Modèle d'une compétition

A. Structure de la compétition :

- Nous jouerons dans des clubs de 3, 4, 5 ou 6 pistes. Pour certains événements, nous utiliseront deux clubs le vendredi et un seul club le samedi et le dimanche. Pour les dates, consultez le site Web à l'onglet « Calendrier ». Voici la liste des événements :

Octobre	**Laval sur le lac (3)**	**TMR (6)**
Novembre	**Glenmore (4)**	**Rosemère (3)**
Décembre	**Lachine (3)**	**Pointe-Claire (3)**
Janvier	**Boucherville (5)**	

- Il y aura 4 sections, soit ***A***, ***B***, ***C*** et ***D*** :
  1. En rondes préliminaires, la section ***A*** mène à la section ***C***,
  2. En rondes éliminatoires, la section ***A*** mène à la section ***B*** tandis que la section ***C*** mène à la section ***D***.
- Au début d'une compétition, les équipes seront réparties en 5 blocs de 4 équipes dans la section ***A*** en fonction de leur position au classement général du circuit. Pour le premier tournoi, le classement de l'an passé sera utilisé.
- La répartition des équipes se fera selon une approche aléatoire contrôlée pour conserver une certaine priorité aux équipes de tête. Par exemple, les équipes du groupe 1 à 5 rencontreront une des équipes du groupe 11 à 15. Celles du groupe 6 à 10 rencontreront une des équipes du groupe 16 à 20. On conservera aussi la structure actuelle des blocs pour les parties du niveau 2.

Exemple d'une ronde préliminaire

Section A	Niveau 1	Niveau 2	Qualifié	Section C	Niveau 1	Niveau 2	Qualifié
A01	Eq.01 - Eq.15	A11 G.A01 - G.A02	QA*	C01	P.A01 - P.A02	C06 G.C01 - P.A14	QC*
A02	Eq.07 - Eq.16						
A03	Eq.02 - Eq.12	A12 G.A03 - G.A04	QA*	C02	P.A03 - P.A04	C07 G.C02 - P.A15	QC*
A04	Eq.10 - Eq.18						
A05	Eq.03 - Eq.14	A13 G.A05 - G.A06	QA*	C03	P.A05 - P.A06	C08 G.C03 - P.A11	QC*
A06	Eq.06 - Eq.20						
A07	Eq.04 - Eq.11	A14 G.A07 - G.A08	QA*	C04	P.A07 - P.A08	C09 G.C04 - P.A12	QC*
A08	Eq.08 - Eq.19						
A09	Eq.05 - Eq.13	A15 G.A09 - G.A10	QA*	C05	P.A09 - P.A10	C10 G.C05 - P.A13	QC*
A10	Eq.09 - Eq.17						

- Après la première partie dans la section ***A***, toutes les équipes devront exécuter un ***tir au bouton*** pour déterminer un classement général qui servira à repositionner les équipes lors des phases éliminatoires. Les règles de déroulement pour le ***tir au bouton*** suivent dans la deuxième partie de ce document.
- Après la première partie dans la section ***A***, les 10 équipes gagnantes continueront au niveau 2 dans leur bloc respectif. Quant à elles, les 10 équipes perdantes seront placées au niveau 1 dans la section ***C*** et dans leur bloc assigné.
- Après la deuxième partie de la section ***A***, les 5 équipes gagnantes seront classées pour les éliminatoires de la section ***A*** en fonction de leur résultat au ***tir au bouton***. Quant à elles, les 5 équipes perdantes seront placées dans la section ***C*** au niveau 2 et dans leur bloc assigné.
- Après la première partie dans la section ***C***, les 5 équipes gagnantes continueront pour leur deuxième partie dans leur bloc respectif et retrouveront les 5 équipes perdantes de la section ***A***. Quant à elles, les 5 équipes perdantes seront classées pour les éliminatoires de la section ***D*** en fonction de leur résultat au ***tir au bouton***.
- Après la deuxième partie dans la section ***C***, les 5 équipes gagnantes seront classées pour les éliminatoires de la section ***C*** en fonction de leur résultat au ***tir au bouton***. Quant à elles, les 5 équipes perdantes seront éliminées.

Rondes éliminatoires

Section A	A16 QA4 - QA5	A17 QA1 – G.A16	A19 G.A17 - G.A18	Gagnant A
	---	A18 QA2 - QA3		
Section B	---	---	B02 P.A17 - G.B01	Gagnant B
	---	B01 P.A16 – P.A18		
Section C	C11 QC4 - QC5	C12 QC1 – G.C11	C14 G.C12 - G.C13	Gagnant C
	---	C13 QC2 – GC3		
Section D	D01 QD4 - QD5	D02 QD1 – G.D01	D04 G.D02 - G.D03	Gagnant D
	---	D03 QD2 - QD3		

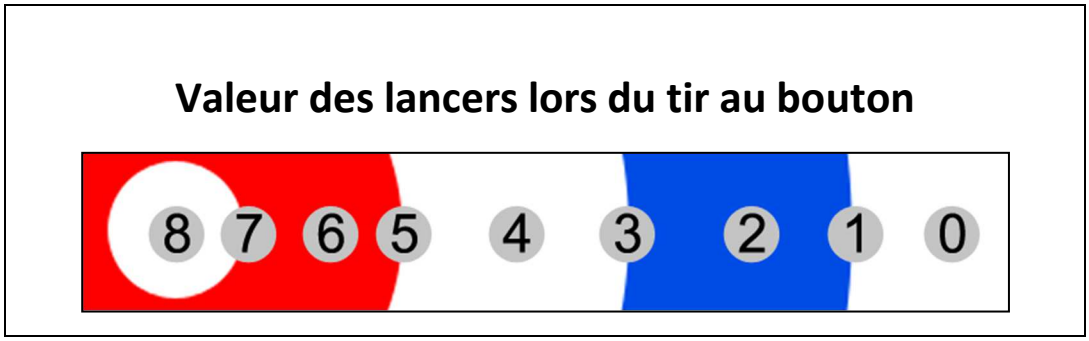
- Lors des éliminatoires de la section ***A***, les équipes perdantes des parties ***A16***, ***A17*** et ***A18*** seront classées pour les éliminatoires de la section ***B*** dans les positions préétablies ci-dessus de façon à éviter que les équipes en provenance de ***A16*** se rencontrent trop rapidement, advenant une défaite de ces deux équipes.
- Les équipes perdantes dans les éliminatoires des sections ***B***, ***C*** et ***D*** seront éliminées.

B. Règlement pour le tir au bouton :

Le règlement sur le ***tir au bouton*** sert à classer les équipes qui se rendront dans les séries éliminatoires des sections ***A***, ***C*** et ***D***.

Toutes les données recueillies lors du ***tir au bouton*** devront être communiquées aux organisateurs des deux clubs afin de créer le ***classement général du tir au bouton.*** Ce classement sera affiché en permanence dans les deux clubs.

L'équipe ayant le mieux performé obtiendra ***6,0 points PTB*** tandis que la vingtième équipe obtiendra ***0,3 points PTB***, donc on aura des incréments de ***0,3 points*** par position. Ces points seront ajoutés à la fiche de l'équipe à la fin du tournoi pour valoriser le processus et ils permettront de briser les égalités au classement général.



1. Le ***tir au bouton*** est effectué à la fin de la première partie de la compétition et sur la même glace sur laquelle les deux équipes auront joué.
2. La couleur des pierres aura été déterminée au hasard au début de la première partie.
3. L'équipe qui aura gagné la partie devra s'exécuter en premier et en alternance avec l'autre équipe.
4. Tous les joueurs de chaque équipe doivent participer au tir au bouton. Si un joueur est absent, le premier lancera 2 pierres (la première et la quatrième). Chaque joueur s'exécutera à tour de rôle et les autres garderont leur position respective selon les règles du curling avec un officiel (Une personne dans la maison, deux brosseurs et tous les tirs dans la même direction).
5. Lorsque la pierre lancée aura arrêté, on lui attribuera une valeur selon le schéma ci-dessus (voir aussi la **note 6**). Les capitaines des deux équipes se mettront d'accord sur la valeur à accorder au lancer. Si les capitaines ne s'entendent pas, il faut consulter une tierce personne.
6. **Note :** Pour accorder 8 points à une pierre, cette dernière doit cacher complètement la vis du bouton. Donc la vis ne doit pas être vue de côté sous la pierre. Dans le cas contraire, on accorde 7 points à cette pierre. Cette règle doit s'appliquer car les cercles des centres de curling ont des grandeurs différentes.
7. À la fin de tous les lancers, l'organisateur prend en note tous les résultats et le total des points pour chaque équipe. Le nombre minimum de points est 0. Le nombre maximum de points est 32.
8. Tous les résultats devront être transmis au responsable du tournoi. L'ordre de priorité des tirs est décroissant : Capitaine, Troisième, Deuxième, Premier.
9. À la fin du processus, le responsable classe les équipes en fonction des résultats obtenus. Les résultats vont de 0,3 points pour la vingtième équipe jusqu'à 6,0 points pour la première équipe, par incrément de 0,3.