



COUPE CALEDONIA 2017

2017 CALEDONIA CUP

St-Maurice – Royal Victoria Jubilee – Lady Gilmour – Lassie



Informations générales et réglementation spécifique

General information & specific rules

Clubs de curling Ville Mont Royal, Baie d'Urfé et Montréal-Ouest

Du 21 au 23 avril 2017 – April 21-23, 2017

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 Hôte

Club de curling Baie d'Urfé
63 Churchill St
Baie d'Urfé, QC, H9X 3N4
Tél: 514-457-5900

Club de curling Montréal-Ouest
17 Ainslie Road
Montreal West, QC, H4X 1K4
Tél: 514-486-5831

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

Souper

Date : Vendredi 21 avril 2017
Lieu : club de curling Ville Mont-Royal
Heure : formule cocktail dinatoire de 18h00 à 21h00
Des bracelets pour le souper seront remis aux équipes lors de leur première partie. Des bracelets additionnels (pour accompagnateurs) pourront être achetés directement au club de curling Ville Mont-Royal au coût de 25\$ par personne.

Boissons alcoolisés sur les pistes

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

Remise des prix et trophées (4 championnats)

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

Écussons

Des écussons seront fournis à tous les participant(e)s. 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).

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".

Host clubs

Baie d'Urfé Curling Club
63 Churchill St
Baie d'Urfé, QC, H9X 3N4
Phone: 514-457-5900

Montreal West Curling Club
17 Ainslie Road
Montreal West, QC, H4X 1K4
Phone: 514-486-5831

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

Dinner

Date : Friday April 21, 2017
Place: TMR Curling Club
Time: a cocktail dinner will be served from 6PM to 9PM
Teams will receive bracelets for the dinner before their first game. Additional coupons (for friends and family) will be available and sold directly at TMR for \$25 per person.

Alcoholic beverages on ice

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

Prizes and Trophies (4 championships)

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

Championship crests

Championship crests will be provided to all of the teams. 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.

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- JUBILEE RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE / SPECIFIC RULES FOR JUBILEE

Formule du championnat (JUBILEE)

Seize (16) équipes divisées en quatre sections (pools) de quatre équipes. Tournoi à la ronde entre les équipes d'une même section à l'issue duquel quatre équipes seront qualifiées pour la ronde éliminatoire, soit la meilleure équipe de chacune des sections.

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- Résultat du tir à la mouche cumulatif de l'équipe
- 4- Tirage au sort

Les équipes classées #1 de chacun des « pools » seront qualifiées pour les éliminatoires.

Les équipes qualifiées seront ensuite classées de 1 à 4 en fonction de leur fiche « victoire-défaite » et seront identifiées Q1, Q2, Q3, et Q4. En cas d'égalité entre une ou plusieurs formations, les équipes seront départagées ainsi :

- 1- Résultat du match entre les équipes (si applicable)
- 2- Résultat du tir à la mouche cumulatif de l'équipe
- 3- Tirage au sort

Ronde Éliminatoire :

Demi-finale

1. Demi-finale 1 : Q1 vs Q4
2. Demi-finale 2 : Q2 vs Q3

Finale or 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 4 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 balayeur) et le résultat cumulatif des 4 tirs sera comptabilisé.

- Chaque pierre qui peut être mesurée, le sera pour déterminer la distance du centre de la maison jusqu'à 6 pieds (1,829 m).
- On accordera une distance de 0 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.

Championship format (JUBILEE)

Sixteen (16) teams divided into four pools of four teams. Round-robin between teams from the same pool after which four (4) teams will qualify for the quarter-finals (the top team from each pool).

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
4. Coin toss

The top team from each pool will qualify for the quarter finals.

Qualified teams will be ranked from 1 to 4 according to their win/loss record and will be identified as Q1, Q2, Q3, and Q4. Ties will be broken as follows:

1. Result of head-to-head game (if applicable)
2. Total cumulative shootout
3. Coin toss

Playoffs :

Semi-Final

1. Semi-Final 1 : Q1 vs Q4
2. Semi-Final 2: Q2 vs Q3

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 4 spots of their championship will do a shootout following their last Round-robin game. Each player will throw 1 stone (with sweepers) and the cumulative result will be recorded as follows:

- Each measurable rock will be measured from the center of the rings to a maximum of 6 feet (1.829m)
- 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).

- On accordera la distance au cercle suivant le plus éloigné du bouton pour une pierre qui a été enlevée avant le mesurage.

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.

- If a stone is moved before it is measured, we will take the measurement of the next farthest circle from the button.

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).