CURLING QUÉBEC
PRÉSENTE / PRESENTS

LE CHAMPIONNAT DES CLUBS DE CURLING TRAVELERS
THE TRAVELERS CURLING CLUB CHAMPIONSHIP

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
SPECIFIC RULES

Club de curling Noranda

6 au 8 avril 2018 / April 6-8, 2018

RÉGLEMENTATION	***RULES***
Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent. Les règlements stipulés dans le présent document auront cependant préséance durant le championnat. Toutes les parties prévues à l'horaire devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi des sanctions pourront être prises contre les équipes fautives. Les équipes doivent jouer un minimum de quatre (4) bouts par partie.	Curling Canada's Rules of Curling for supervised play apply. However, the rules stipulated in this document will prevail during the championship. All scheduled games must be played, otherwise sanctions may be applied to the teams at fault. Teams must play a minimum of four (4) ends per game.
FORMULE DU CHAMPIONNAT	***CHAMPIONSHIP FORMAT***
Les douze (12) équipes seront divisées en 3 sections de 4 équipes. Les équipes joueront un tournoi à la ronde intra-section) à l'issue duquel la meilleure équipe de chaque section sera qualifiées pour la ronde éliminatoire ainsi que la meilleure deuxième.	The twelve (12) teams will be divided into three (3) pools of 4 teams. Teams will play a round robin within their pool after which the top team from each pool as well as the best second-ranked team will advance to the playoff round.
DURÉE DES PARTIES	***GAME DURATION***
Toutes les parties prévues dans le cadre du championnat seront de huit (8) manches et devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) manches aient été complétées. Si l'arbitre considère qu'une équipe retarde le jeu de façon abusive, l'arbitre préviendra le capitaine fautif qu'il dispose d'une (1) minute pour que sa pierre atteigne la ligne de « T » la plus rapprochée sinon elle sera retirée du jeu. S'il y a égalité suite aux manches réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de manches supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.	All of the games played throughout the championship will be eight (8) ends long and 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 (4^{th}) end. If the umpire determines that a team is unnecessarily delaying a game, the umpire notifies the skip of the offending team and, after that notification, if the next stone to be delivered has not reached the tee line at the delivering end within 1 minute; the stone is removed from play immediately. If games are tied after the completion of the 8^{th} 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)
SUBSTITUTIONS	***SUBSTITUTIONS :***
Avant le début du championnat : une équipe peut modifier sa liste officielle avant le début du championnat. CQ doit en être officiellement informé avant que tout changement soit effectif. Au minimum, trois (3) membres de l'équipe originale doivent cependant toujours faire partie de l'équipe pour qu'elle demeure éligible et le remplaçant doit jouer à	Before the start of the championship: a team can modify their roster before the start of the championship. CQ must be officially advised (in writing) before the change will be considered official. A minimum of three (3) members of the original team must always remain on the team in order for the team to remain eligible and the spare must play lead.

la première position (lead). Par souci d'équité, le « début du championnat » pour chaque équipe concordera avec le moment ou un membre de la formation lancera une pierre officielle (incluant la pratique d'avant-partie). Pendant le championnat : les équipes ne peuvent pas faire de modifications à leur liste de joueurs pendant un championnat. Les options suivantes s'appliquent si un joueur se blesse et/ou ne peut être présent : - l'équipe peut jouer à trois (3) joueurs - si, pour toute raison que ce soit, une équipe n'est pas en mesure de disputer une partie avec trois joueurs au minimum, elle perdra automatiquement le match en question.	The start of the championship is considered the first time the team throws a rock (including pre-game practice). During the championship: Teams cannot modify their team members once the championship has started. The following options are available to the teams if a player gets injured or cannot be present: - The team can play as three (3) players - If, for some reason, the team cannot field at least 3 members of the team, they will automatically lose the game in question.
PRATIQUES PRÉ-COMPÉTITION Il n'y aura pas de pratique officielle avant le début du championnat	***PRE-COMPETITION PRACTICES*** There will be no official practice time scheduled prior to the start of the championship.
PRATIQUES D'AVANT PARTIE Les pratiques d'avant-partie débuteront quinze (15) minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel. Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement sur la piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser quatre (4) minutes plus deux fois une (1) minute pour les tirs de précision. La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. La première équipe indiquée sur l'horaire aura les pierres rouges. L'équipe lançant les pierres rouges pratiquera en premier et effectuera ses deux tirs de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe lançant les pierres bleues lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour ses deux (2) lancers de précision. Éliminatoires L'équipe la mieux classée aura le choix de la pratique OU le choix de la couleur. L'avantage de la dernière pierre (marteau) au premier bout sera déterminé par deux tirs de précision tel que décrit dans la section « avantage de la dernière pierre ».	***PRE-GAME PRACTICE*** Pre-game practices will begin fifteen (15) 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 four (4) minutes per team, plus two (2) one-minute intervals to throw both shootouts. Rock color is predetermined during round robin play. The first team listed on the draw will throw red stones. The team throwing the red stones will practice first and will complete their shootout immediately after the practice using the clockwise rotation (in-turn for right-handed curlers). The team throwing blue stones will practice second and will complete their shootout using the counter-clockwise rotation (out-turn for right-handed curlers). Playoff Round The team who is ranked higher after the round robin will have the choice of practice or rock colour. Last rock advantage will be determined by two draws to the button as described in the "Last rock advantage" section.

AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE	***LAST ROCK ADVANTAGE***
L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par deux tirs de précision effectués lors de la pratique d'avant-partie. Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins un (1) tir de précision pendant le tournoi à la ronde et les deux (2) équipes devront déclarer les deux (2) joueurs qui effectueront les lancers de précision à l'arbitre en chef au moins dix (10) minutes avant le début de la première pratique. L'équipe pratiquant en premier effectuera ses deux tirs de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe pratiquant deuxième lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour ses deux (2) lancers de précision. Une distance de « 0 cm » sera attribuée à une pierre qui s'immobilise directement sur le bouton et qui ne peut pas être mesurée. Une distance de 185,4 cm sera attribuée à une pierre qui s'immobilise à l'extérieur des cercles (maison). Si aucune équipe n'a pu obtenir l'avantage de la dernière pierre suite au processus décrit précédemment, cet avantage lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.	Last rock advantage will be determined by two shootouts made during the pre-game practice. Each member of the team must throw at least one (1) shootout during the round robin. Both teams must advise the official which players will be throwing the shootouts at least ten (10) minutes before the start of the first practice. The team practicing first will complete their shootout immediately after their practice using the clockwise rotation (in-turn for right-handed curlers). The other team (with second practice) will complete their shootout using the counter-clockwise rotation (out-turn for right-handed curlers). A distance of "0 cm" will be given to a stone that comes to rest directly on the button and cannot be measured. A distance of 185.4cm (6.1 feet) will be given to a stone that comes to rest outside of the house (circles). In the event that there is a tie after both teams have completed their shootout, hammer will be determined by a coin toss.
BRIS D'ÉGALITÉ	***TIEBREAKERS***
Il n'y aura pas de bris d'égalité de disputé dans le cadre du championnat.	No tiebreaker games will be played during this championship.
CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ELIMINATOIRE	***TEAM RANKING AND PLAYOFF ROUND***
À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes de chacune des sections seront classées de 1 à 4 en fonction des critères suivants : 1- Fiche victoires-défaites 2- Résultat du match entre les équipes impliquées 3- Cumulatif des tirs de précision (5 meilleurs sur 6) Toutes les équipes toujours à égalité suite à l'application des critères #1 et #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (tirs de précision). Les trois (3) équipes classée #1 dans chacune des sections seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront désignées Q1, Q2 et Q3 en fonction des critères suivants :	After all round robin games have been played, the teams in each pool will be ranked from 1 to 4. In the event that there are ties we will consider: 1. Win/Loss record 2. Result of the game between implicated teams 3. Accumulated shootout (best 5 of 6 shots) Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout) The three (3) teams ranked #1 in their section will qualify for the playoffs and will be identified at Q1, Q2 and Q3 according to the following:

1- Fiche victoires-défaites 2- Cumulatif des tirs de précision (5 meilleurs sur 6) 3- Tirage au sort Le quatrième laissez-passer sera octroyé parmi les trois (3) équipes classées #2 dans chacune des sections en fonction des critères suivants. Cette équipe sera automatiquement désignée Q4 : 1- Fiche victoires-défaites *2-* Cumulatif des tirs de précision (5 meilleurs sur 6) *3-* Tirage au sort Demi-finale #1: Q1 v Q4 Demi-finale #2 : Q2 v Q3 Finale bronze : perdants des deux demi-finales Finale or : gagnants des deux demi-finales	1. Win/Loss record 2. Best 5 of 6 shootout 3. Coin toss Among the three (3) teams who have been ranked #2 in their pool, the highest ranked team will advance to the playoffs and will be identified as Q4 according to the following criteria: 1. Win/Loss record *2.* Shoot out (best 5 of 6) *3.* Random selection Semi-final #1: Q1 V Q4 Semi-final #2: Q2 V Q3 Bronze: Losers of the two semi-finals Gold: Winners of the two semi-finals