

Ligue Colts Plus League Format

<p>Total Registrants: 24 curlers</p> <p>Priority:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 teams, each consisting of 3 Colts curlers plus an experienced curler (skip). - For a total of 18 Colts curlers and 6 more experienced curlers. If there are not enough Colts curlers, other interested members can complete the teams. <p>Rules:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No “No-Tick Shot” rule. - No spare rules. <p>Schedule</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">1st Round (5 weeks)</th> <th style="width: 33%;">2nd Round (5 weeks)</th> <th style="width: 33%;">Playoff (~2 weeks)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> - Shoot-out for hammer advantage* - 6-end game </td> <td style="padding: 5px;"> - Flip coin for hammer advantage - 8-end game - Shoot-out for tie breaker at the end of the first game at 9pm** </td> <td style="padding: 5px;"> - to confirm </td> </tr> </tbody> </table> <p>For playoffs, standing determined on 2nd round only by straight win/loss. “Tie breakers who beat whom” is a team shoot-out**.</p> <p>Experienced members to be on site during first round providing advice/strategy.</p> <p>A trophy will be awarded at the closing dinner.</p> <p>* 1st round only – Shoot-out for hammer advantage:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Before the start of each game, each player will have the opportunity to throw a stone up and back on the sheet used for the game. Sweeping will only be allowed on return deliveries. o The advantage of the last stone will be established <u>during the return throws</u> as follows: 	1 st Round (5 weeks)	2 nd Round (5 weeks)	Playoff (~2 weeks)	- Shoot-out for hammer advantage* - 6-end game	- Flip coin for hammer advantage - 8-end game - Shoot-out for tie breaker at the end of the first game at 9pm**	- to confirm	<p>Nombre total d'inscrits : 24 curleurs</p> <p>Priorité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 équipes, chacune composée de 3 curleurs Colts plus un curleur expérimenté (capitaine). - Soit un total de 18 curleurs Colts et 6 curleurs plus expérimentés. S'il n'y a pas assez de curleurs Colts, les équipes peuvent être complétées par d'autres membres intéressés. <p>Règles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sans la règle de la « zone sans ricochet ». - Pas de règles de remplacement. <p>Calendrier</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">1^{er} tour (5 semaines)</th> <th style="width: 33%;">2^e tour (5 semaines)</th> <th style="width: 33%;">Éliminatoires (~2 sem.)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"> - Fusillade pour l'avantage du marteau* - Parties de 6 bouts </td> <td style="padding: 5px;"> - Tir à pile ou face pour l'avantage du marteau - Parties de 8 bouts - Fusillade pour le départage des positions à l'issue de la première partie à 21h** </td> <td style="padding: 5px;"> - à confirmer </td> </tr> </tbody> </table> <p>Pour les éliminatoires, le classement est déterminé selon le 2^e tour uniquement par les victoires et les défaites. « Rupture d'égalité : qui a battu qui » est une fusillade en équipe**.</p> <p>Membres expérimentés sur place pour donner des conseils/stratégies.</p> <p>Un trophée sera remis lors du dîner de clôture.</p> <p>* 1^{er} tour seulement – Fusillade pour l'avantage du marteau:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Avant le début de chaque partie, chaque joueur aura l'occasion de lancer une pierre aller-retour sur la glace utilisée pour la partie. Le broissage ne sera permis que lors du lancer au retour. o L'avantage de la dernière pierre sera établi <u>lors des lancers de retour</u> comme suit : 	1 ^{er} tour (5 semaines)	2 ^e tour (5 semaines)	Éliminatoires (~2 sem.)	- Fusillade pour l'avantage du marteau* - Parties de 6 bouts	- Tir à pile ou face pour l'avantage du marteau - Parties de 8 bouts - Fusillade pour le départage des positions à l'issue de la première partie à 21h**	- à confirmer
1 st Round (5 weeks)	2 nd Round (5 weeks)	Playoff (~2 weeks)											
- Shoot-out for hammer advantage* - 6-end game	- Flip coin for hammer advantage - 8-end game - Shoot-out for tie breaker at the end of the first game at 9pm**	- to confirm											
1 ^{er} tour (5 semaines)	2 ^e tour (5 semaines)	Éliminatoires (~2 sem.)											
- Fusillade pour l'avantage du marteau* - Parties de 6 bouts	- Tir à pile ou face pour l'avantage du marteau - Parties de 8 bouts - Fusillade pour le départage des positions à l'issue de la première partie à 21h**	- à confirmer											



Ligue Colts Plus League Format

<p>Each player will make a precision delivery. The score will be:</p> <ul style="list-style-type: none">- No points if the stone is not in play.- If the stone is in play:<ul style="list-style-type: none">• 1 point if the stone is not in the house,• 2 points for being in, or biting, the 12 foot,• 3 points for being in, or biting, the 8 foot,• 4 points for being in, or biting, the 4 foot,• 5 points for being on, or biting, the button. <p>The team with the highest point total has the advantage of the last stone. In the event of a tie, flip a coin.</p> <p>○ For the Shoot-out for hammer advantage, prizes (medals or other items) will be awarded at the beginning of the 2nd round on a cumulative basis^{oo}:</p> <ul style="list-style-type: none">- Among Colts curlers: for 1st, 2nd and 3rd positions,- Among experienced curlers (skips): for 1st position only. <p>^{oo} Based, for each curler, on the aggregate of the 4 best scores.</p> <p>** Shoot-out for 2nd round ties breaker:</p> <ul style="list-style-type: none">- At the end of the first game of the 2nd round at 9pm, each player will make a precision delivery. Sweeping is allowed. The points will be calculated according to the scoring of the shoot-out above.- The teams total point will be used to break the ties at the end of the 2nd round.- Only one shoot-out during the 2nd round.	<p>Chaque joueur fera un lancer de précision. On comptera :</p> <ul style="list-style-type: none">- Aucun point si la pierre n'est pas en jeu.- Si sa pierre est en jeu :<ul style="list-style-type: none">• 1 point si la pierre n'est pas dans pas la maison,• 2 points si la pierre est à l'intérieur ou mord le cercle de 12 pieds,• 3 points si la pierre est à l'intérieur ou mord le cercle de 8 pieds,• 4 points si la pierre est à l'intérieur ou mord le cercle de 4 pieds,• 5 points si la pierre est à l'intérieur ou mord le bouton. <p>L'équipe avec le plus grand total de points aura l'avantage de la dernière pierre. En cas d'égalité, on tirera à pile ou face.</p> <p>○ Pour la Fusillade pour l'avantage du marteau, il y aura remise de prix (médailles ou autres choses) au début du 2^e round au cumulatif des points^{oo}:</p> <ul style="list-style-type: none">- Parmi les curleurs Colts: pour les 1^{re}, 2^e et 3^e positions,- Parmi les curleurs d'expérience (skips) : pour la 1^{ère} position seulement. <p>^{oo} Basé, pour chaque curleur, sur le cumulatif des 4 meilleurs scores.</p> <p>** Fusillade pour départager les équipes au 2^e tour:</p> <ul style="list-style-type: none">- À l'issue de la première partie du 2^e tour à 21h, chaque joueur fera un lancer de précision. Le brossage est permis. Le pointage sera calculé selon le barème de la fusillade ci-dessus.- Le total des points des équipes sera utilisé pour départager les équipes à la fin du 2^e tour.- Une seule séance de fusillade au cours du 2e tour
---	--

