CHAMPIONNAT PROVINCIAL DOUBLE MIXTE 2024

2024 MIXED DOUBLES PROVINCIAL CHAMPIONSHIP

<u>Informations générales et réglementation spécifique</u>

<u>General information & specific rules</u>

Club de curling Ville Mont Royal

TMR curling club

1-4 février 2024 / February 1-4, 2024

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 Ville Mont-Royal 5 Av. Montgomery Mont-Royal, QC, H3R 2B2	***Host site*** TMR curling club 5 Montgomery ave. Mont-Royal, QC, H3R 2B2
Arbitre en chef M. Mario Deshaies (arbitre en chef) M. Richard Roy (adjoint)	***Head Umpire*** Mr. Mario Deshaies (head umpire) Mr. Richard Roy (assistant)
Réunion des équipes Il n'y aura pas de réunion des équipes avant le début du championnat. Nous tenons 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 les pistes.	***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 (Annexe D de ce document) et le remettre à l'arbitre en chef avant leur premier match.	***Participation agreement form*** All teams must sign a participation agreement form (Annex D of this document) and return it to the head umpire before their first game.
Semage des équipes Le processus de semage a été effectué par les équipes. Un formulaire de semage fut envoyé à toutes les équipes participantes a été retourné avant le mardi 19 décembre 2023 à 12:00 (minuit).	***Team seeding*** The seeding was done by the participating teams. A seeding form was sent out to all the teams and has been filled out before Tuesday December 19th 2023 at 12:00 (midnight).

2- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

Formule de championnat Ronde préliminaire : Les vingt (20) équipes seront divisées en quatre (4) sections de cinq (5) équipes et joueront un tournoi à la ronde intra-section (4 parties). Ronde éliminatoire : La meilleure équipe de chaque section sera qualifiée pour les quarts-de-finale alors que les huit (8) meilleures équipes restantes au classement général seront qualifiées pour les huitièmes-de-finale (ronde des 12).	***Championship format*** Preliminary round: The twenty (20) teams will be divided into four (4) pools of five (5) teams and will play a round robin (4 games). Playoff round: The best team from each pool will qualify directly for the quarter-finals. The next best eight (8) overall teams will qualify for the round of 12.
Éligibilité des équipes et des participants Une équipe est composée de deux (2) joueurs, un (1) homme et une (1) femme. Les entraîneurs sont autorisés et auront également accès aux glaces lors des périodes d'échauffement d'avant-match et lors des temps-morts.	***Participant and team eligibility*** A team must be made up of two (2) players, one (1) man and one (1) woman. Coaches are allowed and will have access to the ice surface for pre-game practices and during time-outs.
Substitutions Avant le championnat : Les équipes pourront remplacer un membre de l'équipe avant le début du championnat Curling Québec doit être officiellement informé (par écrit) et tout changement doit être approuvés par Curling Québec avant d'être effectif. Durant le championnat : Les équipes doivent jouer avec deux joueurs en tout temps. Si une équipe n'est pas en mesure de se présenter à un match avec ses deux (2) joueurs officiels, l'équipe perdra alors le match en question par défaut.	***Substitutions*** Before the championship: Teams may replace a team member before the championship. Curling Quebec must be officially notified by email and all changes must be approved by Curling Quebec before being official. During the championship: Teams must play with their two (2) officially registered players at all times. If a team is unable to play a game with both official players, they will automatically loose the game in question.
Durée des matchs Les matchs seront de huit (8) bouts et il y aura une pause optionnelle d'au plus 5 minutes après le quatrième 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 après que le quatrième bout ait été complétées. 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. Les équipes pourront bénéficier d'une pause de 5 minutes maximum si elles le souhaitent.	***Length of games*** All games will be eight (8) ends and there will be an optional break after the conclusion of the 4th end of a maximum of 5 minutes. 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 eight 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.

Temps de réflexion Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter huit (8) bouts sera de vingt-deux (22) minutes et trois (3) minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.	***Thinking time:*** Twenty-two (22) minutes of thinking time will be allotted to each team to play an eight (8) end game. Each team will be given three (3) minutes to complete each extra end.
Équipement – Têtes de brosse autorisées Veuillez 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 le match en cours.	***Equipment – Approved broom heads*** 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.
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). Du temps de déplacement additionnel pour l'entraineur pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef. L'entraîneur peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 60 secondes du temps mort. L'entraîneur 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 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. Additional travel time for the coach may be added at the head umpire's discretion. The coach can join the team on the ice at any time during a timeout. The coach 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'entrainement d'avant-match Les périodes d'échauffement d'avant-match débuteront vingt-cinq (25) 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 sept (7) minutes plus deux (2) fois une (1) minute pour les placements de dernière pierre (PDP). Les équipes peuvent utiliser les huit (8) pierres de leur couleur sur leur piste désignée.	***Pre-game practices*** Pre-game practices will begin twenty-five (25) 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 seven (7) minutes per team, plus two (2) times one (1) minute to throw the draws to the button for last rock advantage. Teams may practice with all eight (8) rocks of their colour on the assigned sheet.
Sélection des pierres de match Après la période d'échauffement d'avant match, et avant le match, chaque équipe aura la responsabilité de choisir et d'identifier selon les directives de l'arbitre en chef : Deux (2) pierres identifiées qui seront utilisées en tant que pierre «	***Game rock selection*** After the pre-game practice and before the game, each team will have the responsibility of choosing and identify according to the head umpire: Two (2) rocks that will be used as "positioned" rocks at the start of each end (one rock for each end of the sheet and

positionnée » au début de chaque bout (une pierre par extrémité de glace) ainsi qu'une (1) pierre de substitution. Les cinq (5) pierres restantes seront les pierres qui seront lancées par l'équipe. Les équipes peuvent décider de substituer une de leurs cinq pierres pour la pierre identifiée de substitution uniquement au début d'un bout. Pour se faire, ils doivent avertir l'arbitre en chef ainsi que l'autre équipe du changement	one (1) substitution rock. The remaining five (5) rocks will be the ones that will be thrown by the team. A team can decide to substitute one of their five throwing rocks for the substitution rock at the start of an end only. To do so they must notify the head official and the opposing team
Placements de dernière pierre d'avant match - ronde préliminaire L'avantage de choisir l'option (Position A ou B) au premier bout sera déterminé par deux (2) placement effectué lors de la période d'échauffement d'avant-partie. Chaque membre de l'équipe doit effectuer un (1) des deux (2) placements. Les deux (2) placements seront effectués vers le côté vitrine. Les deux (2) équipes devront déclarer qui lancera en premier et en deuxième à l'arbitre en chef avant le début de la première période d'échauffement. La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres bleues s'exercera en premier et effectuera ses deux (2) placements dès la fin de sa période d'échauffement avec la rotation horaire. L'équipe lançant les pierres jaunes s'exercera en deuxième et lancera ses deux (2) placements immédiatement après sa période d'échauffement avec la rotation anti-horaire. 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 oui qui n'a pas été lancée dans la minute réglementaire Si aucune équipe n'a pu obtenir l'avantage de la dernière pierre à la suite du processus décrit précédemment, cet avantage lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.	***Pre-game last stone draw (LSD) - preliminary round*** The advantage of choosing the option (Position A or B) will be determined by two (2) draw to the button thrown during the pre-game practice. Each team member must throw one (1) of the two (2) LSD. Both LSD will be thrown toward the home end of the sheet (glass side). Both teams must advise the umpire of which players will be throwing first and second before the start of the first practice. Rock color is predetermined during round robin play. The team throwing the blue stones will practice first and will complete their two (2) LSD immediately after the practice with the clockwise rotation. The team throwing yellow stones will practice second and will complete their two (2) LSD immediately after their practice with the counter-clockwise rotation. 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 or that has not been thrown during the allowed minute. If there is a tie after both teams have completed their LSD as previously described, the last rock advantage in the first end will be determined by a coin toss.
Classement des équipes À l'issue de la ronde préliminaire les équipes seront classées de 1 à 5 à l'intérieur de leur section en fonction des critères suivants : 1- Fiche victoires et défaites globale 2- Résultat des parties 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).	***Team ranking*** After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 5 within their section as follows: 1- Overall win-loss record 2- Head-to-head results of implicated teams 3- LSD total - the best seven (7) out of eight (8) results will be calculated. All teams still tied after applying criteria #1 and #2 will be ranked only by using criteria #3 (LSD total)

Les quatre (4) équipes finissant premières dans chacun des pools seront qualifiées pour les éliminatoires et seront identifiées Q1, Q2, Q3 et Q4. Le classement de ces quatre (4) équipes sera effectué de la manière suivante : 1- Fiche victoires et défaites globale 2- Le cumulatif des tirs de précision. Les sept (7) meilleurs résultats sur huit (8) seront comptabilisés Les seize (16) équipes restantes seront par la suite classées de 1 à 16 en fonction des critères suivants : 1- Fiche victoires et défaites globale 2- Résultat des parties entre les équipes impliquées (si applicable) 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), sauf si elles ont une fiche victoire et défaite positive et qu'une équipe se trouverait éliminée par le critère 3 (voir Bris d'égalité). Les huit meilleures équipes de ce classement général seront qualifiées Q5, Q6, Q7, Q8, Q9, Q10, Q11 et Q12.	The four (4) teams that finish first in each pool will be qualified for the playoffs and will be identified Q1, Q2, Q3 and Q4. The ranking of these four (4) teams will be done as follows: 1- Overall win-loss record 2- LSD total - the best seven (7) out of eight (8) results will be calculated. The remaining sixteen (16) teams will then be ranked 1 to 16 as follows: 1- Overall win-loss record 2- Head-to-head results of implicated teams 3- LSD total - the best seven (7) out of eight (8) results will be calculated. All teams still tied after applying criteria #1 and #2 will be ranked only by using criteria #3 (LSD total), unless they have a positive win-loss record and that applying criteria #3 eliminates a team (see tie breaker) The eight (8) best teams from this general standing will be qualified Q5, Q6, Q7, Q8, Q9, Q10, Q11 and Q12.
Bris d'égalité i) Pour les équipes ayant une fiche globale positive, lorsque le nombre d'équipes à égalité est égal ou inférieur au nombre d'équipes à qualifier, les fiches victoires/défaites entre les équipes impliquées ainsi que, si nécessaire, les cumulatifs des tirs de précision (les sept meilleurs résultats sur huit seront comptabilisés) sont alors utilisés pour déterminer l'ordre de classement des équipes qualifiées. ii) Pour les équipes ayant une fiche globale positive, lorsque le nombre d'équipes à égalité est supérieur au nombre d'équipes à qualifier, on procède à une seule ronde de bris d'égalité pour déterminer les équipes qualifiées. Les fiches victoires/défaites entre les équipes impliquées ainsi que, si nécessaire, les cumulatifs des tirs de précision (les sept meilleurs résultats sur huit) sont alors utilisés pour déterminer l'ordre de classement des équipes et identifier celles participant à la ronde de bris d'égalité, toute autre équipe étant éliminée. Lorsqu'une ronde de bris d'égalité comprend plus qu'une partie, l'équipe ayant le meilleur classement selon la méthode décrite précédemment affrontera l'équipe la moins bien classée, l'équipe ayant le deuxième meilleur classement affrontera l'équipe avec le deuxième pire classement et ainsi de suite. iii) Pour les équipes ayant une fiche globale négative, il n'y aura aucune ronde de bris d'égalité. Les fiches victoires/défaites entre	***Team ranking and tiebreakers*** i) For teams with a positive win-loss record, when the number of teams tied is equal or inferior to the number of teams to qualify for the playoff round, the win-loss record between the teams involved and, if necessary, the LSD total (best seven of eight results will be used), will be used to determine the ranking order for qualified teams ii) For teams with a positive win-loss record, when the number of teams that are tied is superior to the number of available spots to qualify for the playoffs, a single round of tiebreaker games may be played. The win-loss record between the teams involved and, if necessary, the LSD total (best seven of eight results will be used), will be used to determine the ranking order and determine which teams will play in the tiebreaker (s), all other teams being eliminated. When multiple tiebreaker games are required, the team with the best ranking according to the method previously described will play the team with the worst ranking, the team with the second-best ranking will play the team will the second-worst ranking and so on. iii) For teams with a negative win-loss record, there will be no tiebreaker games played. The win-loss record between the

les équipes impliquées ainsi que, si nécessaire, les cumulatifs des tirs de précision (les sept meilleurs résultats sur huit) sont alors utilisés pour déterminer la/les équipes qualifiées.	involved teams and, if necessary, the LSD total (best seven of eight results will be used), to determine the qualified team (s).
Choix de la couleur des pierres ou pratique et avantage de la dernière pierre – Ronde de bris d'égalité Lors d'une ronde de bris d'égalité, l'équipe qui a vaincu l'autre lors de la ronde préliminaire (s'il y a lieu) aura le choix de la couleur des pierres ou le choix de la période d'échauffement. Si les deux équipes ne se sont pas affrontées lors de la ronde préliminaire, un tirage au sort déterminera l'équipe qui aura le choix de couleur de pierre ou de période. Les pierres utilisées seront celles des pistes déterminées. Tout comme lors de la ronde préliminaire, deux (2) placements serviront à déterminer quelle équipe aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Les matchs seront de huit (8) bouts.	***Rock selection and last rock advantage (tiebreaker round)*** During a tiebreaker round, the team that beat the other one during the preliminary round (if applicable) will have the choice of rock colour or practice order. If both teams have not faced each other in the preliminary round, a coin toss will determine which team will have the choice rock colour or practice. The rocks used will be the rocks from the sheet on which the game is played. Just like during the preliminary round, two (2) LSD will be used to determine which team will have last rock advantage in the first end. Games will be eight (8) ends.
Ronde éliminatoire Pour toutes les parties de la ronde éliminatoire, l'équipe qui a la meilleur fiche victoires/défaites aura le choix de la couleur et le choix de position au premier bout. Cette équipe aura la première période d'échauffement et il n'y aura pas de tirs de précision. Si les deux équipes ont la même fiche victoires/défaites, l'équipe la mieux classée aura le choix entre la couleur des pierres ou la période. Deux (2) tirs de précision seront utilisés tels que décrits précédemment pour déterminer qui aura le choix de position lors du premier bout. Une rencontre entre les équipes qualifiées et l'arbitre en chef aura lieu immédiatement après la conclusion des parties de la ronde préliminaire. <u>Huitième-de-finale (ronde des 12) :</u> -Huitième-de-finale #1 : Q8 contre Q9 -Huitième-de-finale #2 : Q5 contre Q12 -Huitième-de-finale #3 : Q6 contre Q11 -Huitième-de-finale #4 : Q7 contre Q10 <u>Quarts-de-finale :</u> -Quart-de-finale #1 : Q1 contre gagnant de Q8 contre Q9 -Quart-de-finale #2 : Q4 contre gagnant de Q5 contre Q12 -Quart-de-finale #3 : Q3 contre gagnant de Q6 contre Q11 -Quart-de-finale #4 : Q2 contre gagnant de Q7 contre Q10 <u>Demi-finales :</u> -Demi-finale #1 : Gagnants du quart-de-finale #1 et #2 -Demi-finale #2 : Gagnants du quart-de-finale #3 et #4 <u>Finale Or :</u> Gagnants des deux demi-finales <u>Finale Bronze :</u> Perdants des deux demi-finales	***Playoff round*** For all the playoff games, the team with the best win-loss record will have the choice of rock colour and the choice of position in the first end. This team will have first practice and there will be no LSD. If both teams have the same win-loss record, the highest ranked team will have the choice of rock colour or of practice. Two (2) LSD will be thrown as described in the preliminary round and they will be used to determine who will have the option in the first end. A meeting between the qualified teams and the head umpire will be held immediately after the conclusion of the preliminary round games. <u>Round of 12:</u> -Q8 vs Q9 -Q5 vs Q12 -Q6 vs Q11 -Q7 vs Q10 <u>Quarter-finals:</u> -Quarter-final #1: Q1 vs winner of Q8 vs Q9 -Quarter-final #2: Q4 vs winner of Q5 vs Q12 -Quarter-final #3: Q3 vs winner of Q6 vs Q11 -Quarter-final #4: Q2 vs winner of Q7 vs Q10 <u>Semi-finals:</u> -Semi-final #1: Winners of quarter-finals #1 and #2 -Semi-final #2: Winners of quarter-finals #3 and #4 <u>Gold final:</u> Winners of both semi-finals <u>Bronze final:</u> Losers of both semi-finals

Choix des pierres (ronde éliminatoire)

Huitièmes-de-finale : Les pierres utilisées seront celles de la piste sur laquelle se déroule chaque partie

Quarts-de-finale : Les pierres utilisées seront celles de la piste sur laquelle se déroule chaque partie

Demi-finale :

1- L'équipe ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
2- L'équipe ayant le deuxième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
3- L'équipe ayant le troisième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
4- L'équipe ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.
5- L'équipe ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur.
6- L'équipe ayant le deuxième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur.
7- L'équipe ayant le troisième meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur.
8- L'équipe ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième

Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de pierres en sélectionnant huit (8) pierres qu'ils lanceront pour la période d'échauffement parmi les seize (16) pierres choisies. Les équipes devront indiquer leur choix de pierres à l'arbitre au moins trente (30) minutes avant le début de la première pratique. Un jeu de pierres sera attribué par l'arbitre en chef à toute équipe qui n'aurait pas respecté cette règle.

Suite à la période d'échauffement et avant le match, chaque équipe devra identifier les cinq (5) pierres qui seront lancées, les deux (2) pierres qui seront « positionnées » et la pierre qui pourra être substituée comme c'était le cas lors de la ronde préliminaire.

Finales :

1- L'équipe jouant la finale Or ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur.

Rock selection (playoffs)

Round of 12: The rocks used for each game will be the ones from the sheet on which each game is played

Quarter-finals: The rocks used for each game will be the ones from the sheet on which each game is played

Semi-final:

1- The team with the highest ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour
2- The team with the second-best ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour
3- The team with the third-best ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour
4- The team with the lowest ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour
5- The team with the highest ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour
6- The team with the second-best ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour
7- The team with the third-best ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour
8- The team with the lowest ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour

Teams must then select a set of eight (8) stones that they will use during their pre-game practice from their sixteen (16) chosen stones and inform the head umpire at least 30 minutes before the start of the first practice. The head umpire will select a set of stones for any team who has not respected this rule.

After the pre-game practice and before the gam, each team must identify the five (5) rocks they will throw during the game, the two (2) rocks that will be "positioned" and what rock that could be substituted like it was the case during the preliminary round.

Finals:

1- The team playing the gold final with the highest ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour

2- L'équipe jouant la finale Or ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur. 3- L'équipe jouant la finale Bronze ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur. 4- L'équipe jouant la finale Bronze ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un jeu de pierres de sa couleur. 5- L'équipe jouant la finale Or ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur. 6- L'équipe jouant la finale Or ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur. 7- L'équipe jouant la finale Bronze ayant le meilleur classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur. 8- L'équipe jouant la finale Bronze ayant le moins bon classement après la ronde préliminaire choisi un deuxième jeu de pierres de sa couleur.	2- The team playing the gold final with the lowest ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour 3- The team playing the bronze final with the highest ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour 4- The team playing the bronze final with the lowest ranking after the preliminary round chooses a full set of stones of their colour 5- The team playing the gold final with the highest ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour 6- The team playing the gold final with the lowest ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour 7- The team playing the bronze final with the highest ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour 8- The team playing the bronze final with the lowest ranking after the preliminary round chooses a second full set of stones of their colour
Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de pierres en sélectionnant huit (8) pierres qu'ils lanceront pour la période d'échauffement parmi les seize (16) pierres choisies. Les équipes devront indiquer leur choix de pierres à l'arbitre au moins trente (30) minutes avant le début de la première pratique. Un jeu de pierres sera attribué par l'arbitre en chef à toute équipe qui n'aurait pas respecté cette règle.	Teams must then select a set of eight (8) stones that they will use during their pre-game practice from their sixteen (16) chosen stones and inform the head umpire at least 30 minutes before the start of the first practice. The head umpire will select a set of stones for any team who has not respected this rule.
Suite à la période d'échauffement et avant le match, chaque équipe devra identifier les cinq (5) pierres qui seront lancées, les deux (2) pierres qui seront « positionnées » et la pierre qui pourra être substituée comme c'était le cas lors de la ronde préliminaire	After the pre-game practice and before the gam, each team must identify the five (5) rocks they will throw during the game, the two (2) rocks that will be "positioned" and what rock that could be substituted like it was the case during the preliminary round.

3 – RÈGLEMENTATION PARTICULIÈRE DOUBLE MIXTE

Pointage Les points sont comptés comme lors d'un match régulier. Les pierres « positionnées » avant le début de chaque bout sont éligibles pour le décompte des points.	***Scoring*** The scoring shall be the same as in a regular game of curling. The "positioned" stones that are placed before the beginning of each end are eligible to be counted in the scoring.
Ordre de lancer Chaque équipe lance cinq (5) pierres par bout. Le joueur qui lance la 1ère pierre de l'équipe dans un bout lancera également la dernière pierre du bout. L'autre joueur de l'équipe lancera les 2e, 3e et 4e pierre de l'équipe dans ce bout. Le joueur qui lance la 1ère pierre peut changer à tous les bouts. L'équipe dont la pierre « positionnée » est placée en position A (annexe A, figure 1 et 2) doit lancer la première pierre de ce bout. Si un joueur lance une pierre quand ce n'est pas son tour, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes les pierres déplacées seront replacées à leur position initiales par l'équipe non fautive. Si l'infraction n'était pas découverte avant le lancer de la pierre suivante, le jeu continue comme si l'infraction n'avait pas eu lieu; cependant le joueur qui a lancé la première pierre de ce bout ne peut lancer qu'un maximum de deux pierres au cours de ce bout.	***Throwing order*** Each team shall deliver five (5) stones per end. The player delivering the teams first stone of the end must also deliver the team's last stone of the end. The other team member shall deliver the team's second, third and fourth stones of that end. The player delivering the first stone can change from end to end. The team whose "positioned" stone is placed in position A (Annex A figure 1 and 2) shall deliver the first stone in that end. If a player delivers a stone out of proper rotation, the delivered stone is removed from play and any displaced stones are returned to their original position by the no-offending team. Should the infraction not be discovered until after the delivery of the subsequent stone, play continues as if the infraction had not occurred; however, the player that delivered the first stone of the end can deliver a maximum of two stones in that end.
Zone de garde protégée modifiée (ZGPM) Aucune pierre en jeu incluant les pierres « positionnées » et celles dans la maison, ne peuvent être sorties du jeu avant le lancer de la 4e pierre du bout. S'il y a violation à cette règle, sans exception, la pierre lancée sera retirée du jeu et les autres pierres seront remises à leurs positions initiales par l'équipe non fautive.	***Modified free guard zone (MFGZ)*** No stone in play, including the "positioned" stones and those in the house, can be moved to an out-of-play position prior to the delivery of the fourth (4th) stone of an end. If there is a violation, without exception the delivered stone shall be removed from play and any displaced stone(s) shall be replaced to their original position by the non-offending team.
Option du positionnement des pierres (ronde préliminaire) L'option du positionnement des pierres au premier bout reviendra à l'équipe qui obtient le meilleur résultat lors des deux (2) placements de dernière pierre lors de la pratique d'avant match. Par la suite, l'option reviendra à l'équipe n'ayant pas marqué de points au dernier bout. Si aucun point est marqué lors d'un bout, l'équipe qui n'avait pas l'option au début du bout aura l'option pour commencer le prochain bout.	***Rock positioning option (preliminary round)*** Rock positioning option in the first end will be awarded to the team who gets the best result during the pre-game LSD For all the other ends, the option will be given to the team that did not score in the previous end. If no points are scored during an end, the team that did not have the option during that particular end will have it to start the next end.
Positionnement des pierres (Annexe A, figure 1) Avant le début de chaque bout, l'équipe qui a l'option placera sa pierre à l'extrémité où se déroule le jeu à une des positions	***Rock positioning (Annex A, figure 1)*** Before the start of every end, one team shall place their team's "position" stone at the playing end of the sheet in one of the two

désignées A ou B. L'équipe adverse placera sa pierre « positionnée » à la position laissée vacante. Position A : La pierre est placée de manière à être coupée par la ligne médiane soit directement devant ou directement derrière un des trois points dans la glace. L'arbitre en chef indiquera quel point utiliser aux équipes avant le match et cette position sera utilisée pour l'entièreté du match Position B : Pierre placée de manière à être coupée en deux par la ligne médiane et à être à l'arrière du cercle de 4 pieds. Le bord arrière de la pierre est aligné avec le bord arrière du cercle de 4 pieds.	positions designated A and B. The opponent's "positioned" stone shall then be placed in whichever position (A or B) remains vacant Position A: Placement so that the stone is bisected by the center line and is either immediately in front or immediately behind one of the three points in the ice. The head umpire will indicate to the teams what point to use before the game and that point will be used for the whole game. Position B: The stone is placed so that the stone is bisected by the center line and is in the back of the 4-foot circle. The back edge of the stone is aligned with the back edge of the 4-foot circle.
Positionnement des pierres – Jeu de puissance (Annexe A, figure 2) Une fois par match, chaque équipe, lorsqu'elle a la décision du placement des pierres « positionnées » peut utiliser l'option de « Jeu de puissance » pour positionner les pierres. La pierre dans la maison (position B), qui appartient à l'équipe ayant l'option de « jeu de puissance » dans ce bout, est placée d'un côté ou l'autre de la maison, le bord arrière attenant à la ligne de « t » avec une moitié de la pierre dans le cercle de 8 pieds et l'autre moitié dans le cercle de 12 pieds. La pierre de garde est positionnée du même côté de la piste, de manière à être coupé en deux par une ligne imaginaire partant du centre de la pierre dans la maison jusqu'au centre du bloc de départ, à l'intersection entre le bloc de départ et la ligne médiane. La distance entre ce garde de coin et la maison sera la même distance qui avait été déterminée pour les gardes de centre, ainsi qu'immédiatement devant ou derrière un des trois points dans la glace. L'équipe qui a placé sa pierre dans la maison (position B), placera également le garde (position A). L'option « Jeu de puissance » ne peut être utilisé dans les bouts supplémentaires.	***Rock positioning – Power play (Annex A, figure 2)*** Once per game, each team, when they have the decision on the placement of the "positioned" stones, can use the "Power Play" option to position the stones. The in-house stone (position B), which belongs to the team with the option in that end, is placed with the back edge of the stone abutting the front edge of the tee line, with half the stone in the 8-foot and half in the 12-foot circle. The guard stone (position A) is positioned to the side of the sheet, so it would be bisected by a direct line between the middle of the in-house stone to the middle of the hack where the hack intersects with the center line. The distance of this corner guard from the house will be the same distance that was determined for the center guards and is either immediately in front of or immediately behind one of three points on the ice. The team with the stone positioned in the house (stone B), shall position the guard (stone A). The "Power Play" option cannot be used in extra ends.
Positionnement des joueurs Lorsqu'un joueur lance sa pierre, l'autre joueur peut être n'importe où sur la piste.	***Player positioning*** While a team is in the process of delivery, that team's non-delivering player may be anywhere on the ice surface.
Balayage Après le lancer, un ou les deux joueurs peuvent brosser la pierre lancée et toute pierre mise en mouvement appartenant à leur équipe partout avant la ligne de « T » à l'extrémité où se déroule le jeu. Ceci s'applique à toutes les pierres lancées par les équipes, incluant le PDP	***Sweeping*** After delivery, either or both players may sweep their delivered stone and any stones set in motion belonging to their team anywhere in front of the tee line at the playing end. This applies to all the teams delivered stones, including the LSD.

ANNEXE A – POSITIONNEMENTS DES PIERRES EN DÉBUT DE BOUT

Figure No. 1 - Centre Guard

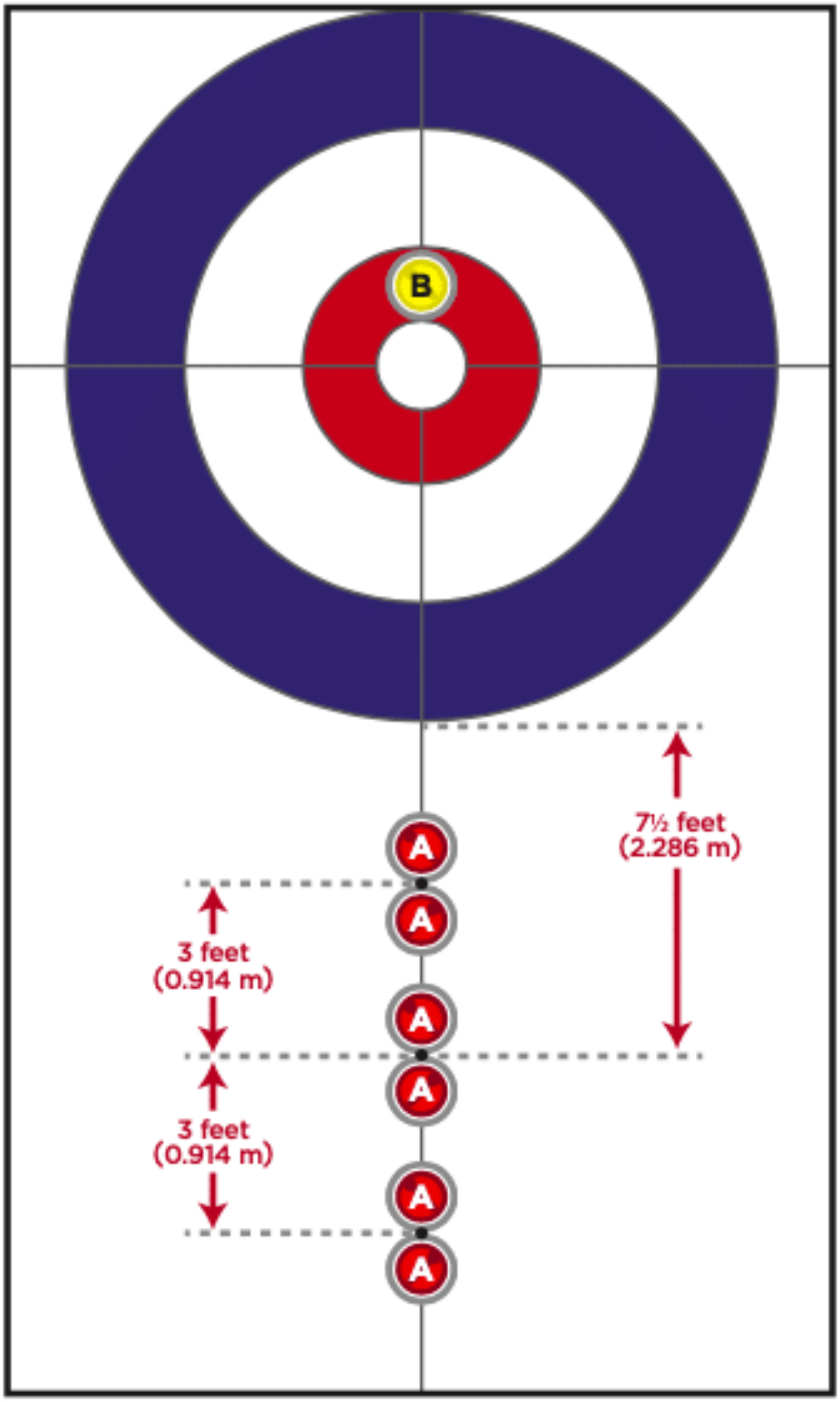
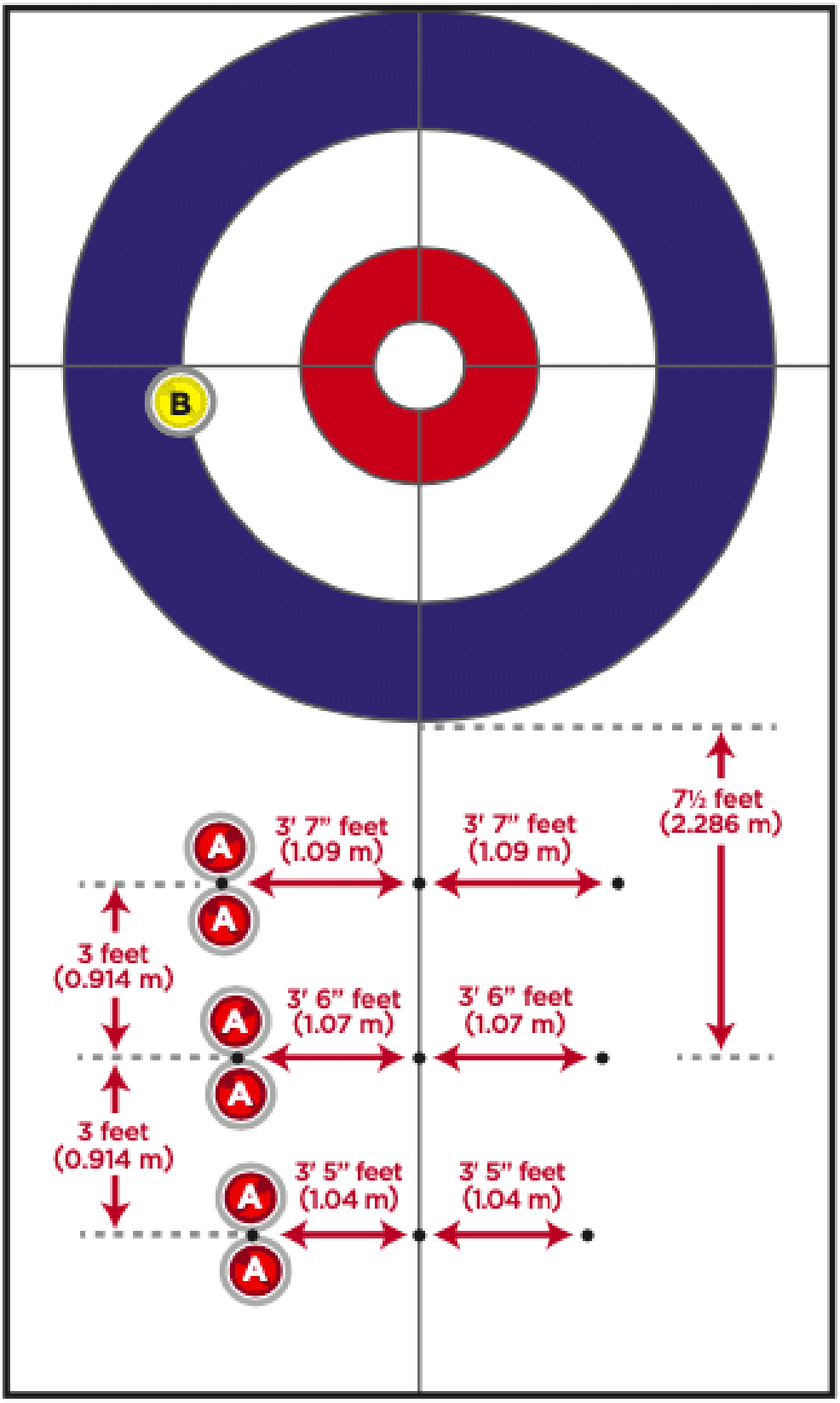


Figure No. 2 - Power Play Option



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 abstienne 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 le match et 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 – CODE D'ÉTHIQUE DU PARTICIPANT

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.

<u>Sanctions</u>

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 même match pour un même joueur: expulsion; tel que stipulé dans la règlementation officielle de Curling Canada, le ou la joueuse expulsé(e) ne peut pas être remplacé(e) (Règle 21-7) et l'équipe perd ce match par défaut.
- 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 D – 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
Homme			
Femme			
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.