



**INFORMATIONS GÉNÉRALES ET
RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE**
**GENERAL INFORMATION AND
SPECIFIC RULES**



CHAMPIONNAT PROVINCIAL MAÎTRES MASCULIN 2026
2026 MEN'S MASTERS PROVINCIAL CHAMPIONSHIP

Club de curling Sept-Îles
Du 14 - 18 février 2026 / February 14-18, 2026

1- INFORMATIONS GÉNÉRALES / 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 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.

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 de curling Sept-Îles
21 Rue Comeau
Sept-Îles, QC, G4R 1J1

Host club

Sept-Îles curling club
21 Comeau Street
Sept-Îles, QC, G4R 1J1

Arbitre en chef

À venir

Head Umpire

Coming soon

Réunion des équipes

Une rencontre virtuelle aura lieu pour répondre aux questions concernant le championnat. L'arbitre en chef ainsi que 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.asselin@curling-quebec.qc.ca).

Team Meeting

An online meeting will be held to answer questions about the championship. The head umpire 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.asselin@curling-quebec.qc.ca).

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 premier match

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

<p><u>Formule du championnat</u></p> <p>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).</p>	<p><u>Championship format</u></p> <p>The sixteen (16) teams are divided in two pools of eight (8). A two (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).</p>
<p><u>Équipement</u></p> <p>Veillez 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.</p>	<p><u>Equipment</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 huit (8) bouts et il y aura une pause obligatoire de quatre (4) 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.</p> <p>S'il y a égalité à la suite des bouts règlementaires, 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 optionnelle d'au plus quatre (4) minutes avant le premier bout supplémentaire.</p>	<p><u>Length of games</u></p> <p>All games will be eight (8) ends and there will be a mandatory four (4) 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.</p> <p>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). Teams will be allowed to take a break of a maximum of four (4) minutes before the first extra end.</p>
<p><u>Temps de réflexion</u></p> <p>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.</p>	<p><u>Thinking Time</u></p> <p>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.</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'un joueur de l'équipe en jeu.</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>Les temps morts sont d'une durée de soixante (60) secondes (excluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur).</p> <p>Du temps additionnel pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef.</p> <p>L'entraîneur ou le 5^e joueur (mais non les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des soixante (60) secondes du temps mort.</p> <p>L'entraîneur ou le 5^e joueur de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité vitrine de la piste seulement.</p>	<p>Each timeout will last no longer than sixty (60) seconds excluding any displacement time by the coach or 5th player.</p> <p>Additional time may be added at the head official's discretion.</p> <p>The coach or the fifth player (but not both) can join the team on the ice 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 home end of the ice (window side).</p>
<p><u>Zone sans ricochet</u></p> <p>Si, avant que la sixième pierre d'un bout ne soit lancée, 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 ZGP, l'équipe non fautive a la possibilité de :</p> <ul style="list-style-type: none"> (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) Laisser toutes les pierres là où elles se sont arrêtées. <p>Si la pierre est déplacée de la ligne médiane vers une position hors-jeu, alors la règle de la zone de garde protégée (ZGP) 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, 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 the stone is moved from the center line to an out-of-play position, then the FGZ rule applies.</p>
<p><u>Périodes d'entraînement pré-compétition</u></p> <p>Veuillez noter qu'il n'y aura pas de périodes d'entraînement pré-compétition de disponible.</p>	<p><u>Pre-competition Practices</u></p> <p>Please note that there will be no pre-competition practices available.</p>
<p><u>Périodes d'échauffement d'avant-match</u></p> <p>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).</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 a maximum of nine (9) minutes per team, plus two (2) times one (1) minute to throw the shootouts.</p>
<p><u>Périodes d'entraînement en soirée</u></p> <p>Veuillez noter qu'il n'y aura pas de périodes d'entraînement en soirée de disponible</p>	<p><u>Evening Practices</u></p> <p>Please note that there will be no evening practices available</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-match.</p> <p>Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins trois (3) placements pendant le tournoi à la ronde (5^e joueur exclu) 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 (5^e joueur exclu) devra obligatoirement lancer un placement avec la rotation horaire et un placement avec la rotation antihoraire. Une équipe ne respectant pas cette consigne perdra l'avantage du marteau pour la totalité des éliminatoires.</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 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 antihoraire). L'équipe lançant les pierres jaunes s'exercera en deuxième et lancera ses deux (2) placements dès la fin de la période dans le même ordre que celui décrit précédemment.</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.</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) shootouts thrown during the pre-game practice.</p> <p>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. A team that does not respect this rule will lose the advantage of the hammer for the playoffs.</p> <p>Rock colour 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 counterclockwise 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.</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.</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 de chacune des deux (2) sections seront classées de la première à la dernière position en fonction de leurs fiches globales de victoires et 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>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 et défaites entre les équipes impliquées ainsi que, si nécessaire, les cumulatifs nets des placements pour la dernière pierre</p>	<p><u>Tiebreakers</u></p> <p>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.</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) 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</p>

<p>(PDP) (les douze meilleurs résultats sur quatorze 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 et défaites entre les équipes impliquées ainsi que, si nécessaire, les cumulatifs nets des PDP (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'un match, 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 et défaites entre les équipes impliquées ainsi que, si nécessaire, les cumulatifs nets des PDP (les douze meilleurs résultats sur quatorze) sont alors utilisés pour déterminer la/les équipes qualifiées.</p> <p>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 à déterminer quelle équipe aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Les matchs seront de huit (8) bouts.</p>	<p>(best seven of eight 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 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.</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 seven of eight results will be used), to determine the qualified team (s).</p> <p>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 which team will have the last rock advantage in the first end. Games will be eight (8) ends.</p>
<p><u>Classement et ronde éliminatoire</u></p> <p>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 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Fiche globale victoires et défaites 2- Fiche victoires-défaites entre les équipes impliquées 3- Le cumulatif net des PDP (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 (cumulatif net des PDP).</p>	<p><u>Rankings and playoff round</u></p> <p>After the conclusion of the preliminary round, teams will be ranked from 1 to 8 in each section as follows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (LSD).</p>

<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>QA2 and QB2 will play each other in the quarterfinal.</p> <p>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.</p>
<p><u>Choix de la couleur des pierres et avantage de la dernière pierre (Ronde éliminatoire)</u></p> <p>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 s'exercera en premier.</p> <p>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 tels que décrits précédemment.</p> <p>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 dernière pierre sera déterminé par deux (2) placements tels que décrits précédemment.</p> <p><u>Système Page (QA1 vs QB1 et QA2 vs QB2)</u> Les équipes devront choisir un jeu complet de pierres (ex. : jaunes de la piste B) et les équipes QA1 et QB1 feront leur sélection en premier.</p> <p><u>Demi-finale</u> Les équipes devront choisir un jeu complet de pierres (ex. : jaunes de la piste B).</p> <p><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 piste B).</p>	<p><u>Rock selection and last rock advantage (playoffs)</u></p> <p>For the entirety of the playoffs, the 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 the last rock advantage (hammer) will practice first.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p><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.</p> <p><u>Semi-final</u> Teams can choose a complete set of rocks from one sheet (ex: yellow rocks from sheet B).</p> <p><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).</p>

ANNEXE A – CODE D'ÉTHIQUE DU PARTICIPANT

ANNEX 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 surface glacée.
- 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 but 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 le match avec trois joueurs.
- Troisième offense pour un même joueur dans le même tournoi : expulsion définitive de l'évènement et convocation auprès du comité de discipline de CQ.

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 tient 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 médias sociaux est passible d'une sanction disciplinaire. Les actions inappropriées incluent, mais ne sont pas limitées 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 – 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 tous 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 – SCÉNARIOS DE BRIS D'ÉGALITÉ

2 équipes en égalité pour la 2^e position	Bris d'égalité entre les deux équipes.
3 équipes pour la 1^{ère} position	Les équipes sont classées de 1 à 3. 1 est qualifiée Q1, bris d'égalité entre 2 et 3 pour déterminer Q2.
3 équipes pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 3. Bris d'égalité entre 1 et 2 pour déterminer Q2. #3 est éliminé.
4 équipes pour la 1^{ère} position	Les équipes sont classées de 1 à 4. Bris d'égalité entre 1 et 4 et entre 2 et 3. Les deux équipes gagnantes des bris d'égalité seront qualifiées pour les éliminatoires. L'équipe la mieux classée sera Q1 et l'autre sera Q2.
4 équipes pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 4. Bris d'égalité entre 1 et 2 pour déterminer Q2. #3 et #4 sont éliminés.
5 équipes pour la 1^{ère} position	Les équipes sont classées de 1 à 5. Bris d'égalité entre 1 et 4 et entre 2 et 3. Les deux équipes gagnantes des bris d'égalité seront qualifiées pour les éliminatoires. L'équipe la mieux classée sera Q1 et l'autre sera Q2. #5 est éliminé.
5 équipes pour la 2^e position	Les équipes sont classées de 1 à 5. Bris d'égalité entre 1 et 2 pour déterminer Q2. #3, #4 et #5 sont éliminés.
6 équipes pour la 1^{ère} position	Les équipes sont classées de 1 à 6. Bris d'égalité entre 1 et 4 et entre 2 et 3. Les deux équipes gagnantes des bris d'égalité seront qualifiées pour les

	<p>éliminatoires. L'équipe la mieux classée sera Q1 et l'autre sera Q2.</p> <p>#5 et #6 sont éliminés.</p>
7 équipes pour la 1^{ère} position	<p>Les équipes sont classées de 1 à 7.</p> <p>Bris d'égalité entre 1 et 4 et entre 2 et 3. Les deux équipes gagnantes des bris d'égalité seront qualifiées pour les éliminatoires. L'équipe la mieux classée sera Q1 et l'autre sera Q2.</p> <p>#5, #6 et #7 sont éliminés.</p>