



CHAMPIONNAT PROVINCIAL FÉMININ 2025
2025 WOMEN'S PROVINCIAL CHAMPIONSHIP



Informations générales et réglementation spécifique

General information & specific rules

Centre sportif Mistouk d'Alma

13-19 janvier 2025 / January 13-19, 2025

1- INFORMATIONS GÉNÉRALES / GENERAL INFORMATION

<p>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.</p>	<p>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.</p>
---	--

Site hôte

Centre sportif Mistouk
401 Rue Mistouk,
Alma, QC G8E 2J8

Host site

Centre sportif Mistouk
401 Mistouk street,
Alma, QC G8E 2J8

Activités protocolaires

Informations à venir

Ceremonial activities

Information to be determined

Arbitre en chef

À venir

Head Umpire

To be determined

Réunion des équipes

Une rencontre virtuelle aura lieu pour répondre aux questions concernant le championnat. L'arbitre en chef ainsi que ses adjoints et Émile Asselin seront présents à la rencontre. Un lien pour accéder à la rencontre sera envoyé à la personne contact de l'équipe, mais n'importe quel membre de l'équipe officielle peut être présent. Pour les équipes qui ne seraient pas disponibles lors de la rencontre, veuillez envoyer vos questions par courriel à Émile Asselin (emile.asselincurling-quebec.qc.ca).

Team meeting

An online meeting will be held to answer questions about the championship. The head umpire, his assistants and Émile Asselin will be present. A link to access the team meeting will be sent to each team's contact, but any official team member can attend the team meeting. For teams who can't be at the meeting, please send your questions to Émile Asselin (emile.asselincurling-quebec.qc.ca).

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

<p><u>Formule de championnat</u></p> <p>Huit (8) équipes disputent un tournoi à la ronde (7 matchs) à l'issue duquel les trois (3) meilleures équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire.</p>	<p><u>Championship format</u></p> <p>The eight (8) teams will play a round robin (7 games) and the top three (3) teams will qualify for the playoffs.</p>
<p><u>Équipement – Têtes de brosse autorisées</u></p> <p>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.</p>	<p><u>Equipment – Approved broom heads</u></p> <p>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.</p>
<p><u>Durée des matchs</u></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Les matchs de bris d'égalité seront de même durée.</p>	<p><u>Length of games</u></p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Tiebreaker games will be the same length.</p>
<p><u>Temps de réflexion</u></p> <p>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.</p>	<p><u>Thinking Time</u></p> <p>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.</p>
<p><u>Temps morts</u></p> <p>Chaque équipe a droit à un (1) temps mort par match et à un (1) temps mort à chacun des bouts supplémentaires.</p> <p>Le chronométrateur arrêtera le temps au signal provenant d'une joueuse de l'équipe en jeu.</p> <p>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).</p>	<p><u>Timeouts</u></p> <p>Each team may use one (1) timeout per game, and one (1) time out for each extra end.</p> <p>The timer will stop the clock once a player on the ice has signaled that they would like to take a timeout.</p> <p>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.</p>

<p>Du temps de déplacement additionnel pour l'entraîneur ou la cinquième pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef.</p> <p>L'entraîneur ou la cinquième (5^{ième}) 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.</p> <p>L'entraîneur ou la cinquième (5^{ième}) joueuse de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueuses à l'extrémité le plus rapprochée de leur siège réservé seulement.</p>	<p>Additional travel time for the coach or fifth player may be added at the head official's discretion.</p> <p>The coach or the fifth player (but not both) can join the team near the house at any time during a timeout.</p> <p>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 the reserved coaches' seats.</p>
<p><u>Zone sans ricochet</u></p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> (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. <p>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.</p>	<p><u>No tick zone</u></p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> (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. <p>If a rock is moved from the center line to an out of play position, the free guard zone (FGZ) rule will apply.</p>
<p><u>Périodes d'entraînement pré compétition</u></p> <p>Chaque équipe aura droit à dix (10) minutes de période d'entraînement sur chacune des pistes (voir horaire complet à l'annexe A).</p>	<p><u>Pre-competition practices</u></p> <p>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).</p>
<p><u>Périodes d'entraînement d'avant-match</u></p> <p>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 sera de neuf (9) minutes plus deux (2) fois une (1) minute pour effectuer les placements pour l'avantage de la dernière pierre (PDP).</p>	<p><u>Pre-game practices</u></p> <p>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 nine (9) minutes per team, plus two (2) times one (1) minute to throw the draws to the button for last rock advantage.</p>
<p><u>Périodes d'entraînement en soirée</u></p> <p>Des périodes d'entraînement seront possibles chaque soir après le dernier match. Les périodes sont disponibles par réservation seulement. Veuillez réserver vos temps d'entraînement avec l'arbitre en chef avant le début du dernier « draw » de la journée-même. Une exception sera faite pour les équipes qui jouent lors du dernier « draw » de la journée.</p> <p>Toutes les périodes seront supervisées et seront d'une durée maximum de quinze (15) minutes par piste. Les périodes d'entraînement en soirée dureront au maximum 60 minutes et la</p>	<p><u>Evening practices</u></p> <p>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 the last draw on the day you wish to practice. An exception will be made for teams playing in the last draw of the day.</p> <p>Practice will be limited to 15 minutes per sheet and will be supervised by an official. Evening practices will be no longer than 60 minutes and priority will be given to the teams who play the</p>

<p>priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier le lendemain. Aucun entretien sur les pistes ne sera effectué avant ces périodes d'entraînement. Les équipes peuvent uniquement s'entraîner sur les pistes sur lesquelles elles vont jouer le lendemain. Les équipes peuvent s'entraîner uniquement avec les pierres de la couleur qu'ils utiliseront pour le match en question.</p>	<p>earliest the following day. There will be no ice maintenance before these practices. Teams are only allowed to practice on the sheets they will play on the next day. Teams may only practice with the rocks they will use for the games in question.</p>
<p><u>Avantage de la dernière pierre - ronde préliminaire</u></p> <p>L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par deux (2) placements effectués lors de la période d'échauffement d'avant-partie.</p> <p>Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins trois (3) placements pendant le tournoi à la ronde, soit un minimum d'un (1) lancer avec chaque rotation (5^e joueur exclu). Une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra automatiquement l'avantage de la dernière pierre pour la durée de la ronde éliminatoire.</p> <p>Les deux (2) équipes devront déclarer les joueurs qui effectueront les placements à l'arbitre en chef avant le début de la première période</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>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 pendant la minute réglementaire.</p> <p>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.</p>	<p><u>Last rock advantage - preliminary round</u></p> <p>Last rock advantage will be determined by two (2) draw to the button thrown during the pre-game practice.</p> <p>Each member of the team must throw at least three (3) shootouts during the round robin, a minimum of one (1) with both rotations (5th player excluded). A team that fails to do so will automatically lose last rock advantage for the entirety of the playoffs.</p> <p>Both teams must advise the official of which players will be throwing the shootouts before the start of the first practice.</p> <p>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.</p> <p>The shootouts to determine last rock advantage will always be executed in the following order: Clockwise rotation first and counterclockwise rotation second.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p><u>Bris d'égalité</u></p> <p>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.</p> <p>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:</p>	<p><u>Tiebreakers</u></p> <p>After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from first position to last position according to their overall win-loss record</p> <p>Teams who are tied for a position that qualifies for the playoff round will be ranked according to the following rules:</p>

<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Lors de matchs de bris d'égalité, l'équipe qui aura battu l'autre lors de la ronde préliminaire le choix de couleur de pierres ou de période d'échauffement.</p> <p>L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé de la même façon que lors de la ronde préliminaire et les équipes devront informer l'arbitre des deux joueuses qui effectueront les placements avant le début de la première période.</p>	<p>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</p> <p>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 with the second-worst ranking and so on.</p> <p>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).</p> <p>For tiebreaker games, the team that beat the other one during the preliminary round will have the choice of rock colour or practice order.</p> <p>Last stone advantage in the first end will be determined the same way as during the preliminary round</p>
<p><u>Classement des équipes et ronde éliminatoire</u></p> <p>À l'issue de la ronde préliminaire les équipes seront classées de 1 à 8 en fonction des critères suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Fiche victoires et défaites globale 2- Résultat de la partie entre les équipes impliquées. 3- Le cumulatif des tirs de précision. Les douze (12) meilleurs résultats sur quatorze (14) seront comptabilisés <p>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)</p> <p>Les équipes classées #1, #2 et #3 seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront identifiées comme suit : Q1, Q2 et Q3.</p>	<p><u>Team ranking and playoffs</u></p> <p>After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 8 as follows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Overall win-loss record 2- Head-to-head result of implicated teams 3- Shootout - the best twelve (12) out of fourteen (14) results will be calculated. <p>Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout)</p> <p>Teams ranked #1, #2 and #3 will be qualified for the playoff round and will be identified as follows: Q1, Q2 and Q3</p>

<p>Demi-finale : Q2 contre Q3</p> <p>Finale : Q1 contre gagnantes de la demi-finale</p>	<p>Semi-final: Q2 vs Q3</p> <p>Final: Q1 vs winners of the semi-final</p>
<p><u>Périodes d'entraînement pour les éliminatoires</u></p> <p>Si possible, les équipes participantes aux éliminatoires pourront avoir des périodes d'entraînement avec la permission de l'arbitre en chef et du technicien de glace en chef. Toutes les périodes d'entraînement seront supervisées et auront une durée maximale de trente (30) minutes.</p> <p>Les équipes auront droit de s'exercer sur la piste de leur prochaine partie et pourront utiliser n'importe quelles pierres des autres pistes.</p> <p>La priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier.</p>	<p><u>Playoff practice time</u></p> <p>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.</p> <p>Teams can practice on the sheet of their next game with any combination of rocks from other sheets.</p> <p>Priority for practice time will be given to teams who play in the next earliest draw.</p>
<p><u>Choix des pierres (ronde éliminatoire)</u></p> <p>Pour toutes les parties de la ronde éliminatoire, l'équipe qui a la meilleur fiche victoires/défaites aura le marteau et le choix de la couleur des pierres. Cette équipe aura la première période d'échauffement et il n'y aura pas de tirs de précision.</p> <p>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 d'échauffement. Deux (2) tirs de précision seront utilisés tels que décrits précédemment pour déterminer quelle équipe aura le marteau.</p> <p><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 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.</p>	<p><u>Rock selection (playoffs)</u></p> <p>For all the playoff games, the team with the best win-loss record will have the hammer and choice of rock colour. This team will have first practice and there will be no LSD.</p> <p>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 hammer in the first end.</p> <p><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 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.</p>

ANNEXE A – HORAIRE DES PRATIQUES**APPENDIX A – TEAM PRACTICE****Groupe A**

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

Groupe B

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

ANNEXE B – CODE D'ÉTHIQUE CQ CONCERNANT L'UTILISATION DES MÉDIAS SOCIAUX

Prémisse

1. Curling Québec est conscient que l'utilisation des médias sociaux par les clubs, athlètes, entraîneurs, équipes, officiels, etc. est en croissance et en évolution constante. Les interactions entre les médias, les joueurs et les admirateurs sont une opportunité de promouvoir les équipes et le sport, mais chaque personne utilisant les médias sociaux se doit d'être consciente des risques et responsabilités qui s'y rattachent. Ceci est encore plus vrai lors de championnats provinciaux, nationaux ou mondiaux puisque la visibilité de ces événements est plus grande. Curling Québec tiens à rappeler à ses membres qu'une infraction à ce code d'éthique est passible de sanction disciplinaire.

Application du code d'éthique

2. Cette politique s'applique à tous les participants (employés, athlètes, entraîneurs, arbitres, bénévoles, parents, admirateurs, etc.) aux activités sous l'autorité de Curling Québec.

Conduite et comportement

3. Une conduite inappropriée lors de l'utilisation des média sociaux est passible d'une sanction disciplinaire. Les actions inappropriées incluent, mais ne sont pas limité à :

- a) Publier un commentaire dans un média social qui est irrespectueux, haineux, nuisible, désobligeant, insultant ou autrement négatif et qui s'adresse à une personne à Curling Québec, un club affilié ou à d'autres personnes liées à Curling Québec (bénévoles, arbitres, participants, entraîneurs, etc.);
- b) Publier une image, une image modifiée ou une vidéo dans un média social qui est nuisible, irrespectueuse, insultante ou autrement offensante et qui s'adresse à une personne à Curling Québec, un club affilié ou à d'autres personnes liées à Curling Québec (bénévoles, arbitres, participants, entraîneurs, etc.);
- c) Créer ou contribuer à un groupe Facebook, une page web, un compte Instagram, un fil Twitter, un blogue ou un forum en ligne consacré uniquement ou en partie à la promotion de remarques ou de commentaires négatifs ou désobligeants sur Curling Québec, ses intervenants ou sa réputation;
- d) Des relations personnelles ou sexuelles inappropriées entre des personnes dont les interactions sont régies par un déséquilibre de pouvoir, par exemple entre les athlètes et les entraîneurs, les administrateurs et le personnel, les officiels et les athlètes, etc.;
- e) Tout cas de cyberintimidation ou de cyberharcèlement entre une personne et une autre (y compris un coéquipier, un entraîneur, un adversaire, un bénévole ou un officiel), qui peuvent inclure, sans toutefois s'y limiter, la conduite suivante sur tout média social, par message texte ou par courriel : insultes régulières, commentaires négatifs, comportement vexatoire, blagues, menaces, se faire passer pour une autre personne, répandre des rumeurs ou des mensonges ou tout autre comportement nuisible.

4. Toute conduite et tout comportement dans les médias sociaux peuvent être assujettis à la Politique en matière de protection de l'intégrité de Curling Québec, à la discrétion du président du comité de discipline ou du gestionnaire de cas.

Responsabilités individuelles

5. Les personnes reconnaissent que leur activité dans les médias sociaux peut être vue par n'importe qui, y compris Curling Québec.

6. Si Curling Québec interagit officiellement avec une personne dans les médias sociaux (par exemple, en partageant un gazouillis ou une photo sur Facebook), la personne peut, en tout temps, demander à Curling Québec de cesser cet engagement.

7. Lors de l'utilisation de médias sociaux, une personne doit faire preuve d'un comportement approprié conforme à son rôle et son statut à Curling Québec.

8. La suppression de contenu des médias sociaux après sa publication (publique ou privée) ne dispense pas la personne d'être assujettie à la Politique en matière de protection de l'intégrité de Curling Québec.

9. Une personne qui croit que l'activité d'une autre personne dans les médias sociaux est inappropriée ou pourrait enfreindre les politiques et les procédures de Curling Québec devrait signaler le cas à Curling Québec, de la manière décrite dans la Politique en matière de protection de l'intégrité de Curling Québec.

ANNEXE C – SCÉNARIOS EN CAS D'ÉGALITÉ

2 équipes en égalité pour la 3^e position	Bris d'égalité entre les deux équipes.
3 équipes en égalité pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 3. 1 est qualifiée Q2, bris d'égalité entre 2 et 3 pour déterminer Q3.
3 équipes en égalité pour la 3^e position	Les équipes sont classées de 1 à 3. Les équipes classées #1 et #2 s'affrontent en bris d'égalité pour déterminer Q3. #3 est éliminé.
4 équipes en égalité pour la 1^{ère} 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.
4 équipes en égalité pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 4. L'équipe classée #1 affronte l'équipe classée #4 et le gagnant est qualifié pour la demi-finale. L'équipe classée #2 affronte l'équipe classée #3 et le gagnant est qualifié pour la demi-finale.
4 équipes en égalité pour la 3^e position	Les équipes sont classées de 1 à 4. Les équipes classées #1 et #2 s'affrontent en bris d'égalité pour déterminer Q3. #3 et #4 sont éliminés.
5 équipes en égalité pour la 1^{ère} 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.

<p>5 équipes en égalité pour la 2^e position</p>	<p>Les équipes sont classées de 1 à 5.</p> <p>L'équipe classée #1 affronte l'équipe classée #4 et le gagnant est qualifié pour la demi-finale. L'équipe classée #2 affronte l'équipe classée #3 et le gagnant est qualifié pour la demi-finale.</p> <p>#5 est éliminé,</p>
<p>6 équipes en égalité pour la 1^{ère} position</p>	<p>Les équipes sont classées de 1 à 6.</p> <p>Trois parties de bris d'égalité auront lieu (#1 contre #6, #2 contre #5 et #3 contre #4). Les 3 équipes gagnantes seront qualifiées pour les éliminatoires. L'équipe la mieux classée des trois accède directement à la finale alors que les deux autres s'affrontent en demi-finale.</p>
<p>7 équipes en égalité pour la 1^{ère} position</p>	<p>Les équipes sont classées de 1 à 7.</p> <p>Trois parties de bris d'égalité auront lieu (#1 contre #6, #2 contre #5 et #3 contre #4). Les 3 équipes gagnantes seront qualifiées pour les éliminatoires. L'équipe la mieux classée des trois accède directement à la finale alors que les deux autres s'affrontent en demi-finale.</p> <p>#7 est éliminé.</p>

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.

Sanctions

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 réglementation 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.