INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

GENERAL INFORMATION & SPECIFIC RULES

CHAMPIONNAT PROVINCIAL MAÎTRES MASCULIN 2024
2024 MEN'S MASTERS PROVINCIAL CHAMPIONSHIP

Club sport Belvédère
Du 10 - 18 février 2024 / February 10-18, 2024

1- INFORMATIONS GÉNÉRALE / GENERAL INFORMATION

Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent lors de tous les événements sanctionnés par Curling Québec ainsi que la règlementation inscrite dans le Guide des compétiteurs de la Série Élite. Les règlements spécifiques décrits ci-après auront cependant préséances 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.	Curling Canada's Rules of Curling for supervised play apply as well as the rules listed in the Elite Series Competitors 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.

Club hôte Club sport Belvédère 360 Boulevard Sabourin, Val-d'Or, QC, J9P 4N9	***Host club*** Club sport Belvédère 360 Sabourin boulevard Val-d'Or, QC, J9P 4N9
Arbitre en chef M. Yves Morissette	***Head Umpire*** Mr. Yves Morissette
Réunion des équipes : Il n'y aura pas de rencontre des équipes avant le début du championnat. Nous prenons pour acquis que toutes les équipes liront ce document au complet et respecteront les règles. Pour toutes questions, veuillez communiquer avec Émile Asselin ou avec l'arbitre en chef.	***Team Meeting*** There will be no official team meeting before the start of the championship. It is understood that all teams will have read this document in full and will respect the rules as described. Please direct any questions to Émile Asselin or to the head umpire.
Formulaire d'entente de participation Toutes les équipes doivent signer le formulaire d'entente de participation (annexe C) et le remettre à l'arbitre en chef avant leur première partie.	***Participation Agreement Form*** All teams must sign the participation agreement form (Annex C) and return it to the head umpire prior to the start of their first game.

2- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

Formule du championnat Les seize (16) équipes sont divisées en deux sections de huit (8) équipes et disputent un tournoi à la ronde intra-section (7 matchs) à l'issue duquel les deux (2) meilleures équipes de chaque section seront qualifiées pour la ronde éliminatoire (système page).	***Championship format*** The sixteen (16) teams are divided in two pools of eight (8). A 2 section round robin is played (7 games) and the top two (2) teams from each pool will qualify for the championship round (page system).
Durée des matchs Les matchs seront de huit (8) bouts et il y aura une pause obligatoire de cinq (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 quatre (4) bouts soient complétés. S'il y a égalité suite aux bouts réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de bouts supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.	***Length of games*** All games will be eight (8) ends and there will be a mandatory 5-minute break after the conclusion of the 4th end. All scheduled games must be played. Sanctions will apply to teams who fail to comply with the established schedule. A team may concede at any time after the conclusion of the fourth (4th) end. If games are tied after the completion of the 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 (continue where play left off without bringing stones to the opposite end).
Zone de garde protégée (ZGP) La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat : 1) Aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la 6e pierre du bout. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 6e pierre du bout, soit directement ou indirectement, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres immobiles déplacées le plus près possible de leur position initiale, sans exception. Toute pierre qui se trouvait antérieurement dans la ZGP, mais qui se trouve à présent dans la maison, mordante 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	***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, Rule 12(2) will be applied.

qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle12(2).	
Zone sans ricochet Si, avant que la sixième pierre d'une manche ne soit lancée, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse dans la zone de garde protégée (ZGP) et mordante de la ligne médiane vers une position où elle n'est plus mordante de la ligne médiane et dans la ZGP, l'équipe non fautive a la possibilité de : (i) Retirer du jeu la pierre lancée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées à la position qu'elles occupaient avant que l'infraction ne se produise ; ou (ii) (ii) Laisser toutes les pierres là où elles se sont arrêtées.	***No tick zone*** If, prior to the delivery of the sixth stone of an end, a delivered stone causes, either directly or indirectly, an opposition stone in the Free Guard Zone (FGZ) which is touching the centre line to be moved to an off-centre line position, the non-offending team has the option to: (i) remove the delivered stone from play, and replace all stones that were displaced to their positions prior to the violation taking place; or (ii) leave all stones where they came to rest.
Équipement Veuillez prendre note que le moratoire de Curling Canada sur le brossage 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*** 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 de réflexion Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter huit (8) bouts sera de 30 minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.	***Thinking Time*** Thirty (30) minutes of thinking time will be allotted to each team to play an eight (8)-end game. Each team will be given 4.5 minutes to complete each extra end.
Temps morts Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par match et à un (1) temps mort à chacun des bouts supplémentaires. Le chronométreur arrêtera le temps au signal provenant d'un joueur de l'équipe en jeu. Les temps morts sont d'une durée de soixante (60) secondes (excluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur). Du temps additionnel pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef. L'entraîneur ou le 5e joueur (mais non les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des soixante (60) secondes du temps mort. L'entraîneur ou le 5e joueur de l'équipe qui n'appelle pas le	***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 sixty (60) seconds excluding any displacement time by the coach or 5th player. Additional time may be added at the head official's discretion. The coach or the fifth player (but not both) can join the team on the ice at any time during a timeout.

temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité vitrine de la piste seulement.	The coach or fifth player from the inactive team (the team who did not call the timeout) must stay at the home end of the ice (window side).
Pratiques pré-compétition Il n'y aura pas de pratique officielle avant le début du championnat.	***Pre-competition practices*** There will be no official practice time scheduled prior to the start of the championship.
Périodes d'échauffement d'avant-match Les périodes d'échauffement d'avant-match débuteront trente (30) minutes avant l'heure du match 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 le placement pour 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 shootouts.
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-match. Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins trois (3) placements pendant le tournoi à la ronde (5e joueur exclus) et les deux (2) équipes devront déclarer les joueurs qui effectueront les placements à l'arbitre en chef avant le début de la première période. Chaque joueur de l'équipe (5e joueur exclus) devra obligatoirement lancer un placement avec la rotation horaire et un placement avec la rotation anti-horaire. 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 placements dès la fin de sa période d'échauffement (le premier placement sera effectué avec la rotation horaire et le deuxième sera effectué avec la rotation anti-horaire). L'équipe lançant les pierres jaunes s'exercera en deuxième et lancera ses deux (2) placements dès la fin de la pratique dans le même ordre que celui décrit précédemment. La triangulation sera utilisée pour mesurer une pierre qui s'immobilise sur le bouton. Une distance de 199.6 cm sera accordée à une pierre qui ne touche pas à la maison. Si aucune équipe n'a pu obtenir l'avantage de la dernière pierre suite au processus décrit précédemment, cet avantage lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.	***Last rock advantage (preliminary round)*** Last rock advantage will be determined by two (2) shootouts thrown during the pre-game practice. Each member of the team must throw at least three (3) shootouts during the round robin (5th player excluded). Both teams must advise the official of which players will be throwing the shootouts before the start of the first practice. Each team member (5th player excluded) must throw at least one clockwise rotation shootout and one counterclockwise rotation shootout. Rock color is predetermined during round robin play. The team throwing red stones will practice first and will complete their two (2) shootouts immediately after the practice using the clockwise rotation for their first throw and the counter clockwise rotation for their second throw. The team throwing yellow stones will practice second and will complete their two (2) shootouts immediately after their practice with the same order as the one previously described. Triangulation will be used to measure a stone that covers the button. A distance of 199.6 cm will be given to any stone that does not touch the house. If there is a tie after both teams have completed their shootout as previously described, the last rock advantage in the first end will be determined by a coin toss.

Classement des équipes et bris d'égalité À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes de chacune des deux (2) sections 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 douze meilleurs résultats sur quatorze 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 douze meilleurs résultats sur quatorze) 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 douze meilleurs résultats sur quatorze) sont alors utilisés pour déterminer la/les équipes qualifiées.	***Team ranking and tiebreakers*** After the conclusion of the preliminary round, teams from the two (2) sections 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 twelve of fourteen 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 twelve of fourteen 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 involved teams and, if necessary, the LSD total (best twelve of fourteen 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 aura le choix de la couleur des pierres ou le choix de la période. Les pierres utilisées seront celles des pistes déterminées. Tout comme lors de la ronde préliminaire, deux (2) placements serviront	***Rock selection and last rock advantage (tiebreaker round)*** During a tiebreaker round, the team that beat the other one during the preliminary round will have the choice of rock colour or practice order. 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

à déterminer quelle équipe aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Les matchs seront de huit (8) bouts.	which team will have last rock advantage in the first end. Games will be eight (8) ends.
<u>Ronde éliminatoire</u> À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes de chacune des deux (2) sections seront classées de 1 à 8 en fonction des critères suivants : 1- Fiche victoires-défaites globale 2- Fiche victoires-défaites entre les équipes impliquées 3- Le cumulatif des tirs de précision Les douze (12) meilleurs résultats sur quatorze (14) seront comptabilisés Toutes les équipes toujours à égalité suite à l'application des critères #1 et #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (tirs de précisions). Les deux (2) meilleures équipes de chacune des sections seront qualifiées pour la ronde éliminatoire (système Page à 4) et seront identifiées comme suit : QA1, QA2, QB1 et QB2. QA2 et QB2 s'affronteront en quart de finale. QA1 et QB1 s'affronteront en demi-finale et le vainqueur sera automatiquement qualifié pour la finale. Le perdant affrontera en demi-finale le gagnant du match QA2 vs QB2 pour la deuxième place en finale.	***<u>Playoff round</u>*** 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- LSD total – best twelve (12) of fourteen (14) results are calculated Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (LSD) The top two teams from each section will advance to the playoff round (page-4 format) and will be identified as QA1. QA2, QB1 and QB2. QA2 and QB2 will play each other in the quarter-final. QA1 and QB1 will play each other in the semi-final. The winner will advance directly to the final and the losing team will play in the other semi-final game against the winner of QA2 vs QB2 for the second spot in the final
<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 (sauf lors de la finale). L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera 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 la période d'échauffement. L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par deux (2) placements tel que décrit précédemment. Si deux (2) équipes ont des fiches victoires-défaites identiques et qu'elles ne proviennent pas de la même section (pool) l'équipe avec le meilleur cumulatif des PDP (12 meilleurs résultats sur 14) aura le choix de la couleur des pierres ou de la période d'échauffement. L'avantage de la	***<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 (except in the final). The team with last rock advantage (hammer) will practice first. If both teams have the same win-loss record, the higher ranked team will have the choice of rock colour or of practice order. Last rock advantage will be determined by two (2) draws to the button as previously described. If both teams have the same record and come from opposite pools, the team with the best shootout (best 12 of 14) will have the choice of colour of practice order. Last rock will be determined by two (2) draws to the button at previously described.

dernière pierre sera déterminé par deux (2) placements tel que décrit précédemment.	
<u>Système Page (QA1 vs QB1 et QA2 vs QB2)</u> Les équipes devront choisir un jeu complet de pierres (ex. : jaunes de la glace B) et les équipes QA1 et QB1 feront leur sélection en premier.	<u>Page (QA1 vs QB1 and QA2 vs QB2)</u> Teams can choose a complete set of rocks from one sheet (ex: yellow rocks from sheet B) and teams QA1 and QB1 will select first.
<u>Demi-finale</u> Les équipes devront choisir un jeu complet de pierres (ex. : jaunes de la glace B).	<u>Semi-final</u> Teams can choose a complete set of rocks from one sheet (ex: yellow rocks from sheet B).
<u>Finale</u> L'équipe ayant remporté le match QA1 vs QB1 aura le choix de la couleur des pierres et l'avantage de la dernière pierre. Les équipes devront choisir un jeu complet de pierres (ex. : jaunes de la glace B).	<u>Final</u> The team who won the Page QA1 vs QB1 will have the choice of colour and the last rock advantage in the first end. Teams can choose a complete set of rocks from one sheet (ex: yellow rocks from sheet B).

ANNEXE A – CODE D'ÉTHIQUE DU PARTICIPANT

APPENDIX A – 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 but 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 le match 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 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., IceKing, Hardline et ceux de Curling Canada telles que Montanas BBQ and Bar, Kruger inc., New Holland, Home Hardware, 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 – ENTENTE DE PARTICIPATION

Contact info pour l'équipe : Nom_____ # cellulaire : _____

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.			

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.

ANNEXE D – BRIS D'ÉGALITÉ

1- Deux (2) équipes à égalité

a. Deux équipes à qualifier
Les deux équipes sont qualifiées et l'équipe qui a vaincu l'autre lors de la ronde préliminaire sera classée en premier.

b. Une équipe à qualifier
Les deux équipes s'affrontent en bris d'égalité et l'équipe gagnante est qualifiée.

2- Trois (3) équipes à égalité

a. Deux équipes à qualifier
Les équipes sont classées de 1 à 3 (Fiche victoires-défaites entre les équipes à égalité au niveau des victoires globales, ensuite cumulatif des placements). L'équipe classée #1 est qualifiée. Bris d'égalité entre 2 et 3.

b. Une équipe à qualifier
Les équipes sont classées de 1 à 3 (Fiche victoires-défaites entre les équipes à égalité au niveau des victoires globales, ensuite cumulatif des placements).

Bris : 1 vs 2 (perdant éliminé)

3 est éliminé

3- Quatre (4) équipes à égalité

a. Deux équipes à qualifier
Les équipes sont classées de 1 à 4 (Fiche victoires-défaites entre les équipes à égalité au niveau des victoires globales, ensuite cumulatif des placements).

Bris #1 : 1 vs 4 - équipe gagnante est qualifiée

Bris #2 : 2 vs 3 - équipe gagnante est qualifiée

b. Une équipe à qualifier
Les équipes sont classées de 1 à 4 (Fiche victoires-défaites entre les équipes à égalité au niveau des victoires globales, ensuite cumulatif des placements).

Bris #1 : 1 vs 2 (perdant éliminé)

3 et 4 sont éliminés