



Règlements généraux

1. Règles d'admissibilité

- Les règlements de *Curling Québec* s'appliquent pour l'accessibilité à la catégorie « **Maîtres** ».
- Il faut être âgé de 60 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours du début de la saison du circuit **DMMC**.
- Tous les tournois du circuit sont dans la classe « **ouverte** ».
- L'utilisation de la tige de lancement sera permise.
- Il faut confirmer votre présence aux tournois dès le début de la saison en incluant les paiements.
- **Dépôt de 4 chèques postdatés, de 280,00 \$ requis lors de l'inscription** (selon les dates indiquées par le comité organisateur).

2. Déroulement des tournois

- Nombre d'équipes par tournoi : **20 équipes maximum**.
- Nécessité d'avoir au moins 5 pistes pour les parties du vendredi.
- Utilisation de 2 clubs le vendredi pour 3 tournois parmi les 4.
- Toutes les équipes jouent deux parties le vendredi, sans changer de club.
- Le samedi et le dimanche les parties se déroulent dans le club principal.
- La structure des tournois est expliquée dans le document intitulé **Modèle de compétition**.

3. Composition des équipes

- Avant le début de la saison, vous devrez fournir le nom de vos quatre joueurs et si désiré, le nom d'un 5e joueur. Un minimum de deux des 5 joueurs inscrits sur la fiche d'inscription doivent avoir joué avec l'équipe lors de la saison précédente. Ces cinq joueurs formeront l'équipe originale et ils pourront jouer à n'importe quelle position durant la saison.
- Lors du désistement d'une des 20 équipes inscrites, un club de Curling qui n'a pas d'équipe parmi ces 20 équipes, et qui donne accès à ses installations pour un tournoi du DMMC, aura la priorité pour inscrire une équipe. Dans tous les autres cas, la première équipe sur la liste de réserve a priorité.
- En cours de saison et si le besoin s'en fait sentir, un joueur supplémentaire pourra s'ajouter à l'équipe pour un total de six joueurs. Ce réserviste devra obligatoirement jouer à la première position.
- Une équipe ne peut compter qu'un maximum de six joueurs en tout temps.
- Un réserviste (6^e joueur) ne peut jouer que pour une seule équipe durant la saison ainsi que pour le **Tournoi des Champions**.
- En cours de saison, une équipe peut être modifiée au besoin (maladie, blessure), en autant qu'elle respecte la règle des deux joueurs de l'équipe originale.



- Le nom de votre équipe sera celui du capitaine ou de la personne qui a enregistré l'équipe.
- C'est ce nom qui sera utilisé pour le classement du **Tournoi des Champions**.
- La personne ayant enregistré l'équipe est responsable de cette dernière et conservera une priorité sur celle-ci en cas d'un éventuel démantèlement de l'équipe.

4. Classement des équipes

- Pour pouvoir accumuler et enregistrer des points au classement, vous devrez avoir payé vos frais d'inscription pour les tournois.
- Les points, accordés aux équipes, sont octroyés selon la grille officielle que vous trouverez dans le document intitulé **Système de pointage**.
- Pour accumuler des points, la composition de votre équipe devra avoir un minimum de 2 joueurs provenant de l'équipe originale, soit celle enregistrée lors de votre première participation à un des tournois. Dans le cas contraire, l'équipe sera considérée comme **nouvelle** et elle ne pourra profiter de l'addition des points des tournois précédents. L'équipe sera enregistrée sous un autre nom.
- **En conséquence**, la composition de l'équipe originale est primordiale pour pouvoir bénéficier du pointage cumulatif des points au niveau du classement général.

5. Répartition des bourses

- Pour la **saison en cours**, la bourse totale accordée à chaque tournoi sera au maximum de **1 800\$**.
- Un total de 8 bourses sera accordé aux équipes gagnantes et aux équipes finalistes de chacune des sections (**A, B, C** et **D**) dans chacun des tournois.
- La répartition est expliquée dans le document intitulé **Répartition des bourses**.

6. Tournoi des Champions

- À la fin de la saison, les 4 équipes ayant accumulé le plus de points au classement général seront qualifiées pour le **Tournoi des Champions**.
- La composition de l'équipe doit respecter les mêmes règles que celles utilisées lors de la saison régulière. En l'absence d'un ou deux joueurs, une équipe pourra le ou les remplacer en suivant les règles énumérées au **point #3**.
- Pour être éligible, un réserviste ne peut pas provenir d'une équipe déjà éliminée.
- En l'absence de trois joueurs, l'équipe sera éliminée et elle sera remplacée par la prochaine équipe éligible au classement général.



- Ce tournoi se déroulera selon le modèle suivant :

Première partie (demi-finale) (AM)	
Section A	Section B
Équipe #1 vs Équipe #4	Équipe #2 vs Équipe #3
Deuxième partie (finale) (PM)	
Grande finale	Finale consolation
Gagnant A vs Gagnant B	Perdant A vs Perdant B

- Des bourses seront distribuées aux 4 équipes qui auront participé au *tournoi des Champions* selon le modèle expliqué dans le document intitulé *Répartition des bourses*.
- L'équipe gagnante de la grande finale sera déclarée *Champions du circuit DMMC*.