour le tir de précision.	***Pre-game practices*** Both teams will have a chance to practice on their assigned sheet. Practice sessions will be a maximum of four (4) minutes per team, plus one (1) minute to throw the shootout.
Avantage de la dernière pierre (ronde préliminaire) L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un (1) placement effectué lors de la période d'échauffement d'avant-match. Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins trois (3) placements pendant le tournoi à la ronde et les deux (2) équipes devront déclarer le joueur qui effectuera le placement à l'arbitre avant le début de la première période La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres rouges s'échauffera en premier et effectuera son tir de précision placement avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe lançant les pierres bleues s'échauffera en deuxième et lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour son placement Une distance de 0 cm sera accordée à une pierre qui s'immobilise directement sur le bouton et qui ne peut pas être mesurée. Une distance de 185.6 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.	***Last rock advantage (preliminary round)*** Last rock advantage will be determined by a shootout thrown during the pre-game practice. Each member of the team must throw at least three (3) shootouts during the round robin. 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 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 blue stones will practice second and will complete their shootout using the counter-clockwise rotation (out-turn for right-handed curlers). A distance of 0.0 cm will be given to any stone that covers the pin and cannot be measured. A distance of 185.6 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.
Bris d'égalité Il n'y aura pas de bris d'égalité de disputé dans le cadre du championnat.	***Tiebreakers*** No tiebreaker games will be played at this championship.
Classement des équipes et ronde éliminatoire À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées de 1 à 8 en fonction des critères suivants : 1- Fiche victoires-défaites globale 2- Fiche victoires-défaites entre les équipes impliquées seulement 3- Le cumulatif des tirs de précision - les six (6) meilleurs résultats sur sept (7) seront comptabilisés	***Team ranking and playoffs*** After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 8 in each section as follows: 1. Overall win-loss record 2. Win-loss record between only the implicated teams 3. Shootout total – only best six (6) of seven (7) results will be counted

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). Les quatre (4) meilleures équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront identifiées comme suit : Q1, Q2, Q3 et Q4. <u>Demi-finale #1 :</u> Q1 vs Q4 <u>Demi-finale #2 :</u> Q2 vs Q3 <u>Finale Or :</u> Équipes gagnantes des deux demi-finales <u>Finale Bronze :</u> Équipes perdantes des deux demi-finales	Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout) The top four (4) teams will advance to the playoff round and will be identified as Q1. Q2, Q3 and Q4. <u>Semi-final #1:</u> Q1 vs Q4 <u>Semi-final #2:</u> Q2 vs Q3 <u>Gold final:</u> Both winning teams of the semi-final games <u>Bronze final:</u> Both loosing teams of the semi-final games
<u>Choix de la couleur des pierres et avantage de la dernière pierre – Ronde éliminatoire</u> Au cours des éliminatoires, 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 s'exercera en premier. Si deux (2) équipes ont des fiches victoires-défaites identiques, l'équipe avec le meilleur classement aura le choix de la couleur des pierres ou de l'ordre des périodes d'échauffement. L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un (1) tir de précision tel que décrit précédemment.	***<u>Rock selection and last rock advantage (playoffs)</u>*** For the entirety of the playoffs, 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 of practice order. Last rock advantage will be determined by a draw to the button as previously described.