

CURLING CANADA

# LES RÈGLEMENTS DU CURLING



SEPTEMBRE 2018 À SEPTEMBRE 2022





# LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

## page 5

Pour obtenir des copies de ce livre de règlements, veuillez-vous adresser à la fédération de curling de votre province ou à l'Association canadienne de curling, 1660 Vimont Court, Orléans, Ontario, K4A 4J4

info@curling.ca  
www.curling.ca  
facebook.com/ccacurling  
@ccacurling

Révision - SEPTEMBRE 2018

Expiration - SEPTEMBRE 2022

La forme masculine utilisée dans ce document désigne aussi bien les femmes que les hommes.



Canadian  
Heritage

Patrimoine  
canadien





# LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

## TABLE DES MATIÈRES

Le code d'éthique .....	4
1. L'application des règlements .....	5
2. Quelques définitions.....	5
3. La piste glacée .....	6
<i>Dimensions de la piste</i> .....	8
4. Les pierres.....	7
5. Les équipes.....	9
6. Les capitaines .....	11
7. La position des joueurs .....	12
8. Les lancers.....	13
9. Toucher des pierres en mouvement.....	14
10. Les pierres immobiles déplacées .....	15
11. Le brossage/balayage .....	16
12. La zone de garde protégée (ZGP) .....	17
13. Les pierres en jeu et le pointage .....	18
14. Le mesurage.....	20
15. L'équipement.....	21
16. La durée d'un match et les matchs remis.....	21
17. Le curling en fauteuil roulant.....	22
18. Le curling avec une tige de lancement.....	22
19. Double mixte.....	25
20. Curling avec tige de l'association canadienne (CSCA) .....	25
21. Divers.....	26

*Pour s'assurer que tous les joueurs sont conscients de leurs responsabilités lorsqu'ils pratiquent le curling, l'Association canadienne de curling a adopté le code d'éthique suivant à titre d'ajout officiel aux règlements:*

### **Code d'éthique du joueur**

- Je ferai preuve d'un bon esprit sportif.
- Je me conduirai honorablement, tant sur la glace qu'à l'extérieur de celle-ci.
- Je n'enfreindrai jamais délibérément une règle du jeu, mais s'il m'arrive de le faire, je dévoilerai ma faute.
- Je n'agirai jamais de façon à faire croire que j'essaie d'intimider ou d'abaisser mes adversaires, mes coéquipiers ou les arbitres.
- J'interpréterai les règles du jeu de façon impartiale et je n'oublierai jamais qu'elles existent pour que le jeu se déroule de façon ordonnée et juste.
- Si j'enfreins le code d'éthique ou les règles du jeu, j'accepterai humblement toute punition qu'un organisme directeur, quel que soit le niveau de curling, juge appropriée.

### **Code d'éthique de l'entraîneur**

- L'entraîneur doit faire preuve d'intégrité en s'acquittant de tous ses devoirs à l'égard des athlètes, du sport, des autres membres de la confrérie des entraîneurs et du public.
- L'entraîneur doit s'efforcer d'être bien préparé et à jour afin d'exécuter avec compétence toutes les tâches exigées par sa discipline.
- L'entraîneur doit agir dans le meilleur intérêt du développement de l'athlète à tous les points de vue.
- L'entraîneur doit accepter l'esprit et la teneur des règles du jeu qui définissent et qui régissent le sport.
- L'entraîneur doit accepter le rôle des arbitres qui, par leurs décisions, font en sorte que les compétitions se déroulent de façon juste et selon les règlements établis.
- La conduite de l'entraîneur envers ses homologues doit être empreinte de courtoisie, de bonne foi et de respect.
- L'entraîneur doit avoir une conduite personnelle irréprochable et respecter les principes de l'esprit sportif.

### **Esprit sportif**

- L'esprit sportif commence par la stricte observance des règlements écrits, mais la plupart du temps, il suppose quelque chose de plus. Le respect de l'esprit des règlements, écrits ou non, est important. L'esprit sportif, c'est respecter ses propres normes morales dans le contexte d'une compétition.
- En tout temps, l'esprit sportif, c'est faire preuve de respect envers ses coéquipiers et ses adversaires dans la victoire comme dans la défaite.
- L'esprit sportif, c'est de constamment démontrer du respect envers les arbitres, d'accepter leurs décisions et de collaborer avec empressement avec eux.
- L'esprit sportif se démontre aussi bien sur la glace qu'à l'extérieur de celle-ci, et consiste entre autres à rester modeste dans la victoire et digne dans la défaite

# LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

## 1. L'application des règlements

- (1) Les règlements généraux s'appliquent à toute compétition relevant d'un organisme de curling qui décide d'appliquer lesdits règlements.
- (2) Ces règles s'appliquent au jeu traditionnel. Les règles spéciales pour le double mixte, le curling en fauteuil roulant et d'autres variations du jeu traditionnel se retrouvent dans des sections particulières.
- (3) Les règlements généraux n'ont pas été établis pour être utilisés avec arbitres. Lors d'une compétition donnée, si un organisme de curling décide d'utiliser ces règles du jeu tout en utilisant des arbitres, il devra définir les paramètres quant à la juridiction des arbitres dans l'attribution de punitions.
- (4) Si des règlements particuliers sont en vigueur, ils auront la préséance sur les règlements généraux.

## 2. Quelques définitions

- (1) "Mordante": en se servant de la projection d'une ligne imaginaire verticale sur le côté de la pierre, une pierre entre en contact avec une ligne de la piste.
- (2) "Compétition": série de matchs à laquelle participent des équipes dans le but de déterminer une équipe gagnante.
- (3) "Pierre qui compte": toute pierre immobile dans la maison qui est plus près du centre que toute autre pierre immobile de l'équipe adverse.
- (4) "Équipe active": l'équipe qui a le contrôle de la maison et à qui c'est le tour de jouer.
- (5) "Bout": composante d'un match pendant lequel les deux équipes lancent chacune huit pierres à tour de rôle puis déterminent le pointage.
- (6) "Match": rencontre entre deux équipes pour déterminer une équipe gagnante.
- (7) "Maison": espace compris à l'intérieur du cercle le plus grand, à chaque extrémité de la piste.
- (8) "Piste": surface glacée dont les divisions sont conformes à la règle du jeu 3.
- (9) "Pierre lancée": signifie une pierre qui est en mouvement dès qu'elle a atteint la ligne du « T » la plus rapprochée et a été lâchée jusqu'au moment où elle s'arrête ou est hors-jeu.
- (10) "Pierre mise en mouvement": d'immobile et en jeu, une pierre mise en mouvement par une pierre lancée ou une autre pierre mise en mouvement.

- (11) “Équipe”: trois ou quatre joueurs jouant ensemble conformément à la règle du jeu 5. Peuvent s'ajouter à l'équipe, un remplaçant et un entraîneur selon les règlements de la compétition.
- (12) “Position initiale”: la position des pierres immédiatement avant l'infraction ou l'incident.
- (13) « Règle du cinq pierres » dans un bout, aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la cinquième pierre du bout.

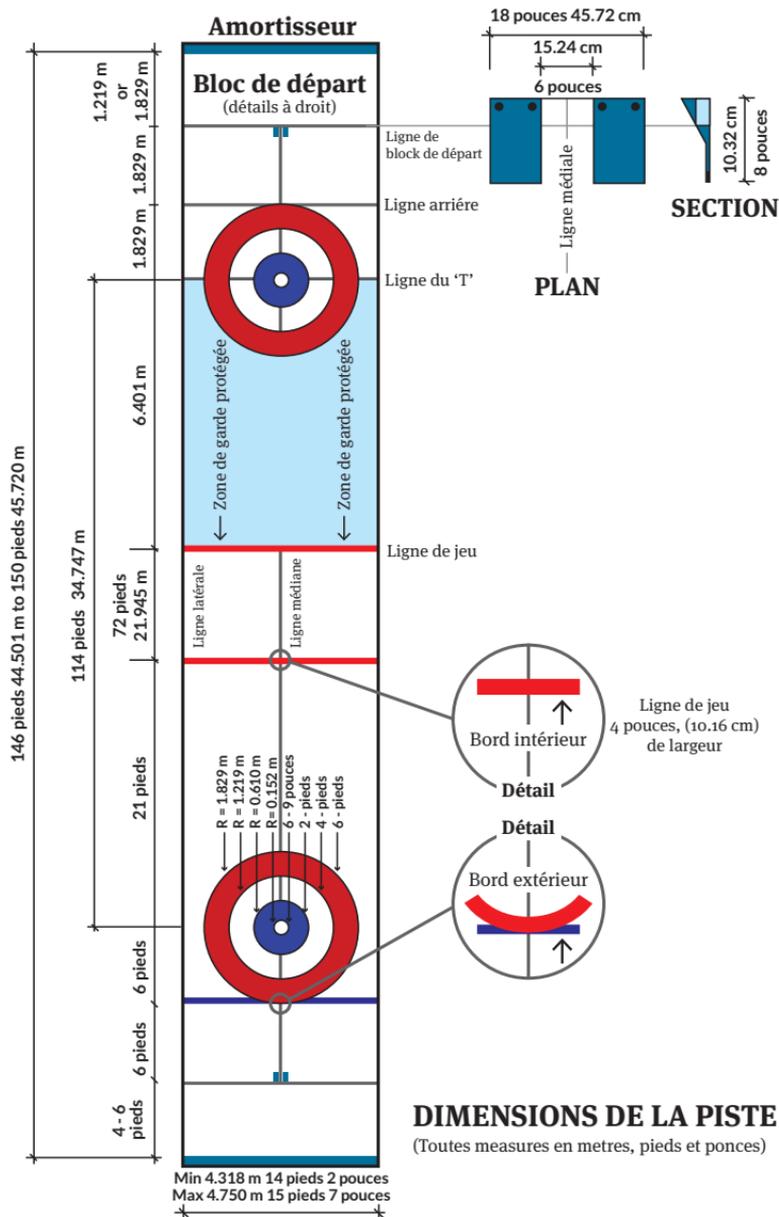
### 3. La piste glacée

- (1) La longueur de la piste suggérée, d'un amortisseur à l'autre, sera de 146 pi (44,501 m) à 150 pi (45,720 m). La largeur de la piste, entre les deux lignes latérales, sera d'un minimum de 14 pi 2 po (4,318 m) et d'un maximum de 15 pi 7 po (4,750 m) pour les championnats. Cette surface sera encadrée par des lignes peintes ou des bandes placées autour de ce périmètre.
- (2) La ligne médiane, d'un demi-pouce de largeur et passant par le centre du “T”, sera tracée sur toute la longueur de la piste jusqu'à un point situé à 12 pi (3,658 m) derrière chaque “T”.
- (3) À chaque extrémité de la piste, trois lignes distinctes doivent être tracées dans le sens transversal de la piste, de la façon suivante :
  - (a) La ligne de “T”, d'un demi-pouce de largeur, sera tracée à 12 pi (3,658 m) de la ligne de l'appui-pied jusqu'au centre de la ligne de “T” et il y aura 114 pi (34,747 m) du centre d'une ligne de “T” au centre de l'autre ligne de “T”. La distance de l'amortisseur jusqu'au centre de la ligne de “T” sera de 16 pi (4,877 m) si la longueur de la piste est de 146 pi (44,501 m) d'un amortisseur à l'autre. La distance de l'amortisseur jusqu'au centre de la ligne de “T” sera de 18 pi (5,486 m) si la longueur de la piste est de 150 pi (45,720 m) d'un amortisseur à l'autre. L'intersection de la ligne de “T” et de la ligne médiane s'appellera le “T” ou le bouton.
  - (b) Le bord extérieur de la ligne arrière, d'un demi-pouce de largeur, sera tracé à 6 pi (1,829 m) du centre de la ligne de “T”, de telle manière que le bord extérieur de la ligne arrière (du côté de l'amortisseur) forme une tangente dans le cercle de 12 pi touchant le bord extérieur du cercle à exactement 6 pi (1,829 m) de la ligne de “T” où la ligne médiane croise la ligne arrière.
  - (c) Le bord intérieur de la ligne de jeu (du côté du cercle), de 4 po (10,16 cm) de largeur, sera tracé à 21 pi (6,401 m) du centre de la ligne de “T”.
- (4) En utilisant chaque “T” comme centre, on tracera quatre cercles à chaque extrémité de la piste :

- (a) Le bord extérieur du plus grand cercle aura un rayon de 6 pi (1,829 m);
  - (b) Le cercle suivant d'un rayon de 4 pi (1,219 m);
  - (c) Le cercle suivant d'un rayon de 2 pi (60,96 cm);
  - (d) Le plus petit d'un rayon minimum de 6 po (15,24 cm).
  - (e) Les lignes médianes et de "T" sont facultatives dans ce dernier cercle.
- (5) Chaque intersection de la ligne de "T" avec la ligne médiane sera marquée par un centre du "T" qu'on peut ajuster; la base de ce dernier sera solidement ancrée au point exact d'intersection de la ligne de "T" et de la ligne médiane de chaque maison. La partie supérieure pourra s'ajuster verticalement en fonction des différents niveaux de glace. La conception du centre du "T" doit être approuvée par Curling Canada.
- (6) L'appui-pied (bloc de départ) :
- (a) Devront être acceptés par Curling Canada.
  - (b) La longueur de l'appui-pied ne peut pas être supérieure à 8 po (20,32 cm).
  - (c) Si on utilise deux blocs de départ, la partie arrière de chacun sera placée sur la ligne arrière et le bord intérieur de chacun pas plus loin que 3 po (7,62 cm) de la ligne médiane.
  - (d) Si on utilise un bloc de départ mobile ou un seul bloc de départ amovible, on le placera pour que la partie arrière du bloc touche à la ligne arrière et qu'il soit ou bien centré sur la ligne médiane ou que le bord intérieur ne soit placé pas plus loin qu'à 3 po (7,62 cm) de la ligne médiane (à gauche ou à droite).
- (7) Le diagramme (**Dimension de la piste** page 8) ci-devant illustre la disposition appropriée de la piste, conformément aux mesures indiquées dans la présente section.

#### 4. Les pierres

- (1) Les pierres de curling doivent être de forme circulaire et, poignée et boulon compris, doivent peser 44 livres (19,96 kg) au maximum et 38.5 livres (17.46 kg) au minimum.
- (2) Les pierres doivent une circonférence maximale de 36 po (91,44 cm), et avoir un minimum de 4,5 po (11,43 cm) de hauteur, la mesure étant prise entre le bas et le haut de la pierre.
- (3) Deux ensembles de huit (8) pierres doivent être fournis sur chacune des pistes.
- (4) Aucun membre ou entraîneur d'une équipe ne peut modifier de quelque façon que ce soit l'aspect physique de la surface de glisse ou le poids des pierres choisies ou assignées à chacune des équipes pour un match.



- (5) Si une pierre s'est brisée pendant le jeu, on placera une autre pierre à l'endroit où le fragment le plus gros s'est immobilisé. À l'aide d'un appareil de mesure, le bord intérieur de la nouvelle pierre doit être placé comme le bord intérieur du plus gros fragment.
- (6) Toute pierre qui se retourne en glissant ou qui s'immobilise sur le côté ou à l'envers doit être immédiatement retirée du jeu.
- (7) Les 16 pierres, déjà sur la piste en début de match, seront lancées pour compléter un bout. On ne peut pas changer les pierres ou relancer une pierre déjà utilisée pendant ce bout une pierre ne peut pas être lancée une deuxième fois au cours d'un même bout. Si une équipe déclare avoir enfreint la règle du jeu 4(7), l'autre équipe peut laisser passer ou enlever la pierre qui vient d'être lancée et replacer toutes les pierres déplacées le plus près possible de leur position initiale.

## 5. Les équipes

- (1) Une équipe comprend quatre joueurs.
- (2) Chaque joueur lance consécutivement deux pierres à chaque bout, en alternance avec son adversaire.
- (3) À moins qu'il ne soit stipulé autrement dans les règlements de la compétition:
  - (a) Les équipes qui s'affrontent dans un match doivent tirer au sort pour déterminer laquelle lancera la première pierre au premier bout. L'équipe qui gagne le tirage au sort a le choix de lancer la première ou la deuxième pierre au premier bout.
  - (b) L'équipe qui ouvre le premier bout a le choix de la couleur de la poignée.
  - (c) Au deuxième bout et aux bouts subséquentes, l'équipe gagnante du bout précédent lancera la première pierre de ce bout.
  - (d) Si un bout est annulé (pas de pointage), l'équipe qui a lancé la première pierre dans ce bout annulé, lancera la première pierre au bout suivant.
- (4) Le roulement des joueurs adopté par une équipe avant le début du match restera inchangé pour toute la durée de cette dernière sous réserve des règles du jeu 5(5), 5(6) ou 5(7).
- (5) À moins qu'il ne soit stipulé autrement dans les règlements de la compétition:
  - (a) Une équipe doit comprendre un minimum de deux (2) joueurs de l'équipe originale et un (1) des remplaçants.
  - (b) Un remplaçant est :
    - (i) Le joueur suppléant de l'équipe,

- (ii) Un joueur de la liste de réserve,
- (iii) Tout autre joueur éligible selon les règlements de la compétition.
- (c) Une équipe peut jouer à trois (3) joueurs, les deux (2) premiers joueurs lançant chacun trois (3) pierres consécutives à chaque bout. Une équipe ne peut, en aucun cas, jouer avec moins de trois (3) joueurs lançant des pierres.
- (d) Un remplaçant qui se joint à l'équipe avant le début du match peut lancer des pierres à n'importe quelle position dans le roulement des joueurs de l'équipe. L'équipe déclarera alors le roulement des joueurs.
- (e) Un remplaçant qui se joint à l'équipe entre les bouts peut lancer des pierres à n'importe quelle position dans le roulement de son équipe. L'équipe pourra alors déclarer un nouveau roulement des joueurs.
- (f) Durant un bout, si un ou des joueurs sont incapables de compléter le roulement des joueurs déclaré par l'équipe au début du match, l'équipe peut intégrer un ou des remplaçants sous réserve de :
  - (i) Un remplaçant peut se joindre à l'équipe durant un bout, seulement s'il lance une pierre durant ce bout.
  - (ii) Un remplaçant qui se joint à l'équipe durant un bout prend la place du joueur retiré dans le roulement des joueurs pour ce bout.
  - (iii) Au début du bout suivant, le remplaçant peut lancer des pierres à n'importe quelle position dans le roulement de son équipe.
  - (iv) Le joueur remplacé ne peut pas se joindre à son équipe avant le prochain match.
- (6) Une équipe qui commence un match avec (3) trois joueurs, et qui s'attend à ce qu'un quatrième joueur se joindra, à elle au cours de celui-ci doit déterminer avant le match le roulement des quatre joueurs de l'équipe.
- (7)
  - (a) Si, un joueur lance sa première pierre dans un bout, mais n'est pas en mesure de lancer sa deuxième, et que les règlements de la compétition permettent à l'équipe de continuer avec trois joueurs et si l'équipe choisit de jouer à trois joueurs, les règles suivantes s'appliquent :
    - (i) S'il s'agit du premier joueur, sa pierre doit être lancée par le deuxième joueur;
    - (ii) S'il s'agit du deuxième joueur, sa pierre doit être lancée par le premier joueur;

- (iii) S'il s'agit du troisième joueur, sa pierre doit être lancée par le deuxième joueur;
  - (iv) S'il s'agit du quatrième joueur, sa pierre doit être lancée par le troisième joueur.
- (b) Si dans un bout, un joueur n'est pas en mesure de lancer ses deux pierres, et que les règlements de la compétition permettent à l'équipe de continuer avec trois joueurs et si l'équipe choisit de jouer à trois, les règles suivantes s'appliquent pour le bout en cours :
- (i) S'il s'agit du premier joueur, ces deux pierres doivent être lancées par le deuxième joueur, qui lancera également sa première pierre mais son autre pierre sera lancée par le troisième, qui lancera également les deux siennes;
  - (ii) S'il s'agit du deuxième joueur, la première pierre doit être lancée par le premier joueur, et l'autre le sera par le troisième, qui lancera également ses deux pierres de troisième;
  - (iii) S'il s'agit du troisième, la première pierre doit être lancée par le premier joueur, et l'autre doit être lancée par le deuxième;
  - (iv) S'il s'agit du quatrième, le deuxième joueur lance la première pierre du quatrième et le troisième joueur lance la deuxième pierre du quatrième.

*Pénalité* : si une équipe déclare qu'elle a elle-même enfreint les règles du jeu 5(4), 5(5) ou 5(6), on laissera toutes les pierres s'immobiliser avant de faire quoi que ce soit. Ensuite, l'équipe non fautive peut laisser passer ou enlever la pierre qui vient d'être lancée et replacer toutes les pierres déplacées le plus près possible de leur position initiale.

## 6. Les capitaines

- (1) Le capitaine est le seul maître du jeu pour son équipe et il lancera des pierres au cours de chaque bout.
- (2) Le capitaine peut occuper n'importe quelle position dans le roulement des joueurs de son équipe. Peu importe sa position dans le roulement des joueurs, le joueur désigné comme le capitaine doit jouer ce rôle pendant tout le match, sous réserve de la règle du jeu 5(5), 5(6) et 5(7).
- (3) Quand vient le tour du capitaine de jouer, ce dernier doit désigner un de ses joueurs pour le remplacer comme capitaine. Sous réserve de la règle du jeu 5(4), le vice-capitaine peut jouer à n'importe quelle position dans le roulement des joueurs de l'équipe. Peu importe sa position dans le roulement des joueurs, le joueur désigné comme vice-capitaine doit jouer ce rôle pendant tout le match sous réserve de la règle du jeu 5(4). Le vice-capitaine assumera les responsabilités du capitaine lorsque

celui-ci n'est pas sur la piste.

*Pénalité* : si une équipe déclare qu'elle a elle-même enfreint les règles du jeu 6(1), 6(2) ou 6(3), on laissera toutes les pierres s'immobiliser avant de faire quoi que ce soit. Ensuite, l'équipe non fautive peut laisser passer ou enlever la pierre qui vient d'être lancée et replacer toutes les pierres déplacées aussi près que possible de leur position initiale.

## 7. La position des joueurs

- (1) Les membres de l'équipe non active :
  - (a) Seuls le capitaine et le vice-capitaine peuvent se tenir à l'intérieur de la ligne de jeu où se déroule le jeu et ils se placeront derrière la ligne arrière quand l'équipe active s'apprête à lancer. Les deux joueurs doivent être immobiles et placer leurs brosses de manière à ne pas gêner ou distraire le joueur qui s'apprête à lancer sa pierre, tel que décrit à la règle du jeu 8(4)(a)(b).
  - (b) Le joueur qui sera le prochain à lancer une pierre peut se tenir immobile sur le côté de la piste à l'arrière des blocs de départ. Il doit demeurer silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe adverse s'apprête à lancer sa pierre, tel que décrit à la règle du jeu 8(4)(a)(b).
  - (c) Les joueurs non visés en 7(1)(a) et 7(1)(b) doivent se placer entre les lignes de jeu, le plus près possible du bord de la piste, lorsque l'équipe adverse lance sa pierre. Ces joueurs se placent l'un derrière l'autre lorsqu'un joueur de l'équipe adverse s'apprête à lancer sa pierre, tel que décrit à la règle du jeu 8(4)(a)(b).
  - (d) Les membres de l'équipe dont ce n'est pas le tour de jouer ne peuvent pas se placer ou bouger de manière à faire de l'obstruction, à gêner ou à distraire un joueur de l'équipe adverse.

*Pénalité* : si une équipe déclare qu'elle a elle-même enfreint les règles du jeu 7(1)(a), 7(1)(b), 7(1)(c) ou 7(1)(d), on laissera toutes les pierres s'immobiliser avant de faire quoi que ce soit. Ensuite, l'équipe non fautive peut laisser passer ou reprendre le lancer de la pierre ou replacer toutes les pierres déplacées le plus près possible de leur position initiale et relancer la pierre. Le joueur effectuera de nouveau le même lancer et le balai du capitaine sera au même endroit.

- (2) Les membres de l'équipe active :
  - (a) Le capitaine ou le vice-capitaine se placera à l'intérieur des amortisseurs et de la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu lorsque son équipe s'apprête à lancer. Il aura le choix de la position dans le but de diriger le jeu.
  - (b) Les joueurs qui ne sont pas responsables de la maison ou qui ne lancent pas de pierres se placeront en position de brosse.

*Pénalité* : si une équipe déclare qu'elle a elle-même enfreint la règle du jeu 7(2)(a)(b), on laissera toutes les pierres s'immobiliser avant de faire quoi que ce soit. Ensuite, l'équipe non fautive peut laisser passer ou enlever la pierre qui vient d'être lancée et replacer les pierres déplacées aussi près que possible de leur position initiale.

## 8. Les lancers

- (1) Les joueurs droitiers seulement lanceront leurs pierres du bloc de départ à gauche de la ligne médiane et seulement les joueurs gauchers le feront du bloc de départ à droite de cette ligne.
- (2) Cependant, les joueurs droitiers et gauchers pourront lancer leurs pierres d'un bloc de départ placé sur la ligne médiane.
- (3) Le lancer et le lâcher d'une pierre de curling doivent se faire sur une trajectoire raisonnablement droite de l'appui-pied vers la cible (brosse).
- (4)
  - (a) Un joueur dont l'équipe est active est considéré en train d'amorcer son lancer dès qu'il a pris place dans l'appui-pied (bloc de départ) et jusqu'au lâcher de la pierre.
  - (b) Un joueur peut commencer son mouvement vers l'avant du bloc de départ avec une pierre lorsque la pierre lancée précédente et toutes les pierres mises en mouvement se sont immobilisées ou ont traversé la ligne arrière et que son équipe est active.
- (5) Au cours d'un lancer, la pierre doit être lâchée avant qu'elle n'ait atteint la ligne de jeu la plus rapprochée.
- (6) Si une équipe déclare elle-même avoir enfreint la règle du jeu 8(5), l'équipe non fautive enlèvera la pierre qui vient d'être lancée et replacera toutes les pierres déplacées aussi près que possible de leur position initiale.
- (7) Si un joueur veut reprendre son lancer dû aux agissements de son équipe, il peut le faire pourvu que la pierre n'ait pas atteint la ligne de "T" la plus rapprochée.
- (8) S'il se produit un incident exceptionnel durant un lancer, qui vient distraire substantiellement le joueur pendant le lancer, celui-ci pourra reprendre son lancer avant que l'équipe adverse lance sa prochaine pierre.
- (9) Chaque joueur sera prêt à s'exécuter quand viendra son tour de lancer une pierre. Il ne doit pas prendre un temps irraisonnable pour s'exécuter. Aucun joueur ne peut retarder un match en cours pour plus de trois (3) minutes, sauf en cas d'accident ou de maladie.
- (10) Si un joueur lance une pierre appartenant à l'équipe adverse, on laissera cette pierre s'immobiliser et on la remplacera par une pierre de son équipe.

- (11)
- (a) Si un joueur lance une pierre quand ce n'est pas le tour de son équipe.
    - (i) Si l'erreur est découverte après le lancer de la première pierre du bout, on reprendra le bout.
    - (ii) Si l'erreur se produit après le lancer de la deuxième pierre, le bout se poursuit et le nouveau roulement des joueurs prend effet.
  - (b) S'il y a erreur dans le roulement des joueurs et qu'un joueur de la même équipe manque un tour, ce dernier lancera la dernière pierre de son équipe dans ce bout.
  - (c) Si les deux équipes conviennent qu'une pierre n'a pas été lancée, mais ne peuvent pas déterminer quel joueur est fautif, le premier joueur de l'équipe fautive doit lancer la dernière pierre de son équipe dans ce bout.
- (12) Si une équipe lance deux (2) pierres de suite au cours d'un même bout, on retirera la deuxième pierre lancée, replacera toutes les pierres déplacées par cette pierre et le bout se poursuivra. La deuxième pierre lancée par erreur sera lancée à son tour dans le roulement des joueurs. Si l'infraction n'a pas été découverte avant le lancer de la pierre suivante, le jeu se poursuivra avec le nouveau roulement de joueurs.
- (13) Si un joueur, dans une équipe de quatre, lance trois pierres dans un bout, sous réserve de la règle du jeu 5(6) ou 5(7), la pierre lancée par erreur sera retirée du jeu et les pierres déplacées remisent à leurs positions originales.

## 9. Toucher des pierres en mouvement

- (1) Une pierre d'une équipe, lancée ou mise en mouvement, ne peut être touchée par aucun joueur, ni aucun équipement ou effets personnels.
- (2) On peut, sans pénalité, lâcher une pierre puis la retoucher avec la main avant qu'elle n'atteigne la ligne de jeu la plus rapprochée.
- (3) Entre la ligne de "T" du départ et la ligne de jeu à l'autre bout:
  - (a) Si une pierre en mouvement est touchée par l'équipe à qui elle appartient ou par son équipement, la pierre est retirée du jeu immédiatement par cette équipe.
  - (b) Si une pierre en mouvement est touchée par l'équipe adverse ou par son équipement ou qu'elle est dérangée par un élément extérieur:
    - (i) Si c'est la pierre qui a été lancée, elle sera lancée à nouveau.
    - (ii) Si ce n'était pas la pierre lancée, elle est placée à l'endroit où l'équipe à qui elle appartient, considère vraisemblablement qu'elle se serait immobilisée si elle n'avait pas été touchée.

- (4) Après la ligne de jeu à l'autre bout:
- (a) Si une pierre en mouvement est touchée ou qu'elle l'est par l'équipe à qui elle appartient ou par son équipement, il faudra attendre que toutes les pierres soient immobilisées, puis l'équipe non fautive peut :
    - (i) Enlever la pierre touchée et replacer toutes les pierres déplacées après l'infraction à leurs positions originales;
    - (ii) Laisser toutes les pierres là où elles se seraient immobilisées;
    - (iii) Placer les pierres à l'endroit où l'on considère vraisemblablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre n'avait pas été touchée.
  - (b) Si une pierre en mouvement ou en voie de l'être est touchée, par une équipe adverse, ou par son équipement, on attendra que toutes les pierres soient immobilisées, puis l'équipe non fautive replace les pierres à l'endroit où l'on considère vraisemblablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.
  - (c) Si une pierre en mouvement ou en voie de l'être est touchée, par un élément extérieur, on attendra que toutes les pierres soient immobilisées, puis replacées à l'endroit où l'on considère vraisemblablement qu'elles se seraient immobilisées si l'incident n'avait pas eu lieu.

### **10. Les pierres immobiles déplacées**

- (1) Si une pierre immobile - qui n'aurait aucun effet sur une pierre en mouvement - est déplacée ou en voie de l'être par un joueur ou par un élément extérieur, elle est replacée à sa position initiale à la satisfaction de l'équipe non fautive. S'il n'est pas clair à savoir laquelle marquait, la pierre est replacée en faveur de l'équipe non fautive.
- (2) Si une pierre qui aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement est déplacée ou en voie de l'être par un joueur, on laisse toutes les pierres s'immobiliser, puis l'équipe non fautive a le choix de :
  - (a) Laisser toutes les pierres où elles se sont immobilisées;
  - (b) Retire du jeu la pierre dont la trajectoire aurait été modifiée et replacer les pierres déplacées après l'infraction à leurs positions initiales;
  - (c) Replacer toutes les pierres aux positions où elles se seraient immobilisées si la pierre n'avait pas été déplacée et que l'équipe juge juste de faire.
- (3) Si une pierre qui aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement est déplacée ou en voie de l'être par un élément extérieur, on laisse toutes les pierres s'immobiliser et on les replace aux positions

où elles se seraient immobilisées si la pierre n'avait pas été déplacée. Si les équipes ne peuvent pas s'entendre, la pierre est relancée après que toutes les pierres ont été replacées à leurs positions initiales. Le joueur effectuera de nouveau le même lancer et le balai du capitaine sera au même endroit. Si l'on ne s'entend pas sur les positions initiales, le bout est rejoué.

- (4) Si le déplacement est causé par des pierres qui dévient des bandes divisant les pistes, les pierres sont replacées à leurs positions initiales par l'équipe non fautive.

## 11. Le brossage/balayage

- (1) Entre les lignes de "T", n'importe quelle pierre lancée ou mise en mouvement peut être brossée par les membres de l'équipe à laquelle elle appartient.
- (2) Une pierre immobile doit être mise en mouvement avant qu'on puisse la brosser.
- (3) Seul le capitaine ou le vice-capitaine de l'équipe non active peuvent brosser une ou des pierres de son équipe mises en mouvement.
- (4) Durant le lancer des cinq (5) premières pierres de n'importe quel bout, seul le capitaine et/ou le vice-capitaine de l'équipe non active peut (peuvent) brosser leurs pierres lorsqu'elles sont mises en mouvement.
- (5) Derrière la ligne de "T", un seul joueur de chaque équipe a le droit de brosser. Il peut s'agir de n'importe quel joueur de l'équipe active, mais seulement le capitaine ou le vice-capitaine de l'équipe non active.
- (6) Derrière la ligne de "T", une équipe a le privilège, en premier, de brosser sa propre pierre, mais elle ne doit pas créer d'obstruction ni empêcher son adversaire de brosser.
- (7) La pierre mise en mouvement d'une équipe adverse ne peut pas être brossée avant qu'elle n'atteigne la ligne de "T" la plus éloignée et le brossage ne pourra commencer que derrière la ligne de "T".
- (8)
  - (a) Étant donné que le brossage est de garder la trajectoire de la pierre propre et de l'amener plus loin, il doit y avoir un mouvement de brossage.
  - (b) Le brossage ne doit laisser aucun débris devant une pierre.
  - (c) Le brossage doit s'arrêter d'un côté ou de l'autre de la pierre.
- (9) Si on utilise un balai de paille, le mouvement de balayage se fera avec le bout du balai en direction du jeu. Le balayage vers l'arrière avec un balai de paille n'est pas acceptable.
- (10) Un balayage léger (nettoyage) avec sa brosse sur la piste est acceptable

à condition de ne pas nuire à l'autre équipe.

- (11) Avant le lancer d'une pierre l'équipe active peut nettoyer la surface de glisse ainsi que la surface devant n'importe quelle pierre qui sera mis en mouvement.

## 12. La Zone de Garde Protégée (ZGP)

- (1) La ZGP se situe entre la ligne de jeu et la ligne de "T", en excluant la maison.
- (a) Une pierre immobilisée, mordante sur la ligne de jeu ou qui se trouve devant la ligne de jeu après avoir touché une pierre dans la ZGP est considérée être dans la ZGP.
  - (b) Une pierre qui s'immobilise à l'extérieur de la maison, mordante sur la ligne de "T", n'est pas dans la ZGP.
- (2)
- (a) Aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la sixième pierre du bout.
  - (b) Quand une pierre de l'équipe non active est sortie de la ZGP avant la sixième pierre du bout, soit directement ou indirectement, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres immobiles déplacées le plus près possible de leur position initiale, sans exception.
  - (c) Une pierre initialement dans la ZGP et qui ne l'est plus peut être retirée du jeu sans pénalité.
  - (d) La troisième, quatrième ou cinquième pierre lancée dans un bout peut frapper une ou des pierres adverses dans la ZGP et celle-ci peut à son tour frapper une pierre en dehors de la ZGP pourvu que la pierre initiale, dans la ZGP, demeure en jeu. S'il en résulte qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle 12(2)(b).
  - (e) Une équipe peut déplacer sa propre pierre de la ZGP pourvu qu'aucune pierre adverse ne soit sortie de la ZGP. S'il en résulte qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle 12(2)(b).
  - (f) Vous pouvez faire avancer votre pierre située dans la ZGP vers une pierre adverse qui est dans la maison (non dans la ZGP) et sortir celle-ci du jeu. Ce faisant, s'il en résulte qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle 12(2)(b).
- (3) Après que chacune des quatre (4) premières pierres d'un bout ont été lancée, il appartient au capitaine de l'équipe dont c'est le tour de jouer de s'entendre avec le capitaine de l'équipe adverse pour déterminer si

la ou les pierres en jeu se sont immobilisées dans la ZGP. S'ils n'arrivent pas à s'entendre, ils peuvent avoir recours à la tige de mesurage de six pieds. Si une autre pierre empêche l'utilisation de cet instrument, on peut la déplacer, procéder au mesurage, puis la replacer là où elle était.

- (4) Après avoir mesuré à l'œil, même si les capitaines s'entendent que l'une ou l'autre des quatre (4) premières pierres du bout étaient dans la ZGP, un mesurage de cette même pierre n'est pas exclu à la fin du bout.

### 13. Les pierres en jeu et le pointage

- (1) Une pierre doit avoir traversé complètement la ligne de jeu pour être en jeu. Une pierre qui ne traverse pas complètement la ligne de jeu sera retirée.
- (2) Une pierre lancée qui est en dehors du jeu après avoir heurté une pierre en jeu doit demeurer à l'endroit où elle s'est immobilisée.
- (3) Une pierre lancée frappant une pierre à l'extérieur de la ligne de jeu, considérée comme étant en jeu en raison d'une activité antérieure doit être considérée comme étant en jeu.
- (4) Une pierre qui traverse la ligne de jeu, mais qui tourne sur elle-même et s'arrête, mordante sur la ligne de jeu, est considérée être hors-jeu.
- (5) Une pierre qui traverse complètement la ligne arrière doit être immédiatement retirée du jeu.
- (6) Une pierre qui touche à une ligne latérale ou qui frappe la bande ou qui s'immobilise, mordant sur une ligne latérale, doit être immédiatement retirée du jeu.
- (7) Si une pierre en mouvement frappe une pierre immobile et une ligne de côté ou une bande au même moment, on laissera la pierre immobile suivre son cours comme si elle avait été frappée en premier.
- (8) L'issue d'un match sera décidée par une majorité de points.
- (9) Chaque pierre, en totalité ou en partie qui se trouve dans un rayon de six pieds (1,83 m) du "T", est qualifiée pour être comptée.
- (10) Une équipe marque un (1) point pour chaque pierre éligible plus près du "T" que toute autre pierre de l'équipe adverse.
- (11) On considère qu'un bout est terminée quand les capitaines ou les vice-capitaines responsables de la maison à ce moment s'entendent sur le pointage de ce bout.
- (12) Si deux (2) pierres ou plus sont à égalité, alors aucune de ces pierres ne comptera et seulement les pierres les plus près du "T" que les pierres à égalité pourront compter. Si les pierres à égalité sont le facteur déterminant à savoir quelle équipe marquera dans ce bout, alors on déclarera ce bout nul.

- (13) Si une ou des pierres qui auraient pu influencer le nombre de points marqués dans un bout sont déplacées avant que les capitaines ou les vice-capitaines n'aient pu s'entendre sur le pointage, l'équipe responsable du déplacement doit renoncer aux points en cause.
- (14) Si une personne autre qu'un membre des deux équipes et leurs entraîneurs déplace ou cause le déplacement d'une ou plusieurs pierres avant qu'on ne s'entende sur le pointage ou qu'un mesurage ne soit effectué, les règles suivantes s'appliquent :
- (a) Avant le bout final :
- (i) Si une ou des pierres déplacées avaient décidé du gagnant du bout, le bout doit être rejoué;
  - (ii) Si une équipe a marqué un ou plusieurs points et la ou les pierres déplacées lui auraient peut-être permis d'en marquer d'autres: cette équipe a le choix de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués et de passer au bout suivant.
- (b) Au bout final :
- (i) Si le match est à égalité et que la ou les pierres déplacées avaient pu déterminer l'équipe gagnante, le bout sera joué à nouveau;
  - (ii) Si une ou des pierres déplacées avaient pu déterminer si le match est nul ou perdu par l'équipe qui tire de l'arrière: cette équipe a le choix de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués et de jouer un bout additionnel sans l'avantage de la dernière pierre.
  - (iii) Si l'équipe qui tire de l'arrière a déjà marqué suffisamment de points pour égaliser le pointage et la ou les pierres déplacées auraient pu déterminer si elle gagne le match : cette équipe a le choix de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués et de jouer un bout additionnel où l'avantage de la dernière pierre sera déterminée par un placement unique au "T" avec brossage : L'équipe qui avait l'avance dans le pointage au début du bout aura le choix de lancer en premier ou en dernier.
  - (iv) Si une ou des pierres déplacées auraient pu déterminer si le match est perdu, nul ou gagné: l'équipe qui tire de l'arrière a le choix de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués, s'il y a lieu, et de jouer un bout additionnel où l'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un placement unique au "T" avec brossage. L'équipe qui avait l'avance dans le pointage au début du bout aura le choix de lancer en premier ou en dernier. La règle du jeu 13(10)(b)(iv)

s'applique dans les situations suivantes:

*Situation no. 1* - Une équipe tire de l'arrière par un point et mesure deux de ses pierres pour déterminer si elle a perdu, annulé ou gagné le match.

*Situation no. 2* - Une équipe tire de l'arrière par deux points, marque un point et mesure deux de ses pierres pour déterminer si elle a perdu, annulé ou gagné le match.

- (15) Écrire les points au tableau lors de bouts incomplets
- (a) Lorsque les deux équipes doivent encore lancer des pierres (au moins une chacune) et qu'il y a abandon, aucun point n'est inscrit au tableau de pointage;
  - (b) Lorsqu'une équipe a lancé toutes ses pierres (quinze pierres sur seize ont été lancées) et qu'il y a abandon:
    - (i) Si une équipe a lancé toutes ses pierres, que quelques-unes marquent et qu'il y a concession, aucun point n'est inscrit au tableau;
    - (ii) Si une équipe n'a pas lancé toutes ses pierres, que quelques-unes marquent et qu'il y a concession, ses points sont bons et sont inscrits au tableau;
    - (iii) Si quinze pierres ont été lancées et qu'aucune pierre ne marque, aucun point n'est inscrit au tableau.

#### 14. Le mesurage

- (1) Comme la largeur des pierres peut varier, les mesures sont prises à partir du "T" jusqu'à la partie la plus rapprochée de la pierre.
- (2) Une mesure pourra déterminer que des pierres sont égales lorsqu'il n'y a pas de différence perceptible en utilisant un instrument de mesure.
- (3) On ne peut utiliser aucun instrument de mesure comme support visuel avant que la dernière pierre du bout ne se soit immobilisée sauf si la règle du jeu 12(3) ou 14(4) s'applique.
- (4) Seul un jugement visuel peut déterminer si une pierre est en jeu ou non (les instruments de mesure ne sont pas acceptés) à l'exception de la règle 14(5). Si les deux équipes ne peuvent pas s'entendre, elles peuvent demander à une personne neutre de rendre une décision.
- (5) Un capitaine peut demander de mesurer une pierre quand celle-ci est située sur la ligne arrière et très près de la ligne médiane (à la position 6 h) pour déterminer si elle est en jeu ou hors-jeu. On utilisera la tige de mesurage d'une longueur de six pieds (1,83 m). S'il est impossible d'utiliser la tige de mesurage pour déterminer si la pierre est en jeu ou hors-jeu à cause d'une position d'une ou des pierres (s) dans la maison

et que les deux capitaines ne peuvent s'entendre sur la décision, ces derniers peuvent demander le jugement d'une personne neutre pour prendre la décision.

- (6) Si deux pierres ou plus sont tellement près du "T" qu'il est impossible d'utiliser un instrument de mesure, et si d'un jugement visuel un arbitre ne peut pas déterminer laquelle est la plus près du "T", les pierres seront déclarées égales. Si ces pierres sont le facteur déterminant à savoir quelle équipe marquera dans ce bout, alors on déclarera ce bout nul.
- (7) Si nécessaire, on utilise une tige de mesurage d'une longueur de six pieds (1,83 m) du "T", pour confirmer si une pierre est bien à moins de six pieds (1,83 m) du "T" comme prévu aux règles du jeu 12(3), 13(5) et 14(5).

## 15. L'équipement

- (1) Aucun joueur ne peut utiliser des chaussures ou un équipement qui risquent d'altérer ou de modifier la qualité de la piste (par exemple : une quantité excessive de débris provenant d'un balai de paille, de brosses qui perdent leurs poils, d'une semelle glissante ou d'un antidérapant en mauvais état).
- (2) Au début de chaque match, chaque joueur annoncera l'instrument de brosse/balayage dont il se servira durant celui-ci (brosse, balai de matière synthétique ou balai de paille).
- (3) Les joueurs devront utiliser le même balai de paille durant le match et ils ne pourront ni l'échanger avec un autre joueur ni l'échanger pour un autre type de balai ou de brosse.
- (4) Un balai ou une brosse brisée pendant le match sera remplacé par le même type de balai ou de brosse.
- (5) L'emploi d'un stabilisateur (delivery balance device) est acceptable. Cet instrument ne peut pas mesurer plus de cinq pieds (152,5 cm) de longueur et plus de douze pouces (30,5 cm) de largeur. La hauteur peut varier.

## 16. La durée d'un match et les matchs remis

- (1) Un match sera d'un nombre de bouts d'une durée tel que le statuera les règlements régissant la compétition ou la ligue.
- (2) Si pour quelque raison que ce soit un match est remis à plus tard, ce dernier sera repris à partir du dernier bout terminé.
- (3) Si une équipe n'est pas en mesure de commencer à jouer à l'heure prescrite (à moins de stipulations contraires établies dans les règlements régissant la compétition ou la ligue):
  - (a) Si le match est retardé d'une à quinze minutes, un point sera octroyé à l'équipe non fautive et celle-ci lancera la dernière pierre

- au premier bout de jeu réel. On considérera qu'un bout a été joué;
- (b) Si le match est retardé de seize à trente minutes, un point additionnel sera octroyé à l'équipe non fautive et celle-ci lancera la dernière pierre au premier bout de jeu réel. On considérera que deux bouts ont été joués;
  - (c) Si le match n'a pas commencé après 30 minutes écoulées, l'équipe non fautive est déclarée gagnante par défaut. Le score final sera inscrit comme 'G' et 'P' (gain - perte).

## 17. Le curling en fauteuil roulant

- (1) Les pierres sont lancées d'un fauteuil roulant stationnaire; la pierre doit être placée complètement à l'intérieur de dix-huit pouces (45,72 cm) de la ligne médiane. Les centres de curling avec des programmes actifs de curling en fauteuil roulant ou qui sont les hôtes de compétitions de curling en fauteuil roulant devraient installer deux lignes à dix-huit pouces (45,72 cm) de chaque côté de la ligne médiane allant du bord intérieur de la ligne de jeu au bord extérieur du cercle de douze pieds.
- (2) Lors du lancer, les roues du fauteuil doivent être en contact direct avec la glace et les pieds du joueur actif ne doivent pas toucher la piste.
- (3) Le lancer de la pierre se fait de la façon habituelle avec la main/bras ou en utilisant une tige de lancement approuvée.
- (4) Les pierres doivent être nettement lâchées de la main ou de la tige avant qu'elles n'atteignent la ligne de jeu la plus rapprochée.
- (5) Une pierre est en jeu lorsqu'elle atteint la ligne de jeu la plus rapprochée.
- (6) Une pierre qui n'a pas atteint la ligne de jeu peut être retournée au joueur et être lancée de nouveau.

## 18. Double mixte

- (1) Une équipe est composée de deux (2) joueurs, un (1) de chaque sexe. Il n'y a pas de joueur suppléant.
- (2) Si l'un des deux athlètes n'ait pas en mesure de jouer leur match, l'équipe perdra ce match par défaut.
- (3) On compte les points comme lors d'un match régulier. Les pierres déjà positionnées sont éligible pour le compte des points.
- (4) Chaque équipe lance cinq (5) pierres par bout. Le joueur qui lance la première pierre de l'équipe lancera également la dernière. L'autre joueur de l'équipe lancera donc les deuxième, troisième et quatrième pierre de l'équipe. Le joueur qui lance la première pierre peut changer à tous les bouts.
- (5) **La zone de garde protégée modifiée** - aucune pierre en jeu, incluant les pierres préalablement positionnées (même dans la maison) ne

peuvent être retirées du jeu avant le lancer de la quatrième pierre du bout. S'il y a violation de cette règle, la pierre lancée sera retirée du jeu et les autres pierres remises à leur position initiale, par l'équipe non-fautive.

- (6) Au début de chaque bout, l'équipe placera sa pierre, soit à la position A ou B. L'équipe adverse placera sa pierre à la position laissée vacante. Voyons les positions possibles :

- (a) **Position A:** La pierre doit être placée au centre de la ligne médiane et directement derrière ou devant le début de la ligne médiane et directement derrière ou devant un des trois (3) endroits suivants à la satisfaction des deux équipes:

- (i) Au point milieu entre la ligne de jeu et le début de la maison 2.286 m (7,5 pieds de la maison), ou;
- (ii) À 0.915m. (3 pieds) du point milieu jusqu'à la maison (4,5 pieds de la maison), ou;
- (iii) À 0.915m. (3 pieds) du point milieu jusqu'à la ligne de jeu (10,5 pieds de la maison).

- (b) **Position B:** Position telle que la pierre est partagée en deux par la ligne médiane et à l'arrière du cercle des 4 pieds. (voir figure 1).

- (c) **Figure 1:**

- (6) **Jeu de puissance (Power play) :** Une fois par match chaque équipe, lorsqu'elle a la décision du placement des pierres, peut utiliser l'option de jeu de puissance pour positionner ces pierres.

- (a) La pierre dans la maison (position B), qui appartient à l'équipe ayant la dernière pierre de ce bout, est placée d'un côté ou de l'autre de la maison, le bord arrière de la pierre touchant la ligne du "T", à l'endroit où se rencontrent les cercles des 8 et 12 pieds.

- (b) La pierre de garde est positionnée du même

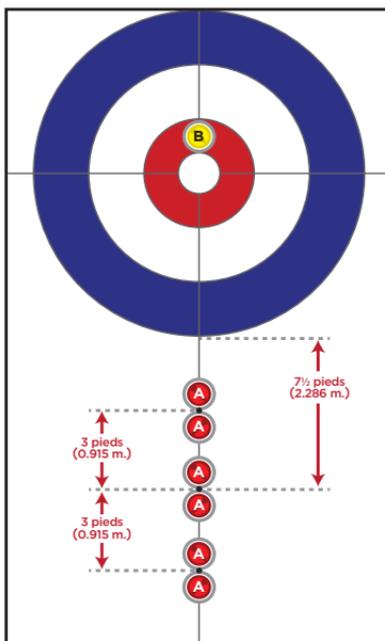


Fig. 1: Position A ou B

côté de la piste, à la même distance que celle déterminée pour les gardes centrales. Ce garde est placé sur une ligne imaginaire partant du centre de la pierre positionnée dans la maison, passant au centre du garde jusqu'au centre des blocs de départ. la pierre doit être placée au centre de la ligne imaginaire et directement derrière ou devant un des trois (3) endroits suivants à la satisfaction des deux équipes.

- (c) L'équipe qui a placé sa pierre dans la maison (position B), placera également le garde en (position A).
- (i) Au point milieu entre la ligne de jeu et le début de la maison 2.286 m (7 pieds 6 pouces de la maison); à 1.07 m (3 pieds 6 pouces) à droite ou à gauche de la ligne médiane du côté de la pierre dans la maison, ou;
  - (ii) À 0.915m. (3 pieds) du point milieu vers la maison, 1.09 m (3 pieds 7 pouces) à droite ou à gauche de la ligne médiane du côté de la pierre dans la maison, ou;
  - (iii) À 0.915m. (3 pieds) du point milieu vers la ligne de jeu, 1.04 m (3 pieds 5 pouces) à droite ou à gauche de la ligne médiane du côté de la pierre dans la maison;
  - (iv) Au début du match, on déterminera de quel côté (maison ou ligne de jeu) d'un des trois points choisis le garde sera placé.
- (d) L'option de jeu de puissance ne peut être utilisée pour les bouts supplémentaires.

(e) **Figure 2 :**

- (7) L'équipe qui aura gagné le tirage au sort aura le choix de la décision au premier bout.
- (8) Par la suite, l'équipe qui n'a pas marqué de point aura la décision.
- (9) Dans le cas d'un bout nul, l'équipe qui n'a pas lancée la première pierre dans ce bout aura la décision dans le

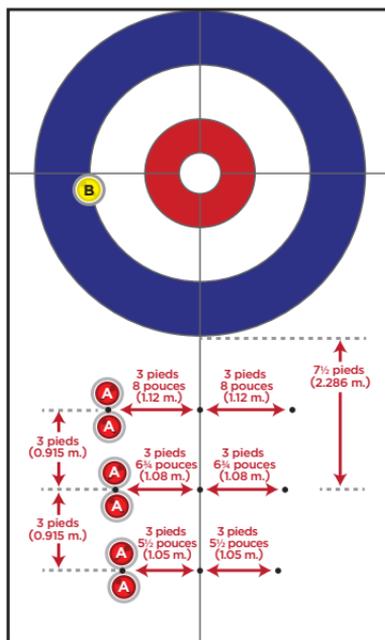


Fig. 2: Jeu de puissance (Power play)

prochain bout.

- (10) L'équipe qui a sa pierre placée en (position A) lancera la première pierre de ce bout.
- (11) Lorsqu'un joueur lance sa pierre l'autre joueur peut-être n'importe où sur la piste.
- (12) Après le lâcher de la pierre, un ou les deux joueurs peuvent brosser la pierre lancée et toute pierre mise en mouvement et appartenant à leur équipe partout avant la ligne du "T".
- (13) Si un joueur lance une pierre quand ce n'est pas son tour, la pierre lancée sera retirée du jeu et les toutes pierres déplacées sont replacées dans leur position d'avant violation par l'équipe non fautive. Si la faute n'était pas remarquée avant que la pierre suivante n'ait été jouée, le jeu continue comme si l'infraction n'avait pas eu lieu, cependant le joueur qui a lancé la première pierre de ce bout ne peut lancer qu'un maximum de deux pierres au cours de ce bout.

## **19. Le curling avec une tige de lancement**

- (1) L'emploi d'une tige de lancement (delivery stick) permet à un joueur de lancer une pierre sans placer la main sur la poignée est acceptable.
- (2) L'emploi d'une tige de lancement n'est pas autorisé lors des championnats de Curling Canada sauf pour le curling en fauteuil roulant.
- (3) Si un joueur commence un match avec une tige de lancement, il devra l'utiliser durant tout le match.
- (4) Un joueur ne peut pas alterner entre le lancer traditionnel et l'utilisation de la tige de lancement; c'est l'un ou l'autre.
- (5) Si le lancer s'effectue à partir du bloc de départ, toutes les règles traditionnelles du lancer de la pierre s'appliquent et celle-ci doit suivre une trajectoire directe vers la cible (la brosse). Règles 8(1) et (2).
- (6) Si le lancer s'effectue entre le bloc de départ et la ligne de jeu la plus proche, la pierre devra obligatoirement toucher à la ligne médiane avant d'amorcer le mouvement avant qui devra suivre également une ligne directe vers la cible.
- (7) Au cours d'un lancer, la pierre doit être lâchée avant qu'elle n'ait atteint la ligne de jeu la plus rapprochée. Règle 8(5)
- (8) Toutes les autres règles concernant le lancer de la pierre s'appliquent.

## **20. Le Curling Avec Tige de l'Association Canadienne (CATCA)**

- (1) Le CATAC applique les règles du curling pour le jeu en général, telles qu'approuvées par Curling Canada, avec les exceptions suivantes :
  - (a) Une équipe est composée de deux (2) joueurs peu importe le sexe

de ceux-ci.

- (b) Un (1) membre de chaque équipe sera positionné à chacune des extrémités de la piste. Les joueurs ne doivent pas traverser le centre de la piste. (À l'exception des conditions de 20. (1) (h)).
- (c) Les deux (2) joueurs à une extrémité de la glace, lanceront six (6) pierres en alternance avec leur adversaire. À l'autre extrémité les deux (2) autres joueurs joueront le rôle de capitaine (skip). Ensuite, les rôles seront inversés. Tous les matchs sont de six (6) bouts.
- (d) Chaque pierre sera lancée avec une tige de lancement; le joueur sera debout ou assis dans une chaise roulante.
- (e) Une pierre est en jeu lorsqu'elle rejoint la ligne de jeu la plus près.
- (f) Une pierre qui ne rejoint pas la ligne de jeu la plus près doit être retournée au joueur et relancée selon le coup et la cible demandé.
- (g) Aucun balayage/brossage entre les deux (2) lignes de jeu.
- (h) Aucune des trois (3) premières pierres lancées dans un bout ne pourront être sortie du jeu par l'équipe active avant le lancer de la quatrième pierre. Quand une pierre de l'équipe non active est sortie du jeu avant le lancer de la quatrième pierre du bout, soit directement ou indirectement, sans exception, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on remplacera toutes les pierres déplacées le plus près possible de leur position.
- (i) Chaque équipe peut demander deux (2) temps morts (90 secondes) par match et un (1) temps mort (90 secondes) pour un bout supplémentaire. Les joueurs peuvent se rencontrer au centre de la piste ainsi que les membres de l'autre équipe pendant ce temps.
- (j) En cas d'égalité, après six (6) bouts, on jouera un bout supplémentaire. Chaque joueur lancera trois (3) pierres puis inverseront leur rôle afin de terminer le bout.

## 21. Divers

- (1) Si des exceptions aux règlements susmentionnés sont nécessaires pour accommoder des joueurs ayant des incapacités physiques, les adaptations appropriées seront considérées comme acceptables.
- (2) Les personnes déclarées aveugles peuvent avoir accès à des aides comme des lampes de poche, des broches lumineuses, des monoculaires ou jumelles n'importe où sur la piste glacée afin de les aider. Les flèches au laser ne sont pas permises.
- (3) Pour toute situation non prévue par les règlements, la décision sera prise avec impartialité.





Canadian  
Heritage

Patrimoine  
canadien



**CURLING  
CANADA**