



INFORMATIONS GÉNÉRALES ET RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

GENERAL INFORMATION & SPECIFIC RULES

CIRCUIT JUNIOR EXCELLENCE
2025-2026

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

ATHLÈTES ET ÉQUIPES

- Âge des compétiteurs : Le circuit junior est un circuit U-20 (Âgés de 20 ans et moins au 30 juin 2025).
- Les équipes doivent être uniquement composées de filles ou de garçons.

REMPLAÇANT(E)S (non-inscrits officiellement au sein d'une équipe comme 5^e joueur)

- Une équipe inscrite ne peut pas utiliser un joueur ou une joueuse remplaçant(e) qui est inscrit dans une autre équipe lors du même tournoi.
- Le joueur ou la joueuse remplaçant(e) doit jouer à la première position (lead).
- Un joueur ou une joueuse remplaçant(e) peut jouer pour une seule équipe par tournoi.

ENTRAÎNEURS

- Tous les entraîneurs doivent fournir une preuve de vérification des antécédents judiciaires avant le début de leur premier tournoi. La preuve est valable durant deux saisons.
- L'entraîneur d'une équipe inscrite doit être un « entraîneur de compétition » formé avec la composante prise de décisions éthiques. Ils doivent également avoir suivi le module Sécurité *dans le sport*.
- Chaque équipe doit, pour s'inscrire, avoir un entraîneur âgé de 21 ans et plus. L'entraîneur agira à titre de répondant pour l'équipe.
- Les entraîneurs doivent accompagner leur équipe en tout temps lors des compétitions.

INSCRIPTIONS ET BOURSES

- Les équipes qui désirent s'inscrire au circuit junior Excellence doivent préalablement remplir l'inscription au circuit junior de Curling Québec ([inscription](#)).
- La date limite d'inscription pour chaque tournoi est fixée au jeudi à 23:59 deux semaines précédant le début de l'événement. Aucun remboursement ne sera accordé pour le désistement d'une équipe après la date limite d'inscription et une pénalité sera également automatiquement imposée aux équipes fautives.
- Si une équipe souhaite se qualifier au championnat provincial U18 et/ou U20 via le circuit Junior Excellence, elle doit s'assurer de respecter les critères et de cumuler suffisamment de points. Pour en savoir plus : [Règlements pour les cycles de qualification pour les championnats provinciaux U18 et U20](#)
- Pour qu'un tournoi du circuit junior excellence soit officiellement reconnu et sanctionné, un minimum de quatre (4) équipes (filles et garçons) devront y être inscrites.
- Les frais d'inscription pour chacun des tournois seront de 350\$ par équipe. Avec ce montant, 100\$ est remis au club hôte, et 250\$ est remis en bourse. Pour chaque catégorie, avec 8 équipes, et sous réserve de commandites supplémentaires, les bourses seront de 2'000\$ et seront divisées selon ce qui suit : 1^{ère} place - 800\$, 2^{ème} place - 500\$, 3^{ème} place (2 équipes) - 350\$. Si le nombre d'équipe est inférieur à 8 équipes, les bourses seront adaptées en conséquence et seront annoncées lors de la publication de l'horaire.

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- La formule de jeu des tournois du circuit sera, sauf exception, des « pools » (sections), avec 3

parties garanties. Les demi-finales ainsi que la finale pour la 1^{ère} place seront obligatoirement disputées. Il n'y aura pas de finale pour la 3^e place.

- Curling Québec s'engage à :
 - Coordonner le « semage » des équipes.
 - Communiquer l'horaire de compétition et les règles aux équipes inscrites.
- Le comité local s'engage à :
 - Assurer la présence d'une personne ressource qui sera présente tout au long de la compétition.
 - Donner accès aux glaces et au club pour la totalité du tournoi
 - Afficher les résultats sur le site web de club (si possible)
 - Assurer la qualité de la glace en tout temps.
 - Envoyer les résultats (incluant les résultats de chaque tir de précision) à Curling Québec 24 heures après la compétition.

2. RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE CIRCUIT JUNIOR EXCELLENCE

PRATIQUES ET TIRS DE PRÉCISION

- Un tirage au sort déterminera qui pratique en premier. Le gagnant du tirage au sort aura le choix de la couleur ou de la première/deuxième pratique.
- Les pratiques d'avant partie débuteront 20 minutes avant l'heure indiquée sur l'horaire officiel.
- Tous les membres de l'équipe (incluant le cinquième joueur) ont droit de pratiquer durant maximum **5 minutes** lors de la pratique. Ils auront ensuite **deux fois une minute** pour compléter les deux tirs de précision.
- Les deux tirs de précision doivent être effectués par deux joueurs différents.
- Les joueurs sont libres de choisir l'ordre des lancers.
- Les tirs de précision se jouent en direction de la vitrine. La distance totale des **2 tirs de précisions** de l'équipe servira à déterminer l'équipe qui aura le marteau au premier bout. L'équipe qui pratique en premier effectuera ses deux tirs de précision avec la rotation horaire (in-turn pour droitiers) dès la fin de sa période d'échauffement. L'équipe pratiquant deuxième lancera donc obligatoirement la rotation antihoraire (out-turn pour droitiers) pour ses deux (2) lancers de précisions. S'il y a égalité après les tirs de précision, l'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un tirage au sort.

DURÉE DES PARTIES

- Toutes les parties prévues dans le cadre des tournois seront de huit (8) manches et devront obligatoirement être disputées à défaut de quoi, des sanctions seront prises contre les équipes fautives. Une équipe pourra concéder la victoire après que quatre (4) manches aient été complétées.
- S'il y a égalité suite aux bouts réglementaires, le jeu doit alors se poursuivre pendant autant de bouts supplémentaires nécessaires pour déclarer une équipe gagnante et la rotation du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) ne doit pas être modifiée.
- Les parties ne sont pas chronométrées à moins que cela soit proposé par le club hôte. Le chronométrage ne pénalise aucune équipe en cas de manque de temps. Cependant, l'arbitre ou le comité organisateur se réserve le droit d'aller dire aux entraîneurs qu'ils sont en retard sur le temps.
Une partie ne devrait jamais pas durer plus de 2h15.

MORATOIRE SUR LE BALAYAGE

- Le moratoire sur le balayage sera en vigueur pour les tournois du circuit junior Curling Québec.

ZONE SANS RICOCHET

- La “zone sans ricochet” s’applique en tout temps durant tous les tournois du circuit junior.

INTERACTIONS – NOUVEAU NOVEMBRE 2025

- Pendant le déroulement d'un match, l'entraîneur (et le joueur remplaçant) peut communiquer avec son équipe depuis son poste au banc des entraîneurs. Ceci s'applique uniquement lorsqu'une équipe est l'ÉQUIPE NON ACTIVE. Il est interdit de crier. L'équipe non active ne doit pas distraire l'équipe active et doit être attentive au positionnement de ses joueurs.
 - Position des membres de l'équipe non active :
 - (a) Seuls le capitaine ou le vice-capitaine, et un autre joueur, peuvent se positionner à l'intérieur de la ligne de jeu, à l'extrémité vers laquelle sont lancées les pierres. Ils se placent derrière la ligne arrière lorsque l'équipe active effectue son lancer. Ces deux joueurs restent immobiles, leurs balais positionnés de manière à ne pas gêner ni distraire le joueur effectuant le lancer.
 - (b) Le joueur qui est le prochain à lancer peut se placer immobile sur le côté de la piste, derrière les blocs de départ, à l'extrémité d'où sont effectués les lancers. Il reste silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
 - (c) Les joueurs n'occupant pas les positions (a) ou (b) doivent se placer entre les lignes de jeu et sur le bord de la piste lorsque l'autre équipe active est en marche. Les joueurs positionnés dans cette zone doivent rester en file indienne pendant que le joueur de l'équipe active effectue son lancer.
 - (d) Les membres de l'équipe non active ne doivent occuper aucune position ni effectuer aucun mouvement susceptible d'obstruer, de gêner ou de distraire un membre de l'équipe active.
 - En cas d'infraction, l'arbitre laissera toutes les pierres s'immobiliser et offrira à l'équipe non fautive les options suivantes : laisser le jeu se poursuivre tel quel; recommencer le lancer de la pierre; ou replacer toutes les pierres concernées le plus près possible de leur position initiale et relancer la pierre.
 - En cas d'infraction commise par l'entraîneur ou le remplaçant, la personne fautive sera retirée du banc des entraîneurs pour le match en cours. Toute infraction supplémentaire entraînera l'exclusion de toute personne de cette équipe du banc des entraîneurs pour le reste de la compétition.
 - De plus, les joueurs doivent cesser de parler avec leur entraîneur avant que la pierre adverse ne franchisse la première ligne de jeu afin d'éviter les directives excessives.
- LES INTERACTIONS AVEC L'ENTRAÎNEUR peuvent avoir lieu lorsque votre équipe est l'« ÉQUIPE ACTIVE ».
 - Les entraîneurs auront droit à un maximum de deux (2) interactions avec l'entraîneur pendant la première moitié du match et à un maximum de deux (2) interactions avec l'entraîneur pendant la deuxième moitié du match.
 - Les équipes auront droit à une (1) interaction avec l'entraîneur par manche supplémentaire.

- Les interactions avec les entraîneurs inutilisées ne peuvent pas être reportées.
- Les interactions avec les entraîneurs peuvent durer entre 5 et 60 secondes, mais pas plus.
- Pendant une interaction avec les entraîneurs, les entraîneurs peuvent rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou derrière la ligne arrière
- Les interactions peuvent être demandées par tout membre de l'équipe qui contrôle la maison ou son entraîneur. Si l'entraîneur ou un joueur souhaite demander une interaction, il doit l'indiquer en faisant un signe de T avec ses mains lorsque son équipe contrôle la maison. Si quelqu'un demande une interaction, l'équipe doit utiliser une interaction.
- Les entraîneurs sont responsables de suivre et de contrôler le nombre d'interactions utilisées. Les désaccords seront portés à l'attention de l'arbitre en chef.
- Une interaction avec l'entraîneur prend officiellement fin lorsque l'entraîneur et les joueurs cessent de parler et que l'entraîneur retourne s'asseoir à sa place désignée à l'extrémité de la piste.
- La durée de la pause entre les manches sera de soixante (60) secondes. Les entraîneurs auront jusqu'à quarante-cinq (45) secondes pour discuter avec leur équipe entre les manches et les entraîneurs pourront rencontrer leur équipe le long de la bande arrière ou sur la ligne de côté entre les lignes de jeu.
- Les entraîneurs peuvent s'asseoir ou se tenir debout à l'endroit/au siège qui leur a été attribué du même côté que les pierres de leur équipe.
 - Les entraîneurs ne peuvent pas bouger de leur position/siège pendant la manche, sauf si une interaction avec l'entraîneur a été demandée. Par exemple, les entraîneurs ne peuvent pas bouger pour mieux voir la maison ou un lancer.
 - Entre les manches, les entraîneurs peuvent se déplacer vers l'une ou l'autre des extrémités en respectant les matchs sur les pistes adjacentes. Les entraîneurs ne doivent se déplacer que le long des lignes de côté et ils doivent porter des chaussures appropriées pour être sur la glace.
 - Remarque : les associations membres peuvent ajuster la position des entraîneurs si les sites ne peuvent pas installer de sièges pour les entraîneurs dans l'aire de glace.
- S'il y a un joueur remplaçant, il peut s'asseoir avec l'entraîneur aux deux extrémités du centre de curling et de l'aréna (si l'espace le permet). Le joueur remplaçant peut participer au temps de discussion de l'équipe, mais ne peut participer à aucune interaction avec l'entraîneur. Le joueur remplaçant ne peut pas bouger de son siège pendant une manche. Remarque : les associations membres peuvent ajuster la position du remplaçant si les sites ne peuvent pas installer de sièges pour les remplaçants dans l'aire de glace.
- Il n'y aura absolument aucune parole ni aucun langage corporel de la part de l'entraîneur envers son équipe lorsque vous êtes l'équipe active et que vous avez le contrôle de la maison, sauf lors d'une interaction avec les entraîneurs ou entre les manches. Le langage corporel comprend les gestes de la main, du corps, l'utilisation de signaux ou toute autre forme de communication. Les pénalités pour les entraîneurs incluent : Première infraction – avertissement verbal et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera assis à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs sans interaction ni communication pour le reste

du match en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause de mi-match). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoirà dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront signalées à son association membre.

- Les entraîneurs sont autorisés à utiliser leur téléphone, leur tablette ou leur ordinateur pour saisir des statistiques de match, prendre des notes ou prendre des photos de scénarios de match, mais ils ne sont pas autorisés à utiliser ces appareils ou montres intelligentes à des fins de communication. Les entraîneurs seront retirés du jeu s'ils utilisent des appareils à des fins de communication. Première infraction – avertissement verbal et par écrit. Deuxième infraction – l'entraîneur sera assis à un autre endroit qu'au banc des entraîneurs sans interaction ni communication pour le reste du match en cours (si l'infraction a lieu avant la pause de mi-match) ou l'entièreté du prochain match (si l'infraction a lieu après la pause de mi-match). Si l'entraîneur commet l'infraction une nouvelle fois, il sera retiré du jeu et s'assoirà dans les places réservées aux spectateurs pour le reste de l'événement. Ces infractions seront signalées à son association membre.

CLASSEMENT DES ÉQUIPES ET RONDE ÉLIMINATOIRE

À l'issue de la ronde préliminaire, les équipes seront classées selon les critères suivants :

1. Fiche victoire-défaite
2. Fiche victoire-défaite entre les équipes impliquées, si applicable (seulement si toutes les équipes ont joué l'une contre l'autre)
3. Le cumulatif des tirs de précision (en enlevant le moins bon résultat)

Toutes les équipes toujours à égalité suite à l'application des critères #1 et #2 seront alors départagées (classées) uniquement en fonction du critère #3 (tirs de précisions).

RONDE ÉLIMINATOIRE

Le scénario choisi dépend du nombre d'équipes et du nombre de glaces disponibles. Le scénario pour la ronde éliminatoire est déterminé lors de la publication des horaires.

CHOIX DE LA COULEUR DES PIERRES ET AVANTAGE DE LA DERNIÈRE PIERRE – RONDE ÉLIMINATOIRE

Pour la ronde éliminatoire, l'équipe ayant la meilleure fiche victoires/défaites ou si elle a un meilleur classement lorsque les deux équipes proviennent du même groupe (groupes non croisés), aura le choix entre le marteau ou la couleur. Si les deux équipes ont la même fiche et ne proviennent pas du même groupe, l'équipe ayant le meilleur cumulatif (en enlevant le moins bon résultat) aura le choix entre la couleur ou le choix de la pratique, et des tirs de précision devront être effectués.

To ensure that all teams can understand the regulations, this document has been translated into English. However, in the event of any discrepancy or ambiguity between the two versions, the French version shall prevail.

GENERAL INFORMATION

ATHLETES AND TEAMS

- **Age of competitors:** The Junior Tour is a U-20 circuit (20 years old and under as of June 30, 2025).

- Teams must be composed exclusively of girls or boys.

SUBSTITUTES (not officially registered on a team as a 5th player)

- A registered team may not use a substitute who is registered on another team during the same tournament.
- The substitute must play in the lead position.
- A substitute may play for only one team per tournament.

COACHES

- All coaches must provide proof of a criminal background check before the start of their first tournament. Proof is valid for two seasons.
- The coach of a registered team must be a “*competition coach*” trained with the *Ethical Decision-Making* component. They must also have completed the *Safe Sport* module.
- Each team must, in order to register, have a coach aged 21 or older. The coach will act as the team’s official representative. Coaches must accompany their team at all times during competitions.

REGISTRATION AND PRIZE MONEY

- Teams wishing to register for the Junior Excellence Tour must first complete registration for the Curling Québec Junior Tour.
- The registration deadline for each tournament is **Thursday at 11:59 p.m. two weeks before the start of the event**. No refunds will be granted for team withdrawals after the deadline, and a penalty will automatically be imposed on teams at fault.
- If a team wishes to qualify for the U18 and/or U20 Provincial Championship through the Junior Excellence Tour, it must ensure it meets the criteria and earns enough points. For more details: *Regulations for Qualification Cycles for the U18 and U20 Provincial Championships*.
- For a Junior Excellence Tour tournament to be officially recognized and sanctioned, a minimum of four (4) teams (girls and boys) must be registered.
- Entry fees for each tournament are **\$350 per team**. Of this amount, \$100 goes to the host club and \$250 goes to the prize pool. For each category, with 8 teams for each category (and subject to additional sponsorships), the total prize pool will be \$2,000, distributed as follows:
 - 1st place – \$800
 - 2nd place – \$500
 - 3rd place (2 teams) – \$350 each

If fewer than 8 teams in each category are registered, the prize money will be adjusted accordingly and announced with the schedule.

COMPETITION FORMAT

Unless otherwise specified, tournaments will be played in **pool format (sections)**, with 3 guaranteed games. Semifinals and the final for 1st place must be played. There will be no 3rd place game.

Curling Québec commits to:

- Coordinating the seeding of teams.
- Communicating the competition schedule and rules to registered teams.

The local committee commits to:

- Ensuring the presence of a resource person throughout the competition.
- Providing access to the ice and club facilities for the entire tournament.
- Posting results on the club website (if possible).
- Ensuring quality ice conditions at all times.
- Sending results (including draw shot challenge scores) to Curling Québec within 24 hours of the competition.

JUNIOR EXCELLENCE TOUR SPECIFIC REGULATIONS

PRACTICE AND DRAW SHOT CHALLENGE

- A coin toss will determine which team practices first. The winner may choose either stone color or first/second practice.
- Pre-game practices begin **20 minutes** before the official game time.
- All team members (including the fifth player) may practice for a maximum of 5 minutes. Each team then has two one-minute periods to complete two draw shots to the button.
- The two draw shots must be thrown by two different players. Players may choose their throwing order. Draw shots are always played toward the home end. The combined distance of the two team shots will determine which team has the hammer in the first end. The first-practice team must throw both shots with clockwise rotation (in-turn for right-handed players). The second-practice team must throw both shots with counterclockwise rotation (out-turn for right-handed players). In case of a tie after the draw shots, hammer will be decided by coin toss.

GAME DURATION

- All games will be **eight (8) ends** and must be completed; otherwise, sanctions will be imposed. A team may concede after completing four (4) ends.
- If the score is tied after regulation, play continues with extra ends until a winner is declared. The direction of play (sheet rotation) does not change.
- Games are not timed unless proposed by the host club. Timing will not penalize a team for lack of time. However, the umpire or organizing committee may advise coaches if they are behind schedule. A game should never last more than **2 hours 15 minutes**.

SWEEEPING MORATORIUM

- The sweeping moratorium is in effect for all Curling Québec Junior Tour events.

NO-TICK ZONE

- The “no-tick zone” rule applies at all times in Junior Tour events.

COACH INTERACTIONS (one interaction per end)

- Coaches may request a maximum of **one (1) interaction per end**.
- The opposing coach is also allowed to interact with their team until the requesting team has finished.
- Same rule applies for extra ends.
- Unused interactions may not be carried forward.

INTERACTION RULES :

- While a game is in progress, the coach (and alternate player) may communicate with their team from their position in the Coach Bench area. This only applies when a team is the “NON-DELIVERING TEAM”. Yelling is not allowed. The non-delivering team must not distract the delivering team and must be aware of their player positions.
 - The position of the members of the non-delivering team:
 - (a) Only the skip or vice-skip, and one other player may be positioned inside the hog line at the playing end. They shall position themselves behind the back line when the delivering team is in the process of delivery. Both players shall be motionless with their brooms positioned in a manner not to interfere with or distract the attention of the player who is in the process of delivery.
 - (b) The player who is next to deliver may take a stationary position to the side of the sheet behind the hacks at the delivery end. The player shall remain silent and motionless when the delivering team player is in the process of delivery.
 - (c) The players not taking positions (a) or (b) shall position themselves between the hog lines and to the extreme sides of the sheet when the delivering team is playing. The players positioned in this area shall remain in single file when the delivering team player is in the process of delivery
 - (d) The non-delivering team members shall not take any position or cause such motion that would obstruct, interfere with, or distract any member of the delivering team.
 - If a violation occurs, the umpire shall allow all stones to come to rest and provide the nonoffending team with the option of: allowing the play to stand; or recommencing the delivery of the stone; or replacing all affected stones as close as possible to their original position and redelivering the stone.
 - For any violation by the coach or alternate, the offending person will be removed from the Coach Bench for that game. Any further violation will result in the team no longer having anyone on the Coach Bench for the remainder of the event.
 - An additional rule is that players must stop talking with their coach before the opposition rock crosses the first hog line to prevent over coaching.
- COACH INTERACTIONS can occur when your team is the “DELIVERING TEAM”.
 - Coaches will be allowed a maximum of two (2) Coach Interactions in the first half of the game and a maximum of two (2) Coach Interactions in the second half of the game.
 - Teams will be given one (1) Coach Interaction per extra end.
 - Unused Coach Interactions cannot be carried over.
 - Coach Interactions may last between 5-60 seconds, but not longer.
 - During a Coach Interaction, coaches may meet with their team either on the backboard or behind the backline.
 - Coach Interactions can be called by anyone on the team in control of the house or their coach. If the coach or a player wants an interaction, they must signal a T with their hands when their team is in control of the house. If anyone signals for an interaction, the team must use an interaction.
 - Coaches are responsible for keeping track and policing the number of Coach Interactions used. Disagreements will be brought forth to the Chief Umpire.

- A single Coach Interaction will officially end after the coach and players stop talking and the coach returns and is sitting on their designated seat behind the sheet.
- Time between ends will be sixty (60) seconds. Coaches will be allowed up to forty-five (45) seconds of talking time with their team between ends and coaches may meet with their team either on the backboard or on the sideline between the hog lines. Coaches will then have 15 seconds of travel time to be seated before the first stone of the end is delivered.
- Coaches may sit or stand in their assigned position/seat on the same side as their team's rocks.
 - Coaches may not move from their position/seat during the end unless their team has called a Coach Interaction. For example, coaches cannot move to see the house or shot better.
 - Between ends, coaches can travel to either end respectful of games on adjacent sheets. Coaches must only travel along the sidelines, and they must wear suitable footwear to be on the ice.
 - Note: Member Associations may adjust the coach's position if venues cannot accommodate seating for coaches in the ice shed.
- If there is an alternate player, they can sit with the coach at both ends at the curling centre and the arena (if space permits). The alternate player can take part in the team talking time but cannot take part during their team's Coach Interaction. The alternate player may not move from their seat during an end. Note: Member Associations may adjust the alternate's position if venues cannot accommodate seating for alternates in the ice shed.
- There will be no talking or body language by the coach to their team when you are the delivering team and have control of the house unless during a Coach Interaction, or between ends. Body language includes hand, body gestures, signaling or any other form of communication. Penalties to coaches include: First Offense - verbal and written warning. Second Offense - coach will sit inside with no Coach Interactions or communication for the remainder of the current game (if before mid-game break) or the entire next game (if after mid-game break). If the coach repeats the infraction again, they will be removed from play and will sit in the spectator seating for the remainder of the event. These infractions will be reported to their Member Association.
- Coaches are allowed to use their phone, tablet or computer to record game statistics, write down notes or take photos of game scenarios, but they are not permitted to use those devices or smart watches for communication purposes. First Offense - verbal and written warning. Second Offense - coach will sit inside with no Coach Interactions or communication for the remainder of the current game (if before mid-game break) or the entire next game (if after mid-game break). If the coach repeats the infraction again, they will be removed from play and will sit in the spectator seating for the remainder of the event. These infractions will be reported to their Member Association.

TEAM RANKING AND PLAYOFF ROUND

At the end of the preliminary round, teams will be ranked as follows:

1. Win-loss record
2. Win-loss record between tied teams (only if all have played each other)

3. Cumulative draw shot challenge results (lowest total, excluding worst result)
If still tied after #1 and #2, ranking will be determined solely by #3.

Playoff

format:

The scenario chosen depends on the number of teams and available sheets. The playoff scenario will be determined when the schedule is published.

STONE COLOR AND HAMMER – PLAYOFF ROUND

For the playoffs, the team with the better win-loss record (or better ranking if both teams are from the same group, i.e. non-crossed pools) chooses hammer or stone color.

If both teams have the same record and are from different groups, the team with the best cumulative DSC (excluding worst result) chooses either stone color or last practice order, and DSC shots will be played if necessary.