Daytime Ladder – Ligue Compétitive

January to April - 2010 – Janvier à Avril

#	SKIP-CAPITAINE	THIRD-TROISIEME	SECOND-DEUXIEME	LEAD-PREMIER	
1	**Schwartz**	**Smith**	**Thomas**	**Mark**	
2	**Maddocks**	**Buckland**	**Larnder**	**Hogan**	
3	**Goren**	**Brown**	**Schinck**	**Hachey**	
4	**Dagenais L.**	**Carignan**	**Dinello**	**Dagenais S.**	
5	**Gagnon**	**Maloney**	**Rose**	**Orr**	
6	**Goneau**	**Leblanc**	**Thibert**	**Taillefer**	
7	**Leroux**	**Herman**	**Nicol**	**Sargent**	
8	**Taylor**	**Faulconbridge**	**Drury**	**Hart**	
9	**St-Pierre**	**Primeau**	**Stefanik**		

SPARES - REMPLACANTS

Skip-Capitaines & Third-Troisième **Second-Deuxième & Lead-Premier**

Buck, Butler, Carter, Ellison **Harvey, Niiya, Venne**

Sparing rules – regular games - a) the spare list (with men in priority) b) the cooking team in last resort.

Règles de remplacement: On doit choisir a) La liste des remplaçants b) l'équipe du dîner constitue le dernier choix.

RULES

- At least two regular players must play on a team or the game is defaulted. (Spare for a player on "medical leave" is a regular)
- Due to tight scheduling, no postponements will be permitted. Once the game is in progress, the losing team may concede.
- The third on the winning team records the actual score (e.g. 8 – 6) on the schedule posted on the notice board. Scores will be used to break ties – if a team quits before the game has been completed, the winning team will be awarded 1 point for each uncompleted end unless a team runs out of rocks in the final end, then both teams must agree on the final score.

REGLEMENTS

- Une équipe doit jouer avec au moins deux joueurs réguliers ou la partie est perdue par défaut. Les remplaçants pour problèmes médicaux sont considérés comme joueurs réguliers.
- Une partie ne peut être remise. Une fois en progrès, une partie peut être concédée par l'équipe qui tire de l'arrière.
- Le troisième de l'équipe gagnante doit marquer le pointage final (ex.: 8-6) sur l'horaire des parties affiché au tableau. Les pointages seront utilisés pour départager les équipes à égalité. Si une équipe abandonne pendant une partie, l'équipe gagnante s'ajoute un point par bout concédé sauf au dernier bout quand une équipe manque de pierre les équipes doivent alors s'entendre sur le score final.

POINTS

- Win-Gain **4** Tie-Nulle **2** Loss-Perte **1** Default-Défaut **0**

PLAYOFFS-ÉLIMINATOIRES

- The top four teams will qualify for the playoffs/Seuls les quatre premiers se qualifient.
- Ties will be broken based on/En cas d'égalité on départage les équipes par:
  - Most wins/ Le plus de victoire.
  - If tied, the tied teams win/loss statistics against each other/Si nul, la partie entre les deux équipes.
  - if tied, we will take the total number of points scored in all games played over the total number of points against in all games played. The highest result wins.
  - Si nul, nous prendrons le total des points pour sur le total des points contre. Le plus haut résultat gagnera.
- 4 players per team and the convenor must be informed 24 hours ahead if you are using a spare.
- 4 joueurs par équipe et on doit aviser le responsable 24 heures d'avance pour utiliser un suppléant.
- Semi-final/Semi-finale 1 vs 4 2 vs 3

Final/Finale Semi-final winners/Gagnants de la semi-finale.