CHAMPIONNAT PROVINCIAL FÉMININ 2024

2024 WOMEN'S PROVINCIAL CHAMPIONSHIP

SCOTTIES

Informations générales et réglementation spécifique

General information & specific rules

Centre Marcel Dionne de Drummondville

23-28 janvier 2024 / January 23-28, 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 Centre Marcel Dionne 300 Rue Cockburn, Drummondville, QC, J2C 4L6	***Host site*** Centre Marcel Dionne 300 Rue Cockburn, Drummondville, QC, J2C 4L6
Activités protocolaires *Cérémonies d'ouverture :* Mercredi 24 janvier à 18h45 sur les glaces du centre Marcel Dionne. La présence de tous les joueurs et entraîneurs est obligatoire. Les équipes sont invitées à être présentes lors de la cérémonie d'intronisation au Temple de la renommée du curling Québécois qui aura lieu le samedi 27 janvier 2024 à 18h15. La présence à cette activité n'est pas obligatoire.	***Ceremonial activities*** *Opening ceremonies: Wednesday January 24th at 6:45 PM on the ice at the Marcel Dionne center. Presence is mandatory for all players and coaches.* Teams are invited to be at the Quebec curling Hall of fame introduction ceremony that will be held on Saturday January 27th at 6:15pm. Attendance is not mandatory.
Arbitre en chef M. Robert Rajotte (arbitre en chef) M. Mario Deshaies et M. Richard Roy (adjoints)	***Head Umpire*** Mr. Robert Rajotte (head umpire) Mr. Mario Deshaies and Mr. Richard Roy (assistants)
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 E 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 E of this document) and return it to the head umpire before their first game.

2- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

Formule de championnat Les six (6) équipes disputent un tournoi à la ronde (5 matchs) à l'issue duquel les trois (3) meilleures équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire.	***Championship format*** The six (6) teams will play a round robin (5 games) and the top three (3) teams will qualify for the playoffs.
Durée des matchs Les matchs seront de dix (10) bouts et il y aura une pause obligatoire de 5 minutes après le cinquième 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 cinquième bout ait été 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. Les équipes pourront bénéficier d'une pause de 5 minutes maximum si elles le souhaitent.	***Length of games*** 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. 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.
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 l'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 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 le lancer de la sixième pierre d'un bout, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse qui touche la ligne médiane dans la zone de garde protégée (ZGP) vers une position où elle ne touche plus la ligne médiane ou vers une position en dehors de la zone de garde protégée (ZGP), l'équipe non fautive a le choix de : (i) Retirer du jeu la pierre lancée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées vers leurs positions préalables à la violation (ii) Laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées. Si la pierre est déplacée de la ligne médiane vers une position hors-jeu, alors la règle de la zone de garde protégée (FGZ) s'applique.	***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 or to a position outside the FGZ, 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) leave all stones where they came to rest. If a rock is moved from the center line to an out of play position, the free guard zone (FGZ) rule will apply.
Temps de réflexion Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter dix (10) bouts sera de trente-huit (38) minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.	***Thinking Time*** 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.
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'une joueuse de l'équipe en jeu. Les temps morts sont d'une durée de 60 secondes (excluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou de la cinquième joueuse qui sera ajusté à 45 secondes pour les bouts impairs et 20 secondes pour les bouts pairs). Du temps de déplacement additionnel pour l'entraineur ou la cinquième pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef. L'entraîneur ou la cinquième (5ième) joueuse (mais pas les deux) peut rencontrer l'équipe près de la maison à n'importe quel moment lors des 60 secondes du temps mort. L'entraîneur ou la cinquième (5ième) joueuse de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueuses à	***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 or 5th player that will be set at 45 seconds for the away end and 20 seconds for the home end. 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 near the house 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

l'extrémité le plus rapprochée de leur siège réservé seulement.	the reserved coaches' seats.
Périodes d'entrainement pré compétition Chaque équipe aura droit à dix (10) minutes de période d'entrainement sur chacune des pistes (voir horaire complet à l'annexe A).	***Pre-competition practices*** 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).
Périodes d'entrainement d'avant-match Les périodes d'échauffement d'avant-match débuteront trente (30) 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 neuf (9) minutes plus deux (2) fois une (1) minute pour effectuer les placements pour l'avantage de la dernière pierre (PDP).	***Pre-game practices*** 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 two (2) times one (1) minute to throw the draws to the button for last rock advantage.
Périodes d'entrainement en soirée Des périodes d'entrainement seront possibles chaque soir après le dernier match. Les périodes 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. Toutes les séances de pratiques seront supervisées et pourront durer un maximum de quinze (15) minutes par piste. La priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier le lendemain. Les équipes peuvent pratiquer seulement sur les glaces sur lesquelles elles jouent le lendemain et pourront utiliser la couleur de pierre qui leur est attribuée pour le match uniquement.	***Evening practices*** 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. 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. Teams may only practice on sheets they will play the next day and with the rock colour that is assigned to them for those games.
Avantage de la dernière pierre - ronde préliminaire L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par deux (2) placements effectués lors de la période d'échauffement d'avant-partie. Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins deux (2) placement pendant le tournoi à la ronde, soit un minimum d'un (1) lancer avec la rotation horaire et d'un (1) lancer avec la rotation anti-horaire (5e joueuse exclue) et les deux (2) équipes devront déclarer les joueuses qui effectueront les placements à l'arbitre en chef 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'exercera en premier et effectuera ses deux (2) placements dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe lançant les pierres jaunes s'exercera en deuxième et lancera également ses deux (2) placements immédiatement après sa période d'échauffement. Les placements pour l'avantage de la dernière pierre seront toujours effectués dans l'ordre suivant : Rotation horaire en premier et rotation anti-horaire en deuxième	***Last rock advantage - preliminary round*** Last rock advantage will be determined by two (2) draw to the button thrown during the pre-game practice. Each member of the team must throw at least two (2) shootouts during the round robin, a minimum of one (1) with the clockwise rotation and one (1) with the counter clockwise rotation (5th player excluded). Both teams must advise the official of which players will be throwing the shootouts 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 two (2) shootouts immediately after their practice. The team throwing yellow stones will practice second and will also complete their two (2) shootouts immediately after their practice. The shootouts to determine last rock advantage will always be

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 ou 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.	executed in the following order: Clockwise rotation first and counter clockwise rotation second. 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 shootout as previously described, the last rock advantage in the first end will be determined by a coin toss.
Classement des équipes et bris d'égalité À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées de la première à la dernière position en fonction de leurs fiches globales de victoires-défaites. Les équipes qui sont à égalité à l'une ou l'autre des positions menant à la ronde éliminatoire seront départagées selon les règles suivantes: 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 huit meilleurs résultats sur dix 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 huit meilleurs résultats sur dix) 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 les équipes impliquées ainsi que, si nécessaire, les cumulatifs des tirs de précision (les huit meilleurs résultats sur dix) sont alors utilisés pour déterminer la/les équipes qualifiées.	***Team ranking and tiebreakers*** After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from first position to last position according to their overall win-loss record Teams who are tied for a position that qualifies for the playoff round will be ranked according to the following rules: 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 eight out of ten 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 eight out of ten results will be used), will be used to determine the ranking order and determine which teams will play in the tiebreaker round, 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 involved teams and, if necessary, the LSD total (best eight out of ten results will be used), to determine the qualified team (s).

Classement des équipes et ronde éliminatoire À l'issue de la ronde préliminaire les équipes seront classées de 1 à 6 en fonction des critères suivants : 1- Fiche victoires et défaites globale 2- Résultat de la partie entres 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 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 seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront identifiées comme suit : Q1, Q2 et Q3. Demi-finale : Q2 contre Q3 Finale : Q1 contre gagnantes de la demi-finale	***Team ranking and playoffs*** After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 6 as follows: 1- Overall win-loss record 2- Head-to-head result of implicated teams 3- Shootout - the best eight (8) out of ten (10) 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 will be qualified for the playoff round and will be identified as follows: Q1, Q2 and Q3 Semi-final: Q2 vs Q3 Final: Q1 vs winners of the semi-final
Périodes d'entrainement pour les éliminatoires Si possible, les équipes participantes aux éliminatoires pourront avoir des périodes d'entrainement avec la permission de l'arbitre en chef et du technicien de glace en chef. Toutes les périodes d'entrainement seront supervisées et auront une durée maximale de trente (30) minutes. Les équipes auront droit de s'exercer sur la piste de leur prochaine partie et pourront utiliser n'importe quelles pierres des autres pistes. La priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier.	***Playoff practice time*** If possible, teams that participate in the playoffs will be allowed to practice with permission of the chief umpire and chief 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.
Choix des pierres (ronde éliminatoire) 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. Toutefois, 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 le choix de la période. 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 placements seront effectués de la même manière que lors de la ronde préliminaire. <u>Demi-finale et finale :</u> 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	***Rock selection (playoffs)*** 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 choice of practice. Last rock advantage will be determined by two (2) draws to the button as previously described. The shootouts will be thrown in the same way as during the preliminary round. <u>Semi-final and final:</u> Teams may create a set of eight (8) stones by combining any stones from all available sheets (Sheets A, B, C, D

cet effet à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant la première période d'échauffement à défaut de quoi, un jeu de pierres complet leur sera attribué par l'arbitre en chef.	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

Mardi 23 janvier 2023 21h00 La piste de départ se trouve dans le tableau ci-dessous. Après chaque 10 minutes, les équipes changeront de glaces vers la droite. L'équipe en attente se dirige par la suite vers la glace A					
A	**B**	**C**	**D**	**E**	**En attente**
Beaulieu	Boyd	Jean	Horton	St-Georges	Verreault

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 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 3e position	Bris d'égalité entre les deux équipes.
3 équipes en égalité pour la 2e position	Les équipes sont classées de 1 à 3. 1 est qualifiée Q2, bris d'égalité entre 2 et 3 pour déterminer Q3.
4 équipes en égalité pour la 1ère position	Les équipes sont classées de 1 à 4. 1 et 2 seront qualifiées Q1 et Q2 respectivement, bris d'égalité entre 3 et 4 pour déterminer Q3.
5 équipes en égalité pour la 1ere position	Les équipes sont classées de 1 à 5. L'équipe classée #1 est qualifiée Q1. L'équipe classée #2 affronte l'équipe classée #5 et le gagnant est qualifié pour la demi-finale. L'équipe classée #3 affronte l'équipe classée #4 et le gagnant est qualifié pour la demi-finale.

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.

<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 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 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.