

Équipe Doyon	1
Lundi 30 mars 18h45	
QF A	Glacé 1

Équipe Caron	
Lundi 30 mars 18h45	
QF A	Glacé 2

Équipe Dusseault	3
Lundi 30 mars 18h45	
QF A	Glacé 3

Équipe Leduc	4
Lundi 30 mars 18h45	
QF A	Glacé 4

Équipe Villiard

Infos

- Match de 2 bouts
- En cas d'égalité : tir à la mouche. Le même joueur ne peut revenir 2x dans la soirée. L'équipe avec le marteau au 1er bout lance en premier et décide de la rotation. L'équipe avec le marteau au 2e lance 2e et prend l'autre rotation.
- Un tir aller-retour par joueur avant le 1er match à 18h40.
- Pour le dernier match, si les 2 capitaines sont d'accord, possibilité de changer règlement. Ex : Bout supplémentaire en cas d'égalité ou tir de pratique
- L'équipe qui remporte le pile ou face décide entre A ou B:
 - A) *Marteau au 1er + 1er lancer overtime + Choix rotation dans la pratique ou*
 - B) *Marteau au 2e + 2e lancer en overtime sans choix de rotation*
- L'équipe qui perd le pile ou face décide de la couleur
- En cas de 'blank' au 1er, le marteau va quand même à l'autre équipe au 2e bout.

Gagnant M1	5
Lundi 30 mars 19h15	
DF A	Glacé 4

Gagnant M2	
Lundi 30 mars 19h15	
DF A	Glacé 1

Gagnant M3	6
Lundi 30 mars 19h15	
DF A	Glacé 1

Gagnant M4	
Lundi 30 mars 19h15	
DF B	Glacé 3

Perdant M1	7
Lundi 30 mars 19h15	
DF B	Glacé 2

Perdant M2	
Lundi 30 mars 19h15	
DF B	Glacé 2

Perdant M3	8
Lundi 30 mars 19h15	
DF B	Glacé 2

Perdant M4	
Lundi 30 mars 19h15	
DF B	Glacé 3

Gagnant M5	9
Lundi 30 mars 19h45	
Finale A	Glacé 2

Gagnant M6	
Lundi 30 mars 19h45	
Finale B	Glacé 4

Gagnant M7	10
Lundi 30 mars 19h45	
Finale B	Glacé 4

Gagnant M8	
Lundi 30 mars 19h45	
Conso A	Glacé 3

Perdant M5	11
Lundi 30 mars 19h45	
Conso A	Glacé 3

Perdant M6	
Lundi 30 mars 19h45	
Conso B	Glacé 1

Perdant M7	12
Lundi 30 mars 19h45	
Conso B	Glacé 1

Perdant M8	
Lundi 30 mars 19h45	
Conso B	Glacé 1