

Règlements du Calcutta

Section 1 - Sélection des équipes

1.1 - Les joueurs admissibles

Tous les membres du club de curling de Baie Urfé sont admissibles pour jouer dans le Calcutta, quel que soit le type d'adhésion qu'ils détiennent. Tous les joueurs au plus proche multiple de quatre seront sélectionnés. Si l'organisateur a des joueurs restant après le multiple de quatre le plus près, ces joueurs ne pourront participer, en commençant par les membres sociaux et après ça le dernier joueur enregistré et en reculant.

1.1.1

Tous les membres sociaux doivent payer des frais de \$30 pour participer en plus des frais d'inscription.

1.2 – Sélection des capitaines

Une fois que la feuille d'inscription est retirée et la quantité appropriée d'équipes déterminée, l'organisateur choisira grâce à ses propres critères, une liste de capitaines potentiels et demandera que les membres sur la liste fassent une sélection, en ordre de compétence, leurs meilleurs choix. La somme de ces listes sera compilé et un montant de capitaines égal à $\frac{1}{4}$ de la feuille d'inscription seront inviter à participer comme capitaine.

1.2.1 - Exceptions

L'organisateur détient le droit d'inviter tout gagnant de section de l'année précédente.

1.2.2 - Les demandes de ne pas être capitaine.

Un capitaine sélectionné a le droit de demander de ne pas être capitaine. Le Calcutta est un événement amusant et il ne sert à rien d'insister pour que quelqu'un soit capitaine. Cependant l'organisateur se réserve le droit de refuser cette demande, si un remplacement convenable n'est pas disponible, ou il provoque un déséquilibre injuste dans la liste des participants.

1.3 - Repêchage

Une fois les capitaines sont choisis, chacun recevra une copie du programme, la liste des joueurs (classé si possible) et seront invités au repêchage.

1.3.1 - Réglage du programme.

Avant le repêchage les capitaines seront choisis au hasard afin de remplir le programme. Les capitaines qui ne peuvent pas jouer sur une date précise, se verront accorder le plus proche emplacement disponible à leur sélection.

1.3.2 – Repêchage

Chaque capitaine est tiré au hasard, ce qui leur permet de placer leur nom dans le prochain emplacement disponible d'une seule colonne (Première, Deuxième ou Troisième). L'ordre inversé sera utilisé pour placer leur nom dans le prochain emplacement disponible d'une colonne qu'ils n'ont pas déjà choisie. Un autre tirage au sort sera effectué pour placer tous les capitaines dans la colonne qu'ils n'ont pas encore. Ensuite, le repêchage suivra l'ordre des colonnes.

1.3.3 - Avertissements

Parfois un joueur peut indiquer une indisponibilité pour un certain laps de temps. Bien que la chose souhaitable à faire est de respecter la demande d'un joueur et ne pas le choisir en sachant qu'ils seront absents pour une partie, Les capitaines ne sont pas tenus de le faire.

1.4 - Le jeu en équipe

Toutes les équipes doivent aligner les quatre joueurs choisis au cours du repêchage, dans l'ordre où ils ont été choisis. N'importe quel joueur peut être dans la maison, mais il a été démontré que ce n'est pas une stratégie sage de dire à votre troisième du repêchage qu'il (elle) ne peut pas être dans la maison pour les pierres du capitaine.

1.4.1 – Substitution

Si un joueur sait à l'avance qu'il / elle sera absent pour une partie, le Comité du Calcutta peut choisir de nommer un joueur de compétence égale ou moindre, ou de laisser l'équipe jouer avec trois joueurs (voir l'article 2.3.2 des règles régissant le jeu avec trois joueur).
IL N'Y AURA PAS DE SUBSTITUTION POUR TOUTES FINALES OU POUR LA DEMI-FINALE DU A.

1.4.2

Si un membre de l'équipe doit abandonner l'événement pour cause de maladie, de blessure, décès dans la famille ou d'être hors de la ville pour affaires, l'organisateur, ainsi que les deux arbitres désigneront un substitut de capacité égale. Ce joueur peut jouer dans toutes les parties incluant les finales et la demi-finale du A.

Section 2 – Règlements de jeu

Les règlements généraux de l'association canadienne du curling s'appliqueront pour tous les matchs au cours du Calcutta, à moins d'être contredit par un règlement figurant ci-après

2.1 - Officiels

L'organisateur, avec deux arbitres nommés le soir du repêchage formeront le comité. Tout membre du comité peut nommer un arbitre pour les parties, la décision d'un arbitre est finale et sans appel, sauf si la décision allait à l'encontre d'un règlement.

2.2 - Règles du jeu

La plus récente, copies des règlements générales affichée au club sont ceux que nous suivons. S'il y a une différence entre une liste de règlements plus récente et celle afficher, les règles affichées prévalent.

2.3 - Le Jeu

Toutes les parties sont de huit bouts, à l'exception de la finale qui sont de 10 bouts

2.3.1 - Heures de départ

Toutes les parties doivent commencer à l'heure. Une équipe qui n'est pas prête à l'heure de début désignée perdra le marteau après 5 minutes, et un point et un bout après 15 minutes. Après 30 minutes la partie est considérée comme perdue par défaut. L'arbitre prendra la décision sur l'application de la règle ci-dessus.

2.3.2 - Les joueurs manquants,

Si un membre de l'équipe qui ne peut pas jouer pour une raison autre que celles visées dans la section 1.4.1, l'équipe doit jouer avec 3 membres. Si le troisième ou le capitaine est absent, le premier et le deuxième lancent chacun trois pierres. Si le premier ou le deuxième est absent, l'autre lancera quatre pierres. Un joueur peut arriver et jouer à sa place normale avant le début du quatrième bout. Si une équipe est un récidiviste le comité peut choisir d'appliquer d'autres sanctions telles que la perte du marteau, une perte de deux points et le marteau. Si l'absence se produit en finale le comité peut choisir de pénaliser jusqu'à 2 points, 2 bouts et le marteau.

2.3.3 - Intervention de l'arbitre

L'arbitre peut choisir d'intervenir dans le cas d'une violation des règles ou dans de tels cas qu'une pierre brûlée, une pierre déplacé, une mesure, les violations de la ligne des cochons, etc. Toutefois, ceci est un jeu de gentlemen et on s'attend que les capitaines et troisièmes agissent en conséquence.

Section 3 - Les coûts et la distribution financière

Ce qui suit est une ventilation des coûts, et des sommes de prix distribués.

3.1 - Frais de participation

Il y a un frais pour la cagnotte des joueurs de \$30 pour tous les joueurs, à part des frais mentionnés au 1.1.1

3,2 – Achat de 10%

N'importe quel joueur a le droit d'acheter 10% de leur équipe du propriétaire (tel que déterminé par l'offre la plus élevée pour ladite équipe lors de la vente aux enchères). Même s'il n'est pas obligatoire, il est généralement accepté qu'un membre de l'équipe achète leur part. Un joueur doit payer le propriétaire avant le lancer de la première pierre.

3.3 - Prix

Le Calcutta a deux cagnottes celle des joueurs et celle des propriétaires. La cagnotte des joueurs est composé de toutes les sommes perçues à la section 3.1. La cagnotte des propriétaires est composé de toutes les sommes recueillies lors de la vente aux enchères. Chaque cagnotte donne 10% de sa valeur totale de retour au club et le reste est réparti comme suit :

- Gagnant du A - 35% du solde de chaque cagnotte
- Finaliste du A - 12% du solde de chaque cagnotte
- Gagnant du B - 12% du solde de chaque cagnotte
- Gagnant du C - 12% du solde de chaque cagnotte
- Gagnant du D - 12% du solde de chaque cagnotte
- Gagnant du E - 12% du solde de chaque cagnotte
- Gagnant du F - 5% du solde de chaque cagnotte

Les fonds de la cagnotte du propriétaire seront livrés au propriétaire, ou au représentant d'un syndicat des gagnants ci-dessus, et c'est à eux de distribuer le produit. Le club peut choisir de distribuer le 10% d'un joueur directement, à la place du propriétaire.

Les fonds de la cagnotte du joueur seront soumis directement aux joueurs.

3.3.1 - Syndicat de

De nombreux membres se regrouperont pour former un syndicat. Le syndicat doit avoir un représentant clair pour collecter et distribuer les fonds. Le représentant du syndicat agit en tant que propriétaire de facto et peut être appelé à émettre 10% des gains aux joueurs de l'équipe gagnante (à condition qu'ils aient choisi d'acheter leur 10%). Les propriétaires d'un syndicat sont tenues de distribuer les gains aux membres du syndicat dans un temps opportun.

3.4 - Mode de paiement

Les capitaines collecteront les frais d'inscription de \$30 auprès de tous les joueurs et paieront le responsable de l'équipe. Tous les propriétaires sont tenus de payer en espèces ou par chèque à la fin de la vente aux enchères. Les jetons seront acceptés mais devront être acquittés avant le premier lancer de pierre.

N.B. – La version anglaise est la version officielle de ce document.