



# COUPE CALEDONIA 2023

## 2023 CALEDONIA CUP

*Lassie*



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 fournis 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 their arrival at the club. It is not mandatory to sew the crests on your curling clothes but if you chose 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 (ou 2e dans le mixte). 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".

### **Spare**

Teams are limited to a single spare for the event who must play lead (or second in the mixed). 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 and "elite" player.

## 2- LASSIE RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES FOR LASSIE

### **Formule du championnat (LASSIE)**

Seize (16) équipes divisées en quatre (4) sections (pools) de quatre (4) équipes (pool E, F, G et H). Tournoi à la ronde entre les équipes d'une même section à l'issue duquel huit (8) équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire.

### **Classement des équipes après le tournoi à la ronde**

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 victoire-défaite
- 2- Résultat du match entre les équipes impliquées
- 3- Cumulatif des tirs de précision (meilleurs 3 résultats sur 4)

Les équipes classées #1 et #2 de chacun des « pools » seront qualifiées pour les éliminatoires et seront identifiées QE1, QE2, QF1, QF2, QG1, QG2, QH1 et QH2

### **Ronde Éliminatoire :**

#### **Quart-de-finales**

1. Quart de finale 1 : QE1 vs QH2
2. Quart de finale 2 : QF1 vs QG2
3. Quart de finale 3 : QG1 vs QF2
4. Quart de finale 4 : QH1 vs QE2

#### **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 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 les trois (3) meilleurs résultats de quatre (4) seront comptabilisés.

- Chaque pierre qui peut être mesurée, le sera pour déterminer la distance du centre de la maison
- On accordera une distance de 0 aux pierres qui ne peuvent

### **Championship format (LASSIE)**

Sixteen (16) teams divided into four (4) pools of four (4) teams (pool E, F G and H). Round-robin between teams from the same pool after which eight (8) teams will qualify for the playoffs.

### **Team ranking after the Round-robin**

After the preliminary round, the teams from each section will be ranked from 1 to 4 according to the following criteria:

1. Win/loss record
2. Result of the game between the teams involved
3. Team cumulative shootout result (best 3 of 4 results)

The top two (2) teams from each pool will qualify for the quarter finals and will be identified as QE1, QE2, QF1, QF2, QG1, QG2, QH1 and QH2.

### **Playoffs :**

#### **Quarter finals**

1. Quarter final 1: QE1 vs QH2
2. Quarter final 2: QF1 vs QG2
3. Quarter final 3: QG1 vs QF2
4. Quarter final 4: QH1 vs QE2

#### **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 out of 4 results will be recorded as follows:

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

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.
- 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 après 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 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 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

### **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 highest ranked team will have the choice of rock colour or last rock advantage (hammer) in the first end.

### **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 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 6<sup>th</sup> 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.

équipes peuvent donc utilisées n'importe quelles têtes de  
brosses sauf les brosses en poils