

# ASSOCIATION RÉGIONALE CURLING MONTRÉAL



## RÈGLEMENTS DU TOURNOI DE NOËL TIM CAVERLY 2018-19

### TIM CAVERLY CHRISTMAS BONSPIEL RULES

Prepared by / Préparé par:

**Kelso Mallette**

*Directeur ARCM, juniors*

*ARCM Director, Juniors*

## Table of contents

<b>GENERAL RULES .....</b>	<b>4</b>
Timeouts .....	5
Alternates .....	6
Movement.....	6
Timing .....	7
Adaptations for Peewee .....	7
<b>TOURNAMENT STRUCTURE .....</b>	<b>8</b>
Scoring.....	8
Tie-Breakers .....	8
Playoffs .....	9
<b>ARCM CODE OF CONDUCT .....</b>	<b>10</b>
CCA Curlers' Code of Ethics.....	10
CCA Coaching Code of Ethics .....	10
CCA Fair Play .....	11
CCA Fair Play for Umpires .....	11
MELS Parents Code of Ethics.....	12
Procedures for Breach of Codes of Conduct.....	12
Breaches of Player Rules and Code of Conduct .....	12
Breaches of Coach and Parent Rules and Codes of Conduct.....	13
Fair Play Timeout .....	14

<b>RÈGLES GÉNÉRALES .....</b>	<b>15</b>
Temps Morts.....	16
Remplaçants .....	17
Mouvement .....	17
Chronométrage.....	18
Adaptations pour Peewee.....	18
<b>STRUCTURE DU TOURNOI .....</b>	<b>19</b>
Pointage.....	19
Éliminatoires.....	20
<b>CODE D'ÉTHIQUE ARCM ET TEMPS D'ARRÊT DE FAIR-PLAY.....</b>	<b>21</b>
ACC – Code d'éthique du joueur.....	21
ACC – Code d'éthique de l'entraîneur.....	22
ACC – Esprit sportif.....	22
ACC – Code d'éthique des arbitres.....	22
MELS Code d'éthique du parent.....	23
Procédure en cas d'infraction des codes d'éthiques .....	23
Infraction des joueurs aux codes d'éthique .....	24
Infraction des entraîneurs aux codes d'éthiques et des règlements des parents.....	25
Temps d'arrêt de fair-play .....	25

## GENERAL RULES

1. The Curling Canada Rules for General Play (2018-2022 edition) apply in any situation not described in these rules. This includes the use of the five-rock free guard zone.
2. All games are 8 ends.
3. Should the score of preliminary games be tied at the completion of 8 ends, the game will be recorded as a tie. For playoff games, extra ends will be played until there is a winner. (Odd-numbered extra ends are to be thrown towards the away end, and even-numbered extra ends are to be thrown towards the home end.)
4. The losing team may concede at any time. For preliminary games, the winning team will receive one (1) point for every end remaining and the maximum 0.8 bonus for point differential.
5. Teams must arrive a minimum of 35 minutes before their scheduled draw time. Coin tosses will be performed approximately 30 minutes before the draw time. If the ice is ready and teams are willing, play may begin earlier than scheduled.
6. The winner of the coin toss will have choice of last rock advantage in the first end or rock colour.
  - Note that a team choosing rock colour must throw first in the first end.
7. In playoff games, last rock advantage will be awarded to the higher-ranked team from the round-robin stage. Coin tosses will be performed to determine choice of rock colour.
8. Games are to start at the time indicated. Should a team (2 or more players) be late without prior communication with the organizers, the offending team is penalized one point immediately and an additional point per 15 minutes until 30 minutes when the game is defaulted. For each point conceded, the game is reduced by 1 end. The offending team also concedes last rock advantage and choice of colour. If a game is defaulted, the winning team will receive the maximum 28.8 points, the losing team will receive 0.
9. There will be no break after four ends (and no break before any extra ends are played).
10. Each team must have a coach assigned to them. In addition, one coach cannot coach two teams at the same time. Teams that do not have a qualified coach with them must have another adult supervise the teams. Coaches and alternates **must** wear curling shoes in order to access the ice shed for timeouts.
11. Conduct of spectators behind the glass must be controlled. Cheering for missed shots and distracting the players on the ice is not permitted. With the exception of a T-signal to request a timeout, no signalling of players is allowed. Offending parties may be asked to leave. Any urgent communication to players should be directed through the official.

12. All players must remain on the ice surface (ice shed) at all times during the game. Should a player have to leave the ice shed, especially for substitutions, an official must be notified.
13. Between shots, only the designated skip and vice-skip are permitted to be in the house. Measures are to be performed by the designated vice-skip of each team, though an official may be requested for assistance; during a measure only the vice-skips are permitted to be in the house.
14. Players are not permitted to bring their cellular telephones and text receiving and sending devices onto the ice.

### **Timeouts**

1. Each team is allowed two (2) ninety (90) second timeouts during the game.
2. Timeouts are to be called from the ice by the team in control of the house, though one coach may signal a request from behind the glass using a T-signal. Banging on the glass, jumping up and down or other actions to get the players attention is prohibited.
3. Should a coach signal for a timeout, and the team on the ice change the call indicated without officially calling one, a timeout will be charged by the official. On-ice players will be notified if this rule is violated.
4. Once a timeout is signalled by the players on the ice, it must be indicated to the official **before** the coach or the alternate player, from both teams, can go onto the ice.
  - Note that only one person per team, either the designated coach or the alternate, may access the ice shed during a timeout.
5. Timing of a timeout begins once the timeout is accepted by the official.
6. Timeouts must be taken from the home-end backboard. Coaches are not allowed to travel to the far end or to stand on the sideboards.
7. The timeout ends when the calling team finishes or after 90 seconds, whichever occurs first.
8. It is the responsibility of the non-calling team's coach or alternate to watch for the official's signal for when end their timeout. Teams that violate procedure may be charged a timeout.
9. Only the calling team has access to the house area during a timeout. The other team must stay at the backboard.
10. In the event of an extra end, any unused timeouts are lost. Teams are then each given one additional timeout.

## **Alternates**

1. As per rule 5.4 (f, i) of the 2014-2018 Curling Canada rules for general play, alternates may join at any time in an end provided that they can deliver a stone in that end. No practice slides are permitted.
2. At the completion of an end (or if the substitute enters between ends), the team may re-declare their throwing rotation.
3. Replaced players may not return until the team's next game, unless injuries result in the team having less than 2 original members.
4. Substitutes may play at any position, but any player whose team is still active in the competition may not play for another team.

## **Movement**

While the opposing team is delivering, all players must remain still. Players may stand either on the backboards or on the side of the sheet. In all cases, brushes must be held up. Players may begin moving again once the delivered rock has been released. Should teams be found to be moving excessively, an official may approach the team and caution them for movement. Should teams consistently move, additional action may be taken.

## **Timing**

We do not time any games. However, it has been observed that in some games, teams spend an inordinate amount of time during play.

To review, an 8-end game should be completed in 2 hours and 5 minutes. There are no time clocks used. However, teams that are using an extreme amount of time playing may be asked by the official to speed up play. If necessary, teams may be put “on the clock” for one or more ends to speed up play. If it is clear to the official that one team is playing slower than other, that team will be cautioned to their slow play and will be asked to speed up. The severity of the penalty is at the discretion of the official.

## **Adaptations for Pee wee**

1. All games are 4 ends.
2. Coaches remain on the ice at all times in order to assist players from both teams.
3. Teams have no formal timeouts.
4. If a game is conceded early, the winning team receives the maximum 0.4 bonus points for differential. In the event of a defaulted game, the winner receives the maximum 24.4 points.

## TOURNAMENT STRUCTURE

### Scoring

This is a points bonspiel. Each team plays in a pool where the following points are awarded:

- 20 points for a win
  - 10 points for a tie
  - 5 points for a loss
  - 1 point per end scored
  - 0.5 points to each team per blank end
  - The winning team also receives 0.1 bonus point for score differential up to a maximum 0.8 bonus points. The losing team is not penalized for score differential.
1. Junior & Cadet: teams play four preliminary games. The top 4 teams advance to the semi-finals.
  2. Peewee: teams play two preliminary games. The top 2 teams on points advance directly to the final, teams 3-4 play in the consolation final.

### Tie-Breakers

The tiebreaker used will be a shootout. After the team's first game, each player will throw one stone towards the home end. The last team to score in the game will throw their first shootout stone first. The distance to the button will be recorded; any stone failing to stop in the house will be recorded as 185.4 cm. A rock covering the pin will be recorded as 0 cm.

Should two teams in the same division have identical shootout scores, an additional shootout will be organized following a subsequent game. Any non-elimination ties not resolved by shootout will be resolved by drawing of lots.



## Playoffs

1. All playoff games are 8 ends, except Peewee which are 4 ends. If a game is tied at the completion of 8 ends, extra ends are played until there is a winner. Odd-numbered extra ends will be thrown towards the away end, and even-numbered extra ends are to be thrown towards the home end.
2. First end last rock advantage will be awarded to the team with the higher round-robin seeding in all playoff games. The choice of rock colour will be determined by coin toss.
3. Standings will be available in the host clubs and updated on the event website as soon as draws are completed and scores reported to the organizers.

## **ARCM CODE OF CONDUCT**

This document has been put together to establish a method to deal with on-ice and off-ice breaches of conduct. In this document, the CCA Codes of Conduct and Fair Play for players, officials and coaches are explained. In addition, the Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport documentation for parents has been included. Once these are listed, a procedure for dealing with on- and off-ice altercations will be explained.

The rationale for this document is that far too many times, officials, coaches and parents have either observed or been accused of poor sportsmanship or a breach of the code of conduct. To this point, there has not been a procedure to deal with infractions against the code of conduct, specifically for on-ice offences. There is little that can be done for off-ice offences except for telling the offending party that they have done something wrong. This code of conduct is in effect for all events in the ARCM as it pertains specifically to amateur sport.

Below are the codes of conduct as defined by the Canadian Curling Association. In addition, the Parent's code of ethics, as defined by the ministry of sports and leisure is also here.

### **CCA 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 officials.
- 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.

### **CCA Coaching Code of Ethics**

- The coach shall act with integrity in performing all duties owed to athletes, the sport, other members of the coaching profession and the public.
- The coach shall strive to be well prepared and current in order that all duties in his/her discipline are fulfilled with competence.
- The coach shall act in the best interest of the athlete's development as a whole person.
- The coach shall accept both the letter and the spirit of the rules that define and govern the sport.
- The coach shall accept the role of officials in providing judgment to ensure that competitions are conducted fairly and in accordance with the established rules.

- The coach's conduct toward other coaches shall be characterized by courtesy, good faith and respect.
- The coach shall maintain the highest standards of personal conduct and support the principles of Fair Play.

### **CCA 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 officials, 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.

### **CCA Fair Play for Umpires**

- The umpire shall strive to ensure that every athlete has the opportunity to perform to the best of his or her ability.
- The umpire shall strive to maintain a positive atmosphere and safe environment for competition.
- The umpire shall not permit the intimidation of any athlete either by word or by action.
- The umpire shall not tolerate unacceptable conduct toward himself/herself, other umpires, athletes or spectators.
- The umpire shall handle all conflicts firmly and with dignity.
- The umpire shall accept his/her role as a teacher and role model for Fair Play.
- The umpire shall be open to discussion and contact with the athletes as required.
- The umpire shall remain open to constructive criticism and show respect and consideration for different points of view.
- The umpire shall continue to obtain proper training and upgrade his/her officiating skills.

## MELS Parents Code of Ethics

Recognizing that:

- Curling offers a great potential to health, balance and personal development.
- The well being and self improvement of my child constitute a priority well above performance and sport victory.
- As the parent of a young curler, my words and my behaviour demonstrate that:
- I understand that my child plays curling for his enjoyment and not for mine.
- I consider victory as one of the joys of curling; I downplay defeat and recognize mistakes as part of the sport's learning curve.
- I respect coaches and their volunteer work.
- I understand the officials' difficult tasks and respect their decisions.
- I recognize my child's good performance as well as that of the other competitors.
- I accept my child's limits and do not project any overwhelming ambition upon him.
- I make an effort to know the curling rules so that my ignorance of them doesn't bias my judgment toward officials or coaches decisions.
- I do not see junior curlers as miniature adult curlers.
- I teach my child the values of respect, discipline, effort and loyalty.
- I do not tolerate nor encourage, physical or psychological violence.
- I encourage my child to develop his abilities and sportsmanship

*(Adapted and translated from a document of the Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport)*

## Procedures for Breach of Codes of Conduct

As mentioned before, the majority of games will have an official present. Having said this, it may become impossible for the official to see everything. However, it is understood by the players, coaches and attendees that officials will do their best to see all offences.

## Breaches of Player Rules and Code of Conduct

Should a breach of on-ice conduct take place, the player's coach will be notified immediately. It is the responsibility of the coach to ensure the conduct of his/her players is satisfactory. A breach includes breaking any of the rules of competition or not abiding by the codes of conduct listed above.

In each tournament, a player will be given three (3) strikes. The first strike is given to all participants at the beginning of the event when all teams are welcomed to the event and are asked if they understand the rules of the competition. The second strike is the player's first, **and only**, on-ice conduct infraction. Both the player and coach will be notified of the infraction.

Should the official observe any behaviour that would or could be interpreted as a breach of the code of conduct, they will recommend that the coach of the offending player use their Fair Play Timeout. On the third strike (a second on-ice infraction), the player is removed from the rest of the tournament. In addition, a letter explaining the situation is kept by the tournament organizer, head official, ARCM Junior Coordinator and sent to the player's club.

Strikes do not directly carry over from event to event. At the end of an event, two (2) strikes will be taken away. So, if a player has amassed three strikes in a previous event, they would begin the next event with one strike against them. As the first official strike is the general announcement, the first on-ice altercation will result in the player's dismissal from the remainder of the event. Again, every attempt and effort will be made by the officials to encourage the use of the fair play timeout to avoid having the player being dismissed.

Should an appeal be required, the offending coach must notify the official immediately as to the reasons for the appeal. Should the appeal be warranted, a meeting with the offending and non-offending players and coaches will be convened immediately after the completion of the game. It will be up to this committee to come up with a solution. Should a solution be impossible, a written account of the incident will be given to a neutral party and their decision will stand. In most cases the decision of the game official will be final, except in the case where there is an appeal.

### **Breaches of Coach and Parent Rules and Codes of Conduct**

The responsibilities of coaches and parents are quite clear in the ARCM tournament rules and regulations, Branch Rules and Regulations, the CCA code of conduct and in the Parents Code of Ethics. It is assumed that coaches and parents are mature. Any inappropriate conduct or actions by coaches that are interpreted as a breach of the rules include inappropriate language, gesturing, actions, etc., will not be tolerated. The actions of the coaches and parents may result in loss of timeouts to the players on the ice or expulsion from the club for either the game or for the entire event. This is up to the attending official to deal with this as they see fit. Decisions by officials in this matter are final.

## **Fair Play Timeout**

The purpose of the Coaches' Fair Play Time-Out is to provide the coach with the opportunity to diffuse a potentially negative situation regarding a player's on ice demeanour before the situation escalates or to counsel an athlete relative to adhering to the rules of the game.

1. Each coach is provided with the opportunity to request one (1) one-minute fair play timeout per game.
2. A coaches' fair play timeout shall only be implemented with the approval of the official. (Please note, as I mentioned above, a Fair Play Timeout will be recommended by an official. Should a coach believe that one is necessary, all they must do is ask)
3. Only the coach who requested the Fair Play Timeout may access the playing area accompanied by the official. (Clarification: the coach who calls the timeout may access the ice. In addition, the coach may only access the player causing the distressing situation. This is not a team conference. In addition, only issues of respect, code of conduct and attitude may be discussed. This is not an opportunity to discuss areas of the game)
4. A coaches' Fair Play Timeout may be recommended by an official.

## RÈGLES GÉNÉRALES

1. Pour toute situation non-expliquée dans ce document, les règlements généraux de Curling Canada (édition 2018-2022) sont en vigueur. Ceci inclut l'utilisation de la zone de garde protégée de cinq pierres.
2. Tous les matchs seront de 8 manches.
3. Si le match est égal après huit manches, le match terminera égal. En éliminatoires, des manches supplémentaires seront joués. Les manches supplémentaires impairs seront joués vers le tableau et les manches pairs vers les fenêtres.
4. Le capitaine de l'équipe perdante peut concéder la victoire à n'importe quel point dans le match. Pour des matchs préliminaires, l'équipe gagnante recevra un (1) point par manche restant et le maximum 0.8 point boni pour l'écart de points.
5. Les équipes doivent arriver au moins 35 minutes avant l'heure prévue à l'horaire du début du match. Le tirage au sort sera fait 30 minutes avant le match. Si la glace est libre et les deux équipes sont d'accord, le match peut commencer plus tôt.
6. Le gagnant du tirage au sort aura le choix de la dernière pierre dans la première manche ou choix de couleur.
  - Notez qu'une équipe choisissant le couleur devra lancer premier au premier manche.
7. Dans les matches éliminatoires, l'avantage de la dernière pierre sera donné à l'équipe ayant le plus de points dans la ronde. Le tirage au sort sera performé pour déterminer le choix de couleur.
8. Tous les matches doivent commencer à l'heure indiquée. Une équipe (2 joueurs ou plus) qui arrive en retard sans communication préalable avec les organisateurs et sans raison acceptable sera pénalisée un point immédiatement et un point additionnel pour chaque 15 minutes de retard, pour un maximum de 30 minutes. Après 30 minutes de retard, le match sera déclaré perdu par défaut pour l'équipe en retard. Également, pour chaque point concédé, le match durera un manche de moins. L'équipe en défaut perdra le temps de pratique, le choix de la couleur des pierres et le marteau. Si un match est un défaut, l'équipe gagnant reçoit 28.8 points, l'équipe perdant recevra 0.
9. Il n'y aura pas un pause après la quatrième manche ni avant un manche supplémentaire.
10. Chaque équipe doit avoir d'un entraîneur. Un entraîneur ne peut pas être en charge de deux équipes au même temps. Les équipes qui n'ont pas un entraîneur qualifié doivent avoir une adulte qui servira comme superviseur. Les entraîneurs/remplaçants doivent porter des souliers de curling en tout temps pour accéder aux glaces. L'accès aux glaces sera refusé aux contrevenants de cette règle.

11. Le comportement des spectateurs doit être contrôlé. La célébration des tirs manqués et la distraction des joueurs ne seront pas tolérées. Frapper sur les vitres, le sautage, et tous autres actions pour attirer l'attention des joueurs sont interdits. Les personnes fautives peuvent être expulsées du club. Toute la communication urgente devrait être faite avec un officiel.
12. Tous les joueurs doivent rester sur la glace (aréna) en tout temps durant le match. Si un joueur doit quitter la glace, en particulier pour une substitution, l'officiel doit être avisé.
13. Entre lancers, seulement les capitaines ou vice-capitaines désignés sont autorisés dans la maison. Dans la majorité des cas, les joueurs sur la glace devraient faire le mesurage, mais vous pouvez demander l'aide d'un officiel. Pendant le mesurage d'une pierre, seules les vice-capitaines sont autorisées à être dans la maison.
14. Il n'est pas permis aux joueurs d'apporter sur la glace un téléphone cellulaire ou tout appareil qui pourrait envoyer ou recevoir des messages texte.

### **Temps Morts**

1. Chaque équipe a droit de demander deux (2) temps morts de quatre-vingt-dix (90) secondes pendant le match.
2. Les temps mort doivent être demandés par l'équipe sur la glace lorsque celle-ci a le contrôle de la maison (à votre tour de lancer une pierre). Un entraîneur peut indiquer qu'il désire un temps mort en faisant le signal « T » mais l'équipe doit le demander de la glace.
3. Si un entraîneur demande un temps-mort mais son équipe change le tir indiquée sans prendre le temps-mort l'officiel débitera de l'équipe un temps mort.
4. Lorsqu'un temps mort est signalé par les joueurs sur la glace, il doit être indiqué à l'officiel avant que l'entraîneur ou le remplaçant, des deux équipes, peut aller sur la glace.
  - Noter que seulement une personne de chaque équipe, l'entraîneur ou le remplaçant, peut accéder la glace pendant un temps mort.
5. Chronométrage d'un temps mort début quand le temps mort est acceptée par l'officiel
6. Il faut prendre les temps morts sur les planches du bout proche. L'entraîneur ne peut pas déplacer à l'autre bout, ni se tenir sur les planches du côté.
7. Le temps d'arrêt se termine lorsque l'équipe qui a demandé le temps mort a terminé ou après 90 seconds.
8. Il est la responsabilité de l'entraîneur de l'équipe qui n'a pas demandé le temps mort à observer et attendre le signale de l'officiel pour commencer et terminer le temps mort. Équipes en violation peuvent être chargées un temps mort.



9. Seulement l'équipe qui a demandé le temps mort aura droit à l'accès à la maison. L'autre équipe doit rester en arrière de la glace.
10. Pour les éliminatoires, chaque équipe sera permise un (1) temps mort pour chaque manche supplémentaire. Tout autre temps mort non-utilisé est perdu.

### **Remplaçants**

1. La règle 5.4 (f, i) des 2014-2018 éditions des règlements généraux de Curling Canada dit que les remplaçants peuvent entrer le match s'ils peuvent lancer une pierre dans une manche. Aucune glissade de pratique sera permit.
2. Au début de la manche suivante (ou si le remplaçant se joint à l'équipe entre les manches), l'équipe peut déclarer à nouveau le roulement des joueur.
3. Les joueurs qui étaient remplacés ne peuvent pas retourner avant le prochain match pour l'équipe. La seule exception est que si l'équipe perde deux joueurs en cas de blessée.
4. Les remplaçants peuvent jouer à n'importe quelle position, mais tout joueur d'une équipe toujours active dans la compétition ne peut pas jouer pour une autre équipe.

### **Mouvement**

Pendant que l'équipe adverse est en train de lancer leur pierre, tous joueurs doivent rester immobiles. Les joueurs peuvent soit resté sur le trottoir arrière ou sur les côtés des glaces entre les deux lignes de jeu. Dans tous les cas, les brosses doivent être tenues surélevées de la glace. Les joueurs peuvent recommencer à bouger une fois que la pierre est lâchée. S'il est jugé qu'une équipe bouge trop, un officiel peut les avertir de leurs mouvements. Si une équipe bouge continuellement, des mesures additionnelles pourraient être prises par les officiels.

## **Chronométrage**

Nous ne chronométrons aucune des parties. Toutefois, il a été observé que dans certaines parties, des équipes prennent un temps exagéré durant la partie.

En résumé, une partie de 8 manches devrait être complétée en 2 heures et 5 minutes. Il n'y a pas de chronomètre utilisé. Toutefois, les équipes qui utilisent un temps exagéré pour jouer pourraient se voir demandé par l'officiel d'augmenter la vitesse de jeu. Si nécessaire, l'arbitre peut chronométrer la partie pour un ou plusieurs manches afin d'accélérer la partie. S'il est clair qu'une équipe joue plus lentement que l'autre cette équipe sera avertie qu'ils jouent lentement et se feront dire d'augmenter la vitesse de leur jeu. La sévérité de la pénalité est à la discrétion de l'officiel.

## **Adaptations pour Peewee**

1. Tous les matches seront 4 manches.
2. Les entraîneurs doivent rester sur la glace pour aider les joueurs des deux équipes.
3. Les équipes n'ont pas droit à des temps morts
4. Si une partie est concédée avant la sixième manche, l'équipe gagnant reçoit le maximum boni de 0.4 points. Si une partie est un défaut, l'équipe gagnant reçoit le maximum 24.4 points.

## STRUCTURE DU TOURNOI

### **Pointage**

C'est un tournoi de points. Le système de points est le suivant:

- 20 points pour une victoire
  - 10 points pour un match nul
  - 5 points pour une défaite
  - 1 point par manche gagné
  - 0.5 point à chaque équipe pour chaque manche nul
  - Aussi, l'équipe gagnante recevra aussi des points bonis pour la différence de points. Cette équipe recevra 0.1 point par point d'écart jusqu'à un maximum de 0.8 points.
1. Junior & Cadet : quatre matchs préliminaires sont joués. Les 4 meilleures équipes accèdent aux demi-finales.
  2. Peewee: deux matchs préliminaires sont joués. Les deux meilleures équipes accèdent directement à la finale, les équipes classées 3 et 4 joueront au finale de consolation.

### **Brises d'égalité**

La brise d'égalité utilisée sera le lancer au bouton. Après le premier match chaque joueur de chaque équipe lancera une pierre en direction des fenêtres. La dernière équipe à avoir marqué lancera la première pierre. La distance au bouton sera mesurée, toute pierre ne s'arrêtant pas dans la maison sera considéré comme étant à 185.4 cm. Une pierre couvrant le bouton sera jugée comme étant à 0 cm.

Si deux équipes obtiennent un résultat de lancer égal, un lancer supplémentaire sera organisé après un match subséquent. Si, après le lancer, l'égalité persiste entre équipes pour le classement et non pour l'élimination, le classement sera fait par tirage au sort.

## Éliminatoires

1. Tous les matchs éliminatoires seront 8 manches (sauf Pee wee). Si un match est égale après la dernière manche des manches supplémentaires seront joué jusqu'au temps qu'il y a un gagnant. Les manches supplémentaires impairs vont être joués vers le tableau et les manches pairs vers les fenêtres.
2. Le marteau sera donné aux équipes avec plus le meilleur pointage après la ronde. Le choix de couleur des pierres (ou deuxième pratique) sera fait par tirage au sort.
3. Le classement sera disponible dans les clubs hôte et sur le site web de l'événement lorsque les matchs sont terminés et les scores rapportés aux organisateurs.

## CODE D'ÉTHIQUE ARCM ET TEMPS D'ARRÊT DE FAIR-PLAY

Ce document a été assemblé pour établir une procédure pour gérer les infractions de conduite, autant sur la glace que hors des glaces. Dans ce document, le code d'éthique et de temps d'arrêt de fair-play de l'ACC pour les joueurs, les entraîneurs et les officiels sont expliqués. Aussi, la documentation des Sports et Loisirs pour les parents a été inclus. Une fois que ceux-ci sont mentionnés, une procédure pour gérer les infractions, autant sur la glace que hors des glaces, sera expliquée.

Le raison d'être de ce document est que trop de fois, des officiels, des entraîneurs et des parents ont soit observé ou ont été accusés de mauvais esprit sportif ou manquement au code d'éthique. Jusqu'à maintenant, il n'y avait pas de procédure pour gérer les infractions au code d'éthique, spécifiquement pour les cas d'infractions sur les glaces. Peu, qui peut être fait pour les cas hors glace, autre que de dire aux personnes impliquées ce qu'ils ont fait qui contrevient au code d'éthique. Ce code d'éthique est en vigueur pour tous les tournois de l'ARCM comme celui-ci est spécifique au sport amateur.

Ci-après les définitions des codes d'éthiques telles que définies l'ACC, De plus, le code d'éthique des parents, tel que défini par le Ministère des Sports et Loisirs, est aussi.

### **ACC – Code d'éthique du joueur**

- Je ferai preuve de bon esprit sportif.
- Je me conduirai honorablement, tant sur la glace qu'à l'extérieur de celle-ci.
- Je n'enfreindrai jamais délibérément une règle du jeu, mais s'il m'arrive de le faire, je dévoilerai ma faute.
- Je n'agirai jamais de façon à faire croire que j'essaie d'intimider ou d'abaisser mes adversaires, mes coéquipiers ou les officiels.
- J'interpréterai les règles du jeu de façon impartiale et je n'oublierai jamais qu'ils existent pour que le jeu se déroule de façon ordonnée et juste.
- Si j'enfreins le code d'éthique ou les règles du jeu, j'accepterai humblement toute punition qu'un organisme directeur, quel que soit le niveau de curling, juge appropriée.

## **ACC – Code d'éthique de l'entraîneur**

- L'entraîneur doit faire preuve d'intégrité en s'acquittant de tous ses devoirs à l'égard des athlètes, du sport, des autres membres de la confrérie des entraîneurs et du public.
- L'entraîneur doit s'efforcer d'être bien préparé et à jour afin d'exécuter avec compétence toutes les tâches exigées par sa discipline.
- L'entraîneur doit agir dans le meilleur intérêt du développement de l'athlète à tous les points de vue.
- L'entraîneur doit accepter l'esprit et la teneur des règles du jeu qui définissent et régissent le sport.
- L'entraîneur doit accepter le rôle des arbitres qui, par leurs décisions, font en sorte que les compétitions se déroulent de façon juste et selon les règles établies.
- La conduite de l'entraîneur envers des homologues doit être empreinte de courtoisie, de bonne foi et de respect.
- L'entraîneur doit avoir une conduite personnelle irréprochable et respecter les principes de l'esprit sportif.

## **ACC – Esprit sportif**

- L'esprit sportif commence par la stricte observance des règlements écrits, mais la plupart du temps, il suppose quelque chose de plus. Le respect de l'esprit des règlements, écrits ou non, est important. L'esprit sportif, c'est respecter ses propres normes morales dans le contexte d'une compétition.
- En tout temps, l'esprit sportif, c'est faire preuve de respect envers ses coéquipiers et ses adversaires dans la victoire comme dans la défaite.
- L'esprit sportif, c'est de constamment démontré du respect envers les arbitres, d'accepter leurs décisions et de collaborer avec empressement avec eux.
- L'esprit sportif se démontre aussi bien sur la glace qu'à l'extérieur de celle-ci, et consiste entre autres à rester modeste dans la victoire et digne dans la défaite.

## **ACC – Code d'éthique des arbitres**

- L'arbitre s'efforcera de faire en sorte que chaque athlète ait la possibilité de performer au meilleur de sa capacité.
- L'arbitre s'efforcera de faire régner Un climat positif et d'assurer un environnement sûr pour la compétition.
- L'arbitre ne tolérera pas qu'un athlète soit intimidé verbalement ou physiquement.
- L'arbitre ne tolérera pas une conduite inacceptable envers lui, les autres officiels, les athlètes ni les spectateurs.

- L'arbitre réglera tous les différends avec fermeté et dignité.
- L'arbitre acceptera son rôle d'éducateur et de modèle de l'esprit sportif.
- L'arbitre se montrera réceptif à discuter et à rencontrer les athlètes, au besoin.
- L'arbitre acceptera la critique constructive, respectera et considérera les différents points de vue.
- L'arbitre continuera à suivre la formation appropriée et à se perfectionner en tant qu'officiel.

### **MELS Code d'éthique du parent**

Reconnaissant que :

- Le curling possède un formidable potentiel comme contribution à la santé, à l'équilibre et au développement de la personne;
- Le bien-être et l'épanouissement de mon enfant constituent une priorité bien au-delà de la performance et de la victoire sportive.
- À titre de parent de jeune curleur, mon propos et mon comportement démontrent que :
- Je comprends que mon enfant exerce le curling pour son plaisir et non le mien.
- Je considère la victoire comme un des plaisirs du curling, je dédramatise la défaite et je reconnais les erreurs comme faisant partie de l'apprentissage.
- Je respecte les entraîneurs et leur travail bénévole.
- Je comprends la tâche difficile des officiels et je respecte leurs décisions.
- Je reconnais les bonnes performances de mon enfant comme celles des autres compétiteurs.
- J'accepte les limites de mon enfant et je ne projette pas d'ambition démesurée sur lui.
- Je m'efforce de connaître les règles du curling pour éviter que l'ignorance ne biaise mon jugement envers les décisions des entraîneurs et des officiels.
- Je ne vois pas les enfants curleurs comme des adultes curleurs miniatures.
- J'inculque à mon enfant des valeurs de respect, de discipline, d'effort et de loyauté.
- Je ne tolère ni n'encourage la violence physique ou psychologique.
- J'encourage mon enfant à développer ses habiletés et son esprit sportif.

*(Adapté du document du ministère des Affaires municipales, du Sport et du Loisir)*

### **Procédure en cas d'infraction des codes d'éthiques**

Comme je l'ai mentionné précédemment, il y aura un officiel présent pour la majorité des parties. Ceci dit, il peut devenir impossible pour l'officiel de tout voir. Toutefois, il est entendu par les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs que les officiels feront de leur mieux pour voir toutes les infractions.

## **Infraction des joueurs aux codes d'éthique**

Dans le cas d'une infraction sur la glace, l'entraîneur du joueur sera avisé immédiatement. C'est la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer que la conduite de ses joueurs(euses) est appropriée. Une infraction inclut le non respect des règlements de compétitions ou du non respect des codes d'éthique mentionnés ci-haut.

A chaque tournoi, un joueur(euse) pourra recevoir trois (3) prises. La première prise est donnée à tous les participants au début du tournoi au moment où toutes les équipes sont accueillies et à qui on a demandé s'ils avaient bien compris les règlements de la compétition. La deuxième prise est la première et unique prise que le joueur recevra pour une infraction sur la glace. Le joueur et l'entraîneur seront avisés de l'infraction. Si l'officiel observe une conduite qui pourrait être interprétée comme étant une infraction au code d'éthique, il recommandera à l'entraîneur du joueur en question d'utiliser son temps d'arrêt de fair-play. À la troisième prise (une deuxième infraction sur glace), le joueur est retiré et exclu immédiatement et ce pour le reste du tournoi. En plus, une lettre expliquant la situation est gardée par l'organisateur du tournoi, l'officiel en chef, le coordinateur Junior ARCM et sera envoyé au club du joueur.

Les prises ne sont pas transférées automatiquement d'un tournoi à l'autre. À la fin du tournoi, deux (2) prises seront enlevées. Donc, si un joueur a amassé trois prises dans le tournoi précédent il commencerait le prochain tournoi avec une prise contre lui. Comme la première prise officielle est donnée lors de l'annonce générale, la première infraction sur glace résulterait dans l'exclusion du joueur pour le restant du tournoi. Encore, toute tentative sera faite par l'officiel d'encourager l'utilisation du temps d'arrêt fair-play pour éviter que le joueur soit exclu du tournoi.

Si un appel est nécessaire, l'entraîneur du joueur exclu doit aviser l'officiel immédiatement pour dire la raison de son appel. Si l'appel est jugé pertinent, une réunion avec les joueurs et entraîneurs, des deux équipes, sera convoquée immédiatement après la fin de la partie. Il appartiendra à ce comité de trouver une solution. Si une solution est introuvable, un compte rendu écrit de l'incident sera donné à un tiers parti, neutre, et leur décision sera finale. Dans la majorité des cas, la décision de l'officiel de la partie sera finale, sauf dans les cas où il y aurait appel.



## **Infraction des entraîneurs aux codes d'éthiques et des règlements des parents**

La responsabilité des entraîneurs et des parents est très claire dans les règles et procédures des tournois ARCM, Règles et procédures de la Filiale, et le code d'éthique des entraîneurs et des parents, de l'ACC. Il est convenu que les entraîneurs et les parents sont matures. Toute conduite ou action inappropriée, des entraîneurs ou des parents, qui seraient interprétée comme étant une infraction des règlements, incluant un langage, gesticulation ou actions inapproprié, etc., ne sera pas tolérée. Les actions des entraîneurs et des parents peuvent entraîner la perte de temps mort aux joueurs sur la glace ou l'expulsion du club soit pour la partie ou pour le tournoi. Ce choix est laissé à la discrétion de l'officiel présent. La décision de l'officiel à cet effet est finale.

### **Temps d'arrêt de fair-play**

L'ACC a établi les temps d'arrêt fair-play pour « qu'un entraîneur puisse empêcher une situation possible de mauvaise conduite de se concrétiser ou puisse avertir un joueur de s'en tenir aux règles du jeu. » Dans tous les cas, l'officiel recommandera à l'entraîneur d'utiliser son temps d'arrêt fair-play avant de donner une prise au joueur.

Une description des temps d'arrêt fair-play peut être consultée à la page 82 du livre de règlement du curling de l'ACC (Septembre 2003-2005). Voici ci-après la procédure pour utiliser un temps d'arrêt de fair-play.

1. Chaque entraîneur peut demander un temps d'arrêt de fair-play d'une (1) minute par match.
2. Ce temps d'arrêt doit être sanctionné par l'arbitre. (Veuillez noter, tel que mentionner ci-haut, un temps d'arrêt de fair-play sera recommandé par l'officiel. Si un entraîneur voulait le prendre de lui-même, tout ce qu'il a à faire est de le demander.)
3. Seul l'entraîneur, accompagné par l'arbitre, peut s'avancer sur la piste.
4. Ce temps d'arrêt peut être recommandé par l'arbitre.