

RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR LA FINALE DES JEUX DU QUÉBEC

BLAINVILLE 2026

L'utilisation du genre masculin a été adoptée afin de faciliter la lecture et n'a aucune intention discriminatoire.

ÉNONCÉ DE PRINCIPE

Curling Québec (CQ) sanctionne les épreuves au programme des Jeux du Québec et les règlements de la Fédération, spécifiques aux Jeux du Québec, sont en vigueur.

- Règles du curling :** Les règlements avec arbitres de Curling Canada (y compris la règle de la zone sans ricochet) s'appliquent, à l'exception des dispositions ci-après mentionnées.
- Régions admissibles pour le curling :** Chez les garçons, seize régions sont admissibles pour la finale des Jeux du Québec. Chez les filles, quinze régions sont admissibles. Chaque région peut sélectionner au maximum une équipe féminine et une équipe masculine.

Équipes masculines

Abitibi-Témiscamingue
Capitale-Nationale
Centre-du-Québec
Chaudière-Appalaches
Côte-Nord
Est-du-Québec
Estrie
Lac-St-Louis
Laurentides

Mauricie
Montréal
Outaouais
Richelieu-Yamaska
Rive-Sud
Saguenay/Lac St-Jean
Sud-Ouest

Équipes féminines

Abitibi-Témiscamingue
Capitale-Nationale
Centre-du-Québec
Chaudière-Appalaches
Est-du-Québec
Estrie
Lac-St-Louis
Laurentides
Laval

Mauricie
Montréal
Outaouais
Richelieu-Yamaska
Rive-Sud
Saguenay/Lac St-Jean

- Sélection des équipes :** La sélection des membres des équipes qui représenteront les régions relève de la juridiction des associations régionales. Toutes les équipes gagnantes d'une région doivent être connues avant la date déterminée par Sports-Québec. Le responsable régional des Jeux du Québec doit soumettre à son unité régionale de loisir et de sports de sa région (URLS) la liste des membres de l'équipe et doit certifier que chacun est admissible en vertu des règles d'admissibilité. L'association régionale peut modifier la liste des membres de l'équipe jusqu'à la date limite fixée par Sports-Québec en raison de maladie, d'accident ou pour tout autre motif jugé opportun par l'association régionale.

4. Équipes pour la finale 2026 :

- (1) Seize équipes garçons et quinze équipes filles participeront aux Jeux du Québec à l'hiver 2026. Ces équipes sont réparties comme suit : Quatre sections de quatre équipes chez les garçons et trois sections de cinq équipes chez les filles.
- (2) Les compétiteurs qui participent aux Jeux du Québec doivent résider au Québec.
- (3) Tous les compétiteurs doivent être membres en règle d'un club de curling de la région où ils ou elles veulent participer. Les clubs de curling doivent être des membres en règle de Curling Québec. Ils doivent également se conformer à toutes les conditions d'admissibilité du devis technique.

5. Composition des équipes :

- (1) Chaque équipe doit être composée d'un minimum de quatre athlètes, sauf exception, et d'un maximum de cinq joueurs et obligatoirement d'un entraîneur qui devra être présent pour la durée totale de l'événement. Chacun des membres de l'équipe doit être âgé de douze (12) à dix-sept (17) ans selon les dates de naissance annoncées par SportsQuébec. Si une équipe à qui il manque un joueur requiert une substitution pendant la compétition, les options suivantes s'appliquent :
 - a) On utilisera le joueur remplaçant (5^e) de l'équipe ; sinon, l'équipe jouera à trois.
 - b) L'équipe ne pourra pas continuer à jouer avec moins de trois joueurs.
- (2) Chaque équipe devra compléter le formulaire de l'alignement officiel avant leur premier match, y inscrire le nom des joueurs ou joueuses dans ordre de leur lancer (4, 3, 2, 1 et R pour le joueur-remplaçant ou joueuse-remplaçante) et leur fonction en tant que capitaine et vice-capitaine.
- (2) Au cours d'un match, il peut y avoir une substitution pour les équipes à cinq joueurs ou un roulement simple de position pour les équipes à quatre ou cinq joueurs. Aucun roulement ou substitution ne peut avoir lieu sans l'autorisation d'un arbitre de match, un nouvel alignement sera déclaré. Si le changement d'alignement s'effectue avant le match le formulaire de changement d'alignement devra être rempli et remis à un arbitre de match. Si le changement est fait pendant le match, le formulaire de changement d'alignement se fera à ce moment.

6. Entraîneurs :

- (1) tout entraîneur qui accompagne une équipe aux Jeux du Québec doit être un entraîneur de compétition — formé. L'entraîneur doit avoir obtenu son module de prise de décision éthique avant le déroulement de l'événement, et devra passer sa certification dans les trois mois suivants la Finale des Jeux du Québec.
- (2) L'entraîneur ou le joueur remplaçant peuvent rencontrer les membres de leur équipe à des endroits déterminés définis plus bas ; les deux y ont droit au cours de la pause du quatrième bout et seulement l'entraîneur lors des interactions pendant et entre les bouts.

7. Vêtements et équipements : Tous les membres d'une équipe participant aux Jeux du Québec doivent porter sur les pistes des vêtements coordonnés respectant la politique de commandite et d'affichage convenue entre SPORTSQUÉBEC et le comité organisateur. Les joueurs doivent porter les couleurs de leur région pour les remises des médailles. Veuillez également prendre note que le moratoire de Curling Canada sur le balayage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosse approuvées par la

Règlementation Spécifique

Jeux du Québec 2026

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. Des inspections aléatoires seront effectuées.

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

L'arbitre en chef a le plein pouvoir pour faire respecter les règles de jeu adoptées par CQ. La décision de l'arbitre en chef est sans appel pour toute question de jugement. Comme indiqué, on peut toutefois porter en appel les décisions relatives à des mesures disciplinaires selon les procédures aux règlements de Sports-Québec et de CQ.

La directrice a la programmation junior de CQ a le pouvoir de prendre toute décision qu'elle juge nécessaire pour couvrir toutes les situations non prévues dans les présentes règles ; elle a également le pouvoir de modifier les règles quand l'urgence de la situation le justifie. Toute décision est sans appel et exécutoire.

1) Répartition des équipes et formule du championnat

Les équipes inscrites aux Jeux du Québec sont réparties en sections et participent à un tournoi à la ronde qui sera suivie d'une ronde éliminatoire. Un total de huit (8) équipes de chaque catégorie accéderont aux éliminatoires.

2) Durée des matchs

Les matchs seront de huit (8) bouts et il y aura une pause obligatoire de quatre (4) minutes après le quatrième bout. Les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les bouts. Les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou de la ligne de côté entre les lignes de jeu. Les deux entraîneurs devront avoir pris leur place à la fin de ce délai. Tous les matchs doivent avoir lieu à l'heure et à l'endroit approuvé par Curling Québec et Sports-Québec. Lors de la ronde préliminaire, les équipes gagneront 2 points pour chaque victoire, 1 point pour chaque match nul et 0 point par défaite. Lors de la ronde éliminatoire, le jeu doit se poursuivre pendant autant de bouts supplémentaires que nécessaire pour déclarer une équipe gagnante, et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.

Le temps de réflexion accordé à chaque équipe pour compléter huit (8) bouts sera de trente-deux (32) minutes et 5 minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire durant la ronde éliminatoire. L'équipe perdante peut concéder la victoire à l'autre équipe après quatre (4) bouts. Elle doit également concéder la victoire lorsqu'il n'est mathématiquement plus possible de gagner.

3) Interactions

Pendant le déroulement d'un match, l'entraîneur (et le joueur remplaçant) peut communiquer avec son équipe depuis son poste au banc des entraîneurs. Ceci s'applique uniquement lorsqu'une équipe est l'ÉQUIPE NON ACTIVE. Il est interdit de crier. L'équipe non active ne doit pas distraire l'équipe active et doit être attentive au positionnement de ses joueurs. Position des membres de l'équipe non active :

Règlementation Spécifique

Jeux du Québec 2026

- (a) Seuls le capitaine ou le vice-capitaine, et un autre joueur peuvent se positionner à l'intérieur de la ligne de jeu, à l'extrémité vers laquelle sont lancées les pierres. Ils se placent derrière la ligne arrière lorsque l'équipe active effectue son lancer. Ces deux joueurs restent immobiles, leurs balais positionnés de manière à ne pas gêner ni distraire le joueur effectuant le lancer.
- (b) Le joueur qui est le prochain à lancer peut se placer immobile sur le côté de la piste, derrière les blocs de départ, à l'extrémité d'où sont effectués les lancers. Il reste silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
- (c) Les joueurs n'occupant pas les positions (a) ou (b) doivent se placer entre les lignes de jeu et sur le bord de la piste lorsque l'équipe active est en marche. Les joueurs positionnés dans cette zone doivent rester en file indienne pendant que le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
- (d) Les membres de l'équipe non active ne doivent occuper aucune position ni effectuer aucun mouvement susceptible d'obstruer, de gêner ou de distraire un membre de l'équipe active.

En cas d'infraction, l'arbitre laissera toutes les pierres s'immobiliser et offrira à l'équipe non fautive les options suivantes : laisser le jeu se poursuivre tel quel; recommencer le lancer de la pierre; ou replacer toutes les pierres concernées le plus près possible de leur position initiale et relancer la pierre.

En cas d'infraction commise par l'entraîneur ou le remplaçant, la personne fautive sera retirée du banc des entraîneurs pour le match en cours. Toute infraction supplémentaire entraînera l'exclusion de toute personne de cette équipe du banc des entraîneurs pour le reste de la compétition.

De plus, les joueurs doivent cesser de parler avec leur entraîneur avant que la pierre adverse ne franchisse la première ligne de jeu afin d'éviter les directives excessives.

LES INTERACTIONS AVEC L'ENTRAÎNEUR peuvent avoir lieu lorsque votre équipe est l'ÉQUIPE ACTIVE.

Les entraîneurs auront droit à un maximum de deux (2) interactions avec l'entraîneur pendant la première moitié du match et à un maximum de deux (2) interactions avec l'entraîneur pendant la deuxième moitié du match. Les équipes auront droit à une (1) interaction avec l'entraîneur par bout supplémentaire. Les interactions avec les entraîneurs inutilisées ne peuvent pas être reportées. Les interactions avec les entraîneurs peuvent durer entre 5 et 60 secondes, mais pas plus. Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou derrière la ligne arrière. Les interactions peuvent être demandées par tout membre de l'équipe qui contrôle la maison ou son entraîneur. Si l'entraîneur ou un joueur souhaite demander une interaction, il doit l'indiquer en faisant un signe de T avec ses mains lorsque son équipe contrôle la maison. Si quelqu'un demande une interaction, l'équipe doit utiliser une interaction. Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées. Les désaccords seront portés à l'attention de l'arbitre en chef. Une interaction avec l'entraîneur prend officiellement fin lorsque l'entraîneur et les joueurs cessent de parler et que l'entraîneur retourne s'asseoir à sa place désignée à l'extrémité de la piste.

La durée de la pause entre les bouts sera de soixante (60) secondes. Les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les bouts et les entraîneurs pourront rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou sur la ligne de côté entre les lignes de jeu. Les entraîneurs disposeront alors de 15 secondes pour regagner leur siège avant que la première pierre du bout ne soit lancée. Remarque : les chronométrateurs peuvent appliquer un compte à rebours de 10 secondes. Cela se fait lors des événements mondiaux et cette fonctionnalité est disponible dans CurlTime.

Règlementation Spécifique

Jeux du Québec 2026

Les entraîneurs peuvent s'asseoir ou se tenir debout à l'endroit/au siège qui leur a été attribué du même côté que les pierres de leur équipe. Les entraîneurs ne peuvent pas bouger de leur position/siège pendant le bout, sauf si une interaction avec l'entraîneur a été demandée. Par exemple, les entraîneurs ne peuvent pas bouger pour mieux voir la maison ou un lancer. Entre les bouts, les entraîneurs peuvent se déplacer vers l'une ou l'autre des extrémités en respectant les matchs sur les pistes adjacentes. Les entraîneurs ne doivent se déplacer que le long des lignes de côté et ils doivent porter des chaussures appropriées pour marcher sur les pistes.

Remarque : les associations membres peuvent ajuster la position des entraîneurs si les sites ne peuvent pas installer de sièges pour les entraîneurs dans l'aire de jeu. S'il y a un joueur-remplaçant, il peut s'asseoir avec l'entraîneur aux deux extrémités du centre de curling et de l'aréna (si l'espace le permet). Le joueur remplaçant peut participer au temps de discussion de l'équipe, mais ne peut participer à aucune interaction avec l'entraîneur. Le joueur-remplaçant ne peut pas bouger de son siège pendant un bout.

Remarque : les associations membres peuvent ajuster la position du remplaçant si les sites ne peuvent pas installer de sièges pour les remplaçants dans l'aire de jeu. Il n'y aura absolument aucune parole ni aucun langage corporel de la part de l'entraîneur envers son équipe lorsque vous êtes l'équipe active et que vous avez le contrôle de la maison, sauf lors d'une interaction avec les entraîneurs ou entre les bouts. Le langage corporel comprend les gestes de la main, du corps, l'utilisation de signaux ou toute autre forme de communication.

Les pénalités pour les entraîneurs incluent : Première infraction – avertissement verbal et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera assis à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs sans interaction ni communication pour le reste du match en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause de mi-match). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'évènement. Ces infractions seront signalées à son association membre.

Les entraîneurs sont autorisés à utiliser leur téléphone, leur tablette ou leur ordinateur pour saisir des statistiques de match, prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de match, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser ces appareils ou montres intelligentes à des fins de communication.

Les entraîneurs seront retirés du jeu s'ils utilisent des appareils à des fins de communication. Première infraction – avertissement verbal et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera assis à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs sans interaction ni communication pour le reste du match en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause de mi-match). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoira dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'évènement. Ces infractions seront signalées à son association membre.

4) Périodes d'échauffement d'avant-match et Placements pour la Dernière Pierre (PDP)

Avant le début de chacun des matchs, les équipes bénéficieront d'une période d'échauffement de 5 minutes et de deux fois une (1) minute pour les deux (2) placements. Ce sont les seules périodes d'entraînement autorisées.

Règlementation Spécifique

Jeux du Québec 2026

L'avantage de la dernière pierre sera établi par deux (2) placements avant chaque match dans le tournoi à la ronde. Les deux (2) équipes devront déclarer leurs joueurs qui effectueront les lancers de précision à l'arbitre en chef avant le début de la première période. Chaque joueur doit au minimum faire un (1) lancer lors de la ronde préliminaire, en excluant le joueur remplaçant inscrit dans l'alignement original de l'équipe remis avant le premier match. Chaque équipe devra inscrire le nom et la position (de l'alignement officiel) des joueurs ou joueuses qui effectueront le placement pour la dernière pierre sur le formulaire des PDP au moins quarante-cinq (45) minutes avant le début du match.

La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres rouges s'exercera en premier. Pour les Placements pour la Dernière Pierre, le premier lancer de chaque équipe s'effectue avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers), et le deuxième lancer avec la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers). Si la rotation n'est pas respectée ou si le placement n'est pas exécuté dans le temps prescrit, une distance de 199,6 cm sera attribuée à l'équipe fautive.

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 à la suite du processus décrit précédemment, cet avantage lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.

5) Classement des équipes et ronde éliminatoire

Après la conclusion du tournoi à la ronde, les équipes seront classées au sein de leur groupe en fonction des critères suivants :

- 1- Nombre de points cumulés en fonction de la fiche victoires-égalités-défaites
- 2- Résultat des matchs entre les équipes impliquées
- 3- Le cumulatif net des PDP (le total en enlevant le moins bon résultat).

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). Il n'y a pas de bris d'égalité.

Les équipes classées #1 dans chacune des sections seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. Parmi toutes les équipes restantes (sections A, B, C et D chez les garçons), les équipes classées # 4 chez les filles, et # 5, # 6, #7 et # 8 pour les deux catégories au classement général accéderont également à la ronde éliminatoire. Toutes les équipes qualifiées seront placées selon leur fiche victoires-égalités-défaites et le cumulatif net des lancers de précision afin de déterminer les positions.

Les équipes ayant terminé en première place de leur section seront identifiées Q1, Q2, Q3, Q4 (Q1, Q2, Q3 chez les filles) selon leur fiche et la moyenne des PDP (cumulatif net). Les autres équipes seront ensuite placées selon leur fiche et le cumulatif net des PDP afin de déterminer les positions Q5 à Q8 (Q4 à Q8 chez les filles).

Quart de finale :
Q1 vs Q8
Q2 vs Q7
Q3 vs Q6
Q4 vs Q5

Demi-finale: Gagnant 1 vs 8 contre gagnant 4 vs 5
Gagnant 2 vs 7 contre gagnant 3 vs 6
Finale or : Gagnants des deux demi-finales
Finale bronze : Perdants des deux demi-finales

Règlementation Spécifique

Jeux du Québec 2026

Pour la durée des éliminatoires, le choix de la période d'échauffement ou de la couleur de la poignée (non les deux) revient à l'équipe la mieux classée si les deux équipes ont la même fiche. Des PDP devront donc être effectués. Si une des deux équipes a une meilleure fiche, alors l'équipe aura le choix entre le marteau ou la couleur de la poignée (pas les deux). L'équipe avec le marteau s'exercera alors en premier et aucun PDP ne devra être effectué.

ANNEXE A — CODE D'ÉTHIQUE DU PARTICIPANT

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 une piste.
- Langage abusif : blasphèmes, etc.

Temps mort de franc jeu (Fair-play)

L'objectif du franc jeu de l'entraîneur est de donner à l'entraîneur l'occasion de disséminer une situation potentiellement négative concernant le comportement d'un joueur sur une piste avant que la situation ne dégénère ou de conseiller un athlète de respecter les règles du jeu. Ce temps ne peut pas être utilisé pour discuter de stratégie.

- Chaque entraîneur aura la possibilité de demander un délai de jeu (1 minute) pour le franc jeu. L'horloge sera arrêtée.
- L'expiration du délai de franc jeu d'un entraîneur ne sera mise en œuvre qu'avec l'approbation de l'arbitre en chef ou de son adjoint.
- Seul l'entraîneur qui a demandé un temps mort de franc jeu peut accéder aux pistes et il sera accompagné d'un arbitre.
- Le temps mort de franc jeu d'un entraîneur peut être recommandé par un arbitre de match.

Sanctions

Les arbitres en chef auront l'obligation d'appliquer les sanctions suivantes :

- Première offense dans un match : avertissement. L'arbitre en chef ou son adjoint informera le/la joueur/joueuse concerné lorsque le bout sera complété.
- Deuxième offense dans un match pour un même joueur : expulsion ; comme stipulé dans la réglementation officielle de Curling Canada, le joueur expulsé ou la joueuse expulsée ne peut pas être remplacé (Règle 18-8) 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 admirateurs (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

Règlementation Spécifique

Jeux du Québec 2026

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 admirateurs 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 ou 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 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, Dominion/Travelers, Kruger inc., Jet Ice. Curling Québec demande 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 maintient que durant l'événement lui-même, on s'en abstient 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.