



## Formation – Club de curling Bel-Aire

### Règles de base du curling

- Une pierre doit dépasser complètement la ligne de jeu à l'autre bout pour être en jeu, sauf si elle frappe une autre pierre déjà en jeu
- Une pierre qui s'immobilise derrière la ligne arrière doit être retirée.
- Une pierre qui touche aux lignes de côté doit être retirée.
- On ne peut mesurer des pierres pendant un bout à l'aide de quelque accessoire que ce soit sauf dans les conditions suivantes :
  - ❖ Si les 2 capitaines ne peuvent s'entendre pour déterminer si une pierre a traversé la ligne arrière, près de la ligne centrale. On peut alors utiliser la tige de 6 pieds pour en faire la détermination
  - ❖ Si les 2 capitaines ne peuvent s'entendre sur le fait qu'une des 3 premières pierres est dans la zone de garde protégée (ZGP) ou touche à la maison, on peut utiliser la tige de 6 pieds pour en faire la détermination.
  - ❖ Toutes les autres mesures ne se font qu'une fois toutes les pierres immobilisées.
- Après le premier bout, l'équipe ayant marqué lance la 1re pierre du bout suivant, et ainsi de suite pour tous les bouts suivants. On décide habituellement au sort l'équipe qui lancera la 1re pierre du 1er bout.
- Le capitaine est celui qui contrôle le jeu de son équipe, peu importe les pierres qu'il lance. Une fois la position des joueurs établie, elle ne peut changer en cours de partie.
- Les droitiers doivent utiliser le bloc de départ de gauche et les gauchers celui de droite.
- On doit lâcher la pierre avant qu'elle n'atteigne la 1re ligne de jeu, à défaut de quoi elle sera retirée du jeu.
- Si une pierre en mouvement est touchée par un membre de l'équipe active, c.-à-d. qui lance, ou par une pièce d'équipement de cette équipe, la pierre est retirée du jeu, une fois immobilisée. On replace au besoin, les autres pierres à leur position originale.
- Avec la ZGP de 4 pierres, on ne peut sortir du jeu les pierres adverses qu'à partir du 5e lancer du bout. On peut cependant les déplacer sans les retirer. La ZGP est la surface comprise entre la ligne de jeu et la ligne de T en excluant la maison.

- Entre les lignes de T, tout membre de l'équipe active peut broser ses pierres, quoiqu'il soit déconseillé de broser sa propre pierre. L'autre équipe ne peut les broser.
- Derrière la ligne de T, l'équipe active pourra broser sa pierre en premier. Un 1er ou un 2e peut broser derrière la ligne de T. Seuls le 3e ou le capitaine de l'autre équipe peuvent broser derrière la ligne de T.
- On doit attendre qu'une pierre adverse touche la ligne ce T avant de la broser.
- Le brossage s'effectue d'un côté à l'autre d'une pierre, dans un mouvement continu.
- En aucun temps, une équipe ne peut jouer avec moins de 3 joueurs.
- Si un joueur lance une pierre de la mauvaise couleur, la pierre est remplacée une fois immobilisée.
- Il est **essentiel** de bien nettoyer la pierre avant d'effectuer **chaque** lancer afin d'enlever toute particule susceptible de modifier la trajectoire de la pierre.

### Les différents termes employés pour les lancers :

- Le placement ( draw ) :
  1. Placement au bouton
  2. Dans le cercle de 4 pieds
  3. Dans le cercle de 8 pieds
  4. Dans le cercle de 12 pieds
- Sortie (take out ) :
- Garde :
  1. Garde de centre
  2. Garde de coin
  3. Garde devant la pierre qui marque
  4. Garde éloignée
  5. Garde rapprochée
- Gel (freeze) :
  1. Gel au centre de la pierre ( ou sur le nez )
  2. Gel à angle
- Montée de pierre ( Raise ) :
  1. Sortie montée
  2. Montée au bouton
  3. Montée dans la maison