

## Lundi : Équipes 1 à 20

Glace	Lundi (Équipe __)				Relâche
	Date	9h30	12h00	14h30	
1	5 octobre	12-16	14-1	8-20	4
2		13-15	9-19	3-2	5
3		10-18	11-17	Pratique	6
1	12 octobre	14-18	5-4	12-20	7
2		7-2	16-1	15-17	8
3		6-3	13-19	Pratique	9
1	19 octobre	13-4	10-5	11-9	10
2		12-8	20-3	1-2	11
3		15-7	14-6	Pratique	12
1	26 octobre	18-1	7-6	10-3	13
2		9-4	17-19	8-5	14
3		11-2	16-20	Pratique	15
1	2 novembre	9-14	5-18	4-19	16
2		8-15	7-16	6-17	17
3		11-12	10-13	Pratique	18

## Jeudi : Équipes 31 à 49

Glace	Jeudi (Équipe __)				Relâche
	Date	9h30	12h00	14h30	
1	8 octobre	36-48	38-46	34-31	31
2		35-49	33-32	40-44	32
3		37-47	39-45	Pratique	33
1	15 octobre	46-45	49-42	34-38	34
2		33-39	48-43	47-44	35
3		31-41	32-40	Pratique	36
1	22 octobre	33-45	35-43	31-47	37
2		34-44	36-42	37-41	38
3		32-46	49-48	Pratique	39
1	29 octobre	35-31	48-37	47-38	40
2		49-36	45-40	46-39	41
3		44-41	43-42	Pratique	42
1	5 novembre	43-32	39-36	41-34	43
2		45-49	40-35	44-31	44
3		38-37	42-33	Pratique	45

## Politique de remplacement

### Objectifs

- Favoriser l'harmonie et l'équité lors de remplacement des joueurs absents.

### Procédure

Le joueur qui sera absent lors de sa partie doit trouver son remplaçant en suivant les étapes suivantes :

1. Communiquer avec un membre **occupant la même position** :
  - a) parmi les joueurs des **équipes en relâche**;
  - b) parmi les joueurs prêts à remplacer ne **jouant qu'un jour par semaine** (voir liste);
  - c) parmi les **joueurs disponibles** pour jouer une 2<sup>e</sup> partie (voir liste).
2. Demander à un membre d'une **autre position** selon la formule **(1-2)** et **(3-4)** en suivant les étapes du point 1 **si les démarches de point 1 sont infructueuses** :
  - **(1-2)** - Le premier peut remplacer un deuxième et le deuxième peut remplacer un premier.
  - **(3-4)** - Le troisième peut remplacer un capitaine et le capitaine peut remplacer un troisième.
3. Le **joueur absent** doit **aviser son capitaine** pour lui indiquer le nom de son remplaçant.
4. Le **remplaçant** doit **enregistrer sa présence** auprès du responsable avant sa partie.

## Lundi : Équipes 1 à 20

Glacé	Lundi (Équipe __)				Relâche
	Date	9h30	12h00	14h30	
1	9 novembre	6-10	8-1	4-12	15
		3-13	5-11	19-20	16
		2-14	7-9	Pratique	17
2	16 novembre	14-11	16-9	18-7	18
		13-12	20-5	17-8	1
		15-10	19-6	Pratique	2
3	23 novembre	16-13	18-11	17-12	3
		2-4	3-1	15-14	4
		19-10	20-9	Pratique	5
1	30 novembre	2-8	20-13	17-16	6
		3-7	5-1	19-14	7
		18-15	4-6	Pratique	8
2	7 décembre	7-1	4-10	20-17	9
		5-9	2-12	19-18	10
		3-11	6-8	Pratique	11
3	14 décembre	13-4	9-8	10-7	12
		15-2	11-6	14-3	13
		12-5	16-1	Pratique	14

## Jeudi : Équipes 31 à 49

Glacé	Jeudi (Équipe __)				Relâche
	Date	9h30	12h00	14h30	
1	12 novembre	37-32	40-48	36-33	43
		39-49	42-46	35-34	44
		38-31	41-47	Pratique	45
2	19 novembre	33-37	31-39	46-43	34
		48-41	49-40	45-44	35
		47-42	32-38	Pratique	36
3	26 novembre	31-32	37-45	35-47	40
		39-43	34-48	36-46	41
		38-44	33-49	Pratique	42
<b>3 au 6 décembre 2020</b> <b>Relâche</b> <b>Finale du circuit provincial</b>					
1	10 décembre	33-43	34-42	49-46	37
		36-40	31-45	48-47	38
		35-41	32-44	Pratique	39
2	17 décembre	44-39	45-38	43-40	31
		32-34	47-36	42-41	33
		46-37	48-35	Pratique	49

### Pointage

- Chaque partie compte pour un total de 10 points distribués de la façon suivante, soit 1 point par bout pour une partie de 8 bouts et 2 points pour la victoire, donc 1 point pour chaque équipe pour une partie nulle et ½ point pour un bout nul.
- Pour s'inscrire au pointage, une équipe doit présenter un minimum de trois joueurs. À défaut, tous les points sont attribués à l'équipe adverse.
- Les équipes en relâche ont **5 points** au pointage (4 points dans Bouts et 1 point dans Partie nulle).

**Notes :** - Une partie ne devrait pas durer plus de 2 heures.  
 - Aucune pratique n'est permise avant et entre les parties.