



# COUPE CALEDONIA 2024

## 2024 CALEDONIA CUP

*St-Maurice*



Informations générales et règlementation spécifique

General information & specific rules

Clubs de curling Ville Mont Royal  
*Du 19 au 21 avril 2024 – April 19-2, 2024*

## 1- INFORMATIONS GÉNÉRALE / GENERAL INFORMATION

Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent. Les règlements stipulés dans le présent document auront cependant préséance durant les championnats.

Curling Canada's Rules of Curling for supervised play apply. However, the rules stipulated in this document will prevail during the championships.

### **Clubs Hôtes**

#### **Club de curling de Ville Mont-Royal**

5 avenue Montgomery  
Ville Mont-Royal, QC, H3R 2B2  
Tél. : 514-733-7153

#### **Club de curling Montréal Ouest**

17 chemin Ainslie  
Montréal Ouest, QC, H4X 1K4  
(514) 486-5831

### **Host clubs**

#### **TMR Curling Club**

5 Montgomery avenue  
Town of Mount-Royal, QC, H3R 2B2  
Phone: 514-733-7153

#### **Montreal West curling club**

17 chemin Ainslie  
Montreal West, QC, H4x 1K4  
(514) 486-5831

### **Souper**

**Date** : Vendredi 19 avril 2024

**Lieu** : club de curling Ville Mont-Royal

**Heure** : Entre 18h00 et 21h00

Des billets pour le souper seront remis aux équipes lors de leur première partie. Des billets additionnels (pour accompagnateurs) peuvent être achetés en ligne jusqu'au 28 mars 2024 au prix de 32\$ taxes et frais inclus. Il n'y aura pas de billets en vente au club lors de l'événement.

### **Dinner**

**Date**: Friday April 19th, 2024

**Place**: TMR Curling Club

**Time**: From 6:00 PM to 9:00 PM

Teams will receive tickets for the dinner before their first game. Additional tickets (for friends and family) can be purchased online until March 28<sup>th</sup> for 32\$ including taxes and fees. There will be no tickets on sale at the club during the event.

### **Boissons alcoolisées sur les pistes**

Veuillez svp prendre en note que les boissons alcoolisées seront strictement interdites en tout temps sur les glaces.

### **Alcoholic beverages on ice**

Please note that alcoholic beverages will be strictly forbidden on the ice.

### **Remise des prix et trophées**

Les prix et les trophées seront remis aux équipes immédiatement après la conclusion des finales.

### **Prizes and Trophies**

Prizes and trophies will be awarded to the teams immediately after the conclusion of the finals.

### **Écussons**

Des écussons seront fournis aux participants qui le souhaitent à leur arrivée au club. Il n'est pas obligatoire de les apposer sur vos vêtements de jeu mais le cas échéant, veuillez svp les placer sur la manche gauche ou au-dessus du cœur (côté gauche).

### **Championship crests**

Championship crests will be provided to teams who have requested them upon their arrival at the club. It is not mandatory to sew the crests on your curling clothes but if you chose to do so, please place the crest on the upper left sleeve or over the heart of the jacket.

### **Remplaçants**

Une équipe est limitée à un seul substitut qui doit jouer premier (ou 2e dans le mixte). Une équipe peut décider de jouer à trois ou faire appel à un substitut qui est obligatoirement membre du

### **Spare**

Teams are limited to a single spare for the event who must play lead (or second in the mixed). A team may decide to play with three players or to call in a spare who is a member of the same

---

même club que les autres participants et qui n'est pas désigné  
comme "élite".

club as the rest of the team and who is not considered and  
"elite" player.

---

## 2- ST-MAURICE RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES FOR ST-MAURICE

### Formule du championnat (ST-MAURICE)

Vingt (20) équipes divisées en cinq (5) sections (pools) de quatre (4) équipes (pool M, N, O, P and Q). Tournoi à la ronde entre les équipes d'une même section à l'issue duquel huit (8) équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire.

### Classement des équipes après le tournoi à la ronde

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes de chacune des sections seront classées de 1 à 4 en fonction des critères suivants :

- 1- Fiche victoire-défaite
- 2- Résultat du match entre les équipes impliquées
- 3- Cumulatif des tirs de précision (meilleurs 3 résultats sur 4)

Les cinq (5) équipes classées #1 dans chacune des sections seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront désignées Q1, Q2, Q3, Q4 et Q5 en fonction des critères suivants :

- 1- Fiche victoires-défaites
- 2- Cumulatif des tirs de précision (meilleur 3 sur 4 résultats)
- 3- Tirage au sort

Toutes les équipes restantes seront classées de 1 à 15 en fonction des critères suivants et les équipes classées 1, 2 et 3 sera qualifiée pour les éliminatoires et désignée Q6, Q7 et Q8 :

- 1- Fiche victoire-défaite
- 2- Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées (si applicable)
- 3- Cumulatif des tirs de précision (3 meilleurs résultats sur 4)
- 4- Tirage au sort

### Ronde Éliminatoire :

#### Quart-de-finales

1. Quart de finale 1 : Q1 vs Q8
2. Quart de finale 2 : Q4 vs Q5
3. Quart de finale 3 : Q2 vs Q7
4. Quart de finale 4 : Q3 vs Q6

#### Demi-finale

1. Demi-finale 1 : Gagnant Quart de finale 1 vs gagnant quart de finale 2
2. Demi-finale 2 : Gagnant Quart de finale 3 vs gagnant quart de finale 4

### Championship format (ST-MAURICE)

Twenty (20) teams divided into five (5) pools of four (4) teams (pool M, N, O, P and Q). Round-robin between teams from the same pool after which eight (8) teams will qualify for the playoffs.

### Team ranking after the Round-robin

After the preliminary round, the teams from each section will be ranked from 1 to 4 according to the following criteria:

1. Win/loss record
2. Result of the game between the teams involved
3. Team cumulative shootout result (best 3 of 4 results)

The five (5) teams ranked #1 in their section will qualify for the playoffs and will be identified Q1, Q2, Q3, Q4 and Q5 according to the following:

1. Win/Loss record
2. Cumulative shootout (best 3 of 4 results)
3. Coin toss

All the remaining teams will be ranked 1 to 15 according to the following criteria and the teams ranked 1, 2 and 3 will be qualified for the playoffs and identified Q6, Q7 and Q8:

1. Win/loss record
2. Result of the game between the teams involved (if applicable)
3. Team cumulative shootout result (best 3 of 4 results)
4. Coin toss

### Playoff round:

#### Quarter finals

1. Quarter final 1: Q1 vs Q8
2. Quarter final 2: Q4 vs Q5
3. Quarter final 3: Q2 vs Q7
4. Quarter final 4: Q3 vs Q6

#### Semi-Final

1. Semi-Final 1: Winner of Quarter final 1 vs winner of Quarter final 2
2. Semi-Final 2: Winner of Quarter final 3 vs winner of Quarter final 4

### **Finale Or et Bronze**

Les deux équipes gagnantes des demi-finales seront qualifiées pour la finale Or alors que les deux équipes perdantes des demi-finales se disputeront la finale Bronze.

### **Gold and Bronze finals**

The two winning teams of the semis will play in the Gold final. The two losing teams from the semi-final will play for bronze.

### **Tir à la mouche**

Les équipes qui ont mathématiquement toujours une chance de se qualifier parmi les quatre (4) premières de leur championnat effectueront un tir à la mouche suite à leur dernière partie de la ronde préliminaire. Chaque joueur lancera une pierre (avec balayeurs) et le résultat cumulatif des 3 meilleurs tirs sur 4 sera comptabilisé.

- Chaque pierre qui peut être mesurée, le sera pour déterminer la distance du centre de la maison
- On accordera une distance de 0 cm aux pierres qui ne peuvent être mesurées parce qu'elles sont trop près du centre de la maison (couvre le bouton).
- On accordera une distance de 6 pieds, 1 pouce (1,854 m) aux pierres qui se trouvent à l'extérieur du périmètre de 6 pieds.
- On accordera la distance au cercle suivant le plus éloigné du bouton pour une pierre qui a été enlevée avant le mesurage.

### **Shootout**

Teams that mathematically still have a chance to qualify in the top four (4) spots of their championship will do a shootout following their last Round-robin game. Each player will throw 1 stone (with sweepers) and the best 3 of 4 results will be accumulated to determine the result as follows:

- Each measurable rock will be measured from the center of the rings
- Stones which come to rest covering the pin will be given a distance of 0 cm.
- Stones which do not touch the rings will be given a maximum measurement of 6'1" (185.4m).
- If a stone is moved before it is measured, we will take the measurement of the next farthest circle from the button

### **Pratique d'avant match**

En raison du très grand nombre de parties à disputer durant la fin de semaine, les pratiques d'avant match se limiteront à deux glissades (sans pierre) par joueur.

### **Pre-game practice**

Due to the large number of games to be played during the weekend, pre-game practice will be limited to two slides (no stone) per player.

### **Choix des pierres et avantage de la dernière pierre**

Ronde préliminaire : Un tirage au sort sera effectué avant le début de chaque partie. L'équipe qui remporte le tirage au sort aura le choix de la couleur des pierres ou l'avantage de la dernière pierre (marteau) lors du premier bout.

Ronde éliminatoire : L'équipe avec le meilleur classement aura l'avantage de la dernière pierre ou le choix de la couleur des pierres au premier bout.

### **Rock colors & last rock advantage**

Round-robin: A coin toss will take place before the start of each game. The team that wins the toss will have the choice of rock colors or last rock advantage (hammer) in the first end.

Playoffs: The highest ranked team will have the choice of rock colour or last rock advantage (hammer) in the first end.

### **Égalité**

S'il y a égalité suite aux manches réglementaires le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de manches supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante, et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.

### **Ties**

If the game is tied after 8 ends an extra end will be played until a winner is determined. The direction in which the stones are thrown should not be modified (do not bring rocks to the other end).

<p><b><u>Zone de garde protégée (ZGP)</u></b>  La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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 de la manche. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 6e pierre de la manche, soit directement ou indirectement, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres immobiles déplacées le plus près possible de leur position initiale, sans exception. Toute pierre qui se trouvait antérieurement dans la ZGP, mais qui se trouve à présent dans les cercles, mordante sur la ligne de « T » ou derrière cette ligne, peut être retirée à n'importe quel moment.</li> <li>2) La troisième, la quatrième ou la cinquième pierre lancée dans une manche 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 règle 12 (2).</li> </ol>	<p><b><u>Free guard zone (FGZ)</u></b>  The 5-rock rule will be applied throughout the entire championship:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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 6<sup>th</sup> 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.</li> <li>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).</li> </ol>
<p><b><u>Zone sans ricochet</u></b>  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 :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(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</li> <li>(ii) Laisser toutes les pierres là où elles se sont arrêtées.</li> </ol>	<p><b><u>No tick zone</u></b>  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 outside of the FGZ, the non-offending team has the option to:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(i) remove the delivered stone from play, and replace all stones that were displaced to their positions prior to the violation taking place; or</li> <li>(ii) leave all stones where they came to rest.</li> </ol>
<p><b><u>Équipement</u></b>  Veuillez svp prendre en note que le moratoire sur le balayage de Curling Canada ne sera pas en vigueur pour ce tournoi. Les équipes peuvent donc utilisées n'importe quelles têtes de brosses sauf les brosses en poils.</p>	<p><b><u>Equipment</u></b>  Please note that Curling Canada's sweeping moratorium will not be in effect for this event. Teams may therefore use any type of broom head except for a hair broom.</p>