



CHAMPIONNAT PROVINCIAL MASCULIN 2019  
2019 MEN'S PROVINCIAL CHAMPIONSHIP

**TANKARD WFG**



Informations générales et réglementation spécifique

General information & specific rules

Aréna de Grand-Mère

*13-20 janvier 2019 / January 13 – 20, 2019*

## 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 et la version anglaise des documents CC auront préséance.

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.

### **Site hôte**

Aréna de Grand-Mère  
601, 3<sup>e</sup> avenue  
Grand-Mère, QC, G9T 4M7

### **Host site**

Aréna de Grand-Mère  
601, 3<sup>e</sup> avenue  
Grand-Mère, QC, G9T 4M7

### **Activités protocolaires**

Dimanche le 13 janvier à 13h30

### **Ceremonies and social functions :**

Sunday January 13<sup>th</sup> at 1:30 PM

### **Arbitre en chef**

M. Greg Sleno

### **Head Umpire**

Mr. Greg Sleno

### **Réunion des équipes:**

Il n'y aura pas de rencontre des équipes avant le début du championnat. Nous prenons pour acquis que toutes les équipes liront ce document au complet et respecteront les règles. Pour toutes questions, veuillez communiquer avec Alanna Routledge ou avec l'arbitre en chef.

### **Team Meeting**

There will be no official team meeting before the start of the championship. It is understood that all teams will have read this document in full and will respect the rules as described. Please direct any questions to Alanna Routledge or to the head umpire.

### **Écussons**

Les écussons du championnat devront être fixés sur la partie supérieure de la manche gauche ou vis-à-vis du cœur sur le survêtement porté sur la glace.

### **Championship crests**

Championship crests must be worn on the upper left sleeve or over the heart of the outer on ice jacket.

### **Formulaire d'entente de participation**

Ne pas oublier de signer le formulaire d'entente de participation au championnat et le remettre à l'arbitre en chef avant leur première partie.

### **Participation agreement form**

All teams must sign a participation agreement form and return it to the head umpire prior to their first game

## 2- RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

|   |   |
|---|---|
| <p><b><u>Formule de championnat</u></b><br/>Lors de la ronde préliminaire, les équipes sont divisées en deux sections de sept (7) équipes et disputent un tournoi à la ronde intra-pool (6 parties) à l'issue duquel les trois (3) meilleures équipes de chaque section seront qualifiées pour la ronde de championnat. Les trois (3) équipes de la section A affronteront ensuite les trois (3) équipes de la section B. Les équipes conservent leur fiche obtenue lors de la ronde préliminaire.</p> <p>Ronde finale : Page à 4 équipes</p>   | <p><b><u>Championship format</u></b><br/>For the preliminary round, teams will be seeded into two pools of seven (7) teams. Each pool (A &amp; B) will play a six game round robin. The top three (3) teams from each pool will advance to the championship pool where they will play against the top three (3) teams from the opposite pool. Teams will carry their win/loss record forward to the championship pool.</p> <p>A four team Page playoff will follow the championship round.</p>  |
| <p><b><u>Durée des parties</u></b><br/>Les parties seront de dix (10) bouts et il y aura une pause obligatoire de 5 minutes après le cinquième bout. Toutes les parties prévues dans le cadre du championnat devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que cinq (5) manches aient été complétées.</p> <p>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.</p>   | <p><b><u>Length of games</u></b><br/>All games will be ten (10) ends and there will be a mandatory 5 minute break after the conclusion of the 5<sup>th</sup> 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 (5<sup>th</sup>) 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.)</p>   |
| <p><b><u>Zone de garde protégée (ZGP)</u></b><br/>La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la 6e pierre de la manche. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 6e pierre de la manche, soit directement ou indirectement, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres immobiles déplacées le plus près possible de leur position initiale, sans exception. Toute pierre qui se trouvait antérieurement dans la FGZ, mais qui se trouve à présent dans les cercles, mordante sur la ligne de « T » ou derrière cette ligne, peut être retirée à n'importe quel moment.</li> <li>2) La troisième, la quatrième ou la cinquième pierre lancée dans une manche peut frapper une ou des pierres adverses dans la ZGP et celle-ci peut à son tour frapper une pierre en dehors de la ZGP pourvu que la pierre initiale, dans la ZGP, demeure en jeu. S'il en résulte qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle13(2) (ou la règle12(2)).</li> </ol> | <p><b><u>Free guard zone (FGZ)</u></b><br/>The 5-rock rule will be applied throughout the entire championship :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Any stationary stone(s) belonging to the opposition located in the FGZ shall not be removed from play by the delivering team prior to the delivery of the 6<sup>th</sup> stone of the end. When an opposition's stone(s) that is removed from play from the FGZ prior to the 6th stone of the end, directly or indirectly, without exception, the delivered stone must be removed from play and any other displaced stones replaced as close as possible to its original position. Any stone previously in the FGZ but now located in the rings, biting the tee-line, or behind the tee-line, may be removed at any time.</li> <li>2) A delivered third, fourth or fifth stone of an end may hit an opposition stone(s) located in the FGZ on to a stone(s) not in the FGZ providing that any opposition stone originally located in the FGZ remains in play. If an opposition's stone(s) is removed from play, apply Rule 13(2) (or Rule12(2)).</li> </ol> |

|   |  |
|---|--|
| <p><b><u>Temps de réflexion</u></b><br/>Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter dix (10) manches sera de 38 minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque manche supplémentaire.</p>   | <p><b><u>Thinking Time</u></b><br/>Thirty-eight (38) minutes of thinking time will be allotted to each team to play a ten-end game. Each team will be given 4.5 minutes to complete each extra end.</p>  |
| <p><b><u>Temps morts</u></b><br/>Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par partie et à un (1) temps mort à chacune des manches supplémentaires.</p> <p>Le chronométreur arrêtera le temps au signal provenant d'un joueur de l'équipe en jeu.</p> <p>Les temps morts sont d'une durée de 90 secondes (incluant 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<sup>ème</sup> joueur (mais pas les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 90 secondes du temps mort.</p> <p>L'entraîneur ou le 5<sup>e</sup> 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><b><u>Timeouts</u></b><br/>Each team may use two (2) timeouts 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 90 seconds including any displacement time by the coach or 5<sup>th</sup> 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).</p> |
| <p><b><u>Pratiques pré-compétition</u></b><br/>Chaque équipe aura droit à dix (10) minutes de pratique sur chacune des pistes (voir horaire complet à l'annexe A).</p>  | <p><b><u>Pre-competition practices</u></b><br/>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><b><u>Pratiques d'avant-partie</u></b><br/>Les pratiques d'avant-partie débuteront trente (30) 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 neuf (9) minutes plus une (1) minute pour le tir de précision.</p>   | <p><b><u>Pre-game practices</u></b><br/>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 one (1) minute to throw the draw to the button for last rock advantage..</p>  |
| <p><b><u>Pratiques de soir</u></b><br/>Des périodes de pratiques seront possibles chaque soir après la dernière partie. Les pratiques sont disponibles par réservation seulement. Veuillez réserver vos temps de pratiques avec l'arbitre en chef avant 12h la journée-même.</p> <p>Toutes les séances de pratiques seront supervisées et pourront durer un maximum de quinze (15) minutes par glace. La priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier</p>   | <p><b><u>Evening practices</u></b><br/>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 by 12PM on the day you wish to practice.</p> <p>Practice will be limited to 15 minutes per sheet and will be supervised by an official. Priority will be given to the teams who play the earliest the following day.</p>  |
| <p><b><u>Avantage de la dernière pierre - ronde préliminaire et ronde de championnat</u></b><br/>L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un tir de précision effectué lors de la pratique d'avant-partie. La rotation normale de l'équipe doit être respecté lors des deux tirs de précision (ex : si le capitaine lance, le vice doit obligatoirement tenir le balai).</p> <p>Chaque membre de l'équipe devra effectuer au moins un (1) tir de précision pendant le tournoi à la ronde (5<sup>e</sup> joueur exclus) et les</p>  | <p><b><u>Last rock advantage - preliminary round and championship round</u></b><br/>Last rock advantage will be determined by a draw to the button made during the pre-game practice. The team's normal throwing order must be respected during the shootout (ex: If the skip is throwing, the vice must be in the house holding the broom).</p> <p>Each member of the team must throw at least one (1) shootout during the round robin (5<sup>th</sup> player excluded). Both teams must</p>  |

|   |  |
|---|--|
| <p>deux (2) équipes devront déclarer le joueur qui effectuera le lancer de précision à l'arbitre en chef avant le début de la première pratique.</p> <p>La couleur des pierres est prédéterminée pour le tournoi à la ronde. L'équipe lançant les pierres rouges pratiquera en premier et effectuera son tir de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe lançant les pierres jaunes lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour son lancer de précision.</p> <p>Si la distance est de 0,0 cm (* par triangulation) ou 199,6 cm, un autre joueur de l'équipe lancera une deuxième pierre.</p> <p>Si la deuxième équipe enregistre la même distance que la première équipe, l'équipe de la première pratique relancera avec un autre joueur de l'équipe et la deuxième équipe fera de même.</p> <p>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.</p>   | <p>advise the head official who 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 shootout immediately after the practice using the clockwise rotation (in-turn for right-handed curlers). The team throwing yellow stones will practice second and will complete their shootout using the counter-clockwise rotation (out-turn for right-handed curlers).</p> <p>If the distance is 0.0 cm (by triangulation) or 199.6 cm, a different player from the team will deliver a second stone.</p> <p>If the second team registers the same first stone distance as the team with first practice, a second player from the team with first practice will deliver a stone, followed by a stone from a second player from the team with second practice</p> <p>In the event that there is a tie after both teams have completed their shootout as previously described, hammer will be determined by a coin toss.</p>   |
| <p><b><u>Bris d'égalité (ronde préliminaire)</u></b></p> <p>Un maximum d'une (1) ronde de bris pourra être disputé suite à la ronde préliminaire. (Voir les scénarios à l'annexe C).</p> <p>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 pratique. Les pierres utilisées seront celles des pistes déterminées. Tout comme lors de la ronde préliminaire, un tir de précision servira à déterminer quelle équipe aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Les parties seront de 8 bouts.</p> <p>Il n'y aura aucun bris d'égalité disputé entre des équipes qui auraient des fiches cumulatives négatives. Les résultats des parties entre les équipes impliquées ainsi que les cumulatifs des tirs de précision seraient alors utilisés pour déterminer la/les équipes qualifiées. Par exemple : 2 équipes ont terminé ex-aequo en 3<sup>e</sup> position avec des fiches de 2 victoires et 4 défaites. L'équipe qui a vaincu l'autre équipe lors de la ronde préliminaire terminera en 3<sup>e</sup> position et l'autre équipe sera automatiquement éliminée. S'il y a plus que deux équipes en égalité pour la troisième position, et les résultats des parties entre les équipes impliquées ne peut pas départager l'égalité, les cumulatifs des tirs de précision seraient alors utilisés directement pour déterminer les équipes qualifiées</p> | <p><b><u>Tiebreakers (preliminary round)</u></b></p> <p>A maximum of one (1) round of tiebreakers will be played. Please refer to the scenarios in appendix C for details.</p> <p>The team that defeated the other during the preliminary round will have the choice of rock color or practice. The rocks used will be the ones of the identified sheet. As in round-robin play, a shootout will determine which team has the hammer in the 1<sup>st</sup> end. The games will be 8 ends.</p> <p>There will be no tiebreaker between teams that have negative cumulative records. The head-to-head record of the implicated teams would determine the rankings. If a clear ranking cannot be established by the head-to-head records, the shootout will be used to establish the ranking. For example: two teams finish tied for 4<sup>th</sup> place with records of 2 wins and 4 losses. The team who beat the other team in the round robin will finish in 4<sup>th</sup> position and the other team will be ranked fifth (and eliminated). If there are more than two teams tied for 4<sup>th</sup> place and a clear ranking cannot be established by the head-to-head results, the shootout will determine the ranking of the tied teams.</p> |
| <p><b><u>Bris d'égalité (ronde du championnat)</u></b></p> <p>Un maximum de deux (2) rondes de bris pourra être disputé suite à la ronde de championnat.</p> <p>L'équipe qui a vaincu l'autre lors de la ronde préliminaire ou de la ronde du championnat aura le choix de la couleur des pierres ou</p>  | <p><b><u>Tiebreakers (championship round)</u></b></p> <p>A maximum of two (2) rounds of tiebreakers will be played after the championship round.</p> <p>The team that defeated the other during the preliminary or championship round will have the choice of rock color or practice.</p>  |

le choix de la pratique. Les pierres utilisées seront celles des pistes déterminées. Tout comme lors de la ronde préliminaire, un tir de précision servira à déterminer quelle équipe aura l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Les parties seront de 8 bouts.

Il n'y aura aucun bris d'égalité disputé entre des équipes qui auraient des fiches cumulatives négatives. Les résultats des parties entre les équipes impliquées ainsi que les cumulatifs des tirs de précision seraient alors utilisés pour déterminer la/les équipes qualifiées. Par exemple : 2 équipes ont terminé ex-aequo en 4<sup>e</sup> position avec des fiches de 4 victoires et 5 défaites. L'équipe qui a vaincu l'autre équipe lors de la ronde préliminaire terminera en 4<sup>e</sup> position et l'autre équipe sera automatiquement éliminée. S'il y a plus que deux équipes en égalité pour la quatrième position, et les résultats des parties entre les équipes impliquées ne peut pas départager l'égalité, les cumulatifs des tirs de précision seraient alors utilisés directement pour déterminer les équipes qualifiées.

### Classement des équipes et ronde éliminatoire

#### Classement à l'issue de la ronde préliminaire :

Les équipes seront classées de 1 à 7 dans chaque section en fonction de :

- 1- Fiche victoires-défaites globale
- 2- Fiche victoires-défaites entre les équipes impliquées seulement
- 3- Le cumulatif des tirs de précision. Les cinq (5) meilleurs résultats sur six (6) seront comptabilisés

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 précisions).

#### Classement à l'issue de la ronde de championnat :

Les équipes seront classées de 1 à 6 en fonction de :

- 1- Fiche victoires-défaites globale
- 2- Fiche victoires-défaites entre les équipes impliquées seulement.
- 3- Le cumulatif des tirs de précision. Les sept (7) meilleurs résultats sur neuf (9) seront comptabilisés.

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 équipes classées #1, #2, #3 et #4 seront qualifiées pour la ronde éliminatoire et seront identifiées comme suit : Q1, Q2, Q3 et Q4

Quart de finale (Page 3 vs 4) : Q3 vs Q4

Demi-finale #1 (Page 1 vs 2) : Q1 vs Q2

The rocks used will be the ones of the identified sheet. As in round-robin play, a shootout will determine which team has the hammer in the 1<sup>st</sup> end. The games will be 8 ends.

There will be no tiebreaker between teams that have negative cumulative records. The head-to-head record of the implicated teams would determine the rankings. If a clear ranking cannot be established by the head-to-head records, the shootout will be used to establish the ranking. For example: two teams finish tied for 4<sup>th</sup> place after the championship round with records of 4 wins and 5 losses. The team who beat the other team in the round robin will finish in 4<sup>th</sup> position and the other team will be ranked fifth (and eliminated). If there are more than two teams tied for 4<sup>th</sup> place and a clear ranking cannot be established by the head-to-head results, the shootout will determine the ranking of the tied teams.

### Team ranking and playoffs

#### Ranking after the preliminary round:

Teams will be ranked from 1 to 7 in each pool. The rankings will be determined as follows:

1. Overall win-loss record
2. Win-loss record between only the implicated teams
3. Shootout total – best five (5) of six (6) shootout results will be counted towards the total

Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout).

#### Ranking after the championship round:

Teams will be ranked from 1 to 6 as follows:

1. Overall win-loss record
2. Win-loss record between only the implicated teams
3. Cumulative shootout results: only the best seven (7) of nine (9) results will be counted towards the total.

Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout).

Teams ranked #1, #2, #3 and #4 will be qualified for the playoffs and will be identified as follows: Q1, Q2, Q3 and Q4

Quarter final (Page 3-4): Q3 vs Q4

Semi-final #1 (Page 1-2) : Q1 vs Q2

Semi-final #2 : Winner of the quarter final vs loser of semi-final #1

Demi-finale #2 : Gagnant du quart de finale vs perdant de demi-finale #1

Final: Winners of both semi-finals

Finale : Gagnants des deux demi-finales

### **Temps de pratiques – éliminatoires**

Les temps de pratiques pour les équipes participants aux éliminatoires sont à la discrétion de l'arbitre en chef et du technicien de glace en chef. Toutes les séances de pratiques seront supervisées et pourront durer un maximum de trente (30) minutes.

Les équipes auront droit de pratiquer sur la glace de leur prochaine partie et pourront utiliser n'importe quelles pierres des autres glaces.

La priorité sera accordée aux équipes qui jouent en premier.

### **Playoff practice time**

Playoff team's access to practice ice will be at the discretion of the chief umpire and the head ice technician. All practice sessions shall be supervised and shall be a maximum of thirty (30) minutes.

Teams can practice on the sheet of their next game with any combination of rocks from other sheets.

Priority for practice time will be given to teams who play in the next earliest draw.

### **Choix des pierres (ronde éliminatoire – système Page)**

Au cours des éliminatoires sauf pour la finale, 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. L'équipe avec l'avantage de la dernière pierre pratiquera en premier.

Toutefois, si deux (2) équipes ont des fiches victoires-défaites identiques, l'équipe avec le meilleur classement aura le choix de la couleur des pierres seulement. L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un tir de précision tel que décrit précédemment. L'équipe lançant les pierres rouges pratiquera en premier et effectuera leur tir de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers).

Quart de finale et demi-finale #1: les équipes choisiront des jeux complets de pierres (ex: pierres jaune de la glace C). Les équipes classées Q1 et Q2 effectueront leur sélection en premier. Les équipes classées Q3 et Q4 pourront ensuite sélectionner parmi tous les jeux restants. Un deuxième jeu complet de pierres pourra être sélectionné après que les quatre (4) équipes aient choisi un premier jeu (set). Toutes les équipes devront alors se constituer un jeu « final » de pierres en sélectionnant huit (8) pierres parmi les seize (16) pierres choisies. Les équipes devront remettre le formulaire prévu à cet effet à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant la première pratique. Un jeu de pierres sera attribué par l'arbitre en chef à toute équipe qui n'aurait pas respecté cette règle.

Demi-finale #2 : les équipes pourront se constituer des jeux de pierres en sélectionnant des pierres d'une même couleur parmi toutes les pistes. L'équipe avec le meilleur classement aura le premier choix des pierres. Les équipes devront remettre le formulaire prévu à cet effet à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant la première pratique. Un jeu de pierres sera attribué par

### **Rock selection (playoffs - Page)**

For the entirety of the playoffs with the exception of the final, last rock advantage and the choice of rock colour will be awarded to the team with the best win-loss record. The team with last rock (hammer) will practice first.

If both teams have the same win-loss record, the higher ranked team will have the choice of colour. Last rock advantage will be determined by a draw to the button as previously described. The team throwing red stones will practice first and will throw their shootout with the clockwise rotation.

Quarter final and semi-final #1: Teams can choose a full set of rocks from any sheet (example: yellows from sheet C). Teams ranked Q1 and Q2 will make their selection first. Teams ranked Q3 and Q4 will then have the choice from the remaining sets. A second set of rocks may be selected after every team has chosen their first set. Teams must then select a set of eight (8) stones from their sixteen (16) by completing the provided form and returning 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.

Semi-final #2: Teams will have the opportunity to choose a set of stones by selecting from any number of sheets. The highest ranked team will select first. Teams must complete the rock selection form and return it to the head official at least 30 minutes prior to the start of the first practice. The head official will select a set of stones for any team who has not respected this rule.

l'arbitre en chef à toute équipe qui n'aurait pas respecté cette règle.

Finale: L'équipe ayant remporté le match Q1 vs Q2 aura le choix de la couleur des pierres et l'avantage de la dernière pierre. Les équipes pourront se constituer des jeux de pierres en sélectionnant des pierres d'une même couleur parmi toutes les pistes. Les équipes devront remettre le formulaire prévu à cet effet à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant la première pratique. Un jeu de pierres sera attribué par l'arbitre en chef à toute équipe qui n'aurait pas respecté cette règle.

Final: The team who won the Page Q1 vs Q2 game will have the choice of colour and the last rock advantage in the first end. Teams will have the opportunity to choose a set of stones by selecting from any number of sheets. Teams must complete the rock selection form and return it to the head official at least 30 minutes prior to the start of the first practice. The head official will select a set of stones for any team who has not respected this rule.

**ANNEXE A – HORAIRE DES PRATIQUES****APPENDIX A – TEAM PRACTICE****Groupe 1**

La glace de départ se trouve dans le tableau ci-dessous. Après chaque 10 minutes les équipes changeront de glaces vers la droite.

| <b>A</b> | <b>B</b> | <b>C</b> | <b>D</b> | <b>E</b> |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| Ferland  | Michaud  | Munroe   | Crête    |          |

**Groupe 2**

La glace de départ se trouve dans le tableau ci-dessous. Après chaque 10 minutes les équipes changeront de glaces vers la droite.

| <b>A</b> | <b>B</b> | <b>C</b>     | <b>D</b> | <b>E</b> |
|----------|----------|--------------|----------|----------|
| Holdaway | Fournier | Jeff Stewart | Bedard   | Gagné    |

**Groupe 3**

La glace de départ se trouve dans le tableau ci-dessous. Après chaque 10 minutes les équipes changeront de glaces vers la droite.

| <b>A</b> | <b>B</b> | <b>C</b>     | <b>D</b> | <b>E</b> |
|----------|----------|--------------|----------|----------|
| Roy      | Martel   | John Stewart | Hill     | Homan    |

## 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 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 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 fans 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/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 et/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 et ceux de l'ACC telles que Tim Hortons, Kruger inc., M & M Meat Shops, Ford du Canada, World Financial Group et Capital One, pour n'en nommer que quelques-uns, sont responsables du succès de nos événements. Curling Québec et Curling Canada demandent 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 insiste que durant l'événement lui-même, on s'en abstienne 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'ait aucun contact direct avec les joueurs, l'entraîneur ou le remplaçant sur l'aire de jeu.

## ANNEXE C – SCÉNARIOS EN CAS D'ÉGALITÉ – RONDE PRÉLIMINAIRE

|   |  |
|---|--|
| <b><i>2 équipes en égalité pour la 3<sup>e</sup> position</i></b>   | Bris d'égalité entre les deux équipes.   |
| <b><i>3 équipes en égalité pour la 3<sup>e</sup> position</i></b>   | Les équipes sont classées de 1 à 3. Bris d'égalité 1 vs 2. 3 est éliminé                       |
| <b><i>3 équipes en égalité pour la 2<sup>e</sup> position</i></b>   | Les équipes sont classées de 1 à 3. 1 est qualifiée Q2, bris d'égalité entre 2 et 3.           |
| <b><i>5 équipes en égalité pour la 2<sup>e</sup> position</i></b>   | Les équipes sont classées de 1 à 5. Bris d'égalité 1 vs 4 et 2 vs 3. 5 est éliminé.            |
| <b><i>7 équipes en égalité pour la 1<sup>ère</sup> position</i></b> | Les équipes sont classées de 1 à 7. Bris d'égalité entre 1 vs 6, 2 vs 5, 3 vs 4. 7 est éliminé |

## **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 même 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**

**Personne contact de 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 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 |
|--------|-----------------|-----------|
| 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.