CURLING QUÉBEC
PRÉSENTE / PRESENTS

**LE CHAMPIONNAT PROVINCIAL DES CLUBS DE CURLING**
THE PROVINCIAL CURLING CLUB CHAMPIONSHIP

# RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
# SPECIFIC RULES

Curling des Collines

22 au 24 octobre 2021 / October 22-24, 2021

| | |
|---|---|
| ***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. | Curling Canada's Rules of Curling for supervised play apply. However, the rules stipulated in this document will prevail during the championship. |
| ***FORMULE DU CHAMPIONNAT*** | ***CHAMPIONSHIP FORMAT*** |
| Les douze (12) équipes seront divisées en trois (3) sections de quatre (4) équipes. Les équipes joueront un tournoi à la ronde intra-section) à l'issue duquel la meilleure équipe de chaque section sera qualifiée pour la ronde éliminatoire ainsi que la meilleure deuxième au classement général. | The twelve (12) teams will be divided into three (3) pools of four (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 overall 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.<br><br>Si l'arbitre considère qu'une équipe retarde le jeu de façon abusive, l'arbitre préviendra le capitaine fautif qu'il dispose de 45 secondes pour que sa pierre atteigne la ligne de « T » la plus rapprochée sinon elle sera retirée du jeu. (Règlement 20(7))<br><br>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 (4th) end.<br><br>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 45 seconds; the stone is removed from play immediately. (Rule 20(7))<br><br>If games are tied after the completion of the 8th 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) |
| ***Zone de garde protégée (ZGP)***<br>La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat :<br>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 | ***Free guard zone (FGZ)***<br>The 5-rock rule will be applied throughout the entire championship:<br>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 6th 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 |

| | |
|---|---|
| trouve à présent dans les cercles, mordante sur la ligne de « T » ou derrière cette ligne, peut être retirée à n'importe quel moment.<br><br>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)). | now located in the rings, biting the tee-line, or behind the tee-line, may be removed at any time.<br><br>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)). |
| ***SUBSTITUTIONS***<br><br>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 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).<br><br>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 :<br>- l'équipe peut jouer à trois (3) joueurs<br>- 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. | ***SUBSTITUTIONS :***<br><br>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. The start of the championship is considered the first time the team throws a rock (including pre-game practice).<br><br>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:<br>- The team can play as three (3) players<br>- If, for some reason, the team cannot field at least 3 members of the team, they will automatically lose the game in question. |
| ***ÉQUIPEMENT – TÊTES DE BROSSE AUTORISÉES***<br><br>Veuillez svp prendre en note que le moratoire de Curling Canada sur le balayage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les 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 la partie en cours. | ***EQUIPMENT – APPROVED BROOM HEADS***<br><br>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. |

| | |
|---|---|
| ***PRATIQUES PRÉ-COMPÉTITION*** | ***PRE-COMPETITION PRACTICES*** |
| Il n'y aura pas de pratique officielle avant le début du championnat | There will be no official practice time scheduled prior to the start of the championship. |
| ***PRATIQUES D'AVANT PARTIE*** | ***PRE-GAME PRACTICE*** |
| 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 une (1) minute pour le tir de précision.<br><br>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.<br><br>Éliminatoires<br>L'équipe la mieux classée après la conclusion de la ronde préliminaire 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 un tir de précision tel que décrit dans la section « avantage de la dernière pierre ». | 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 one-minute to the draw to the button.<br><br>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).<br><br>Playoff Round<br>The team who is ranked higher after the preliminary round robin will have the choice of practice or rock colour. Last rock advantage will be determined by a draw 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 un tir de précision effectué lors de la pratique d'avant-partie.<br><br>N'importe quel membre de l'équipe peut effectuer le tir de précision et les deux (2) équipes devront déclarer le joueur/joueuse qui effectuera le lancer de précision à l'arbitre en chef au moins dix (10) minutes avant le début de la première pratique.<br><br>L'équipe pratiquant en premier effectuera son tir 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 son lancer de précision.<br><br>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 a shootout thrown during the pre-game practice.<br><br>Any member of the team can throw the shoot out. Both teams must advise the official which player will be throwing the shootout at least ten (10) minutes before the start of the first practice.<br><br>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).<br><br>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. |

| ***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 :<br>1- Fiche victoires-défaites<br>2- Résultat du match entre les équipes impliquées<br>3- Cumulatif des trois (3) tirs de précision<br><br>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).<br><br>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 :<br>1- Fiche victoires-défaites<br>2- Cumulatif des trois (3) tirs de précision<br>3- Tirage au sort<br><br>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 :<br><br>1- Fiche victoires-défaites<br>2- Cumulatif des (3) tirs de précision<br>*3*- Tirage au sort<br><br>Demi-finale #1 : Q1 v Q4<br>Demi-finale #2 : Q2 v Q3<br><br>Finale bronze : perdants des deux demi-finales<br>Finale or : gagnants des deux demi-finales | After all round robin games have been played, the teams in each pool will be ranked from 1 to 4 as follows:<br>1. Win/Loss record<br>2. Result of the game between implicated teams<br>3. Cumulative shootout (all three (3) results)<br><br>Any teams that are still tied after criteria #1 and #2 have been applied will be ranked solely by criteria #3 (shootout)<br><br>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:<br>1. Win/Loss record<br>2. Cumulative shootout (all three (3) results)<br>3. Coin toss<br><br>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 at Q4 according to the following criteria:<br><br>1. Win/Loss record<br>2. Cumulative shootout (all three (3) results)<br>*3.* Random selection<br><br>Semi-final #1: Q1 V Q4<br>Semi-final #2: Q2 V Q3<br><br>Bronze: Losers of the two semi-finals<br>Gold: Winners of the two semi-finals |