



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

Table of Contents

1	Divisions et calendrier	2
2	Classement de début d'année	2
2.1	Détermination des POINTS DE JOUEURS	2
3	Classement du Ladder	3
4	Classements de fin de tour et départage des ex-aequo	3
5	Vainqueurs des éliminatoires de division et champions du club.....	3
6	Report des matchs.....	4
6.1	Match perdu par défaut.....	4
7	Composition des équipes.....	4
8	Règles de remplacement	5
8.1	Saison régulière	5
8.2	Les éliminatoires.....	5
9	Droit de contestation pour l'entrée dans l'échelle compétitive	5
9.1	Signalisation de l'intention de contester	5
9.2	Équipes pouvant faire l'objet d'une contestation.....	5
9.3	Match de défi à jouer rapidement.....	6
9.4	Points pour une contestation réussie	6
9.5	Résultat d'une contestation non réussie	6
10	Autres conflits ou points non couverts par ces règles.....	6
11	Classements basés sur le classement final de 2021-22.....	6



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

I Divisions et calendrier

L'échelle de compétition est composée de vingt-quatre (24) équipes réparties en quatre (4) divisions (A, B, C et D) de six (6) équipes chacune.

Les matchs des divisions A et B sont joués les mardis, en alternance entre 18 h 45 et 21 h, tandis que les matchs des divisions C et D sont joués les lundis, en alternance entre 18 h 45 et 21 h.

Toutes les parties seront régies par une horloge de jeu telle qu'une cloche sonnera à 2020 et 2235, les équipes seront autorisées à terminer la manche qu'elles sont en train de jouer et UNE autre manche seulement. Les matches nul sont autorisés. Aucun accord de "skips" ne sera accepté s'il ne respecte pas ce qui précède.

L'échelle compétitive comprendra 3 tours de qualification et un tour éliminatoire.

2 Classement de début d'année

Le classement initial du premier tour sera déterminé par ordre décroissant du nombre total de points attribués à chaque équipe. Les points d'une équipe sont les POINTS DE JOUEUR cumulés attribués aux 4 joueurs (pas de points pour le 5ème joueur - les 5ème/alternants ne contribuent pas à leur équipe pour la saison à venir) sur la base de leurs résultats individuels de la saison précédente.

2.1 Détermination des POINTS DE JOUEURS

POINTS D'ÉQUIPE - basés sur la saison précédente

Division A = 5 points

Division B = 4 points

Division C = 3 points

Division D = 2 points

Membre ne faisant pas partie d'une équipe = 1 point

POINTS DE POSITION - basés sur la saison précédente

Skip = 4 points

3^{ème} = 3 points

2^{ème} = 2 points

Lead = 1 point

Nouveau membre du club = 0 point

Un joueur qui était inscrit comme cinquième joueur dans une équipe l'année précédente, mais qui joue à une position régulière cette année, recevra un point d'équipe et les points de position associés à sa position dans la saison en cours.

Multipliez les POINTS D'ÉQUIPE par les POINTS DE POSITION pour obtenir les POINTS DE JOUEUR.

Exemples :

RÉSULTAT DE LA SAISON PRÉCÉDENTE		POINTS		
ÉQUIPE DU JOUEUR À TERMINÉ	POSITION DU JOUEUR	ÉQUIPE	POSITION	JOUEUR
D2	SKIP	2	4	8
MEMBRE N'A PAS JOUÉ	3 ^{ÈME} (Cette Saison)	1	3	3
NOUVEAU MEMBRE	NOUVEAU MEMBRE	1	0	0
B	2 ^{ÈME}	4	2	8
C	LEAD	3	1	3
A (mais en tant que 5 ^{ÈME} joueur)	2 ^{ÈME} (Cette Saison)	1	2	2

Le but est de créer les sections les plus homogènes possibles, dès le début de la saison, afin de promouvoir une saine compétition.



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

3 Classement du Ladder

Chaque équipe de l'échelle compétitive jouera le même nombre de matchs à chaque tour.

Dans la section A, une victoire donnera lieu à des points totalisant deux fois le nombre de parties de ce tour, tandis qu'une défaite donnera lieu à des points totalisant le nombre de parties prévues pour ce tour. Pour chaque section inférieure, un point de moins sera attribué pour une victoire ou une défaite. Par exemple, pour un tour typique de 6 équipes (5 matchs), les équipes A recevront 10 points pour une victoire et 5 pour une défaite. Dans la B, les équipes se verront attribuer 9 ou 4 points, et ainsi de suite.

Les matches nul sont autorisés dans les rondes de qualification et la moitié des points disponibles pour la partie sera attribuée à chaque équipe. Dans l'exemple de six (6) équipes, cinq (5) parties ci-dessus, une égalité dans la section A donnerait à chaque équipe sept points et demi (7,5), dans la B six points et demi (6,5), et ainsi de suite.

Pour plus de clarté :

Division	Victoire	Nul	Défaite
A	10	7.5	5
B	9	6.5	4
C	8	5.5	3
D	7	4.5	2

CETTE APPROCHE SIGNIFIE QU'UN 5-0 DANS LA B RAPPORTE LES MÊMES POINTS QU'UN 4-1 DANS LA A, ET QU'UN 5-0 DANS LA C RAPPORTE LES MÊMES POINTS QU'UN 3-2 DANS LA A. PERMETTANT AINSI AUX ÉQUIPES NOUVELLEMENT FORMÉES D'ACCÉDER À LA DIVISION A BEAUCOUP PLUS RAPIDEMENT QU'ACTUELLEMENT.

4 Classements de fin de tour et départage des ex-aequo

À la fin de chaque tour, les points seront totalisés et de nouveaux classements seront publiés. Les équipes classées d'un à six seront dans la division A, les équipes classées de sept à douze dans la division B, de treize à dix-huit dans la division C et de dix-neuf à vingt-quatre dans la division D.

Seuls 50% des points accumulés au premier tour seront conservés pour le tour suivant. Les points accumulés lors des deux derniers tours seront conservés en totalité.

En cas d'égalité entre deux équipes de sections différentes, l'équipe de la section supérieure sera placée devant l'autre.

En cas d'égalité entre deux équipes d'une même section, le match en tête-à-tête déterminera laquelle obtiendra le meilleur classement. En cas d'égalité lors du face-à-face, le classement relatif sera maintenu.

En cas d'égalité entre trois équipes ou plus d'une même section, le principe du " qui a battu qui " sera appliqué aussi souvent que nécessaire pour déterminer les classements respectifs. Si des égalités ne peuvent être brisées de cette façon, le(s) classement(s) relatif(s) sera(ont) maintenu(s).

Dans le cas où deux des équipes impliquées dans un bris d'égalité intra-division n'étaient pas cédulés pour jouer l'une contre l'autre, le(s) classement(s) relatif(s) sera(ont) maintenu(s).

Dans le cas où deux des équipes impliquées dans un bris d'égalité devaient s'affronter plus d'une fois, seul le résultat du dernier match prévu entre les deux équipes sera pris en compte pour le bris d'égalité.

5 Vainqueurs des éliminatoires de division et champions du club

Le dernier (quatrième) tour de jeu est celui des éliminatoires de division. L'équipe ayant la meilleure fiche de victoires/défaites dans chaque division, pendant les éliminatoires, sera déclarée gagnante de la division. **Pour plus**



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

de clarté, l'équipe qui termine en B-1 (le plus de points en B) ne sera pas nécessairement le vainqueur de la section si elle n'a pas la meilleure fiche de victoires/défaites en B pour ce dernier tour. Les règles de bris d'égalité s'appliqueront.

Le trophée du champion du club est décerné à l'équipe qui a accumulé le plus grand nombre de points à la fin de la ronde éliminatoire (quatrième). En cas d'égalité, une partie supplémentaire sera organisée pour déterminer le champion du classement compétitif.

6 Report des matchs

Toutes les équipes doivent faire de leur mieux pour jouer chaque partie comme prévu, car il y a peu de glace libre pour jouer des parties de rattrapage. Il va sans dire qu'une équipe qui n'a besoin que d'un seul remplaçant ne devrait pas reporter une partie.

Toute équipe souhaitant reporter une partie est tenue de contacter l'équipe adverse et de l'en informer avant le début de la partie. Dans ce cas, l'équipe qui reporte la partie est responsable de la reprogrammer à un moment acceptable pour l'équipe adverse. Lorsque les matchs reportés n'ont pas été joués avant la fin du tour, l'équipe qui a demandé le report se verra imputer une perte (et non un défaut).

Il incombe à l'équipe qui reporte le match d'en informer également le responsable de l'échelle compétitive. Ce faisant, leur piste sera mise à la disposition des équipes qui souhaitent rattraper un match. Si trois membres ou plus d'une équipe représentent le club dans une compétition de branche ou provinciale, le skip peut demander au comité de match de reporter leur partie, si les deux équipes ne peuvent s'entendre sur un moment acceptable ou s'il n'y a pas de glace disponible.

On s'attend à ce que l'équipe qui ne reporte pas le match fournisse un effort raisonnable pour accommoder la reprogrammation du match.

6.1 Match perdu par défaut

Lorsqu'un match est déclaré en défaut, l'équipe fautive se voit attribuer ZERO points pour le défaut et l'équipe non fautive se voit attribuer la victoire.

Les raisons suivantes justifient les pertes par défauts :

Une équipe doit être composée d'au moins trois joueurs. Au moins deux membres de l'équipe régulière doivent être présents pour qu'un match soit valide.

Le fait de ne pas reporter un match dans les délais prévus (2 heures avant le match). Pour les matchs annulés le jour même, toute équipe souhaitant annuler un match doit contacter verbalement le skip ou le 3^{ème} de l'équipe adverse. Les courriels, les messages textes ou les messages laissés sur un répondeur ne sont pas considérés comme ayant contacté verbalement l'adversaire, sauf si une réponse personnalisée est obtenue de la part de l'autre équipe.

Le fait de ne pas prendre un remplaçant lorsqu'on a fait savoir qu'il était disponible et présent pour le début du match.

7 Composition des équipes

Une équipe est composée de quatre joueurs, chacun ayant une position de jeu déclarée dans l'équipe. Les joueurs ne peuvent jouer que dans une seule équipe. Notez que les équipes sont autorisées à déclarer un remplaçant (5^{ème} joueur) qui ne peut pas non plus être inscrit dans une autre équipe.



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

8 Règles de remplacement

8.1 Saison régulière

Deux joueurs inscrits à l'équipe sont requis pour qu'un match soit valide.

Les remplaçants peuvent être choisis parmi tous les membres de BDCC, à condition que le compte du joueur soit à jour.

La formule "one-up" est en vigueur : Pour chaque joueur manquant dans la rotation enregistrée, un joueur se déplace vers le haut, le(s) remplaçant(s) jouant le(s) poste(s) laissé(s) libre(s).

Pour plus de clarté : Si le skip est absent, le troisième joueur régulier jouera le skip et un remplaçant jouera le troisième joueur. Si le skip et le deuxième sont absents, le troisième jouera le skip et le premier jouera le deuxième ; les remplaçants joueront le premier et le troisième. Si le skip et le troisième sont absents, le deuxième jouera le troisième et le premier jouera le deuxième ; les remplaçants joueront skip et premier. Et ainsi de suite.

Aucun "accord de skip" ne sera accepté s'il ne suit pas la formule "one-up" ci-dessus.

8.2 Les éliminatoires

Le joueur remplaçant doit provenir de la liste des remplaçants si une telle liste existe. Sinon, il peut s'agir d'un joueur d'une autre équipe de l'échelle compétitive.

Toutefois, ce remplaçant doit provenir d'une équipe dont le classement en saison régulière est inférieur à celui de l'équipe pour laquelle il remplace et jouer à une position égale ou inférieure à sa position officielle pendant la saison régulière.

9 Droit de contestation pour l'entrée dans l'échelle compétitive

S'il y a moins de 24 équipes participant à l'échelle compétitive, une nouvelle équipe peut entrer dans la compétition au début du deuxième ou du troisième tour, à la position la plus basse de la division D ouverte.

S'il n'y a pas de place disponible dans l'échelle, une équipe peut contester son entrée comme suit.

9.1 Signalisation de l'intention de contester

L'intention de contester doit être signalée avant que le premier match du tour ne soit joué. *Pour plus de clarté : une équipe doit informer le commissaire de son intention de contester l'accès au deuxième tour avant que le premier match du premier tour ne soit joué. De même, l'intention de contester l'entrée dans le troisième tour doit être signalée avant le premier match du deuxième tour.* Il n'y aura pas de défi pour l'entrée dans les éliminatoires de division.

Pour plus de clarté, il ne peut y avoir de défi pour l'entrée dans le premier tour.

Lorsqu'une contestation est signalée, l'organisateur préviendra les équipes de la division D.

9.2 Équipes pouvant faire l'objet d'une contestation

Un défi peut être lancé aux deux dernières positions de la division D. Le premier défi signalé concernera la position D6. Si une deuxième contestation est signalée, elle portera sur la position D5. Si plus de deux équipes signalent leur intention de contester l'inscription, un barrage sera organisé pour déterminer les deux équipes qui se qualifient pour le droit de contestation.



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

9.3 Match de défi à jouer rapidement

Étant donné que les défis doivent avoir lieu avant le début du tour suivant, et que les positions D5 et D6 seront fixées un lundi soir, l'équipe contestataire aura jusqu'au dimanche soir suivant pour programmer le match de défi.

Il incombe à l'équipe contestataire d'organiser la partie de défi. Le responsable de l'échelle de compétition et le directeur du curling l'aideront à cet égard. On s'attend à ce que l'équipe mise au défi fournisse un effort raisonnable pour s'adapter à l'horaire de la partie de défi.

Les règles de l'échelle de compétition s'appliqueront à la partie de défi, à l'exception du fait qu'il ne peut y avoir d'égalité.

9.4 Points pour une contestation réussie

Lorsqu'une équipe réussit un défi pour une position D6 ou D5, elle commence le tour suivant avec les mêmes points que l'équipe défiée a accumulés jusqu'à présent.

9.5 Résultat d'une contestation non réussie

Lorsque les équipes classées D6 et/ou D5, avant le défi, défendent avec succès leur position, elles conservent leur position et leurs points dans l'échelle de compétition. Une équipe peut être contestée lors de tours consécutifs si elle est classée D6 et/ou D5 lors de tours consécutifs.

10 Autres conflits ou points non couverts par ces règles

Dans le cas d'un conflit qui n'est pas couvert par une règle ou d'un cas spécifique dans lequel l'application aveugle de la règle serait au détriment du fair-play, de l'étiquette du curling ou de la nature de la ligue et du Club, le comité de match peut passer outre. Toutes les décisions prises par le comité de match sont définitives.

11 Classements basés sur le classement final de 2021-22

Parce que nous avons une section E la saison dernière, et pour ne pas pénaliser ceux qui y ont joué, nous noterons comme suit :

POINTS D'EQUIPE - basés sur la saison précédente

Division A = 6 points

Division B = 5 points

Division C = 4 points

Division D = 3 points

Division E = 2 points

Membre ne faisant pas partie d'une équipe la saison précédente = 1 point

POINTS DE POSITION - basés sur la saison précédente

Skip = 4 points

3^{ème} = 3 points

2^{ème} = 2 points

Lead = 1 point

Nouveau membre du club = 0 point

Les résultats de cette méthode sont présentés ci-dessous, en utilisant le plus grand nombre de points pour les trois (3) membres qui ont joué dans plus d'une équipe.

NOM	POINTS		
	ÉQUIPE	POSITION	JOEUR
ALBRIGHT, WAYNE	D	LEAD	3
BARTHAKUR, ANKUR	B	SKIP	20



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

NOM	POINTS		
	ÉQUIPE	POSITION	JOEUR
BARTLETT, SUSAN	D	3EME	9
BATAH, TERRY	D	LEAD	3
BÉDARD, ALAIN	E	SKIP	8
BEDARD, MARTINE	B	2EME	10
BOISSONNAULT-FRANCOEUR, YVES	B	LEAD	5
BOUCHARD, PATRICK	C	3EME	12
BOYES, BOB	A	2EME	12
BRANDERS, ELLIE	E	3EME	6
BROWN, MARIA	B	SKIP	20
BRUBACHER, NINA	B	2EME	10
CAMERON, GRACE	B	2EME	10
CASEY, PATRICK	A	SKIP	24
CHARKY, GABRIEL	C	LEAD	4
CHARKY, KATHRYN	C	LEAD	4
CHOQUETTE, PAUL	C	SKIP	16
CHRETIEN, MARC	C	LEAD	4
COHEN, SHELDON	A	2EME	12
COLLINS, FRANCOIS	A	LEAD	6
COSBY, AGNES	E	2EME	4
COSBY, ALASTAIR	E	LEAD	2
COTE, NICK	A	3EME	18
CRESSATY, KARIM	D	2EME	6
CRONK, GEOFF	C	SKIP	16
CROSBY, AGNES	E	3EME	6
d'ARMANCOURT, ALEXANDRE	B	3EME	15
DEROO, FRANCIS	C	2EME	8
DUBUC, NIC	E	2EME	4
DURETTE, CLAUDE-JEAN	B	LEAD	5
FLEURY, DAVE	A	3EME	18
FUJIMOTO, SAM	C	3EME	12
GAGNON, CHARLES	E	SKIP	8
GELTHORPE, JUDY	E	2EME	4
GOUDREAU, CYRIL	C	2EME	8
GOYER, MARIE-CLAUDE	A	3EME	18
GRAPES, KATHERINE	E	LEAD	2
GREENE, MATTHEW	A	SKIP	24
HAMM, MARTIN	A	LEAD	6
HENDERSON, SUSIE	A	3EME	18
HOWE, BILL	B	2EME	10
HYGATE, REX	B	2EME	10
JOHNSON, DEBBIE	D	SKIP	12
JUILLET, LUC	B	SKIP	20
KOKESCH, JENNIFER	C	2EME	8
LABELLE, TOM	B	SKIP	20
LACASSE, RON	C	3EME	12
LAGENDYK, GLEN	C	2EME	8



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC Règles de Jeu

NOM	POINTS		
	ÉQUIPE	POSITION	JOEUR
LANDSBURG, MARK	E	2EME	4
LANG, STEVEN	E	SKIP	8
LANG, THOMAS	C	SKIP	16
LANTEIGNE, HENRI	D	SKIP	12
LASALLE, EARL	C	SKIP	16
LAWTON, FRED	A	SKIP	24
LESAGE, PIERRE	E	SKIP	8
LEVELL, PATTY	D	3EME	9
LEWIS, ALEX	D	SKIP	12
LEWIS, JOE	E	SKIP	8
LIVERNOCHE, MARIE-AUDREY	A	LEAD	6
LOCKWOOD, DEREK	A	3EME	18
LYEW, DARWIN	C	2EME	8
MARAK, MIKE	B	LEAD	5
MELANSON, PAUL	E	SKIP	8
MICHALOVIC, JOHN	C	3EME	12
MILES, DAVID	A	2EME	12
MONBOURQUETTE, LEO	B	3EME	15
O'NEIL, MARIE	D	2EME	6
O'ROUKE, KELLEY	D	SKIP	12
OSSEYRANE, ADAM	A	SKIP	24
PAULETTE, WOODY	C	SKIP	16
PAULIN, SOPHIE	D	LEAD	3
PELLERIN, FRANCOIS	D	2EME	6
PELLETIER, VERONIQUE	E	3EME	6
PERTUS, ANNE	D	3EME	9
PHILLIPS, SANDY	E	3EME	6
PICHOVICH, KRIS	C	LEAD	4
POLSON, GEORGE	E	3EME	6
POTTAGE, CHELSEA MARIE	A	LEAD	6
POTVIN, DANIELLE	D	LEAD	3
PROVENCHER, BRIGITTE	C	2EME	8
READ, BRADLEY	B	LEAD	5
READ, LAURA	A	LEAD	6
READ, ROBBIE	B	SKIP	20
READ, SAMANTHA	B	2EME	10
RIORDON, TEAGUE	C	3EME	12
ROBILLARD, SYLVAIN	B	SKIP	20
ROULET, NIGEL	B	3EME	15
ROY, JIM	B	3EME	15
RUBIN, TODD	A	2EME	12
RYAN, SHARON	C	LEAD	4
SAVOIE, NATHALIE	B	3EME	15
SCHWEITZER, MARIANNE	E	LEAD	2
SEABROOK, ERICA	D	2EME	6
SENECAL, LISE	E	2EME	4



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC Règles de Jeu

NOM	POINTS		
	ÉQUIPE	POSITION	JOEUR
SHAW, DON	B	LEAD	5
SHORT, TANIS	B	LEAD	5
SMITH, JAMES	D	LEAD	3
STRACHAN, IAN	D	LEAD	3
THOMASSIN, GREGG	D	3EME	9
THUOT, DIANE	E	LEAD	2
VLASIC, ED	D	3EME	9
WAGSTAFF, AARON	A	SKIP	24
WAGSTAFF, RON	C	SKIP	16
WALSH, SHELLEY	A	2EME	12
WIGHT, CASSIE	A	LEAD	6
WIGHT, GLENN	A	SKIP	24
WILLIAMS, ALLIE	D	LEAD	3
WILLIAMS, RALPH	C	3EME	12
WILLIAMSON, BETSY	C	LEAD	4
WUTTKE, DIANE	E	LEAD	2
YOUNG, ROD	D	SKIP	12
ZENOBI, ADAM	E	2EME	4
ZENOBI, BRIAN	E	LEAD	2