



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.....	4
6	Report des matchs.....	4
6.1	Match perdu par défaut.....	4
7	Composition des équipes.....	5
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.....	6
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

1 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 autorisées. Aucun accord de "skips" ne sera accepté s'il ne respecte pas ce qui précède.

L'échelle compétitive comprendra 4 rondes de qualification et une série d'éliminatoires à simple élimination pour chaque division.

2 Classement de début d'année

Le classement initial du premier tour sera déterminé par le classement de votre skip dans l'Échelle Schaefer 2022-2023. Les équipes dont les skips n'ont pas participé au Schaefer l'année précédente commenceront en bas de l'échelle.¹

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 autorisées 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
	e		
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.

¹Des exceptions peuvent être faites par le convocateur dans le cas d'une nouvelle équipe rejoignant la ligue qui pourrait compromettre l'intégrité compétitive du section le plus bas.



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

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 trois dernières rondes 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

À la fin de la dernière ronde, après que les équipes ont été réparties, une éliminatoire sera jouée dans chaque division pour déterminer les quatre (4) gagnants des éliminatoires de division.

Le trophée Champions de l'Échelle Compétitive est décerné à l'équipe ayant accumulé le plus grand nombre de points à la fin de la quatrième ronde. En cas d'égalité, une partie supplémentaire sera disputée 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.



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

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.

7 Composition des équipes

Une équipe est composée de quatre joueurs, chacun ayant une position de jeu déclarée dans l'équipe. Un joueur peut seulement s'inscrire sur une équipe, sauf sous exception du convenor, dans le cas où c'est nécessaire de remplir la lique. 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.

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.

Aucunes prescriptions ni impositions sont appliquées aux remplaçants des divisions A et B.

Pour les divisions C et D, 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.



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC

Règles de Jeu

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.

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.



Échelle Compétitive Schaefer de BDCC Règles de Jeu

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.