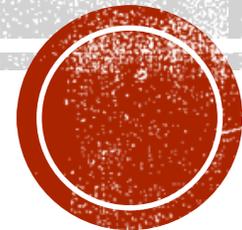


CHAMPIONNAT INTER-LIGUE DU CLUB (FUNSPIEL)

1^{ÈRE} ÉDITION 2024

15, 17, 19 et 20 avril 2024



FORMULE INTER-LIGUE

3 PARTIES, 3 FORMULES DANS 1 FUNSPIEL !

- ROUND-ROBIN DE 3 PARTIES DE HUIT (8) BOUTS GARANTIES + ronde éliminatoire (5 parties maximum sur 4 jours SI vous accédez à la Finale)
 - 24 équipes maximum (1 équipe par ligue)*
 - Deux (2) divisions: Journée et soirée
 - Souper et soirée dansante après la finale
 - Coût: 100 \$ par équipe (Payable au Bar ou par transfert Interac paiement@curlingdescollines.ca)
-
- AUCUNE BOURSE, C'EST POUR LE PLAISIR, LES « BRAGGING RIGHTS » ET LE TROPHÉE !
 - PRIX DE PRÉSENCE !

* La ligue André Bond et la Ligue Nationale de Curling peuvent inscrire 2 équipes chacune parce qu'ils ont 2 draws dans la ligue.



H O R A I R E

	15 AVRIL (Normale)	17 AVRIL (Skins)	19 AVRIL (Normale avec pts limité)	20 AVRIL		
9h00	AUCUNE PARTIE			DEMI-FINALE		
11h30 - 13h00				DINER		
14h00				FINALE		
18h00				SOUPER ET SOIRÉE DANSANTE		
12h30	Groupe A et B	Groupe C	Groupe A et B			
15h00	Groupe C	Groupe A et B	Groupe C			
17h30	Groupe D et E	Groupe F	Groupe D et E			
20h00	Groupe F	Groupe D et E	Groupe F			
	DIVISION JOURNÉE			DIVISION SOIRÉE		
	GROUPE A	GROUPE B	GROUPE C	GROUPE D	GROUPE E	GROUPE F
	Ligue André Bond mardi	Ligue des Collines - Mer 9h30	Lundi 9h00	Ligue Nationale de Curling	Compétitive Samedi	Cash
	Ligue André Bond jeudi	Ligue des Collines - Mer 11h45	Lundi 11h15	Ligue Nationale de Curling	Hommes 20h30	The Rock Runners
	Jeudi 11h45 Loups des Collines	Ligue des Collines - Ven 9h30	Lundi 13h30	Hommes 16h00	DimSun	Ligue des 5 pierres
	Vendredi 11h45	Mardi 15h15	Pige au sort	Femme 18h15	Lundi 20h30	Pige au sort



COMPOSITION DES ÉQUIPES

- **MÉTHODE POUR LA COMPOSITION DES ÉQUIPES** : Chaque ligue qui désire être représenté devra identifier :
 - UN (1) Skip parmi les skips dans la ligue
 - UN (1) vice parmi les vices dans la ligue
 - UN (1) 2^e parmi les 2^e dans la ligue et,
 - UN (1) lead parmi les leads dans la ligue
 - Les joueurs identifiés doivent absolument jouer la position qui joue dans leur ligue respective. Une équipe ne peut pas être formé de 5 skips de la même ligue. Les joueurs élites du club (Jean-Michel Ménard, Jean-Sébastien Roy et Annie Lemay) devront jouer Lead ou 2^e position à cause de leur niveau professionnelle si ils désirent s'inscrire.
 - **RÉSERVISTE** : Si un réserviste est requis, l'équipe **DOIT** choisir un joueur dans sa ligue qui joue dans la même position que le joueur absent.
 - Charles Monette validera les équipes afin de s'assurer que la composition s'est fait de la bonne façon.



SCÉNARIO DE COMPOSITION D'ÉQUIPE

Skip	Vice	Second	Lead
Perreault, Daniel	Royer, Annie	Chenard, Christine	Charbonneau, Serge
DeRepentigny, Robert	Girard, Alain	DeRepentigny, Monique	Frappier, Nathalie
Villeneuve, Marcel	Dontigny, Jean	Gosselin, Pierre	Talbot, Maxime
Monette, Charles	Juneau, Catherine	Diotte, Julie	Ouellette, Julie
Bernier, Jean	Millar, Sydney	Demeny, Mark	Maleau, Stephane
Legault, Gaetan	Yantha, James	Yantha, Jason	Lafleur, Marie-Josée
Stout, David	Rainbird, Robert	Stout, Cheryl	Francis, Alain
Horan, Thomas	Regout, Yvan	Laroche, Lorraine	Marcil, Sylvie
Allard, Robert	Letourneau, Francois	Mercier, Liette	Frenette, Benoit

- Ceci est la ligue Les Rock Runners du lundi 18h15
- Voici la liste de tous les joueurs et leur position
- L'équipe pour le Championnat doit être formé d'un Skip, d'un Vice d'un 2^e et d'un Lead.
- Selon le résultat d'élection, Robert DeRepentigny, James Yantha, Liette Mercier et Stéphane Maleau ont été sélectionnés.



COMPOSITION DES ÉQUIPES (SUITE...)

- **ÉTAPE 1:** DRESSER UNE LISTE POUR CHAQUE POSITION EN DEMANDANT À CHACUN DE VOS MEMBRES DE LA LIGUE QUI VEUT JOUER OU, LES MEMBRES POURRAIENT DÉCIDER D'ENVOYER UNE ÉQUIPE DÉJÀ FORMÉ.
- **ÉTAPE 2:** UNE FOIS LES LISTES OU UNE AUTRE MÉTHODE EST DÉTERMINÉS, LANCER UN PROCESSUS D'ÉLECTION ENTRE LES MEMBRES POUR IDENTIFIER LES MEILLEURS JOUEURS

*ON RECOMMANDE D'AVOIR UNE OU DEUX ÉQUIPES DE PLUS EN STANDBYE. IL Y AURA AU MOINS UN (1) SPOT DE VACANT ET UN TIRAGE AU SORT SERA FAIT.



FORMULES DES PARTIES



RONDE ROUND-ROBIN

- 6 GROUPES DE 4 ÉQUIPES.
 - TROIS (3) GROUPES POUR LA DIVISION JOURNÉE ET,
 - TROIS (3) GROUPES POUR LA DIVISION SOIRÉE.
- VOUS JOUEZ UNE (1) PARTIE CONTRE CHAQUE ÉQUIPE DANS VOTRE GROUPE
- HUIT (8) ÉQUIPES AVANCERONT À LA RONDE ÉLIMINATOIRE.
 - POUR CHAQUE DIVISION :
 - À LA FIN DE LA RONDE, LA MEILLEURE ÉQUIPE DE CHAQUE GROUPE + UN (1) WILDCARD* AVANCERONT À LA RONDE ÉLIMINATOIRE

*Wildcard: :L'équipe avec la meilleure fiche parmi les 2^e position de chaque division. Si une ligue a 2 équipes qualifiées, l'équipe avec le plus petit pointage sera remplacée par la prochaine équipe dans le classement. Ce règlement est en place afin de s'assurer que la finale ne comporte pas 2 équipes de la même ligue.



RONDE ROUND-ROBIN (SUITE...)

FORMULE NORMALE

■ PARTIE 1 : NORMALE

- VOUS JOUEZ UNE PARTIE DE 8 BOUTS COMME DANS LES LIGUES. AUCUNE PARTIE NULLE, VOUS JOUEZ UN BOUT SUPPLÉMENTAIRE S'IL Y A UNE ÉGALITÉ
- **SYSTÈME DE POINTAGE:**
 - VICTOIRE: 5 POINTS
 - DÉFAITE : 0 POINTS
 - BOUT GAGNÉ : 2 POINTS (16 points maximum)
 - POINTAGE : 1 POINT PAR POINT ACCUMULÉ (15 points maximum)
- Une équipe qui abandonne avant la fin de la partie (8^e bout), cède les 2 points par bout non-joués et l'équipe gagnante termine avec 15 points au classement.



RONDE ROUND-ROBIN (SUITE...)

FORMULE SKINS

■ PARTIE 2 : SKINS

- POUR GAGNER UN BOUT, L'ÉQUIPE AVEC LE MARTEAU DOIT COMPTER 2 POINTS OU PLUS, OU, L'ÉQUIPE ADVERSE DOIT VOLER 1 POINT OU PLUS
 - SI LE BOUT N'EST PAS GAGNÉ, LE MARQUEUR EST REPOUSSÉ (Carry-over) AU PROCHAIN BOUT.
 - LE MARTEAU VA À L'ÉQUIPE QUI A PERDU LE BOUT. SI PERSONNE NE GAGNE LE BOUT, LE MARTEAU CHANGE D'ÉQUIPE.
 - SI LE 8^E BOUT N'EST PAS GAGNÉ, UN TIR AU BOUTON EST REQUIS.
- CALCUL DU POINTAGE:

BOUT 1	BOUT 2	BOUT 3	BOUT 4	BOUT 5	BOUT 6	BOUT 7	BOUT 8	TOTAL
2 PTS	2 PTS	2 PTS	4 PTS	4 PTS	8 PTS	8 PTS	16 PTS	46 PTS

- RÈGLEMENTS (ANGLAIS SEULEMENT) [Rules for Skins Curling \(thesalmons.org\)](https://thesalmons.org)



RONDE ROUND-ROBIN (SUITE...)

FORMULE MAX 3

■ PARTIE 3 : PARTIE NORMALE avec règlement spécial

- UNE PARTIE NORMALE DE 8 BOUTS COMME DANS LES LIGUES. AUCUNE PARTIE NULLE, VOUS JOUEZ UN BOUT SUPPLÉMENTAIRE S'IL Y A UNE ÉGALITÉ
- **RÈGLEMENT SPÉCIALE : UN MAXIMUM DE 3 POINTS D'AVANCE EST ALLOUÉ.**
- CETTE FORMULE VA EMPÊCHER LES BLOWOUTS! À TOUT MOMENT, N'IMPORTE QUELLE ÉQUIPE PEUT REVENIR DANS LA PARTIE !
- LES POINTS QUI DÉPASSENT LA LIMITE DE 3 POINTS NE SONT PAS ACCUMULABLE. EXEMPLE, VOUS FAITE 5 POINTS AU BOUT 1, VOUS MARQUEZ 3 POINTS ET LES 2 AUTRES SONT PERDU ET NE PEUVENT PAS ÊTRE UTILISÉ PLUS TARD DANS LA PARTIE.
- LE SYSTÈME DE POINTAGE EST LE MÊME QUE LA 1^{ÈRE} PARTIE



SCÉNARIOS PARTIE 3

- SI LE POINTAGE EST 5-4 POUR ROUGE AU 4^E BOUT ET LES JAUNES FONT 6 POINTS AU 5^E BOUT, LE POINTAGE EST 8-5 POUR LES JAUNE ET NON 10-5.
- SI LE POINTAGE EST 7-5 POUR VOTRE ÉQUIPE ET VOUS FAITES 2 POINTS, VOUS MARQUEZ SEULEMENT 1 POINT AFIN DE NE PAS DÉPASSER LA DIFFÉRENCE DE 3 POINTS.
- VOUS PERDEZ 6-5 ET VOUS FAITE 4 POINTS, VOUS MARQUER LES 4 POINTS CAR LA DIFFÉRENCE EST DE 3 POINTS (9-6).
- LE POINTAGE EST 6-3 POUR VOUS ET VOUS FAITES 2 POINTS, AUCUN POINTS EST ACCORDÉ, LE POINTAGE RESTE 6-3.



RONDE ÉLIMINATOIRE

- SEULEMENT 8 ÉQUIPES DE LA RONDE ROUND-ROBIN ACCÈDENT À CETTE RONDE DE UNE JOURNÉE SEULEMENT
- IL Y AURA UNE DEMI-FINALE ET UNE FINALE DANS CHAQUE DIVISION
- LE PRIX POUR LES GAGNANTS SONT LES « BRAGGING RIGHTS » ET VOTRE NOM SUR UN TROPHÉE



INSCRIPTION

- POUR INSCRIRE VOTRE LIGUE, VOUS POUVEZ VOUS INSCRIRE DE 2 FAÇONS :
 - Par le site web... (Lien à venir)
 - En contactant charles.monette@gmail.com
 - Charles Monette contactera TOUS les coordinateurs afin de répondre aux questions et procéder à l'inscription.
 - Charles Monette confirmera votre équipe par courriel
- DATE LIMITE POUR INSCRIPTION : 30 MARS 2024



PROCHAINE ÉTAPE POUR LES COORDINATEURS

- BÂTIR 1-2 ÉQUIPES : C'EST AUSSI SIMPLE QUE DE TROUVER 4-8 JOUEURS!
- FAIRE VALIDER VOTRE ÉQUIPE PAR CHARLES MONETTE
- PROCÉDEZ AU PAIEMENT

