

Régional ARCM Championnat des Clubs

RULES & SCHEDULE / RÈGLEMENTS ET CÉDULE

CLUB DE CURLING ROSEMÈRE 6-9 FÉVRIER / FEBRUARY 6-9



Règlements Généraux de Compétition

Les règlements généraux du curling 2022-2026 de Curling Canada, avec les exceptions suivantes, sont en vigueur pendant toutes les compétitions de l'ARCM menants à un championnat provincial.

1. S'il vous plaît, veuillez arriver AU MOINS trente (30) minutes avant l'heure prévue pour votre match. Un tirage au sort sera effectué avant chaque partie pour déterminer le choix entre 1) la première ou deuxième pratique ou 2) la couleur des pierres. Toute équipe qui ne sera pas prête à commencer sa pratique quinze (15) minutes avant l'heure prévue de son match, verra ses droits de pratique et de l'avantage de la dernière pierre refusés.
2. Après le tirage au sort, chaque équipe aura une période de pratique de six minutes. Ceci comprend deux glissades d'échauffement, et chaque membre de l'équipe aura le droit de lancer une pierre de pratique aller/retour. Les équipes pourront brosser la dernière pierre de pratique uniquement. Un joueur désigné par l'équipe aura ensuite une minute pour effectuer un tir à la mouche (avec brosseurs) qui sera mesuré. La distance servira à déterminer l'équipe qui aura le marteau au premier bout. L'équipe qui pratique 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 précisions. Dans le cas d'une égalité lors des tirs de précision, un tirage au sort déterminera l'équipe ayant l'avantage de la dernière pierre.
3. Tous les matchs sont de huit (8) bouts. Le capitaine tirant de l'arrière peut concéder la partie à n'importe quel moment durant le match.
4. Le jeu se déroulera selon les règles de la zone de garde protégée (5 pierres).
5. Le jeu se déroulera selon la règle de la zone sans ricochet.
6. Le moratoire de Curling Canada sur le brossage sera appliqué intégralement. Ainsi, seules les têtes de brosses approuvées par la Fédération Mondiale de Curling seront autorisées durant la qualification. Une équipe prise en défaut avec de l'équipement non conforme perdra automatiquement la partie en cours.
7. Tous les matchs doivent commencer à l'heure indiquée. Une équipe qui arrive de 1 à 15 minutes en retard sans raison valable sera pénalisée par un (1) point, un (1) bout et le marteau. Un retard de 16 à 30 minutes sera pénalisé de deux (2) points, deux (2) bouts et le marteau. Après trente (30) minutes, l'équipe présente sera déclarée vainqueur.
8. Les substituts peuvent jouer à n'importe quelle position, mais seulement pour une seule et même équipe durant la totalité de la compétition.
9. Une équipe peut jouer avec seulement trois (3) joueurs. Dans un tel cas, les premiers deux (2) joueurs livreront trois (3) pierres chacun à chaque bout.
10. Aucun langage grossier, lancement ou bris d'équipement ne sera toléré. Les offenseurs peuvent être suspendus ou expulsés.
11. Durant le mesurage d'une pierre, seulement les troisièmes (ou vice-capitaines désignés) sont permis dans la maison. Dans la plupart des cas, sauf si demandé par les joueurs sur la glace, les vice-capitaines exécuteront les mesures. Si aucun accord ne peut être atteint, veuillez demander l'aide d'un officiel.
12. Si le match est égal après le nombre de bouts prévu, un bout supplémentaire sera joué.



Règlements Généraux de Compétition

Les Règlements Généraux du curling 2022-2026 sont disponibles sur le site de Curling Canada à l'adresse suivante : <https://www.curling.ca/a-propos-du-curling/commencer-a-jouer-au-curling/reglements-generaux-du-curling/?lang=fr>

Règlements spécifiques pour le championnat des clubs :

- Une fois qu'une équipe formée de quatre personnes s'inscrit au provincial/régional, un maximum d'un (1) remplaçant du club est permis.
- Le joueur remplaçant doit jouer à la première position (lancers et balayage) et doit être un membre actif et en règle du même club de curling que son équipe.

Le(s) représentant(s) de l'ARCM du club où se déroule la qualification régionale, en liaison avec le conseil d'administration de l'ARCM si nécessaire, est (sont) chargé(s) de l'application de ces règles.

Code d'éthique des curleurs

- Je jouerai le jeu avec un esprit sportif.
- Je me conduirai de manière honorable sur la glace et en dehors.
- Je n'enfreindrai jamais sciemment une règle, mais si je le fais, je divulguerai l'infraction.
- Je ne ferai rien qui puisse être interprété comme une tentative d'intimidation ou de dévalorisation de mes adversaires, de mes coéquipiers ou des arbitres.
- J'interpréterai les règles de manière impartiale, en gardant toujours à l'esprit que l'objectif des règles est de garantir que le jeu se déroule de manière ordonnée et équitable.
- J'accepterai humblement toute sanction que l'instance dirigeante du curling, à quelque niveau que ce soit, jugera appropriée en cas de violation du code d'éthique ou des règles du jeu.

Fair-play

- Le fair-play commence par l'observation stricte de la règle écrite ; cependant, dans la plupart des cas, le fair-play implique quelque chose de plus que l'observation sans faille de la règle écrite. Le respect de l'esprit des règles, qu'elles soient écrites ou non, est important.
- Le fair-play est le résultat de la mesure de ses propres normes morales dans le cadre d'une compétition.
- Le fair-play consiste à faire preuve de respect envers ses coéquipiers et ses adversaires, qu'ils gagnent ou qu'ils perdent.
- Le fair-play est une démonstration constante de respect envers les arbitres, d'acceptation de leurs décisions et d'un esprit de collaboration inébranlable avec eux.
- L'esprit sportif doit se manifester tant sur la glace qu'en dehors. Cela inclut la modestie dans la victoire et le sang-froid dans la défaite.

Nom du capitaine	Lineup
Dan Elie (Montréal)	Skip: Dan Elie Third: Dany Deschamps Second: Sébastien Roy Lead: Simon Deveault
Pierre Chayer (Montréal)	Skip: Pierre Chayer Third: Stephane Ratté Second: Patrice Boucher Lead: Patrick Chayer
David Maheux (Montréal)	Skip: David Maheux Third: Kevin Bleau Second: Raphael Charbonneau Lead: Michael Charbonneau
Zackary Wise (Montréal)	Skip: Zackary Wise Third: Kris Davis Second: Adam Cartwright Lead: Jonathan Pinoul Alternate: Michael Solomon
Martin Lavoie (Montréal)	Skip: Martin Lavoie Third: Michel Brisebois Second: Mathieu Lavigne Lead: Guy Dupuis
Michel Briand (Montréal)	Skip: Michel Briand Third: David Robillard Second: Olivier Caillet Lead: Yves Patenaude
Chris Kovalchuk (Montréal)	Quatrième: Chris Kovalchuk Troisième: Jacob Labrecque Deuxième: Trey Chernoff Premier: Andrew Bell
Sylvain Bellavance (Montréal)	Quatrième: Sylvain Bellavance Troisième: Jean-Francois Royer Deuxième: David Vallières Premier: Raphaël Gendron Alterner: Jean-Olivier Hay



General Rules for Competition

The Curling Canada 2022-2026 General Rules of Curling, with the following exceptions, are in effect during all ARCM competitions leading to a provincial championship.

13. Please arrive AT LEAST thirty (30) minutes before your scheduled game time. A coin flip will be held prior to each game to determine the choice of 1) first or second practice or 2) stone color. Any team not ready to begin practice fifteen (15) minutes before the scheduled start time of its game will have its practice rights and the advantage of the last stone denied.
14. After the coin flip, each team will have a six-minute practice period. This includes two warm-up slides, and each team member will throw a practice stone back and forth. Teams may brush the last practice stone only. A player designated by the team will then have one minute to make a draw to the button (with brushers), which will be measured. The distance will be used to determine which team gets the hammer first. The team practicing first will perform its draw with clockwise rotation (in-turn for right-handers) at the end of its warm-up period. The team practising second will then use the counter-clockwise rotation (out-turn for right-handers) for its draw. In the event of a tie in distance from the button, a coin flip will determine which team has the advantage of the last stone.
15. All matches consist of eight (8) ends. The skip trailing in score may concede the game at any time during the match.
16. The five (5) rock free guard zone is in effect.
17. The No-Tick Shot rule is in effect.
18. Curling Canada's moratorium on brushing is in effect. Thus, only brush heads/covers approved by the World Curling Federation are allowed during play. A team found to be using non-compliant equipment will automatically lose the game in progress.
19. All matches must start on time. A team arriving 1 to 15 minutes late without a valid reason will be penalised by one (1) point, one (1) end and the hammer. A team arriving between 16 and 30 minutes late will be penalised by two (2) points, two (2) ends and the hammer. After thirty (30) minutes, the team present will be declared the winner.
20. Substitutes may play in any position, but only for one team during the competition.
21. A team may play with only three (3) players. In this case, the first two (2) players shall deliver three (3) stones each to each end.
22. No foul language, throwing or breaking of equipment will be tolerated. Offenders may be suspended or expelled.
23. During the measuring of a stone, only thirds (or designated vice-skips) are permitted in the house. In most cases, unless requested by the players on the ice, the vice-skips will perform the measurements. If no agreement can be reached, please ask an official for assistance.
24. If the game is tied after the scheduled number of ends, an extra end will be played.



General Rules for Competition

The General Rules of Curling 2022-2026 are available on the Curling Canada website at the following address: <https://www.curling.ca/about-curling/getting-started-in-curling/rules-of-curling-for-general-play/>

Specific rules for the club championship:

- Once a four-person team has registered for the provincial/regional level, a maximum of one (1) club substitute is permitted.
- The substitute player must play in the first position (throws and sweeps) and must be an active member in good standing of the same curling club as his or her team.

The ARCM rep(s) for the club where the regional qualifier is being played, in conjunction with the ARCM board as necessary, are charged with the application of these rules.

Curlers' Code of Ethics

- I will play the game with a spirit of good sportsmanship.
- I will conduct myself in an honourable manner both on and off the ice.
- I will never knowingly break a rule, but if I do, I will divulge the breach.
- I will take no action that could be interpreted as an attempt to intimidate or demean my opponents, teammates, or umpires.
- I will interpret the rules in an impartial manner, always keeping in mind that the purpose of the rules is to ensure that the game is played in an orderly and fair manner.
- I will humbly accept any penalty that the governing body at any level of curling deems appropriate if I am found in violation of the Code of Ethics or rules of the game.

Fair Play

- Fair Play begins with the strict observance of the written rule; however, in most cases, Fair Play involves something more than even unfailing observance of the written rule. The observance of the spirit of the rules, whether written or unwritten, is important.
- Fair Play results from measuring up to one's own moral standards while engaged in competition.
- Fair Play is consistent demonstration of respect for teammates and opponents, whether they are winning or losing.
- Fair Play is consistent demonstration of respect for umpires, an acceptance of their decisions and a steadfast spirit of collaboration with them.
- Sportsmanlike behaviour should be demonstrated both on and off the ice. This includes modesty in victory and composure in defeat.