



FINALE DU CIRCUIT PROVINCIAL SENIOR MASCULIN 2023
2023 SENIOR MEN'S PROVINCIAL CIRCUIT FINAL

Informations générales et réglementation spécifique

General information & specific rules

Club de curling Aurèle-Racine

Aurèle-Racine curling club

16-19 novembre 2023 / November 16-19, 2023

1- INFORMATIONS GÉNÉRALES / GENERAL INFORMATION

<p>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 aura préséance.</p>	<p>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.</p>
---	--

Site hôte

Club de curling Aurèle-Racine
3010, place des Loisirs
Sorel-Tracy, QC, J3R 5S5

Host site

Aurèle-Racine curling club
3010, place des Loisirs
Sorel-Tracy, QC, J3R 5S5

Arbitres en chef

À venir

Head Umpires

TBD

Réunion des équipes

Il n'y aura pas de réunion des équipes avant le début du championnat. Nous considérons que tous les joueurs des équipes liront ce document au complet et respecteront les règles. Pour toutes questions, veuillez communiquer avec Émile Asselin 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 players from all teams will have read this document in full and will respect the rules as described. Please direct any questions to Émile Asselin or to the head umpire.

2- RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES

<p><u>Formule de championnat</u> Les huit (8) équipes seront divisées en deux (2) sections de quatre (4) équipes et joueront un tournoi à la ronde intra-section (3 parties).</p> <p>La ronde préliminaire sera suivie par une ronde éliminatoire à quatre (4) équipes.</p>	<p><u>Championship format</u> The eight (8) teams will be divided into two (2) pools of four (4) and will play a round-robin (3 games).</p> <p>The preliminary round will be followed by a 4-team playoff round.</p>
<p><u>Durée des matchs</u> Les matchs seront de huit (8) bouts et il n’y aura pas de pause après le quatrième (4^e) bout. Tous les matchs prévus dans le cadre du championnat devront obligatoirement être disputés à défaut de quoi des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire seulement après que le quatrième (4^e) bouts soit complété.</p> <p>S’il y a égalité à la suite des bouts réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de bouts 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><u>Length of games</u> All games will be eight (8) ends and there will be no break after the conclusion of the fourth (4th) 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 fourth (4th) 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><u>Zone de garde protégée (ZGP)</u> La règle de 5 pierres protégées sera en vigueur tout au long du championnat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 sixième (6^e) pierre du bout. Quand une pierre de l’équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la sixième (6^e) pierre du bout, 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, mordeuse sur la ligne de « T » ou derrière cette ligne, peut être sortie à n’importe quel moment. 2) La troisième, la quatrième ou la cinquième pierre lancée dans un bout 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). 	<p><u>Free guard zone (FGZ)</u> The 5-rock rule will be applied throughout the entire championship:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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).
<p><u>Équipement – Têtes de brosse autorisées</u> Le moratoire de Curling Canada sur le balayage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de 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 le match en cours.</p>	<p><u>Equipment – Approved broom heads</u> 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.</p>

<p><u>Remplaçants :</u> Si un ou des joueurs d'une équipe ne sont pas en mesure de disputer un match, les options suivantes s'appliqueront :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'équipe peut jouer avec leur cinquième joueur • L'équipe peut choisir de jouer à trois • L'équipe peut utiliser un joueur admissible de la même catégorie (senior homme) qui n'est pas officiellement inscrit au sein d'une équipe participante à la finale du circuit. • Un minimum de trois (3) joueurs de l'équipe officielle (5^e joueur inclus) doit cependant être présent sur les glaces en tout temps. 	<p><u>Substitutes</u> If one or multiple players are not able to play a game, the following options apply:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The team can play with their fifth (5th) player • The team can choose to play with three (3) players • The team can use a player that would be eligible in the same category (senior men's) that is not officially registered on a team playing in the circuit final. • A minimum of three (3) players of the officially registered team (5th player included) must be present on the ice at all times.
<p><u>Temps de réflexion</u> Le temps de réflexion accordé à chacune des équipes pour compléter les huit (8) bouts sera de trente (30) minutes et 4,5 minutes seront accordées pour chaque bout supplémentaire.</p>	<p><u>Thinking Time</u> Thirty (30) minutes of thinking time will be allotted to each team to play a eight (8) end game. Each team will be given 4.5 minutes to complete each extra end.</p>
<p><u>Temps morts</u> Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par match et à un (1) temps mort à chacun des bouts 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 60 secondes (excluant le temps de déplacement de l'entraîneur ou du cinquième joueur.</p> <p>Du temps de déplacement additionnel pour l'entraîneur ou le 5^e joueur pourra être ajouté à la discrétion de l'arbitre en chef.</p> <p>L'entraîneur ou le cinquième (5^{ième}) joueur (mais pas les deux) peut rencontrer l'équipe à n'importe quel moment lors des 60 secondes du temps mort.</p> <p>L'entraîneur ou le cinquième (5^{ième}) joueur de l'équipe qui n'appelle pas le temps mort pourra rencontrer les joueurs à l'extrémité le plus rapprochée de leur siège réservé seulement.</p>	<p><u>Timeouts</u> Each ach 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 60 seconds excluding travel time by the coach or 5th player.</p> <p>Additional travel time for the coach or fifth player 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 closest end of the ice to the reserved coaches' seats.</p>
<p><u>Périodes d'échauffement d'avant-match – ronde préliminaire</u> Un tirage au sort sera effectué avant chacun des matchs (au moins 30 minutes avant l'heure prévue) de la ronde préliminaire pour déterminer quelle équipe s'exercera en premier. L'équipe qui gagne le tirage au sort aura le choix de la période ou de la couleur et doit en informer l'arbitre en chef.</p> <p>Les périodes d'échauffement d'avant-match débuteront vingt (20) minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel. Les deux équipes ont droit à une période d'échauffement sur leur piste désignée. Cette période ne doit pas dépasser cinq (5) minutes suivies d'une (1) minute pour le placement de dernière pierre (PDP).</p>	<p><u>Pre-game practices – preliminary round</u> A coin toss will be held before each game (at least 30 minutes before the scheduled game time) of the preliminary round to determine what team will practice first. The team that wins the coin toss will have the choice of practice or colour and must inform the head official.</p> <p>Pre-game practices will begin twenty (20) 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 five (5) minutes per team, plus one (1) minute to throw the draw to the button for last rock advantage.</p>

<p><u>Avantage de la dernière pierre - ronde préliminaire</u> L'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un (1) placements effectués après la période d'échauffement d'avant match.</p> <p>L'équipe avec la première période effectuera son placement avec la rotation horaire (in-turn pour les droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement.</p> <p>L'équipe avec la deuxième période lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour les droitiers) pour son placement dès la fin de sa période d'échauffement.</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 (la distance obtenue ne sera pas utilisée dans le calcul du cumulatif net des placements).</p> <p>Si les deux équipes sont toujours à égalité après 2 placements, l'avantage de la dernière pierre lors du premier bout sera alors déterminé par tirage au sort.</p>	<p><u>Last rock advantage - preliminary round</u> Last rock advantage will be determined by one (1) draws to the button made after the pre-game practice.</p> <p>The team practicing first will throw their shootout with the clockwise rotation (in-turn for right handed curlers) immediately after their pre-game practice.</p> <p>The team practicing second will throw their shootout with the counter clockwise rotation (out-turn for right handed curlers) immediately after their pre-game practice.</p> <p>If a distance of 0.0 cm or 199.6 cm (with triangulation) a different player will throw a second stone (the distance obtained will not be used to calculate the total shootout distances.</p> <p>If there is a tie after both teams have completed their shootout as previously described, the last rock advantage in the first end will be determined by a coin toss.</p>
<p><u>Placements après la ronde préliminaire</u> Toutes les équipes qui ne sont pas mathématiquement éliminées de la compétition doivent effectuer 4 placements immédiatement après leur dernier match du tournoi à la ronde (sans essai avant les placements). Les quatre (4) membres lanceront donc une pierre en respectant les règlements de curling avec arbitres. Le cumulatif net des placements pourra être utilisé pour classer les équipes dans leur section et lors des éliminatoires.</p> <p>Si une équipe joue le match 3 joueurs, elle désignera un joueur qui lancera deux (2) placements avant de commencer ses placements. Ce joueur devra lancer le premier (1^{er}) et le quatrième (4^e) placement.</p>	<p><u>Shootout after the preliminary round</u> All the teams that are not mathematically eliminated from the competition must throw 4 shootouts immediately after the conclusion of their last round-robin game (with no practice throws prior). The four members will throw a rock according to Curling Canada's rules of curling for officiated play. The shootout total could be used to rank teams within their section and during the playoff round.</p> <p>If a team is playing with 3 players, it will determine what player will throw 2 shootouts before throwing their shootouts. This player will throw the first (1st) and the fourth (4th) shootout.</p>
<p><u>Classement des équipes</u> Quatre (4) équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire. Les quatre (4) équipes du pool A et les quatre (4) équipes du pool B seront classées de 1 à 4 dans leur pool.</p> <p>Le classement des équipes sera déterminé de la façon suivante :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La fiche victoire et défaite 2. La fiche victoire et défaite entre les équipes impliquées 3. Le cumulatif net des placements (meilleurs 6 de 7 placements) <p>Dans le pool A, l'équipe qui termine première sera identifiée QA1 et l'équipe qui termine deuxième sera identifiée QA2.</p> <p>Dans le pool B, l'équipe qui termine première sera identifiée QB1 et l'équipe qui termine deuxième sera identifiée QB2.</p>	<p><u>Team ranking</u> Four (4) teams will qualify for the playoff round. The four (4) teams from pool A and the four (4) teams from pool B will be ranked 1 to 4 within their pool.</p> <p>The ranking of teams will be determined as follows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Overall win-loss record 2. Head-to head record of teams with even overall records 3. Total shootout distances (best 6 of 7) <p>In pool A, the team that is ranked first will be identified as QA1 and the team that is ranked second will be identified as QA2.</p> <p>In pool B, the team that is ranked first will be identified as QB1 and the team that is ranked second will be identified as QB2.</p>

<p><u>Ronde éliminatoire</u> Demi-finales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demi-finale #1 : QA1 contre QB2 • Demi-finale #2 : QB1 contre QA1 <p>Finale : Gagnants des deux demi-finales</p>	<p><u>Playoff round</u> Semi-finals :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semi-final #1: QA1 contre QB2 • Semi-final #2: QB1 contre QA1 <p>Final: Winners of both semi-finals</p>
<p><u>Avantage de la dernière pierre - ronde éliminatoire</u> Pour l'entièreté de la ronde éliminatoire, l'avantage de la dernière pierre et le choix de la couleur seront accordés à l'équipe ayant la meilleure fiche victoire et défaite. L'équipe ayant le marteau pratiquera en premier.</p> <p>Si les deux équipes ont une fiche victoire et défaite identique, l'équipe la mieux classée aura le choix de couleur ou de pratique et l'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un placement de dernière pierre tel que décrit lors de la ronde préliminaire.</p>	<p><u>Last rock advantage – playoff round</u> For the entirety of the playoffs, last rock advantage and rock colour will be awarded to the team with the best win-loss record. The team with hammer will practice first.</p> <p>If both teams have the same win-loss record, the team with the best ranking will have the choice of practice or rock colour. Last rock advantage will be determined in the same way as during the preliminary round.</p>