



COUPE CALEDONIA 2023

2023 CALEDONIA CUP

Royal Victoria Jubilee



Informations générales et règlementation spécifique

General information & specific rules

Clubs de curling Ville Mont Royal
Du 21 au 23 avril 2023 – April 21-23, 2023

1- INFORMATIONS GÉNÉRALE / GENERAL INFORMATION

Les règles du curling pour le jeu supervisé de Curling Canada s'appliquent. Les règlements stipulés dans le présent document auront cependant préséance durant les championnats.

Curling Canada's Rules of Curling for supervised play apply. However, the rules stipulated in this document will prevail during the championships.

Clubs Hôtes

Club de curling de Ville Mont-Royal

5 avenue Montgomery
Ville Mont-Royal, QC, H3R 2B2
Tél. : 514-733-7153

Club de curling Montréal Ouest

17 chemin Ainslie
Montréal Ouest, QC, H4X 1K4
(514) 486-5831

Host clubs

TMR Curling Club

5 Montgomery avenue
Town of Mount-Royal, QC, H3R 2B2
Phone: 514-733-7153

Montreal West curling club

17 chemin Ainslie
Montreal West, QC, H4x 1K4
(514) 486-5831

Souper

Date : Vendredi 21 avril 2022

Lieu : club de curling Ville Mont-Royal

Heure : Entre 18h00 et 21h00

Des billets pour le souper seront remis aux équipes lors de leur première partie. Des billets additionnels (pour accompagnateurs) pourront être achetés directement au club de curling Ville Mont-Royal au coût de 30\$ par personne.

Dinner

Date: Friday April 21st, 2022

Place: TMR Curling Club

Time: From 6:00 PM to 9:00 PM

Teams will receive tickets for the dinner before their first game. Additional tickets (for friends and family) will be available and sold directly at TMR for \$30 per person.

Boissons alcoolisés sur les pistes

Veillez svp prendre en note que les boissons alcoolisées seront strictement interdite en tout temps sur les glaces.

Alcoholic beverages on ice

Please note that alcoholic beverages will be strictly forbidden at all times on the ice.

Remise des prix et trophées

Les prix et les trophées seront remis aux équipes immédiatement après la conclusion des finales.

Prizes and Trophies

Prizes and trophies will be awarded to the teams immediately after the conclusion of the finals.

Écussons

Des écussons seront remis à tous les participant(e)s lors de leur arrivée au club. Il n'est pas obligatoire de les apposer sur vos vêtements de jeu mais le cas échéant, veuillez svp les placer sur la manche gauche ou au-dessus du cœur (côté gauche).

Championship crests

Championship crests will be provided to all of the teams upon arrival at the club. It is not mandatory to sew the crests on your curling clothes but if you choose to do so, please place the crest on the upper left sleeve or over the heart of the jacket.

Remplaçants

Une équipe est limitée à un seul substitut qui doit jouer premier. Une équipe peut décider de jouer à trois ou faire appel à un substitut qui est obligatoirement membre du même club que les autres participants et qui n'est pas désigné comme "élite".

Spares

Teams are limited to a single spare for the event who must play lead. A team may decide to play with three players or to call in a spare who is a member of the same club as the rest of the team and who is not considered an "elite" player.

2- JUBILEE RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES FOR JUBILEE

Formule du championnat (JUBILEE)

Quatorze (14) équipes divisées en deux (2) sections (pools) de trois (3) équipes (pool A et B) qui joueront un tournoi à la ronde inter sections (cross pool) et deux (2) sections de quatre (4) équipes (pool C et D) qui joueront un tournoi à la ronde intra section. Les huit (8) meilleures équipes au classement général seront qualifiées pour les éliminatoires

Classement des équipes après le tournoi à la ronde

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées de 1 à 14 en fonction des critères suivants :

- 1- Fiche victoire-défaite
- 2- Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées (si applicable)
- 3- Cumulatif des tirs des précision (3 meilleurs résultats sur 4)

Les équipes classées #1 à #8 au classement général seront qualifiées pour les éliminatoires et seront identifiées Q1, Q2, Q3, Q4, Q5, Q6, Q7 et Q8

Ronde Éliminatoire :

Quart-de-finales

1. Quart de finale 1 : Q1 vs Q8
2. Quart de finale 2 : Q4 vs Q5
3. Quart de finale 3 : Q3 vs Q6
4. Quart de finale 4 : Q2 vs Q7

Demi-finale

1. Demi-finale 1 : Gagnant Quart de finale 1 vs gagnant quart de finale 2
2. Demi-finale 2 : Gagnant Quart de finale 3 vs gagnant quart de finale 4

Finale et bronze

Les deux équipes gagnantes des demi-finales seront qualifiées pour la finale or alors que les deux équipes perdantes des demi-finales se disputeront la finale bronze.

Tir à la mouche

Les équipes qui ont mathématiquement toujours une chance de se qualifier parmi les huit (8) premières équipes de leur championnat effectueront un tir à la mouche suite à leur dernière partie de la ronde préliminaire. Chaque joueur lancera une pierre (avec balayeurs) et le résultat cumulatif des 3 meilleurs tirs sur 4 sera comptabilisé.

- Chaque pierre qui peut être mesurée, le sera pour déterminer

Championship format (JUBILEE)

Fourteen (14) teams divided into two (2) pools of three (3) teams (pool A and B) that will play a cross pool round robin and two (2) pools of four (4) teams (pool C and D) that will play a round robin within the pool. After the conclusion of the preliminary round the top eight (8) teams in the overall standings will qualify for the playoffs.

Team ranking after the Round-robin

After the preliminary round, the teams will be ranked from 1 to 14 according to the following criteria:

1. Win/loss record
2. Win/loss record between the implicated teams (if applicable)
3. Team cumulative shootout result (best 3 of 4 results)

The top eight (8) teams from the overall standings will qualify for the quarter finals and will be identified as Q1, Q2, Q3, Q4, Q5, Q6, Q7 and Q8

Playoffs :

Quarter finals

1. Quarter final 1: Q1 vs Q8
2. Quarter final 2: Q4 vs Q5
3. Quarter final 3: Q3 vs Q6
4. Quarter final 4: Q2 vs Q7

Semi-Final

1. Semi-Final 1: Winner of Quarter final 1 vs winner of Quarter final 2
2. Semi-Final 2: Winner of Quarter final 3 vs winner of Quarter final 4

Final and Bronze

The two winning teams of the semis will play in the final. The two losing teams from the semi-final will play for bronze..

Shootout

Teams that mathematically still have a chance to qualify in the top eight (8) spots of their championship will do a shootout following their last round-robin game. Each player will throw 1 stone (with sweepers) and the best 3 of 4 results will be accumulated to determine the result as follows:

- Each measurable rock will be measured from the center of the rings

la distance du centre de la maison

- On accordera une distance de 0 cm aux pierres qui ne peuvent être mesurées parce qu'elles sont trop près du centre de la maison (couvre le bouton).
- On accordera une distance de 6 pieds, 1 pouce (1,854 m) aux pierres qui se trouvent à l'extérieur du périmètre de 6 pieds.
- On accordera la distance au cercle suivant le plus éloigné du bouton pour une pierre qui a été enlevée avant le mesurage.

- Stones which come to rest covering the pin will be given a distance of 0 cm.
- Stones which do not touch the rings will be given a maximum measurement of 6'1" (185.4m).
- If a stone is moved before it is measured, we will take the measurement of the next farthest circle from the button.

Pratique d'avant match

En raison du très grand nombre de parties à disputer durant la fin de semaine, les pratiques d'avant match se limiteront à deux glissades (sans pierre) par joueur.

Choix des pierres et avantage de la dernière pierre

Ronde préliminaire : Un tirage au sort sera effectué avant le début de chaque partie. L'équipe qui remporte le tirage au sort aura le choix de la couleur des pierres ou l'avantage de la dernière pierre (marteau) lors du premier bout.

Ronde éliminatoire : L'équipe avec le meilleur classement aura l'avantage de la dernière pierre ou le choix de la couleur des pierres au premier bout.

Égalité

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.

Zone de garde protégée (ZGP)

La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat :

- 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 6^e pierre de la manche. Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 6^e 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 ZGP, 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.
- 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 règle 12(2).

Équipement

Veuillez svp prendre en note que le moratoire sur le balayage de Curling Canada ne sera pas en vigueur pour ce tournoi. Les équipes peuvent donc utiliser n'importe quelles têtes de brosses sauf les brosses en poils.

Pre-game practice

Due to the large number of games to be played during the weekend, pre-game practice will be limited to two slides (no stone) per player.

Rock colors & last rock advantage

Round-robin: A coin toss will take place before the start of each game. The team that wins the toss will have the choice of rock colors or last rock advantage (hammer) in the first end.

Playoffs: The higher-ranked team will have the choice of rock colour or last rock advantage (hammer) in the first end. I

Ties

If the game is tied after 8 ends an extra end will be played until a winner is determined. The direction in which the stones are thrown should not be modified (do not bring rocks to the other end).

Free guard zone (FGZ)

The 5-rock rule will be applied throughout the entire championship:

- 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 now located in the rings, biting the tee-line, or behind the tee-line, may be removed at any time.
- 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 12(2).

Equipment

Please note that Curling Canada's sweeping moratorium will not be in effect for this event. Teams may therefore use any type of broom head except for a hair broom.