

Règlements classe WCT

Formule

- Tournoi sous la formule triple élimination avec 6 qualifiés

Partie

- Les parties seront d'une durée de 8 bouts.
- On demande aux équipes de faire attention pour compléter les matchs en 2h.
- En cas d'égalité après 8 bouts, un bout supplémentaire complet sera joué vers les vitrines.

Pratique d'avant-partie et tir à la mouche pour le marteau

- Un "flip" déterminera qui aura le choix de la couleur ou de la pratique (1er ou 2e). L'équipe qui aura le choix de la pratique, aura aussi le choix de déterminer de quel côté elle veut effectuer son tir à la mouche (horaire ou anti-horaire).
- Pour la pratique, chaque joueur lancera une pierre vers les tableaux et ensuite vers les vitrines. L'équipe pourra brosser seulement la 8e pierre qui sera lancée.
- Le tir à la mouche s'effectuera sur une neuvième pierre par le lanceur qui aura été choisi par l'équipe. Un "tape" à mesurer sera disponible derrière la glace pour mesurer le tir à la mouche.
- En cas d'égalité après les premiers lancers, l'équipe ayant lancée lors de la première pratique doit s'exécuter à nouveau. Le même joueur peut relancer le tir à la mouche. Ensuite, la deuxième équipe peut relancer le tir à la mouche. Si l'égalité persiste, un "flip" sera effectué pour déterminer qui aura l'avantage du marteau au premier bout.

Playoffs

- L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un tir à la mouche.
- L'équipe ayant qualifiée par une classe plus haute (donc 1=A, 2=B, 3=C) aura le choix de la pratique **ET** de la couleur. Si les deux équipes ont qualifié par la même classe, les règlements "Pratique d'avant-partie" de la ronde préliminaire s'appliqueront.

Règlements classe Open

Formule

- Tournoi à la ronde de 3 parties
- Pour la qualification aux rondes finales, les fiches des 6 équipes seront retenues. Les 3 meilleures fiches passeront aux éliminatoires.

Partie

- Les parties seront d'une durée de 8 bouts.
- On demande aux équipes de faire attention pour compléter les matchs en 2h.
- En cas d'égalité après 8 bouts, un bout supplémentaire complet sera joué vers les vitrines.

Pratique d'avant-partie et tir à la mouche pour le marteau

- Chaque équipe lancera 2 tirs à la mouche avant chaque match. Ces tirs seront comptabilisés pour départager les égalités après la ronde préliminaire.
- Un "flip" déterminera qui aura le choix de la couleur ou de la pratique (1er ou 2e). L'équipe qui aura le choix de la pratique, aura aussi le choix de déterminer de quel côté elle veut effectuer son tir à la mouche (horaire ou anti-horaire).
- Pour la pratique, chaque joueur lancera une pierre vers les tableaux et ensuite vers les vitrines. L'équipe pourra brosser seulement la 8e pierre qui sera lancée.
- Comme il y aura 2 tirs, 2 personnes différentes devront lancer les tirs à la mouche avant chaque match. Les tirs à la mouche s'effectueront sur la neuvième et dixième pierre. Un membre du comité organisateur s'occupera de prendre les mesures et de les noter pour la fin du tournoi à la ronde.
- En cas d'égalité après les deux premiers lancers de chaque équipe, l'équipe ayant lancée lors de la première pratique doit s'exécuter à nouveau pour un tir supplémentaire. Un joueur ayant tiré les premiers tirs à la mouche peut relancer le tir supplémentaire. Ensuite, la deuxième équipe peut s'exécuter pour le tir supplémentaire. Si l'égalité persiste, un "flip" sera effectué pour déterminer qui aura l'avantage du marteau au premier bout.

Classement et bris d'égalité

- Le classement et les égalités seront départagés dans l'ordre des critères suivants:
 - La fiche victoire-défaite de chaque équipe
 - Le total des 5 meilleurs tirs à la mouche sur les 6 tirs effectués.

Une plage est disponible dimanche soir 20h pour un éventuel bris d'égalité. Voici les scénarios où un bris d'égalité sera nécessaire :

Fiche	Rang	
3-0	1	
2-1	2	Meilleur shootout des 3 équipes, classé Q2
2-1	3	2e shootout des 3 équipes, Tie-Break dimanche 20h
2-1	4	3e shootout des 3 équipes, Tie-Break dimanche 20h
0-3	5	
0-3	6	

Fiche	Rang	
3-0	1	
3-0	2	
1-2	3	1er shoutout des 3 équipes, Tie-Break dimanche 20h
1-2	4	2e shoutout des 3 équipes, Tie-Break dimanche 20h
1-2	5	Éliminé car 3e shootout des 4 équipes à 1-2
0-3	6	

Fiche	Rang	
2-1	1	Meilleur shootout des 4 équipes, classé Q1
2-1	2	2e meilleur shootout des 4 équipes, classé Q2
2-1	3	3e shootout des 4 équipes, Tie-Break dimanche 20h
2-1	4	4e shootout des 4 équipes, Tie-Break dimanche 20h
1-2	5	
0-3	6	

Fiche	Rang	
3-0	1	
2-1	2	
1-2	3	1er shoutout des 4 équipes, Tie-Break dimanche 20h
1-2	4	2e shoutout des 4 équipes, Tie-Break dimanche 20h
1-2	5	Éliminé car 3e shootout des 4 équipes à 1-2
1-2	6	Éliminé car 4e shootout des 4 équipes à 1-2

Playoffs

- L'avantage de la dernière pierre au premier bout sera déterminé par un tir à la mouche.
- L'équipe s'étant classé plus haute au classement aura le choix de la pratique **ET** de la couleur.