



SPORT D'HIVER OLYMPIQUE/PARALYMPIQUE

LES REGLES DU CURLING

Et

Règles de compétition

Le texte contenu dans cette version du cahier des règles de World Curling a été traduit à partir de la publication originale écrite en langue Anglaise.

En cas de contestation concernant l'interprétation de l'une quelconque de ces règles, une décision basée sur la version Anglaise prévaudra.

Traduction : Alain CONTAT

1^{er} septembre 2026

L'ESPRIT DU CURLING

Le curling est un jeu d'adresse et de traditions. Un lancer de pierre bien exécuté est un régal à observer et, de même, il est admirable d'observer les traditions ancestrales du curling appliquées dans le véritable esprit du jeu. Les curleurs jouent pour gagner mais jamais pour humilier leurs adversaires. Un bon curleur n'essaye jamais de distraire un adversaire ou de l'empêcher en quelque manière que ce soit de jouer à son maximum et préférera perdre plutôt que de gagner injustement. Aucun curleur n'enfreint jamais délibérément une règle du jeu ou l'une de ses traditions. Mais si cela devait lui arriver par inadvertance, et qu'il le réalise, il sera le premier à signaler l'infraction.

Si le but principal du jeu de curling est de déterminer l'adresse relative des joueurs, l'esprit du jeu exige une franche sportivité, des sentiments amicaux et une conduite honorable.

Cet esprit doit influencer à la fois l'interprétation et l'application des règles de jeu et également la conduite de tout participant sur et hors glace.

PROCESSUS DE REVISION

Les règles du curling et les règles de compétition seront révisées annuellement par la commission des règles et compétitions de World Curling. Les associations membres peuvent adresser leurs suggestions par écrit au secrétariat jusqu'au 31 décembre.

MISSION DE WORLD CURLING

Etre le sport d'hiver en équipe favori des Jeux Olympiques / Paralympiques

WORLD CURLING

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

Tel: +44 1738 451 630

info@worldcurling.org

www.worldcurling.org

TABLE DES MATIERES

L'ESPRIT DU CURLING, PROCESSUS DE REVISION ET DECLARATION DE MISSION.....2

TABLE DES MATIERES..... 3

LES REGLES DU CURLING.....4

 R1. PISTE..... 4

 R2. PIERRES..... 6

 R3. EQUIPES.....7

 R4. POSITION DES JOUEURS.....9

 R5. LANCER..... 10

 R6. ZONE DE GARDE LIBRE (FGZ).....12

 R7. NO TICK SHOT..... 12

 R8. BALAYAGE..... 13

 R9. PIERRES EN MOUVEMENT TOUCHEES..... 14

 R10. PIERRES STATIONNAIRES DEPLACEES..... 16

 R11. EQUIPEMENT..... 17

 R12. MARQUAGE DES POINTS (SCORE)..... 18

 R13. PARTIES INTERROMPUES..... 22

 R14. CURLING EN FAUTEUIL ROULANT..... 22

 R15. CURLING DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL..... 24

 R16. CURLING MIXTE..... 24

 R17. CURLING DOUBLE MIXTE..... 25

 R18. SUBSTANCES PROHIBEES..... 31

 R19. COMPORTEMENT INAPPROPRIE.....31

REGLES DE COMPETITION.....32

C1.GENERALITES.....32

 C2. EQUIPES PARTICIPANTES..... 33

 C3. UNIFORMES/EQUIPEMENT.....35

 C4. ENTRAINEMENT D'AVANT MATCH..... 36

 C5. DUREE DES PARTIES..... 37

 C6. CHRONOMETRAGE DES PARTIES.....37

 C7. TEMPS MORTS D'EQUIPE/TECHNIQUES.....40

 C8. ALLOCATION DES PIERRES/TIR A LA CIBLE..... 46

 C9. PROCEDURE DE CLASSEMENT DES EQUIPES/DRAW SHOT CHALLENGE 50

 C10. ARBITRES..... 51

STANDARDS MINIMUM.....51

ELIGIBILITE.....51

SYSTEMES DES PLAY-OFF.....53

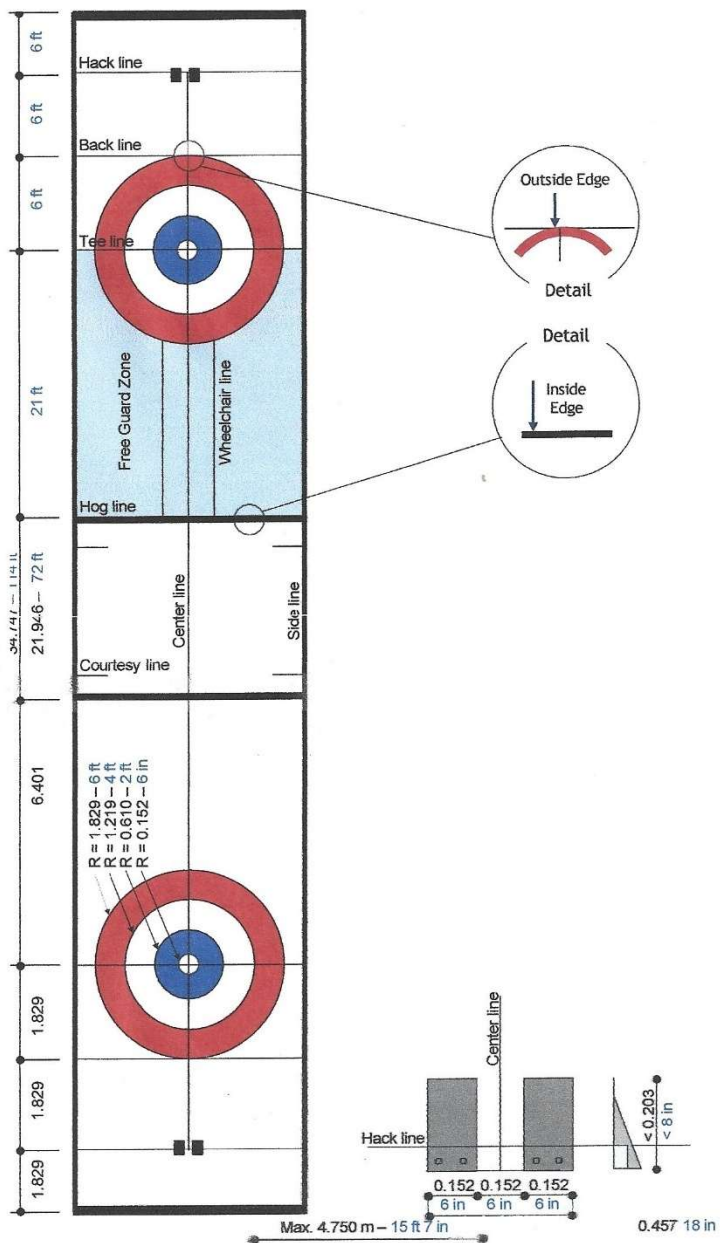
GLOSSAIRE DES MOTS DU CURLING.....58

LES REGLES DU CURLING

Ces règles s'appliquent à toute partie ou compétition pour lesquelles l'organisation de curling ayant pouvoir les a rendues applicables.

R1. LA PISTE

- (a) La longueur de la piste de glace à partir de l'intérieur des lignes de fond est de minimum 45,720 mètres (minimum 150 pieds). La largeur de la piste à partir de l'intérieur des lignes de côté est de 4,750 mètres maximum (15 pieds 7 inches). Cette aire est délimitée par des lignes ou par des diviseurs placés autour du périmètre. Si la taille d'un bâtiment existant ne permettait pas d'appliquer ces mesures, la longueur pourrait être réduite au minimum à 44.501 m. (146 pieds), et la largeur à un minimum de 4.420 m. (14 pieds 6 in.).
- (b) A chaque bout de la piste se trouvent, dans la glace, des lignes parallèles clairement visibles, tracées d'une ligne de côté à l'autre, comme suit :
- I. La ligne de centre (tee line), d'une largeur maximum de 13 mm. (1/2 in.) placée de telle manière que le centre de la ligne se trouve à 17.375 m. (57 ft.) du milieu de la piste.
 - II. La ligne de fond, d'une largeur maximum de 13 mm. (1/2 in.), placée de telle manière que l'arrière du traçage soit à 1.829 m. (6 ft.) du milieu de la ligne de centre (tee line).
 - III. La ligne des cochons (hog line), 102 mm. (4 in.) de large, placée de telle manière que l'arrière du traçage soit à 6.401 m. (21 ft.) du milieu de la ligne de centre (tee line).
 - IV. La ligne du centre, d'une largeur maximum de 13 mm. (1/2 inch) joint les points centraux des tee-lines et est située à 3,658 m (12 pieds) au-delà du centre de chaque tee-line.
 - V. La ligne de hack, longue de 0,457 m (1 pied 6 inch) et d'une largeur maximum de 13 mm. (1/2 inch), est parallèle à la tee-line, à chaque extrémité de la ligne du centre.
 - VI. La ligne de courtoisie, longue de 152 mm. (6 inches) et d'une largeur maximum de 1,219 cm (4 pieds), en dehors et parallèle aux hoglines, de chaque côté de la piste.



- (c) Pour les compétitions en fauteuil, deux lignes minces (par exemple en laine) pour fauteuils sont placées parallèlement et de chaque côté de la ligne médiane, allant de la ligne des cochons (hog line) à la limite extérieure du premier cercle, la limite extérieure de chaque ligne étant à 457 mm. (18 in.) de la ligne médiane.
- (d) Un trou central (tee) est placé à l'intersection de chaque ligne de centre (tee line) et ligne médiane. En prenant ce trou (tee) comme centre, il y a quatre cercles concentriques placés à chaque extrémité de la piste, la limite extérieure du cercle extérieur ayant un rayon de 1.829 m. (6 ft.), le cercle suivant un rayon de 1.219 m. (4 ft.), le cercle suivant un rayon de 0.610 m. (2 ft.), et le cercle le plus intérieur un rayon minimum de 152 mm. (6 in.).
- (e) Deux cale-pieds (hacks) sont placés sur la ligne des cale-pieds (hack line), de chaque côté de la ligne médiane, la limite intérieure de chacun à 76 mm. (3 in.) du point central de la ligne médiane. La largeur de chaque cale-pied ne doit pas excéder 15.24 cm. (6 in.). Le cale-pied est fixé à un matériau adéquat, et la limite intérieure de ce matériau est placée sur la limite intérieure de la ligne des cale-pieds de manière à ce que le cale-pied ne dépasse pas de plus de 203 mm. (8 in.) devant de la ligne des cale-pieds. Si le cale-pied est noyé dans la glace, la profondeur ne doit pas excéder 38 mm. (1.5 in.).

R2. PIERRES

- (a) Une pierre de Curling est de forme circulaire, d'une circonférence maximum de 914 mm (36 in.), d'une hauteur minimum de 114 mm. (4,5 in.) et d'un poids, poignée et tige de vissage comprises maximum de 19,96 kg. (44 pounds) et minimum de 17,24 kg. (38 pounds).
- (b) Chaque équipe utilise un jeu de huit pierres avec une poignée de même couleur et individuellement identifiées par des marquages visibles. Si une pierre est endommagée et devient injouable, une pierre de remplacement est utilisée. Si aucune pierre de remplacement n'est disponible, une pierre déjà jouée au cours de la manche est relancée.
- (c) Si une pierre se casse durant le jeu, les équipes font appel à l'esprit du curling pour décider où la pierre devrait être placée. Si aucun accord n'est trouvé, l'end est rejoué.

- (d) Si une pierre se retourne dans sa course ou s'immobilise sur la tranche ou sur le haut, elle est immédiatement retirée du jeu.
- (e) Si la poignée d'une pierre se détache durant le lancer, le joueur peut choisir soit de laisser le jeu tel qu'il est, soit de relancer la pierre après que toutes les pierres déplacées aient été remises dans leurs positions d'avant l'incident.
- (f) Une pierre qui ne s'arrête pas entièrement au-delà de la limite intérieure de la ligne des cochons (hog line) du côté où se déroule le jeu est retirée du jeu immédiatement, sauf si elle touche une autre pierre, auquel cas elle reste en jeu.
- (g) Une pierre qui franchit complètement la limite extérieure de la ligne de fond est retirée du jeu immédiatement.
- (h) Une pierre qui touche un diviseur ou une ligne de côté est retirée du jeu immédiatement et doit être empêchée d'entrer sur une piste voisine.
- (i) Une pierre ne peut être mesurée que visuellement jusqu'à ce que la dernière pierre de la manche se soit arrêtée, sauf pour déterminer si une pierre est en jeu, ou avant de jouer la deuxième, troisième, quatrième ou cinquième pierre d'une manche, pour déterminer si une pierre est dans la zone de garde libre ou la no tick zone.
- (i) Les équipes ne doivent pas modifier leurs pierres de jeu, ni y placer d'objet quelconque.

R3. LES EQUIPES

- (a) Une équipe est composée de quatre joueurs. Une équipe peut aussi inclure un cinquième joueur, agissant en tant que remplaçant et des officiels d'équipe. Chaque joueur lance deux pierres par manche, consécutivement et en alternance avec son adversaire.
- (b) Une équipe déclare la rotation de ses lancers et les fonctions de capitaine (skip) et vice- capitaine (vice-skip) avant le début d'une partie, et se tient à cette rotation et ces fonctions tout au long de la partie en accordance avec (d) (ii). Une équipe qui change délibérément la rotation de ses lancers ou les fonctions durant une partie sera déclarée forfait, sauf si cela a été effectué lors de l'entrée d'un remplaçant.

- (c) Si un joueur est dans l'incapacité de lancer une ou les deux pierres qui lui sont allouées lors d'un end, l'équipe peut :
- I. Immédiatement faire entrer un remplaçant à la place du joueur sortant. Le joueur remplacé ne peut pas reprendre la partie. Si elle le souhaite l'équipe peut changer l'ordre de jeu au début de l'end suivant. Le changement de rotation et les places dureront le reste de la partie ; ou
 - II. Continuer avec trois joueurs pour le reste de cet end et de la totalité de l'end suivant. Un joueur qui quitte la partie et ne lance pas toutes ses pierres lors d'un end donné ne peut revenir qu'au début d'un end. Quatre pierres allouées au joueur manquant peuvent être lancées au maximum selon la règle R3 (g)(h). Au terme de ces deux ends consécutifs l'équipe doit continuer la partie avec quatre joueurs lançant des pierres, soit en réincorporant le joueur sorti ou en faisant entrer un remplaçant. A défaut la partie est perdue par forfait.
Chaque équipe n'est autorisée à l'absence d'un joueur (incapable de lancer ses pierres allouées) qu'une fois par partie.
- (d) Une équipe ne peut pas jouer avec moins de trois joueurs, tous les joueurs lançant toutes les pierres à eux attribuées lors de chaque manche.
- (e) En compétition, lorsque des remplaçants sont autorisés, un seul remplaçant peut être inscrit et utilisé durant la compétition considérée. En cas de non- respect, l'équipe coupable sera déclarée forfait.
- (f) Si un joueur lance la première pierre qui lui a été allouée lors d'une manche et ne peut lancer la deuxième pierre qui lui a été allouée, si le joueur n'est pas immédiatement remplacé, la procédure pour le restant de la manche (end) est la suivante :

Si le joueur est le :

- I. Premier joueur, le deuxième joueur lance la pierre.
- II. Deuxième joueur, le premier joueur lance la pierre.
- III. Troisième joueur, le deuxième joueur lance la pierre.
- IV. Quatrième joueur, le troisième joueur lance la pierre.

- (g) Si un joueur dont c'est le tour de lancer est dans l'incapacité de lancer les pierres qui lui ont été allouées, si le joueur n'est pas immédiatement remplacé, la procédure pour le restant de la manche (end) est la suivante :

Si le joueur est le :

- I. Premier joueur, le deuxième joueur lance trois pierres, puis le troisième joueur lance trois pierres, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
- II. Deuxième joueur, le premier joueur lance trois pierres, puis le troisième joueur lance trois pierres, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
- III. Troisième joueur, le premier joueur lance la première pierre du troisième joueur, puis le deuxième joueur lance la deuxième pierre du deuxième joueur, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
- IV. Quatrième joueur, le deuxième joueur lance la première pierre du quatrième joueur, puis le troisième joueur lance la deuxième pierre du quatrième joueur.

R4. POSITION DES JOUEURS

- (a) Equipe qui ne lance pas :

- I. Durant le processus de lancer les joueurs prennent une position stationnaire le long des lignes de côté, entre les lignes de courtoisie. Cependant :
 - 1) Deux joueurs peuvent prendre une position stationnaire derrière la ligne de fond du côté où se déroule le jeu, mais ne doivent pas interférer avec le choix de position du capitaine et/ou du vice- capitaine de l'équipe qui lance, et
 - 2) Le joueur devant lancer la pierre suivante peut prendre une position stationnaire sur le côté de la piste, derrière les cale-pieds, du côté d'où les pierres sont lancées.
- II. Les joueurs de l'équipe ne lançant pas ne doivent pas prendre de position, ni effectuer aucun mouvement qui pourraient gêner, interférer, distraire ou intimider l'équipe qui lance. Si une telle action se produisait, ou qu'un événement extérieur distrairait un joueur durant son lancer, ce joueur a le choix de laisser le jeu tel quel, ou de rejouer sa pierre après que toutes les pierres déplacées aient été remises dans leurs positions précédant la violation.

(b) Equipe qui lance :

Le capitaine, ou le vice- capitaine lorsque c'est le tour du capitaine de jouer, ou lorsqu'il n'est pas sur la glace, est en charge de la maison.

(c) Le joueur en charge de la maison est positionné au-delà de la ligne des cochons (hog line) et a au moins un pied /roue sur la surface de glace de sa piste du côté où se déroule le jeu quand son équipe lance.

I. Si le capitaine ou le vice-capitaine ne sont pas dans l'aire de jeu et que c'est le tour de l'un des deux de lancer, tout joueur de l'équipe présent sur la glace peut prendre en charge la maison pour cette pierre.

II. Toute position incorrecte des joueurs entraînera le retrait de la pierre et toutes pierres déplacées seront replacées par l'équipe non coupable aux places qu'elles occupaient avant la violation.

R5. LE LANCER

- (a) Sauf si cela a été pré- déterminé, ou décidé en utilisant le tir à la cible, les équipes opposées l'une à l'autre lors d'une partie déterminent à pile ou face quelle formation jouera la première pierre de la première manche (end), après quoi l'équipe qui a marqué en dernier joue la première pierre de la manche (end) suivante.
- (b) Sauf si cela a été pré- déterminé, l'équipe qui joue la première pierre de la première manche (end) a le choix de la couleur de la poignée des pierres pour la partie.
- (c) Les droitiers doivent lancer depuis le cale- pied situé à gauche de la ligne médiane et les gauchers du cale-pied à droite de la ligne médiane. Une pierre lancée du mauvais cale-pied est retirée du jeu, et toutes pierres déplacées sont remises en place à leur position d'avant la violation par l'équipe non fautive.
- (d) La pierre de curling doit être lancée en utilisant sa poignée. Toucher le granit à tout moment après la tee line côté lancer n'est pas autorisé et considéré comme pierre en mouvement touchée avec pour conséquence le retrait de la pierre du jeu.

- (e) Une pierre doit avoir clairement quitté la main avant qu'elle n'atteigne la ligne des cochons (hog line) du côté lancer. Si le joueur ne le fait pas, la pierre est immédiatement retirée du jeu par l'équipe qui lance.
- (f) Si une pierre qui a irrégulièrement franchi la ligne des cochons (hog line) n'est pas immédiatement retirée et touche une autre pierre, la pierre lancée est retirée du jeu par l'équipe qui lance, et toutes pierres déplacées sont remises dans leurs positions d'avant la violation par l'équipe non fautive.
- (g) Une pierre est en jeu, dès qu'elle atteint la tee-line (hog line pour le curling en fauteuil) du côté lancer. Une pierre qui n'a pas atteint la ligne concernée du côté lancer peut- être rendue au joueur et rejouée.
Une pierre est considérée jouée lorsqu'elle atteint la hog line côté lancer.
- (h) Tous les joueurs doivent être prêts à lancer leur pierre à leur tour et ne doivent pas prendre un laps de temps déraisonnable pour jouer.
- (i) Si un joueur joue une pierre appartenant à l'équipe adverse, cette pierre est autorisée à s'arrêter puis est remplacée par une pierre appartenant à l'équipe qui lance.
- (j) Si un joueur lance une pierre alors que ce n'est pas son tour, le jeu continue comme si l'erreur ne s'était pas produite. Le joueur qui a manqué son tour lance la dernière pierre de son équipe pour cette manche (end). S'il est impossible de déterminer quel joueur n'a pas joué à son tour, le joueur qui a lancé la première pierre de la manche pour cette équipe jouera la dernière pierre de cette équipe pour cette manche (end).
- (k) Si un joueur lance par inadvertance trop de pierres lors d'une manche, la manche (end) continue comme si l'erreur ne s'était pas produite et le nombre de pierres allouées au dernier joueur de l'équipe fautive est réduit d'autant. Si le joueur qui lance les dernières pierres de l'end est celui qui lance trop de pierres, la dernière pierre jouée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées sont replacées, par l'équipe non fautive, aux places qu'elles occupaient avant que la faute n'ait lieu.

- (l) Si une équipe lance deux pierres successivement lors du même end :
- I. La deuxième pierre est retirée et toutes les pierres touchées remplacées par l'équipe non fautive aux places qu'elles occupaient avant que la faute n'ait lieu. Le joueur qui a lancé la pierre par erreur la relance en tant que dernière pierre de son équipe pour cet end.
 - II. Si l'infraction n'a pas été relevée avant le lancer d'une pierre ultérieure, la manche est rejouée.
- (m) Si la première pierre d'un end est lancée par l'équipe dont ce n'était pas le tour :
- I. Si l'erreur est découverte alors que seule la première pierre a été jouée, la manche est rejouée.
 - II. Si l'erreur est découverte après que la deuxième pierre de la manche ait été jouée, le jeu se poursuit comme s'il n'y avait pas eu d'erreur.

R6. FREE GUARD ZONE (FGZ) – ZONE DE GARDE LIBRE

- a) Une pierre qui s'arrête entre la ligne de centre (tee line) et la ligne des cochons (hog line) du côté où le jeu se déroule, et qui n'est pas dans la maison, est reconnue comme étant à l'intérieur d'une surface appelée zone de garde libre. Sont également reconnues comme étant en zone de garde libre les pierres en jeu sur ou devant la ligne des cochons (hog line) après qu'elles aient touché des pierres arrêtées dans la zone de garde libre.
- b) Si avant le lancer de la sixième pierre d'une manche (end) une pierre sort, directement ou indirectement une pierre adverse de la zone de garde libre et hors du jeu, la pierre lancée est retirée du jeu et toutes pierres déplacées sont remplacées dans leur position d'avant violation par l'équipe non fautive.

R7. NO TICK-SHOT

- (a) Si, avant le lancer de la sixième pierre d'une manche, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse placée dans la zone de garde libre (FGZ) qui touche la ligne centrale vers une position excentrée ou vers une position à l'extérieur de la fgz, l'équipe non fautive a Le choix de :
 - I. Retirer la pierre lancée du jeu et remplacer toutes les pierres qui ont été déplacées dans leurs positions préalables à la violation ; ou
 - II. De laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées.

- (b) Si la pierre est déplacée de la ligne centrale à une position hors-jeu, la règle R6 (b) de la zone de garde libre est appliquée.
Cette règle ne concerne pas le curling en fauteuil ni les compétitions double mixte.

R8. BALAYAGE

- (a) Le balayage peut s'effectuer dans toutes les directions (sans obligation de couvrir la largeur complète de la pierre), la brosse ne doit pas être levée devant une pierre en mouvement et doit se terminer d'un côté ou de l'autre de la pierre. Lors des parties arbitrées les arbitres observeront le balayage. S'ils constatent une violation lorsqu'une équipe balaie sa propre pierre un avertissement officiel sera donné à toute l'équipe.

Toute infraction semblable(s) durant la même compétition par la même équipe, le suivant s'appliquera :

- I. Si l'infraction se passe au cours du tir à la cible (LSD), la distance maximum sera enregistrée.
 - II. Si l'infraction se passe au cours de la partie l'équipe non fautive a le choix de soit :
 - III.
 - 1) Permettre à la pierre de rester en jeu (si elle considère que l'infraction a été commise pour obtenir un avantage) ou
 - 2) Retirer la pierre lancée et replacer toutes pierres déplacées dans leur position pré-infraction.
- (b) Une pierre stationnaire devra commencer à bouger avant qu'elle ne puisse être balayée. Une pierre mise directement ou indirectement en mouvement par une pierre lancée peut être balayée par un ou plusieurs joueurs de l'équipe à laquelle elle appartient, où que ce soit avant la ligne de centre (tee line) du coté jeu.
- (c) Tous les joueurs peuvent nettoyer la surface de jeu avant le lancer de la prochaine pierre.
- (d) Une pierre en jeu peut être balayée par un ou plusieurs membres de l'équipe qui lance jusqu'à ce qu'elle parvienne à la ligne du centre (tee line) côté jeu.

- (e) Aucun joueur ne peut jamais balayer la pierre d'un adversaire sauf après la tee-line coté jeu, et ne peut commencer à balayer une pierre adverse jusqu'à ce qu'elle ait atteint la tee-line côté jeu.
- (f) Après la tee line coté jeu un seul joueur de chaque équipe peut balayer. Cela peut être n'importe quel joueur de l'équipe qui lance, mais uniquement le capitaine ou vice- capitaine de l'autre équipe.
- (g) Après la tee line une équipe a la priorité pour balayer sa propre pierre, mais elle ne doit pas faire obstruction ou empêcher son adversaire de balayer.
En cas de faute de balayage, l'équipe non fautive peut soit laisser le jeu en l'état ou placer la pierre, ainsi que toutes les pierres qu'elle aurait pu affecter, à l'endroit où elles se seraient trouvées si la faute n'avait pas eu lieu.

Si une faute de balayage (b) à (g) se produit l'équipe non coupable a l'option de permettre le maintien des positions ou de placer la pierre, et toutes pierres qu'elle aurait pu affecter où elles se seraient arrêtées si la violation n'avait pas eu lieu.

R9. PIERRES EN MOUVEMENT TOUCHEES

- a) Entre la ligne tee line du coté lancer et la ligne des cochons (hog line) du coté jeu :
 - I. Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle appartient, ou par leur équipement, cette équipe la retire immédiatement du jeu. Un double toucher avant la hog-line côté lancer par la personne jouant la pierre n'est pas considéré comme une violation.
 - II. Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe adverse, ou par leur équipement, ou par un événement extérieur :
 - 1) Si la pierre était la pierre lancée, elle est relancée
 - 2) Si la pierre n'était pas la pierre lancée, elle est placée là où l'équipe à laquelle elle appartient estime raisonnablement qu'elle se serait arrêtée si elle n'avait pas été touchée.
- b) Au -delà de la ligne des cochons (hog line), coté jeu :
 - I. Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle appartient, ou par leur équipement, on laisse toutes les pierres s'arrêter, après quoi l'équipe non fautive peut soit :

1)Retirer la pierre touchée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées après l'infraction dans leurs positions avant que la violation n'ait eu lieu.

2)Laisser toutes les pierres où elles se sont arrêtées ; ou

3)Placer toutes les pierres où elle considère raisonnablement qu'elles se seraient arrêtées si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.

II.Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe adverse, ou par leur équipement, on laisse toutes les pierres s'arrêter, après quoi l'équipe non fautive place les pierres où elle estime qu'elles se seraient raisonnablement arrêtées si la pierre en mouvement ne les avait pas touchées.

III.Si une pierre en mouvement est touchée par où à cause d'un événement extérieur, on laisse toutes les pierres s'arrêter, puis elles sont placées où elles se seraient arrêtées si l'incident ne s'était pas produit. Si les équipes ne trouvent pas d'accord la pierre est rejouée après que toutes les pierres déplacées aient été replacées dans leur position d'avant violation. Si un accord n'intervient pas sur les positions d'origine, la manche (end) est rejouée.

(c) Pierres de tir à la cible :

- I. Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un équipier de l'équipe qui lance, elle est retirée et enregistrée à 1,996 m.
- II. Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un équipier de l'équipe qui ne lance pas, elle est relancée.
- III. Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un événement extérieur, la pierre est rejouée.

(d)Si une pierre en mouvement est touchée par une pierre rebondissant sur les séparateurs de pistes, l'équipe qui ne lance pas placera la pierre où elle considère raisonnablement qu'elle se serait arrêtée si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.

R10. PIERRES STATIONNAIRES DEPLACEES

- (a) Si une pierre stationnaire qui n'aurait eu aucun effet sur le résultat d'une pierre en mouvement est déplacée par ou à cause d'un joueur ou leur équipement, elle est remplacée dans sa position d'avant violation par l'équipe non fautive.
- (b) Si une pierre stationnaire qui n'aurait eu aucun effet sur le résultat d'une pierre en mouvement est déplacée par ou à cause d'un événement extérieur, elle est remplacée dans sa position d'avant violation avec l'accord des équipes.
- (c) Si une pierre qui aurait modifié le trajet d'une pierre en mouvement est déplacée par ou à cause d'un joueur ou leur équipement, on laisse toutes les pierres s'arrêter, puis l'équipe non fautive peut soit :
 - I. Laisser toutes les pierres où elles se sont arrêtées ; ou
 - II. Retirer du jeu la pierre dont la trajectoire aurait été modifiée et replacer dans leurs positions d'avant violation toutes les pierres qui ont été déplacées après la faute ; ou
 - III. Raisonnablement placer les pierres dans la position où elles se seraient arrêtées si une pierre n'avait pas été déplacée.
- (d) Si une pierre qui aurait modifié le trajet d'une pierre en mouvement est déplacée par ou à cause d'un événement extérieur, on laisse toutes les pierres s'arrêter, puis elles sont remplacées dans les positions dans lesquelles elles se seraient arrêtées si la pierre n'avait pas été déplacée. Si les équipes ne trouvent pas un accord, la pierre est relancée après que toutes les pierres déplacées aient été remplacées dans leurs positions d'avant violation. Si un accord n'intervient pas sur ces positions, la manche (end) est rejouée
- (e) Si un déplacement est causé par une pierre ricochant sur les diviseurs de la piste, les pierres sont remplacées dans leur position d'avant violation par l'équipe qui ne lançait pas.

- (f) Pierres de tir à la cible :
- I. Si une pierre stationnaire est déplacée par ou à cause d'un membre de l'équipe qui lance avant qu'un officiel n'ait pu effectuer la mesure, la pierre sera enregistrée à 1,996 m.
 - II. Si une pierre stationnaire est déplacée par ou à cause d'un membre de l'équipe qui ne lance pas avant qu'un officiel n'ait pu effectuer la mesure, cette pierre est replacée dans sa position d'avant violation par l'équipe qui lance.
 - III. Si une pierre stationnaire est déplacée par ou à cause d'une force extérieure avant qu'un officiel n'ait pu la mesurer, cette pierre est replacée dans sa position d'avant violation par l'équipe qui lance.

R11. EQUIPEMENT

- (a) Aucun joueur n'endommagera la surface de la glace avec son équipement, des empreintes de mains ou de corps. La procédure sera la suivante :
- 1^{er} incident = 1^{er} avertissement officiel sur la glace, dommage réparé
- 2^{ème} incident = 2^{ème} avertissement officiel sur la glace, dommage réparé
- 3^{ème} incident = Dommage réparé, joueur exclu de la partie.
- (b) Aucun équipement ne doit être laissé sans surveillance sur la glace.
- (c) Les équipes ne doivent pas utiliser d'équipement de communication électronique, ou quelque appareil pouvant modifier la voix durant une partie. A l'exception des chronomètres, qui sont limités à donner le temps, l'utilisation d'appareils électroniques qui donnent des informations aux joueurs dans le champ de jeu des athlètes est interdite pendant les parties. Un sifflet ou un autre instrument de signalisation peut être utilisé pour raison médicale et après consultation et approbation écrite de World Curling.
- (d) Lorsqu'un détecteur électronique de hog line est utilisé :
- I. La poignée doit être correctement activée afin qu'elle fonctionne au cours du lancer, ou la pierre sera considérée comme ayant franchi la hog line.

- II. Un gant ou une moufle ne doivent pas être portés sur la main qui lance lors du lancer d'une pierre. En cas d'infraction la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées seront replacées par l'équipe non fautive dans leurs positions d'avant violation.

(e) L'utilisation d'une canne de lancer est restreinte comme suit :

- I. Ne peut être utilisée dans les compétitions de World Curling ou dans les compétitions qualificatives, à l'exception des tournois en fauteuil roulant.
- II. Les joueurs qui choisissent de lancer leur pierre avec une canne de lancer doivent utiliser une canne de lancer pour le lancer de toutes leurs pierres pendant toute la partie.
- III. Une canne de lancer ne doit pas comporter d'avantage mécanique autre que d'agir en tant qu'extension du bras/main.
- IV. Toutes les cannes de lancer doivent être conformes à la réglementation en matière de curling en fauteuil.
- V. Pour l'utilisation d'une canne de lancer lors de compétitions de curling traditionnel, se référer au document « recommandations de la WCF pour l'utilisation de cannes de lancer au curling de loisir »

R12. MARQUAGE DES POINTS (SCORE)

- (a) Le résultat d'une partie est décidé par une majorité de points marqués à la fin du nombre de manches (ends) prévues, ou lorsqu'une équipe concède la victoire à son adversaire, ou lorsqu'une équipe est arithmétiquement éliminée à condition que le nombre minimum d'ends ait été joué. Une équipe qui a été arithmétiquement éliminée peut finir la manche en cours mais aucune autre manche ne sera jouée. Cependant si une équipe est arithmétiquement éliminée au cours de la dernière manche d'une partie, le jeu doit cesser et la manche ne sera pas terminée. S'il y a égalité à la fin des manches (ends) prévues la partie se poursuit par une ou des manches supplémentaires (extra-end). La première équipe qui marque gagne la partie.
- (b) A la fin d'une manche (end), lorsque toutes les pierres ont été jouées, une équipe marque un point pour chacune de ses propres pierres situées dans la maison ou la touchant et qui sont plus près du centre (tee) que celles de l'adversaire.

- (c) Le score d'une manche (end) est définitif lorsque les capitaines ou vice-capitaines en charge de la maison s'accordent sur le nombre de points marqués. Si des pierres qui auraient pu changer le score d'une manche (end) sont déplacées avant cette décision, l'équipe non fautive reçoit le bénéfice de ce qui aurait pu être vérifié par une mesure.
- (d) Lors de la détermination du score d'une manche (end), si les équipes ne peuvent déterminer visuellement quelles pierres sont les plus proches du centre (tee), ou si une pierre touche la maison, un instrument de mesure est utilisé. Les mesures sont prises du centre (tee) à la partie la plus proche de la pierre. Une des personnes sur la glace, pour chaque équipe est autorisée à observer toute mesure effectuée à l'aide d'un instrument de mesure.
- (e) Si deux pierres ou plus sont si proches du centre (tee) qu'il est impossible d'utiliser un instrument de mesure, la décision est prise visuellement.
- (f) Si aucune décision ne peut être prise, soit visuellement, soit à l'aide d'un instrument de mesure, les pierres sont considérées à égalité et :
 - (i) Si la mesure servait à décider quelle équipe remportait la manche (end), la manche (end) est nulle
 - (ii) Si la mesure servait à déterminer des points additionnels, seules les pierres les plus proches du tee sont comptées.
- (g) Si un événement extérieur causait le déplacement de pierres qui auraient pu changer le score avant un accord sur le score, la procédure suivante s'applique :
 - I. Si les pierres déplacées avaient servi à déterminer qui marquait la manche (end), la manche (end) est rejouée.
 - II. Si une équipe est assurée d'un ou plusieurs points et que la mesure aurait déterminé si un ou des points additionnels étaient marqués, l'équipe peut rejouer la manche (end) ou de conserver le(s) point(s) déjà assuré(s).
- (h) Si une mesure est nécessaire pour établir le score correct lors d'un end final et que le résultat de la mesure n'affecte pas l'issue de la partie, le déplacement d'une (de) pierre(s) par une force externe avant que la mesure ne soit complétée n'aura pas pour conséquence de rejouer l'end et le chef-arbitre déterminera le score du dernier end.

- (i) Une équipe ne peut concéder une partie que lorsqu'elle est l'équipe qui lance.
Lorsqu'une équipe concède une partie avant la fin d'une manche (end), le score de cette manche (end) est déterminé à ce moment- la de la manière suivante :
- I. Si les deux équipes ont encore des pierres à jouer on pose des X sur le tableau de marque.
 - II. Si une seule des équipes a joué toutes ses pierres :
 - 1) Si l'équipe qui a joué toutes ses pierres a une ou des pierres qui marquent, les points ne sont pas attribués et on pose un X sur le tableau de marque, sauf si les points déterminent le résultat.
 - 2) Si l'équipe qui n'a pas joué toutes ses pierres a des pierres qui marquent, les points sont affichés au tableau de marque.
 - 3) Si aucune pierre ne marque, un X est posé au tableau de marque.
- (j) Le score final d'un match forfait est enregistré W-L (Win-loss/ gagné-perdu)

- (k) Si une ou les deux équipes ne sont pas disponibles pour débiter la partie à l'heure dite il se passe la chose suivante :

	Equipe # 1	Equipe # 2	Les 2 équipes
0 :00-0 :59 secondes de retard pour le début de la partie	Si seulement équipe #1, pas de pénalité. Utiliser tir à la cible ou pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Score : 0 - 0	Si seulement équipe #2, pas de pénalité. Utiliser tir à la cible ou pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Score : 0 - 0	Si les 2 équipes, pas de pénalité. Utiliser tir à la cible ou pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Score : 0 - 0
1 :00-14.59 (1 :00 -9 :59 Pour le double-mixte	Si l'équipe # 1 est en retard l'équipe #2 a l'avantage de la dernière pierre, un end est considéré comme joué Le score est 0-1	Si l'équipe # 2 est en retard l'équipe #2 a l'avantage de la dernière pierre, un end est considéré comme joué Le score est 1-0	Si les 2 équipes sont en retard un end est considéré comme joué. Utiliser tir à la cible ou pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Le score est 0-0
15 :00-29 :.59 (10 :00 -19 :59 Pour le double-mixte	Si l'équipe # 1 est en retard l'équipe #2 a l'avantage de la dernière pierre, 2 ends sont considérés comme joués Le score est 0-2	Si l'équipe # 2 est en retard l'équipe #2 a l'avantage de la dernière pierre, 2 ends sont considérés comme joués Le score est 2-0	Si les 2 équipes sont en retard 2 ends sont considérés comme joués. Utiliser tir à la cible ou pile ou face (si nécessaire) pour déterminer la dernière pierre du premier end. Le score est 0-0
30 :00 minutes (20 :00 pour le double mixte) – ou plus	Si l'équipe # 1 est en retard elle est forfait et l'équipe #2 est déclarée vainqueur. Le score final est enregistré L et W	Si l'équipe # 2 est en retard elle est forfait et l'équipe #1 est déclarée vainqueur. Le score final est enregistré W et L	Si les deux équipes sont en retard la partie est considérée comme terminée et les deux équipes perdent. Si une équipe « doit » progresser on utilise alors le tir à la cible, sinon la décision sera prise à pile ou face.
Si une équipe a un retard de 1 :00-14 :59 min. (1 :00-9.59 DM)) et que l'autre équipe à un retard de 15 :00- 29.59 min. (10-19.59 DM) deux ends seront considérés comme joués, l'équipe qui avait 1-14.59 min. (1-9.59 DM) min. de retard reçoit l'avantage de la dernière pierre et 1 point.			

R13. PARTIES INTERROMPUES

Si, pour quelque raison que ce soit, une partie est interrompue, elle recommence où le jeu s'est arrêté. Au cas où les pierres devraient être retirées pour la maintenance de la glace, (accord entre le chef-arbitre et le délégué technique World Curling de l'événement), la manche (end) est rejouée.

R14. CURLING EN FAUTEUIL ROULANT

- (a) Les pierres sont lancées d'un fauteuil stationnaire.
- (b) Lorsque la pierre est lancée entre le cale-pied (hack) et la limite extrême du fond de la maison coté lancer, le fauteuil doit être positionné de façon à ce qu'au début du lancer la pierre soit sur la ligne médiane. Lorsque la pierre est lancée entre la limite extrême du fond de la maison et la ligne des cochons (hog line) coté lancer, le fauteuil doit être positionné de façon à ce qu'au début du lancer l'intégralité de la largeur de la pierre soit à l'intérieur des lignes du fauteuil. Lors du lancer aucune partie du corps du joueur qui lance ne peut toucher la glace et les roues du fauteuil doivent être en contact direct avec la glace.
Le lancer de la pierre est effectué avec le bras et la main, ou en utilisant une canne de lancer conforme à la réglementation du curling en fauteuil. Les pierres doivent être clairement lâchées de la main ou de la canne avant qu'elles n'atteignent la ligne des cochons (hog line) coté lancer.
- (c) Durant le processus de lancer les joueurs de l'équipe qui ne lance pas doivent prendre des positions stationnaires derrière la ligne de fond côté lancer mais ne doivent pas interférer avec le choix de position du skip ou du vice-skip de l'équipe qui lance.
- (d) Le balayage n'est pas autorisé.
- (e) En cas d'infraction à la règle de lancer (b) ou (c), la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées seront replacées par l'équipe non fautive à l'endroit où elles se trouvaient avant violation.

(f) Lors des compétitions World Curling en fauteuil roulant, chaque équipe doit avoir quatre joueurs lançant des pierres et être composée de joueurs des deux sexes à tout moment lors des parties. Une équipe violant cette règle sera déclarée forfait.

- I. Ce joueur peut revenir en jeu, à condition de jouer toutes les pierres qui lui sont allouées.
- II. Si les pierres de ce joueur doivent être jouées durant cet end, un remplaçant doit immédiatement entrer sur la glace dans la position du joueur qui a quitté, et l'équipe doit continuer à être composée des deux genres, à défaut la partie est perdue par forfait. Au début de l'end suivant l'équipe peut changer l'ordre de jeu si elle le veut (la nouvelle rotation de joueurs s'appliquera alors pour le reste de la partie).
- III. Si le joueur qui a quitté a joué ses deux pierres, l'équipe doit faire entrer un remplaçant au début de l'end suivant et peut changer l'ordre de jeu si elle le souhaite (la nouvelle rotation de joueurs s'appliquera alors pour le reste de la partie), et le joueur remplacé ne peut plus entrer en jeu.

(g) Toutes les parties se dérouleront en 8 ends.

R15. CURLING DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL

- (a) Les règles du curling en fauteuil (R14) s'appliquent sauf R14 (f) : Au curling double mixte en fauteuil une équipe est composée de deux joueurs, un homme et une femme. Un remplaçant n'est pas autorisé. Une équipe sera forfait pour tous les matchs au cours desquels elle ne peut aligner ses deux joueurs pour la partie entière. Deux officiels d'équipe seront autorisés pour chaque équipe.
- (b) Le curling double mixte en fauteuil se joue comme indiqué en R17, sauf R17(j), puisqu'aucun balayage n'est autorisé à quelque moment que ce soit au curling double mixte en fauteuil.
- (c) Les fauteuils roulants électriques ne sont pas autorisés, sauf si l'athlète utilise un fauteuil roulant électrique pour sa mobilité quotidienne.

R16. CURLING MIXTE

- (a) Une équipe est composée de deux joueurs masculins et de deux joueuses féminines, et les joueurs masculins et féminins doivent lancer les pierres alternativement (M,F,M,F ou F,M,F,M). Les remplaçants ne sont pas autorisés. Deux officiels d'équipe sont autorisés pour chaque équipe.
- (b) Une équipe sera forfait pour chaque partie au cours de laquelle elle n'a pas quatre joueurs jouant la partie complète. Si lors d'un end un joueur est incapable de jouer une ou les deux pierres à lui allouées, l'équipe peut continuer avec trois joueurs pour le reste de cet end et l'intégralité de l'end suivant. Un joueur qui quitte la partie et ne lance pas toutes ses pierres lors d'un end donné ne peut revenir qu'au début d'un end. Au maximum quatre pierres allouées au joueur manquant peuvent être lancées selon la règle R3 (g)(h). Au terme de ces deux ends consécutifs l'équipe doit continuer avec quatre joueurs lançant des pierres. À défaut le match sera perdu par forfait. Chaque équipe est autorisée à l'absence d'un joueur (incapable de lancer ses pierres allouées) une fois par partie.
- (c) Le capitaine (skip) et vice-capitaine (vice skip) peut être quiconque de l'équipe, mais ils doivent être de sexes opposés.

- (d) Toutes les parties mixtes se jouent en 8 ends.
- (e) L'équipe peut avoir un coach et un autre officiel d'équipe. Seules ces personnes peuvent s'asseoir au banc des coachs.

R17. CURLING DOUBLE MIXTE

- (a) Une équipe est composée de deux joueurs, un homme et une femme. Les remplaçants ne sont pas autorisés. Une équipe qui ne joue pas une partie complète avec ses deux joueurs sera déclarée forfait. Deux officiels d'équipe sont autorisés pour chaque équipe.
- (b) Le marquage des points sera le même qu'au curling classique. Les pierres « positionnées » qui sont placées au début de chaque end sont éligibles pour être comptées lors du marquage.
- (c) Chaque partie se déroulera en 8 ends.
- (d) Chaque équipe lancera 5 pierres par end. Le joueur qui lance la première pierre d'une équipe doit également lancer la dernière pierre de cet end. L'autre membre de l'équipe lancera les deuxième, troisième et quatrième pierre de cet end. Le joueur lançant la première pierre peut changer à chaque end.
- (e) Si avant le lancer de la quatrième pierre d'une manche (end) une pierre lancée provoque directement ou indirectement la mise hors-jeu d'une pierre précédemment jouée, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes

Les pierres déplacées seront remises en place par l'équipe non fautive dans les positions qu'elles occupaient avant l'occurrence de la faute.

- (f) Avant le début de chaque manche (end), une équipe placera sa pierre « positionnée » coté jeu, dans l'une des positions appelées A et B. La pierre « positionnée » de l'adversaire sera alors placée sur la position (A ou B) demeurée libre. La situation de ces positions sera la suivante :

I. POSITION A – Position telle que la pierre est partagée par la ligne médiane et se trouve soit directement devant ou directement derrière l'un des trois points sur la glace. Les points sont placés sur la ligne médiane (voir diagramme)

- 1) 4'6" (1,372 m.) du bord le plus extérieur du sommet de la maison.
- 2) 6'6" (1,981 m.) du bord le plus extérieur du sommet de la maison.
- 3) 8'6" (2,591 m.) du bord le plus extérieur du sommet de la maison.
- 4) 10'6" (3,20 m.) du bord le plus extérieur du sommet de la maison.

Lors des rencontres arbitrées le chef-arbitre et le chef-glacier détermineront les positions spécifiques pour chaque piste pour la position A, avant le début de l'entraînement d'avant-match. Cette position devra être conservée pour l'intégralité de la partie.

Lorsque qu'un officiel d'arbitrage n'est pas disponible pour prendre la décision, les équipes détermineront l'emplacement spécifique de la position A, avant le début de l'entraînement d'avant-match et cette position devra être conservée pour l'intégralité de la partie.

II. 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 diagramme).

III. Jeu de puissance (Power play) : Une fois par partie chaque équipe, lorsqu'elle a la décision du placement des pierres, peut utiliser l'option de jeu de puissance pour positionner ces pierres. La pierre dans la maison (B), qui appartient à l'équipe ayant la dernière pierre de cet end, est placée d'un côté ou de l'autre de la maison, le bord arrière de la pierre touchant la tee line, à l'endroit où se rencontrent les cercles des 8 et 10 pieds. La pierre de garde est positionnée du même côté de la piste, à la même distance que celle déterminée pour les gardes centrales (Voir diagramme). L'option de jeu de puissance ne peut être utilisée pour les extra-ends.

(g) L'équipe qui décidera du placement des pierres « positionnées » sera :

- I. Les équipes opposées pour une partie utiliseront le tir à la cible individuel (Last Stone Draw – LSD) pour déterminer laquelle aura la décision pour la première manche (end). L'équipe avec la plus petite distance au tir à la cible aura la décision du placement.
- II. Après la première manche (end), l'équipe ayant perdu la manche (end) décidera du placement.
- III. En cas de manche (end) nulle, l'équipe ayant joué la première pierre de cette manche (end) aura la décision du placement pour la manche (end) suivante. En cas d'end nul suite à une mesure à égalité, l'équipe qui a la décision pour le placement des pierres « positionnées » ne change pas pour l'end suivant.

(h) Si les pierres positionnées sont placées dans la mauvaise position :

- I. Si l'erreur est découverte seulement après le lancer de la première pierre, l'end est rejoué.
 - II. Si l'erreur est découverte après que la deuxième pierre d'un end a été jouée, le jeu continue comme s'il n'y avait pas eu d'erreur.
- (i) L'équipe dont la pierre positionnée est placée en position A (Devant la maison) jouera la première pierre de cet end, et l'équipe dont la pierre est placée en position B (dans la maison) jouera la deuxième pierre de cet end.
- (j) Si une équipe lance une pierre positionnée clairement marquée la dernière pierre jouée par cette équipe est retirée du jeu dès que l'infraction est constatée. Si la même équipe commet la même violation une nouvelle fois durant la même compétition, elle perdra le(s) matchs par forfait.

- (k) Chaque équipe est responsable du placement de ses pierres. Si l'une des équipes retarde le début d'un end son chronomètre sera déclenché. Si les deux équipes retardent le début d'un end le chronomètre de celle qui doit commencer l'end sera déclenché.

Si une équipe utilise son jeu de puissance (power play) elle doit faire connaître sa décision à son adversaire à la fin de la pause de 60 secondes ou après 4minutes30''

(6 minutes 30'' en curling en fauteuil) de la pause de milieu de partie pour permettre à l'adversaire de placer sa pierre pendant la pause. S'il y a un retard le chronomètre de l'équipe demandant le jeu de puissance sera déclenché.

- (l) Lorsqu'une équipe procède au lancer, le joueur qui ne lance pas peut se trouver n'importe où sur la piste utilisée par son équipe. Après le lâcher, un ou les deux joueurs peuvent balayer la pierre lancée et toute pierre mise en mouvement et appartenant à leur équipe partout avant la tee line côté jeu. Ceci est applicable à toutes les pierres lancées par l'équipe, y compris le tir à la cible.
- (m) En cas de violation de la règle du lancer, 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 ne s'était pas produite, cependant le joueur qui a délivré la première pierre de cette manche ne peut délivrer qu'un maximum de deux pierres au cours de cette manche.
- (n) Si une manche doit être rejouée, les choix de la manche d'origine (par exemple position des pierres positionnées, ordre de lancer) doivent demeurer telles qu'ils étaient pour la manche « d'origine ».

Figure No. 1 - Centre Guard

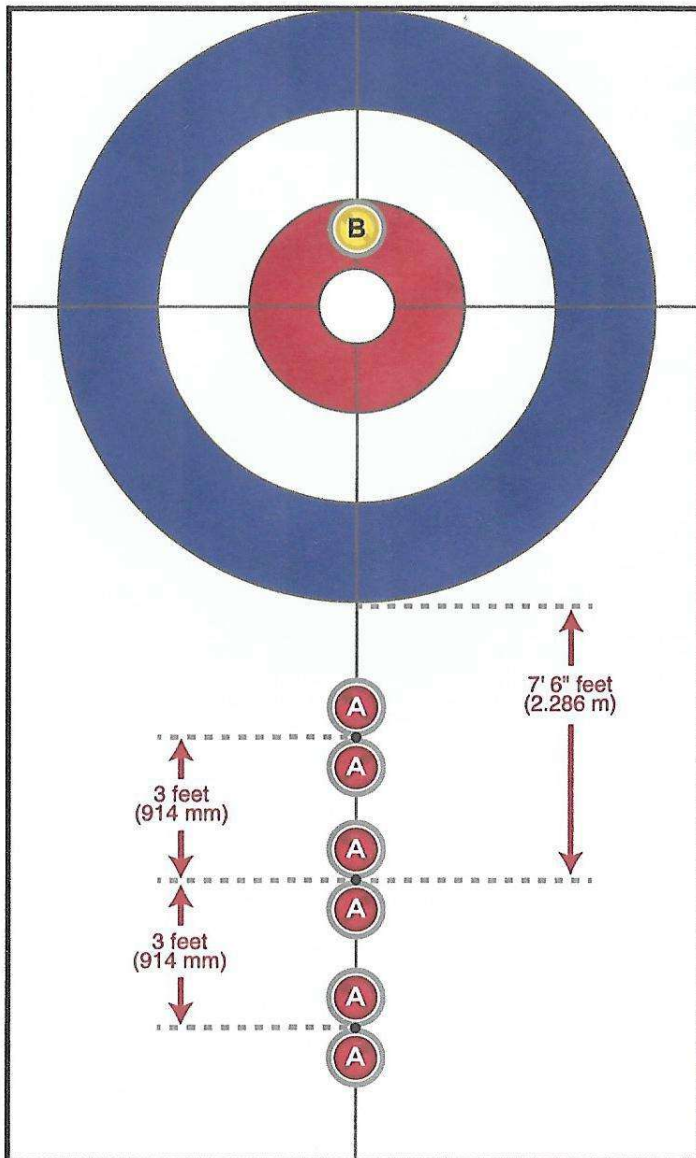
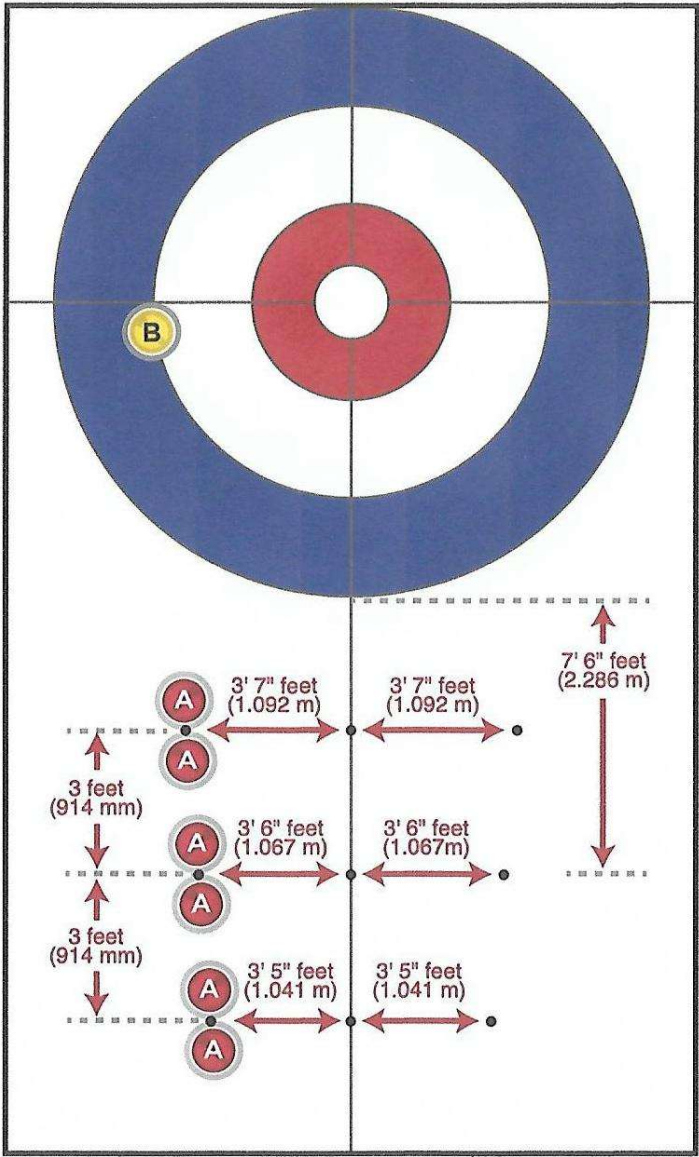


Figure No. 2 - Power Play Option



R18. SUBSTANCES PROHIBEES

L'utilisation de toutes drogues pouvant améliorer les performances, utilisées sans exemption thérapeutique prises consciemment ou non, va contre l'éthique et est interdite. Si un tel usage était constaté, le(s) joueur(s) sera disqualifié de la compétition, son association sera informée et une autre suspension pourrait survenir.

R19. COMPORTEMENT INAPPROPRIE

Une conduite inappropriée, un langage injurieux ou grossier, l'utilisation impropre de l'équipement ou les dommages volontaires de la part de membres de l'équipe sont interdits. Toute infraction pourra résulter en la suspension de(s) contrevenant(s) par l'organisation de curling ayant juridiction.

REGLES DE COMPETITION

C1. GENERALITES

- (a) Les règles de jeu pour les compétitions de World Curling sont les règles actuelles de World Curling. S'il devait y avoir des modifications, elles seraient expliquées durant la réunion des équipes (team meeting).
- (b) World Curling peut supprimer une équipe ou une association membre d'un événement World Curling si, de la seule opinion du bureau, leur présence au championnat pourrait lui porter préjudice ou mettre la sécurité des participants ou la bonne tenue de l'événement en péril.
- (c) Les dates des compétitions World Curling sont déterminées par World Curling.
- (d) Les calendriers des jeux et des événements sont déterminés par World Curling.
- (e) Il est interdit de fumer ou devapoter dans l'aire de compétition des compétitions organisées par World Curling.
- (f) Les règlements et les procédures anti-dopage de World Curling, qui correspondent aux exigences de l'agence Mondiale anti-dopage sont applicables et publiés sur le site internet de World Curling.
- (g) Toutes variations des dimensions de piste recommandées doivent être approuvées par World Curling.
- (h) Lors des championnats organisés par World Curling, des médailles d'or sont accordées à l'équipe classée première, d'argent à l'équipe classée deuxième et de bronze à l'équipe classée troisième. Les 5 joueurs (2 en double mixte, 4 en mixte) et leur coach (ou le coach national si un coach d'équipe n'est pas nommé) reçoivent des médailles. Les membres d'une équipe qui ne prennent pas part à la cérémonie de remise des médailles, sans approbation du délégué de World Curling pour l'événement, ne recevront pas une médaille (physique). Pour les Jeux Olympiques d'hiver, les Jeux Olympiques de la Jeunesse et les jeux paralympiques d'hiver, seuls les joueurs reçoivent des médailles et sont admis sur le podium.

C2. EQUIPES PARTICIPANTES

- (a) Chaque équipe est désignée par son association/fédération.
- (b) Si une équipe désignée ne veut ou ne peut pas participer, son association/fédération désigne une autre équipe.
- (c) Les équipes et leurs officiels pour chaque événement doivent être désignés au moins quatorze jours avant le début de la compétition. Tout changement/ ajout doit être-déclaré avant le début du team meeting.
- (d) Tous les joueurs participant à une compétition World Curling doivent être membres reconnus par leur association/fédération et en règle et en bons termes avec celle-ci.
- (e) Si une association membre se retire ou ne débute pas un championnat, cette association membre sera reléguée d'une division pour la saison suivante.
- (f) Seuls les membres de l'équipe (joueurs ou officiels d'équipe) qui sont présents au début d'un championnat peuvent apparaître sur la feuille de match d'origine. Dans des circonstances exceptionnelles et avec l'approbation d'un panel de 3 personnes (Directeur de compétition World Curling ou son représentant, délégué technique du championnat, chef-arbitre du championnat) une équipe peut être autorisée à inscrire une personne qui n'est pas présente. Si nécessaire un appel peut être adressé au président de World Curling ou à son représentant.
- (g) Un individuel ne peut être listé qu'une fois sur la feuille de match d'origine. Chaque individuel doit choisir d'être listé soit comme joueur, coach ou officiel d'équipe
.
- (h) Un membre de l'équipe doit assister à la réunion des équipes (team meeting). A défaut l'avantage de la dernière pierre lors de la première partie de l'équipe est perdu. Dans des circonstances exceptionnelles et avec l'approbation du délégué technique de l'événement, une équipe peut être autorisée à ne pas assister au team meeting.

Pour les équipes participant aux matchs d'après round-robin, obligation pour minimum un maximum deux membres de l'équipe d'assister à la réunion pour le play-off, ou l'équipe perd les choix (premier ou deuxième entraînement, couleur des pierres etc.) auxquels elle aurait normalement eu droit.

- (i) La rotation des lancers de l'équipe, les positions de capitaine et vice capitaine, le remplaçant et le coach sont inscrits sur la feuille de match de l'équipe remise au chef arbitre à la fin de la réunion des équipes (team meeting). Le team leader/ l'entraîneur national/le traducteur si nécessaire, sont également inscrits. Une feuille de match (papier ou électronique) doit être soumise au chef arbitre 45 minutes avant l'heure de la rencontre, soit pour confirmer la composition d'équipe originale, ou pour signaler un changement.
- (j) Une équipe doit commencer chaque partie avec quatre joueurs (deux pour le double mixte) lançant des pierres. Une équipe sera forfait à chaque partie qu'elle ne peut commencer avec 4 joueurs (2 pour le double mixte). Dans des circonstances exceptionnelles, et avec l'approbation d'un panel de trois personnes (Le directeur de compétition ou son représentant, le délégué technique de la compétition et le chef-arbitre de la compétition), une équipe peut être autorisée à débiter une partie avec trois joueurs. Si nécessaire un appel peut être fait auprès du (de la) Président(e) de la WCF ou de son représentant.
- (k) Lorsqu'un match est en cours, les membres de l'équipe dans l'aire de jeu officielle peuvent si la disposition des lieux le permet, communiquer avec celle-ci depuis leur position hors de l'aire de jeu des athlètes. Ceci ne s'applique que si l'équipe est celle qui ne lance pas. Il est interdit de crier et l'équipe ne doit pas distraire l'équipe qui lance et doit être de la position des joueurs en tant qu'équipe qui ne lance pas(R4).
Le remplaçant et deux officiels d'équipe peuvent participer aux entraînements pré-championnat et pré-matchs.
Pendant le lancer du tir à la cible la communication est interdite ; entre le lancer des deux pierres la communication est autorisée.
Les membres de l'équipe dans l'aire de jeu officielle peuvent regarder la diffusion de leur propre partie, sans son (y compris écouteurs). Pour toute violation la personne concernée sera exclue de l'aire de jeu officielle pour cette partie. Toute violation suivante aura pour conséquence l'absence de quiconque de l'équipe dans l'aire de jeu officielle pour le reste de l'événement.

C3. UNIFORMES / EQUIPEMENT

- (a) Tous les membres d'une équipe portent un uniforme identique et des chaussures appropriées lorsqu'ils pénètrent dans l'aire de jeu pour des parties ou des sessions d'entraînement. L'équipe porte des uniformes de jeu de couleur claire lorsque les pierres qui lui ont été assignées ont des poignées de couleur claire, et des uniformes de jeu de couleur foncée lorsque les pierres qui lui ont été assignées ont des poignées de couleur foncée. La couleur et le style de ces vêtements doivent être déclarés à World Curling et approuvés par elle avant le début de chaque compétition.
Les spécifications pour les uniformes d'équipe, le processus d'approbation etc. peuvent être trouvées dans la politique d'uniforme de World Curling.
- (b) La publicité est autorisée sur les vêtements ou l'équipement des joueurs en strict respect avec les indications publiées par World Curling. World Curling peut, à sa seule discrétion, interdire l'utilisation de tout vêtement ou équipement qu'elle juge inacceptable ou inopportune pour une compétition World Curling.
- (c) Tout membre de l'équipe ne portant pas la tenue de jeu appropriée sera interdit d'aire de jeu.
- (d) Les rubans de sensibilisation, les brassards ou tout autre symbole de sensibilisation sont interdits dans l'aire de jeu.
- (e) Chaque joueur doit déclarer un instrument de balayage conforme aux règles au début du match, et seul ce joueur peut utiliser cet instrument. Exception : Paragraphe (g) Pénalité : Si un joueur balaye une pierre avec l'instrument de balayage d'une autre personne, la pierre sera retirée du jeu. Si un joueur balaye une pierre adverse avec l'instrument de balayage d'une autre personne la pierre sera placée par l'équipe non fautive où elle se serait arrêtée si l'infraction n'avait pas eu lieu.
- (f) Les joueurs ne peuvent pas changer leur brosse pendant une partie, sauf autorisation expresse du chef-arbitre. Si un changement intervenait sans autorisation, l'équipe perdrait le match par forfait.

- (g) Si un remplaçant entre en jeu, tous les joueurs doivent utiliser la brosse (tête de balai) préalablement utilisés pour les mêmes positions et fonctions. Pénalité : Si une nouvelle brosse est utilisée pour cette partie ou si les brosses ne sont pas utilisées pour les mêmes positions/fonctions qu'avant le changement de composition, l'équipe perd le match par forfait.
- (h) Tout équipement utilisé dans l'aire de jeu lors de compétitions World Curling doit être conforme à la déclaration de principes de World Curling pour l'équipement de compétition, tels que définis et publiés sur le site internet de World Curling. Les raisons pour qu'un équipement puisse ne pas être approuvé incluent, mais ne se limitent pas à : Dommages à la surface de la glace, non-respect des règles ou standards (par exemple outils de communication électronique), matériels de mesure des performances qui donnent un avantage anormal, défaut d'enregistrement du matériel au bureau de World Curling dans les délais impartis.
- (i) Pénalité pour l'utilisation lors de compétitions de World Curling de matériels ne se conformant pas à la déclaration de principes établie par World Curling pour l'équipement de compétition :
 - I. Première faute d'une équipe durant une compétition – Le joueur est disqualifié de la compétition et l'équipe perd le match par forfait.
 - II. Deuxième faute d'équipe durant une compétition – L'équipe est éliminée de la compétition et tous les joueurs ne pourront jouer en compétition World Curling pour une période de 12 mois.
- (j) Pour l'équipement du curling en fauteuil roulant, merci de voir le règlement du curling en fauteuil roulant.

C4. ENTRAINEMENT D'AVANT MATCH

- (a) Avant le début de chaque partie lors de compétitions World Curling, chaque équipe a droit à un échauffement sur la piste sur laquelle elle jouera.
- (b) La durée de l'entraînement d'avant-match est de 7 minutes pour le double-mixte et 9 minutes pour tout autre événement. L'heure de début de l'entraînement d'avant-match sera communiqué lors du team meeting.

- (c) Le calendrier pour les entraînements d'avant-match sera prédéterminé dans la mesure du possible, en se basant sur le critère que chaque équipe s'entraîne un même nombre de fois en premier et en deuxième. Pour les parties de round-robin où cela ne peut être prédéterminé on aura recours à un pile ou face.
- (d) Lors des parties d'après round-robin, lorsque la dernière pierre du premier end a été prédéterminée, l'équipe lançant la dernière pierre du premier end s'entraîne en premier.
- (e) Si le glacier principal l'estime nécessaire, la glace sera nettoyée et la piste perlée à nouveau (pebble) après l'échauffement d'avant match.

C5. DUREE DES PARTIES

- (a) Dans les compétitions prévues en 10 manches (ends), Un minimum de 8 ends doit être joué lors du tour final et un minimum de 6 ends pour toutes les autres parties.
- (b) Dans les compétitions prévues en 8 manches (ends), un minimum de 6 manches (ends) doit être joué.

C6. CHRONOMETRAGE DES PARTIES

- (a) Un temps de réflexion déterminé et enregistré est alloué à chaque équipe, et visible pour les équipes durant toute la partie.
 - I. Pour une partie en 10 manches (ends) : 38 minutes
 - II. Pour une partie en 8 manches : 30 minutes
 - III. Pour le curling en fauteuil : 38 minutes
 - IV. Pour le double mixte en fauteuil : 26 minutes
 - V. Pour le double mixte) : 22 minutes

- (b) Lorsqu'une équipe retarde le début d'une partie, le temps de jeu alloué à chaque équipe est minoré par le montant déterminé ci-dessous pour chaque end considéré comme joué (la règle de curling R12 (k) est appliquée).
- I. Pour une partie en 10 ends ou en 8 ends : 3 minutes 45 secondes
 - II. Pour le curling en fauteuil : 4 minutes 45 secondes
 - III. Pour le double mixte en fauteuil : 3 minutes 15 secondes
 - IV. Pour le double mixte : 2 minutes 45 secondes pour chaque end considéré comme joué (la règle de curling R12 (k) est appliquée).
- (c) Lorsque des manches supplémentaires (extra-ends) sont nécessaires, les chronomètres de la partie sont réinitialisés et chaque équipe reçoit
- I. Pour les parties en 10 ou 8 ends : 4 minutes 30 secondes
 - II. Pour le curling en fauteuil : 6 minutes
 - III. Pour le double mixte en fauteuil : 4 minutes
 - IV. Pour le double mixte : 3 minutes
- (d) La partie, et chaque end démarrent lorsque le temps de pause alloué est expiré. Le chronomètre de jeu de l'équipe qui lance ne courra pas au début de la partie/end sauf si cette équipe retarde le jeu (pas de mouvement vers l'avant dans le hack ou pierre non lâchée de la canne de lancer) auquel cas son chronomètre sera mis en route. S'il n'y a pas de retard, le premier chronomètre mis en route sera celui de l'équipe qui lance la deuxième pierre.
- (e) Une fois respectés tous les critères ci-dessous, l'équipe qui ne lance pas devient l'équipe qui lance et son chronomètre est mis en route lorsque :
- I. Toutes les pierres en jeu se sont arrêtées ou ont traversé la ligne de fond et
 - II. Les pierres qui ont été déplacées suite à une infraction par l'équipe qui lance ont été replacées dans leur position d'avant violation et
 - III. L'aire de jeu a été libérée pour l'autre équipe, que la personne en charge de la maison s'est retirée derrière la ligne de fond et que le lanceur et les balayeurs se sont positionnés sur les côtés de la piste.

- (f) Le chronomètre d'une équipe s'arrête lorsque la pierre a atteint la tee-line (hog line en curling en fauteuil) côté lancer.
- (g) Une équipe ne peut lancer que lorsque son chronomètre est en fonction ou prêt à être mis en fonction.
- (h) Si des pierres doivent être repositionnées suite à un incident causé par une force extérieure, les chronomètres des deux équipes sont arrêtés.
- (i) Les chronomètres de jeu sont stoppés à chaque fois qu'un arbitre intervient.
- (j) Après que les équipes se soient accordées sur le score d'un end intervient une pause au cours de laquelle les deux chronomètres de jeu sont stoppés. Si une mesure est nécessaire l'arrêt débute à la fin de la mesure. La durée des arrêts entre les manches (ends), qui peut varier selon les demandes des télévisions ou de facteurs extérieurs, est déterminé pour chaque compétition et précisé lors de la réunion des équipes (team meeting). Lorsqu'un arrêt dure trois minutes ou plus, les équipes sont averties lorsqu'il ne reste plus qu'une minute d'arrêt. Le chronomètre de jeu de l'équipe qui lance démarre automatiquement à la fin de l'arrêt ou lorsque la pierre lancée atteint la tee line (hog line pour le curling en fauteuil). La première pierre ne peut être lancée avant qu'il ne reste que 10 secondes ou moins de l'arrêt. La durée de l'arrêt sera normalement de :
 - I. 1 minute à la fin de chaque manche (end), sauf comme expliqué en (ii) ci-dessous. En double-mixte, lorsque les joueurs sont responsables du placement des pierres stationnaires avant chaque end, 30 secondes seront ajoutées au temps entre les ends. Les équipes peuvent communiquer avec les membres de l'équipe dans l'aire de jeu officielle si les conditions d'organisation le permettent.
 - II. 5 Minutes à la fin de la manche (7 minutes en double-mixte en fauteuil) qui définit le milieu de la partie. Les équipes sont autorisées à se rencontrer, à l'intérieur de l'aire de jeu avec tout joueur et officiel d'équipe autorisé à être dans l'aire de jeu officielle pour cette partie.

- (k) Si un joueur est autorisé à relancer une pierre, l'arbitre décide si le temps nécessaire doit être déduit de la partie pour cette équipe.
- (l) Si une manche (end) doit être rejouée, les chronomètres de jeu sont réajustés au temps relevé à la fin de la manche (end) précédente.
- (m) Si un arbitre constate qu'une équipe retarde sans raison une partie, l'arbitre averti le capitaine (skip) de l'équipe fautive et, après cet avertissement, si la prochaine pierre lancée n'a pas atteint la ligne de centre.(tee-line ou hog line pour le curling en fauteuil) coté lancer dans les 45 secondes, la pierre est immédiatement retirée du jeu.
- (n) Chaque équipe doit terminer sa partie dans le temps imparti, ou est forfait. Si une pierre atteint la ligne de centre (tee-line), ou la hog line pour le curling en fauteuil, coté lancer avant que le temps n'expire, la pierre est considérée comme lancée dans les temps.
- (o) Une équipe dont le chronomètre ne s'est pas arrêté suite à une erreur de chronométrage verra le double du temps constaté additionné à son chronomètre.
- (p) Une équipe dont le chronomètre n'a pas décompté le temps suite à une erreur de chronométrage (Chronomètre ne fonctionnant pas.) n'aura pas de temps déduit de son chronométrage, mais le même laps de temps sera ajouté à celui de l'équipe adverse.
- (q) Une équipe dont le chronomètre ne s'est pas arrêté suite à une erreur de chronométrage (Chronomètre continuant trop longtemps) se verra rajouté le temps agréé.

C7. TEMPS MORTS D'EQUIPE/ TEMPS MORTS TECHNIQUES

- (a) Un temps mort d'équipe sera autorisé lors de toutes compétitions World Curling, que le jeu soit chronométré ou pas.
- (b) Chaque équipe peut demander un temps mort d'équipe de 60 secondes du coach lors de chaque partie, et un temps mort d'équipe de 60 secondes lors de chaque manche supplémentaire (extra end).
- (c) Les procédures pour les temps morts d'équipe sont les suivantes :
 - i. Seuls les joueurs sur la glace peuvent demander un temps mort d'équipe.
 - ii. Un temps mort d'équipe peut être demandée par n'importe quel membre de l'équipe présent sur la glace uniquement lorsque le son chronomètre de jeu est en route. Les joueurs signalent un temps mort d'équipe en formant un T avec leurs mains.

- iii. Un temps mort d'équipe (lorsque le chronomètre est arrêté), débute dès que le temps mort est demandé et consiste en un « temps de trajet » plus 60 secondes pour atteindre l'équipe. La durée du temps de trajet sera déterminée par le chef arbitre pour chaque événement et sera donné à chaque équipe, qu'elle ait ou non un officiel d'équipe déclaré, et qu'un membre de l'équipe issu de l'aire de jeu des officiels d'équipe vienne ou pas sur l'aire de jeu des athlètes. Si l'aire de jeu des officiels d'équipe est située d'un côté des temps de trajet différents seront définis pour les ends côté jeu et côté opposé.
Si l'aire de jeu des officiels d'équipe est située à des points opposés de la piste le temps de trajet sera le même pour les ends côté jeu et côté opposé.
 - iv. Un seul membre de l'équipe qui lance, dans l'aire de jeu officielle de l'équipe et un traducteur si nécessaire sont autorisés à rencontrer l'équipe. Cette ou ces personne(s) suivront le chemin d'équipe établi. Lorsque des allées jouxtent la piste cette (ces) personne(s) ne doit(vent) pas se tenir sur la glace. Les membres de l'équipe dans l'aire de jeu officielle qui ne lance pas sont autorisés à communiquer avec son équipe pendant le temps de déplacement et les 60 secondes de temps mort, mais il doit cesser de communiquer dès que l'équipe qui a demandé le temps mort reprend le jeu.
 - v. L'équipe est avertie lorsqu'il ne reste plus que 10 secondes avant la fin du temps mort d'équipe.
 - vi. Lorsque le temps mort est terminé, la (les) personne (s) de l'aire de jeu officielle de l'équipe doit(vent) s'arrêter de converser avec l'équipe et quitter immédiatement l'aire de jeu.
- (d) Un temps mort technique peut être demandé par une équipe pour réclamer une décision, pour une blessure ou dans d'autres circonstances similaires. Les chronomètres de jeu sont stoppés durant les temps morts techniques. Seuls les joueurs sur la glace peuvent participer à un temps mort technique. Les officiels d'équipe ou le remplaçant ne peuvent le faire qu'à la discrétion (invitation) du chef-arbitre.

C8. ALLOCATION DES PIERRES/TIR A LA CIBLE

- (a) L'équipe inscrite en premier sur le calendrier des parties du premier tour (round robin) joue les pierres avec les poignées de couleur foncée ; l'équipe inscrite deuxième joue les pierres avec les poignées de couleur claire.
- (b) Pour les parties nécessitant le tir à la cible individuel (Last stone draw – LSD), à la fin de l'échauffement d'avant match, deux pierres sont lancées au dolly. Par des joueurs différents – La première curlant dans le sens des aiguilles d'une montre, la deuxième dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il est alloué un maximum de 60 secondes aux équipes pour lancer chaque pierre de tir à la cible. Si la pierre est lancée avant l'annonce officielle, n'a pas atteint la tee line côté lancer avant 60 secondes (observé par un arbitre) ou est lancée avec la mauvaise rotation, elle sera enregistrée à la distance maximum (1.996 m.).

Un remplaçant effectuant un tir à la cible ou balayant n'est pas obligé de jouer la partie. N'importe lesquels des 5 joueurs peuvent lancer et/ou balayer ou tenir le balai pour toute pierre de tir à la cible du moment qu'il y a un maximum de 4 joueurs sur la glace durant le tir à la cible. Le balayage est autorisé (sauf au curling en fauteuil). Les têtes de brosses (pads) qui seront utilisées durant la partie doivent également l'être pour le balayage d'une pierre de tir à la cible. Lorsqu'un remplaçant lance ou balaie une pierre de tir à la cible il doit utiliser la tête de brosse (pad) du joueur qu'il remplace pour le tir à la cible.

En double mixte les deux joueurs doivent être sur la glace, et pour tous les autres événements un minimum de trois joueurs doit être sur la glace. Si tel n'est pas le cas la(les) pierre(s) de tir à la cible serait(ent) enregistrée(s) à la distance maximum.

En curling en fauteuil : Si l'équipe a 4 joueurs d'un genre sur la glace durant le tir à la cible, les résultats de celui-ci sera enregistré à la distance maximum. La première pierre sera mesurée puis retirée du jeu avant le lancer de la deuxième. Les distances de chaque pierre seront additionnées et donneront à l'équipe son total de tir à la cible pour la partie. L'équipe obtenant le plus petit total a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si les totaux des tirs à la cible pour les deux équipes sont les mêmes, les tirs à la cible individuels sont comparés et le meilleur a le choix de la première ou la dernière pierre du premier end.

Lorsque les deux équipes ont les mêmes distances de tirs à la cible individuels, un pile ou face sera effectué pour décider de ce choix.

(c) Les distances des tirs à la cible seront mesurées et enregistrées de la manière suivante :

- I. Toutes les mesures seront effectuées du tee à la partie de la pierre la plus proche, mais les distances des tirs à la cible seront exprimées en centimètres du tee au centre de la pierre.
- II. Le rayon officiel à utiliser pour les championnats WCF est 142 mm.
- III. Il faut ajouter le rayon de 142 mm. à toutes mesures obtenues.
Cela signifie que pour une pierre hors de la maison la distance est de 1,854 m. + 142mm. = 1.996 m.
- IV. Les pierres couvrant le tee seront mesurées à partir de deux points (trous) au bord du cercle des 4 pieds. Ces deux endroits forment un angle à 90° par rapport au trou central et sont à 610 mm. (Deux pieds) du trou central.

(d) Le nombre de pierres de tir à la cible, et le nombre de lancers dans le sens et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre seront déterminés pour chaque compétition suivant le nombre de rencontres du round-robin. Sur la base de la feuille de match d'origine, les quatre joueurs (2 en double mixte) doivent effectuer le nombre minimum de lancers. En cas de violation de cette règle et que les obligations minima ne soient pas effectuées, les tirs à la cible correspondants seront enregistrés à 1,996 m.

- I. Les pierres de tir à la cible lancées par un remplaçant ne peuvent être combinées à la fin des parties prises en compte pour le calcul du DSC qu'avec celles d'un seul autre joueur, de manière à ce que ce joueur ait effectué le minimum requis de tirs à la cible.
- II. Si une équipe débute une compétition avec quatre joueurs mais que, pour quelque raison que ce soit, un joueur ne peut effectuer le minimum requis de tirs à la cible, chacune de ses pierres non lancées sera enregistrée à 1,996 m.

Matches de round-robin pris en compte	Nombre de pierres de tir à la cible prises en compte	Minimum pour chaque joueur
3	6	Une pierre des 4 requises par équipe 2 sam* et 2 siam*
4	8	2 pierres, 1 sam + 1 siam
5	10	2 pierres, 1 sam + 1 siam
6	12	2 pierres, 1 sam + 1 siam
7	14	3 pierres, minimum 1sam+1 siam
8	16	3 pierres, minimum 1sam+1 siam
9	18	4 pierres, 2 sam + 2 siam
10	20	4 pierres, 2 sam + 2 siam
11	22	4 pierres, 2 sam + 2 siam
12	24	5 pierres, minimum 2sam+2 siam
13	26	6 pierres, minimum 3sam+3 siam

*Sam = Sens des aiguilles d'une montre – Siam = Sens inverse

- (e) En double mixte et double mixte en fauteuil chacun des joueurs lance le même nombre de pierres dans le sens et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. En cas de nombre de parties impair, une variation d'une rotation par joueur se produira.
- (f) Lorsqu'un round robin (un groupe) a lieu dans des compétitions World Curling, chaque équipe rencontrant toutes les autres, la couleur des pierres et la dernière pierre de la première manche (end) du tour final est déterminée comme suit :
- I. L'équipe avec le meilleur ratio victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres et de jouer la dernière pierre de la première manche (end) ;
 - II. Si les équipes ont le même nombre de victoires/défaites, l'équipe la mieux classée a le choix de la couleur des pierres ou de la dernière pierre de la première manche (end) ;
- (g) Au cours des compétitions World Curling, lorsque les équipes jouent un round-robin en poules séparées, pour les matchs d'après round-robin, les choix pour la couleur de poignée de pierre et jouer en dernier lors du premier end sont déterminés comme suit :
- I. Lorsqu'une équipe mieux classée de n'importe quel groupe joue une équipe moins bien classée, l'équipe la mieux classée a le choix de la couleur des pierres et de jouer la dernière pierre du premier end.
 - II. Lorsque deux équipes avec le même classement de groupe s'affrontent, l'équipe avec le meilleur tir à la cible général (DSC) a le choix de soit premier ou second entraînement ou de la couleur de poignée. La procédure régulière de tir à la cible (LSD sans exigence minimum) déterminera quelle équipe a le choix de lancer la dernière pierre du premier end.
- (h) Lors des compétitions WCF, si les équipes jouent en deux groupes et que 6 équipes sont qualifiées pour les play-offs le choix de la couleur de poignée et de jouer la première ou deuxième pierre de la première manche (end) est déterminé comme suit :
- I. Lorsque l'équipe classée première d'un groupe rencontre l'équipe classée deuxième ou troisième, l'équipe classée première a le choix de la couleur de pierre et de jouer la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si une équipe classée première rencontre l'autre équipe classée première, l'équipe avec la moyenne des tirs à la cible (DSC) la plus faible a le choix soit du premier ou deuxième entraînement, soit de la couleur de poignée. La procédure normale de tir à la cible (sans exigence minimum) déterminera quelle équipe a le choix de la dernière pierre du premier end.
 - II. Lorsque l'équipe classée deuxième d'un groupe rencontre l'équipe classée troisième, l'équipe classée deuxième a le choix soit du premier ou deuxième entraînement, soit de la couleur de pierre et de jouer la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si une équipe classée deuxième rencontre l'autre équipe classée deuxième, l'équipe avec la moyenne des tirs à la cible (DSC) la plus faible a le choix de la couleur de poignée. La procédure normale de tir à la cible (sans exigence minimum) déterminera quelle équipe a le choix de la dernière pierre du premier end.

- III. Si une équipe classée troisième rencontre l'autre équipe classée troisième, l'équipe avec la moyenne des tirs à la cible (DSC) la plus faible a le choix soit du premier ou deuxième entraînement, soit de la couleur de poignée. La procédure normale de tir à la cible (sans exigence minimum) déterminera quelle équipe a le choix de la dernière pierre du premier end.
- (i) Lorsqu'un double round-robin en un groupe est joué en compétitions World Curling, la couleur des pierres et la dernière pierre du premier end du play-off est déterminée comme suit :
 - I. L'équipe avec le meilleur ratio de victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres et de jouer la dernière pierre de la première manche (end).
 - II. Si les deux équipes ont le même ratio de victoires/défaites et qu'une équipe a remporté ses deux matchs face à l'autre en round-robin, cette équipe a le choix de la couleur des pierres et de la dernière pierre de la première manche (end).
 - III. Si les deux équipes ont le même ratio de victoires/défaites et que chacune l'a emporté une fois face à l'autre en round-robin l'équipe avec la meilleure moyenne de tir à la cible (DSC) a le choix soit de la couleur des pierres, soit de la dernière pierre de la première manche (end).

C9. PROCEDURE DE CLASSEMENT DES EQUIPES/TIR A LA CIBLE COLLECTIF (DSC)

- (a) Lors de la phase de round-robin d'un événement, les équipes à égalité de victoires/défaites seront classées à égalité et listées par ordre alphabétique, par leur code de trois lettres. Les équipes n'ayant pas encore joué sont classées en dernier sans rang et listées dans l'ordre de leur code de trois lettres.
- (b) Les critères suivants (dans l'ordre) seront utilisés pour classer les équipes au sein de chaque groupe à la fin du round robin : Les équipes seront classées en fonction du décompte de leurs victoires/défaites.
 - I. Si deux équipes sont à égalité, celle qui a remporté leur rencontre en premier tour (round robin) sera classée devant ;
 - II. Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité les résultats des rencontres entre les équipes à égalité déterminera leur classement (Si cette procédure permet un classement pour certaines équipes mais pas toutes, alors les résultats des rencontres entre les équipes encore à égalité déterminera le classement) ;
 - III. Pour les équipes restantes, dont le classement ne peut être déterminé ni par (i) ou (ii) ou (iii), le classement est déterminé par le tir à la cible collectif (DSC) décrit en (e).
- (c) Lorsque les équipes s'affrontent dans des groupes séparés et que le classement fusionné est utilisé pour déterminer le classement à la fin du round-robin (pour le classement final ou pour les matchs d'après round-robin), le classement sera établi en comparant les tirs à la cible des équipes de tous les groupes ayant le même classement, le meilleur tir à la cible étant classé devant.

(d) Les critères suivants seront utilisés pour classer les équipes au terme d'une compétition :

- I. Lors des événements sans play-off le classement final est déterminé par ce qui est décrit en (b), et si nécessaire par (c)
- II. Lors des événements avec play-off, le classement final est déterminé par le système de play-off utilisé et ce qui est décrit en d (iii), (iv) et (v)
- III. Lors d'événements sans points de qualification Olympique ou Paralympique et où une seule défaite élimine l'équipe, les équipes éliminées durant la même session seront classées à égalité et listées par ordre alphabétique selon leur code de trois lettres.
- IV. Lors d'événements avec points de qualification Olympiques ou Paralympique où une seule défaite élimine une équipe de l'événement, les équipes éliminées au cours de la même session seront classées comme suit
 - Si toutes les équipes proviennent du même groupe, elles seront classées dans le même ordre qu'après le round-robin.
 - Si les équipes proviennent de groupes différents, elles joueront un ou plusieurs matchs de classement, selon le nombre d'équipes concernées, pour déterminer le classement final.
 - Pour le cas où la session concerne la relégation de l'événement, aucun match de classement ne sera joué et le classement final des équipes sera déterminé comme décrit en (c)

(e) Si une ou plusieurs équipes ne peuvent commencer, finir ou sont disqualifiées lors d'un événement, ce qui suit sera appliqué :

- I. Une équipe ne commence pas (DNS)
 - Si le calendrier est remodelé, l'équipe n'est listée nulle part.
 - Si le calendrier ne peut être remodelé, l'équipe est classée dernière avec la mention DNS. Si plusieurs équipes n'ont pas commencé, les équipes seront listées par ordre alphabétique selon leur code de trois lettres.

- II. Si une partie d'après round-robin déterminante pour le classement final ne peut être jouée car les deux équipes ne sont pas en mesure de jouer, les équipes seront classées à égalité à la place la plus basse et listée avec leur code à 3 lettres. La seule exception à cela serait si le classement détermine également la promotion/relégation. Dans ce cas les équipes seraient toujours classées à égalité à la place la plus basse mais la décision de promotion/relégation sera basée sur quelle équipe était la mieux classée à la fin du round-robin de l'événement.
- III. Une équipe ne finit pas la compétition (DNF)
- Pendant le round-robin, si une équipe ne finit pas tous ses matchs programmés, Toutes les parties jouées conservent leurs résultats, tous les autres matchs sont forfaits et l'équipe est classée selon la règle C9.
 - Après la fin du round-robin, tous les matchs joués conservent leurs résultats. Si l'équipe est qualifiée pour le début des play-offs, l'équipe est classée au rang le plus élevé des équipes hors play-offs et les autres équipes en position supérieure combinent le classement. Ce changement doit intervenir deux heures au moins avant l'heure programmée du play-off. Si cela ne peut être fait, son prochain adversaire gagne par forfait. Pendant les play-offs, l'équipe est forfait du (des) parties et est classée en conséquence.
- IV. Une équipe est disqualifiée d'une compétition, disqualifiée (DSQ) ou disqualifiée pour comportement anti-sportif (DQB)
- Pendant le round-robin tous les résultats d'une équipe DSQ ou DBQ seront retirés et l'équipe sera classée dernière avec le commentaire DSQ ou DBQ.
 - Après la fin du round robin tous les résultats d'une équipe DSQ ou DBQ seront retirés et l'équipe sera classée dernière avec le commentaire DSQ ou DBQ.

- Pendant les phases finales (play-offs) l'équipe perd par forfait et est classée dernière avec le commentaire DSQ ou DBQ. Le résultat de son dernier match est changé en W/L.
- Après la compétition l'équipe est classée dernière avec le commentaire DSQ ou DBQ et le résultat de son dernier match est changé en W/L.
- S'il y a plus d'une équipe disqualifiée les équipes seront classées dernières par ordre alphabétique selon leur code de trois lettres.

V. S'il y a plus d'une équipe qui est listée par (i), (iii) ou (iv), les équipes seront listées dans l'ordre suivant : DNS, DSQ et DQB.

VI. Les points du classement mondial ou de qualification seront alloués aux équipes qui sont DNF selon leur classement final. Les équipes qui sont DNS, DSQ ou DQB ne recevront aucun point.

(f) Le tir à la cible collectif est la distance moyenne de tous les tirs à la cible individuels joués par une équipe durant le round-robin, à l'exclusion du(des) résultats les moins bons comme détaillé en (ii) et (iii) ci-dessous.

- I. L'équipe avec le résultat le plus bas du tir à la cible collectif (DSC) obtient le meilleur classement. Si les DSC sont égaux l'équipe avec le meilleur tir à la cible individuel (LSD) non égal retenu obtient le meilleur classement. Au cas où tous les tirs à la cible individuels retenus sont égaux, l'association membre la mieux classée au classement mondial officiel WCF est classée devant.
- II. Si l'on prend en compte 11 pierres individuelles ou moins, seul le résultat le moins favorable est automatiquement éliminé pour le calcul de la distance moyenne. Si plus de 11 pierres individuelles sont prises en compte, les deux résultats les moins favorables seront éliminés pour calculer la distance moyenne.
- III. S'il y a plus d'un groupe et que ces groupes soient de tailles différentes, de façon à s'assurer que le tir à la cible collectif (DSC) est calculé de la même manière, seuls les tirs à la cible individuels (LSD) du premier « nombre égal » de parties seront utilisés. Sur la base de la feuille de composition d'équipe d'origine, les quatre joueurs (deux en double mixte) doivent effectuer le nombre minimum de tirs à la cible individuels (LSD) durant le premier « nombre égal » de parties.

C10. ARBITRES

- (a) World Curling nomme un chef arbitre et un (des) assistant(s) chef arbitre(s) pour chaque compétition World Curling. Ces officiels doivent inclure hommes et femmes.
- (b) L'arbitre se prononce sur tous litiges entre équipes, que l'objet soit couvert ou non par les règles.
- (c) Un arbitre peut intervenir à tout moment durant une compétition et donner des instructions concernant le placement des pierres, la conduite des joueurs et le respect des règles.
- (d) Le chef arbitre, quand autorisé, peut intervenir à tout moment dans toute partie et donner les instructions nécessaires à la bonne conduite du jeu.
- (e) Un arbitre peut retarder une partie pour quelque raison que ce soit et déterminer la durée du retard.
- (f) Tout objet relatif aux règles est jugé par un arbitre. En cas d'appel contre la décision d'un arbitre, la décision du chef-arbitre (ou en son absence l'official délégué en tant que chef-arbitre) est définitive.
- (g) Le chef arbitre peut exclure tout membre d'équipe d'une partie pour ce qui est considéré comme conduite ou langage inacceptable. La personne exclue doit quitter l'aire de compétition et ne plus participer à cette partie.
Lorsqu'un joueur est exclu d'une partie un remplaçant ne peut être appelé pour le remplacer dans cette partie et l'équipe sera immédiatement forfait.
- (h) Le chef arbitre peut recommander aux organisations de curling en ayant le pouvoir la disqualification ou la suspension d'un joueur ou officiel d'équipe des compétitions en cours ou futures.

STANDARDS MINIMUM

Exigés d'une association membre pour participer aux championnats World Curling.

1. Saison de curling : Un minimum de trois mois.
2. Niveau de jeu : World Curling peut, juger que le niveau de jeu d'une association membre est suffisant pour participer aux championnats du monde de curling.
3. Qualification : Aucune association membre dont la souscription annuelle et les arriérés ne sont pas payés au 1^{er} septembre de l'année n'est éligible à participer aux championnats du monde de l'année suivante.

ELIGIBILITE

1. Pour qu'un athlète soit éligible à participer à tout événement organisé par World Curling, il doit avoir :
 - Un passeport du pays qu'il représente.
 - Ou, si ce pays (association membre/CNO/CNP) le permet, un parent ou un grand-parent de ce pays.
 - Ou avoir un minimum de deux ans de résidence consécutive dans ce pays avant la date de l'événement.

Preuve par présentation de papiers officiels (Copie du passeport, certificat de naissance ou confirmation officielle de résidence) est demandée.

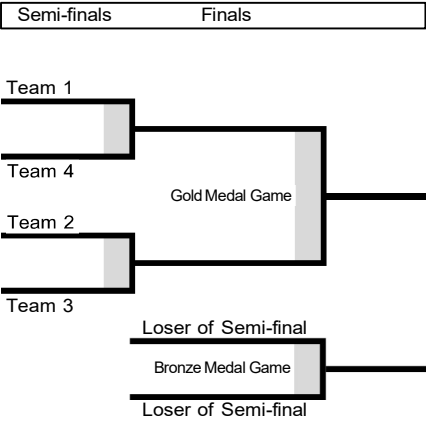
Exception : Les athlètes qui ont joué un championnat World Curling avant la mise en place de cette règle en juillet 2024 sont autorisés à continuer à représenter cette association membre lors de futurs championnats.

2. L'équipe d'une fédération est composée de joueurs de curling qui sont des membres à part entière de cette fédération et qui remplissent les critères d'éligibilité pour représenter cette fédération.

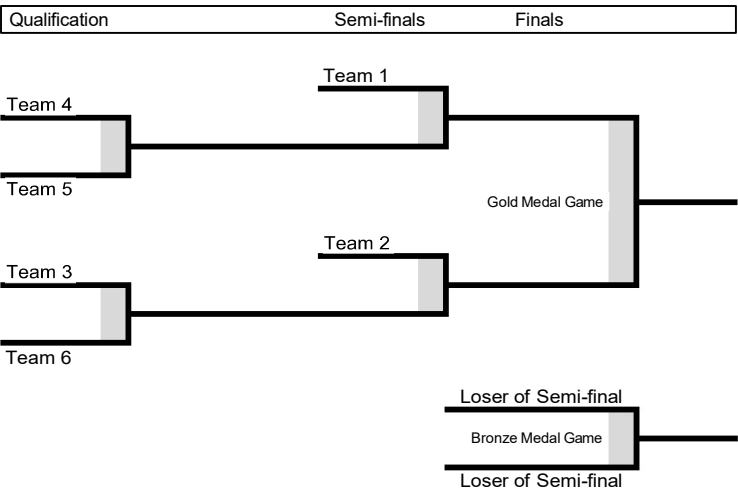
3. Si un athlète a représenté un pays dans n'importe quelle autre compétition de World Curling ou autre événement international (Par exemple Jeux Olympiques/ Jeux Olympiques de la jeunesse, Jeux Paralympiques, Jeux universitaires) il ne peut représenter un autre pays dans quelque compétition World Curling que ce soit, jusqu'à ce qu'il remplisse l'un des critères ci-dessus ET qu'une période de deux années consécutives se sont écoulées.
4. Cette éligibilité ne s'applique pas pour les Jeux Olympiques/Paralympiques d'hiver qui sont régis par les règles des comités olympique/paralympique.
5. Le bureau de World Curling tranchera tout litige relatif à la
détermination par l'association membre de World Curling qu'un l'athlète est autorisé à la représenter lors d'une compétition mondiale de curling.
6. Pour être éligible pour participer à une compétition du World Curling Junior, un joueur doit être âgé d'au moins 12 ans et de moins de 21 ans à la fin du 30 juin précédant la compétition. Pour toutes les autres compétitions, à l'exception du WSCC dont les règles sont définies ci-dessous au point (h), un joueur doit avoir au moins 16 ans à la fin du 30 juin précédant la compétition. (Exception : les athlètes ayant participé à une compétition mondiale avant la mise en œuvre de cette règle en juillet 2024 doivent avoir au moins 14 ans au 30 juin précédant la compétition.
Cela n'inclut pas une participation antérieure à une compétition mondiale de curling junior.
7. Pour être éligible à participer aux Championnats du monde de curling senior (WSCC) et aux épreuves de qualification, un joueur doit être âgé d'au moins 50 ans à la fin du 30 juin de l'année précédant immédiatement celle au cours de laquelle le championnat doit avoir lieu.
8. Pour être éligible à participer aux Championnats du monde de curling en fauteuil roulant (WWhCC et WWhMDCC) et aux épreuves de qualification, un joueur doit remplir les critères d'éligibilité conformément aux règles de classification de World Curling.
9. Pour être éligible en tant que responsable d'équipe lors de toute compétition de World Curling, un responsable doit être âgé d'au moins 16 ans à la fin du 30 juin de l'année précédant immédiatement celle au cours de laquelle la compétition doit avoir lieu.

SYSTEMES DE PLAY-OFFS

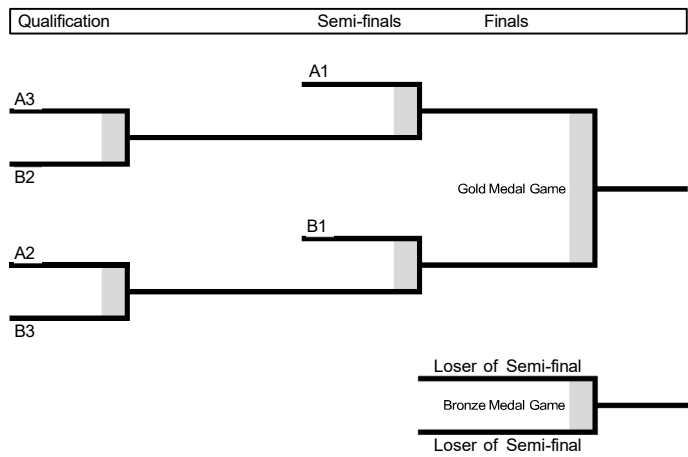
SYSTEME DE PLAY-OFF OLYMPIQUE



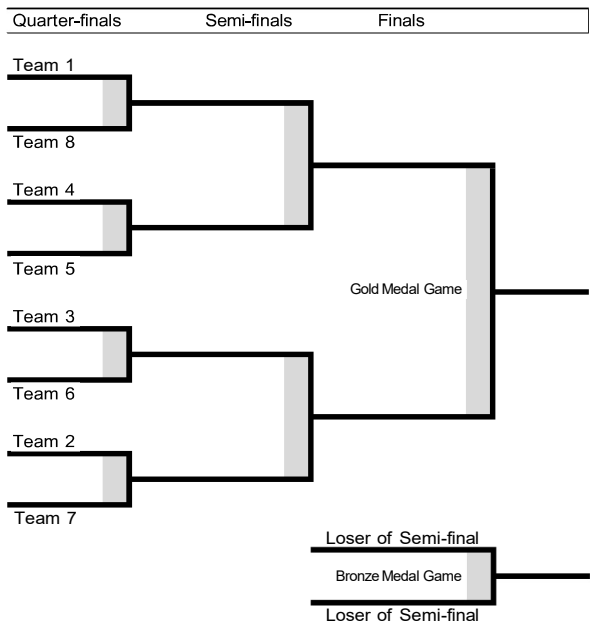
6 EQUIPES DANS UN GROUPE



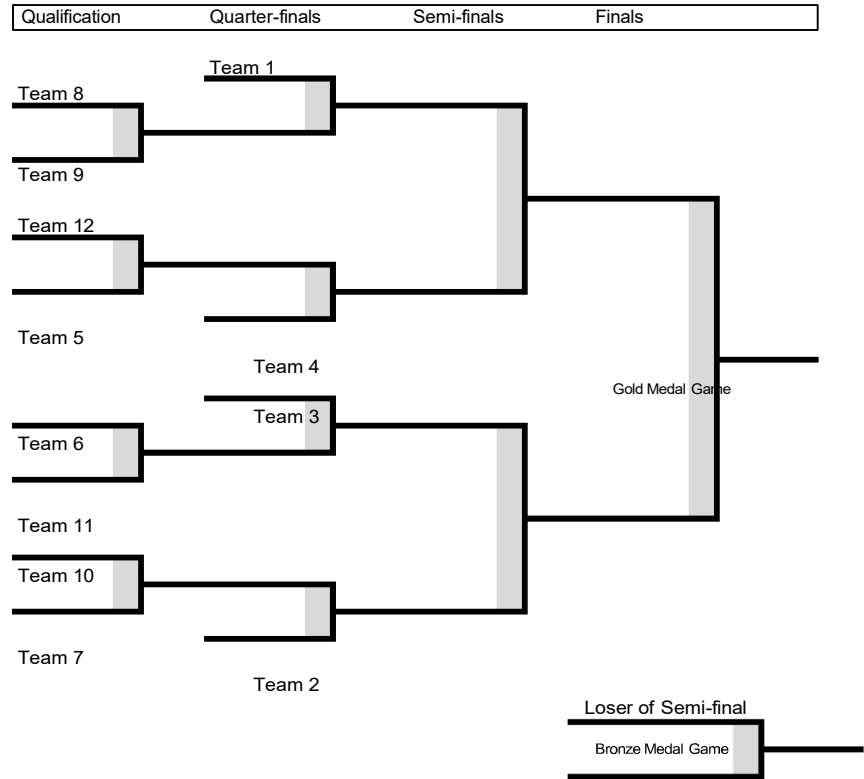
6 EQUIPES DANS DEUX GROUPEs



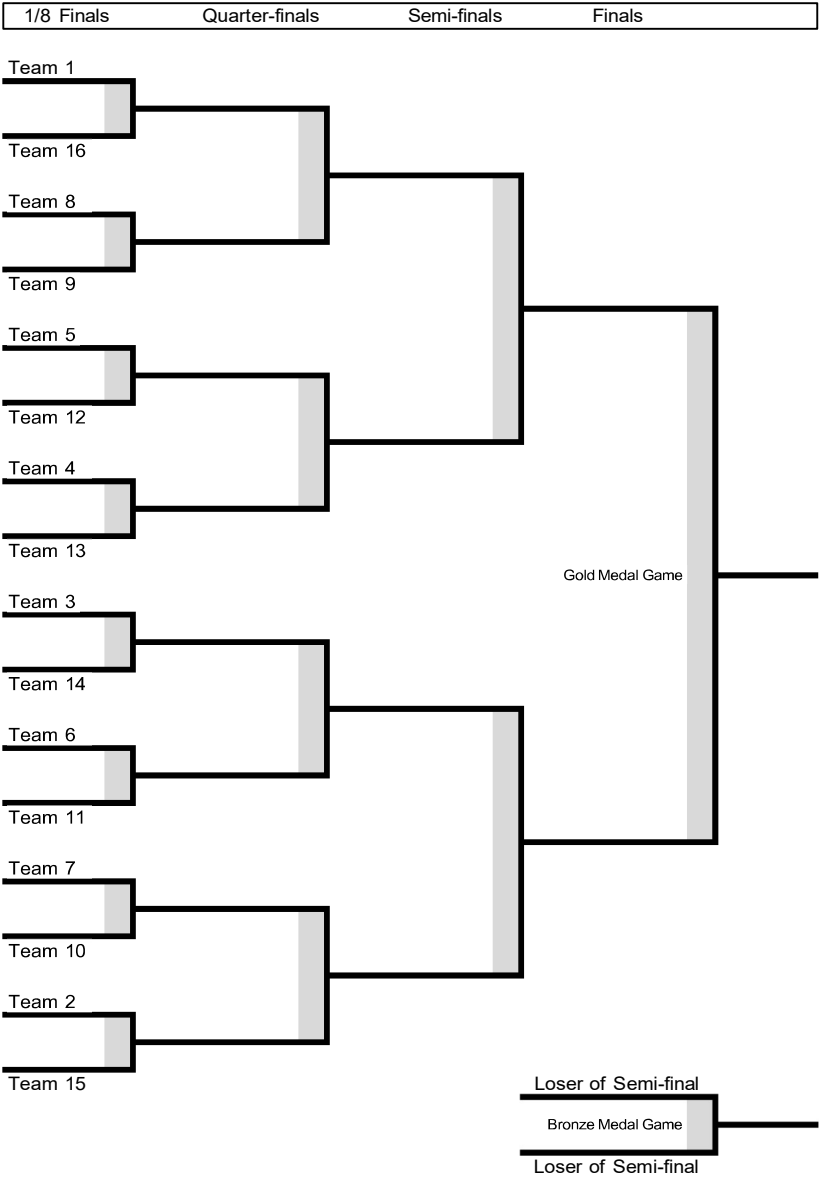
8 EQUIPES AVEC QUARTS DE FINALE



12 EQUIPES AVEC MATCHS DE QUALIFICATION

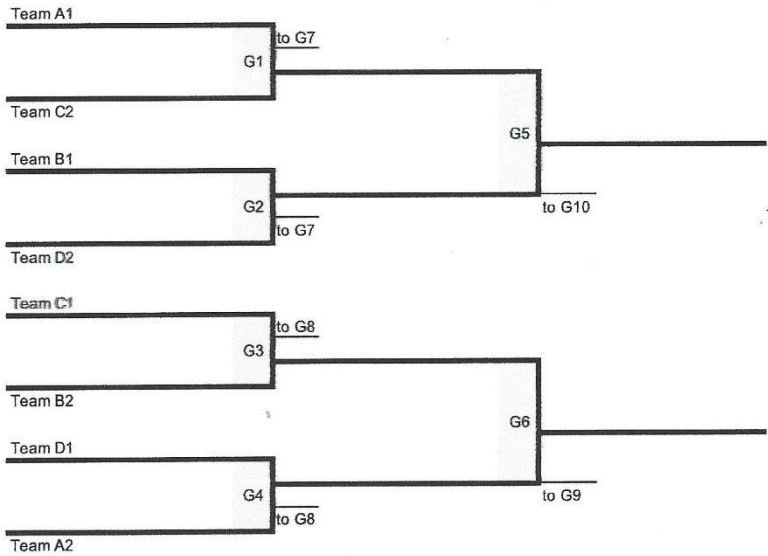


16 EQUIPES AVEC 8EMES DE FINALE

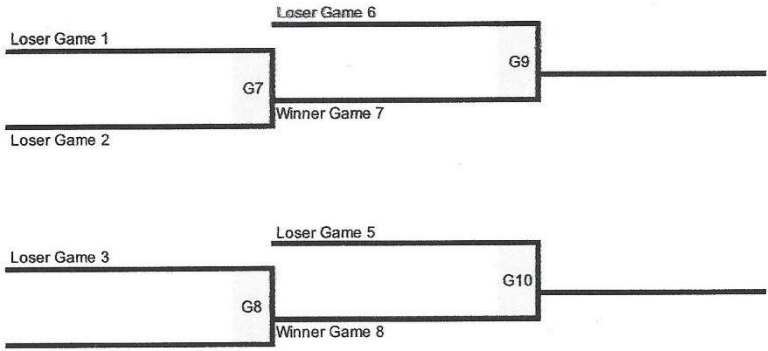


DOUBLE KNOCK-OUT AVEC 8 EQUIPES – 4 EQUIPES A QUALIFIER

A-Road



B-Road



GLOSSAIRE DES MOTS DU CURLING

-Alternate : Remplaçant Un membre de l'équipe inscrit mais non joueur, qui peut remplacer l'un des joueurs en compétition.

-Arithmetically Eliminated : Arithmétiquement éliminé Le statut d'une équipe qui a un total de pierres restant à jouer et/ou restant en jeu inférieur au nombre requis pour un match nul ou une victoire.

-Athlete field of play : Aire de jeu des athlètes La surface entre les panneaux d'affichage de chaque côté et qui s'étend jusqu'au côté extérieur de chaque allée adjacente aux pistes extérieures.

-Away End : Le côté de la piste vers lequel est jouée la première pierre d'une partie.

-Back Board / Bumper : Planche de fond Matériau (par ex. mousse ou bois) placé au bout (périmètre) de chaque piste.

-Back House Weight : Vitesse fond de maison : Vitesse donnée à la pierre au lancer pour qu'elle atteigne le fond de la maison.

-Back Line : Ligne de fond Ligne à l'arrière de la maison, sur toute la largeur de la piste, parallèle à chaque tee-line.

-Back of the house : Fond de maison A l'intérieur de la maison, la surface qui va de la tee-line à la ligne de fond.

-Blank End : End nul Un end au cours duquel aucune équipe ne marque.

-Bonspiel : Tournoi

-Brush : Brosse un instrument (Broom- balai) Instrument utilisé par les joueurs pour balayer/nettoyer la glace devant une pierre en mouvement pendant une partie.

.Brush head : La partie du balai en contact avec la glace lors du balayage.

-Button : Bouton : Le petit cercle au centre de la maison.

.Burned Stone : Pierre en mouvement touchée par un joueur ou une partie de son équipement.

-Centre Line : Ligne du centre La ligne qui divise la surface de jeu en son milieu. Elle joint les points médians de la tee-line au-delà du centre de chaque tee-line à la hack line.

-Circles : Cercles Voir la définition de maison.

-Competition : Compétition Un certain nombre d'équipes se rencontrant pour déterminer un vainqueur.

-Come Around : Cachette Un point qui curle derrière une autre pierre.

-Counter : Toute pierre dans, ou touchant la maison considérée comme un point potentiel.

- Courtesy Line : Ligne de courtoisie Une ligne indiquant où les joueurs de l'équipe qui ne lance pas peuvent se tenir de manière à assurer que l'arbitre puisse voir la hog-line et pour éviter de distraire le lanceur.

-Curl : La trajectoire incurvée d'une pierre glissant sur la piste.

-Delivery End : Côté lancer Le côté de la piste duquel les pierres sont jouées.

- Débris : Débris : Toute substance y compris givre, neige ou matériau en provenance des balais, des chaussures ou des vêtements.

Delivering team : L'équipe de 4 joueurs (2 en double mixte) dans l'aire de jeu des athlètes et qui a présentement le contrôle de l'aire de jeu et doit jouer la prochaine pierre.

-Delivery : Lancer L'action exécutée par un joueur lorsqu'il envoie une pierre vers l'autre côté de la piste (playing end-côté jeu).

-Delivery Stick : Canne de lancer Instrument qui s'adapte à la poignée de la pierre et sert d'extension à la main/bras pendant le processus de lancer.

-Displaced Stone : Pierre déplacée Une pierre stationnaire qui a été déplacée à un autre endroit.

-Divideur : Diviseur Matériau (par ex. mousse ou bois utilisé pour séparer les pistes de glace.

-Double Takeout : Tir double : Une pierre qui retire deux pierres adverses du jeu.

-Draw- : Point : Pierre qui s'arrête devant ou dans la maison.

-Draw Shot Challenge (DSC) : Tir à la cible collectif Le calcul effectué en prenant la distance moyenne des tirs à la cible individuels, en excluant le moins favorable, et utilisé pour déterminer, si nécessaire, le classement après le round-robin.

-Draw Weight- : Vitesse point : La vitesse requise pour qu'une pierre jouée atteigne la maison côté jeu.

-Electronic Hog Line Device : Un dispositif qui indique si une pierre a été lâchée par un joueur avant qu'elle n'atteigne la hog line côté lancer.

-End : Manche Une partie d'un match de curling qui est terminée lorsque chaque équipe a lancé huit pierres et/ou que la marque a été déterminée.

-End of competition : Fin de compétition Une compétition se termine à la fin de la cérémonie des médailles ou, s'il n'y en a pas, à la fin du dernier match de la compétition.

-Equipment-Equipement Tout ce qu'un joueur porte ou utilise.

-Event technical delegate : Délégué technique de l'événement : L'employé de World Curling appointé pour organiser et diriger une compétition. Le délégué technique de l'événement est considéré comme directeur de tous les officiels techniques de cet événement.

- Extra End : Manche supplémentaire jouée pour casser une égalité à la fin d'une partie régulière.
- External Force : Force extérieure Un événement dont aucune des deux équipes n'est responsable.
- Field of play : La surface combinée de l'aire de jeu des athlètes et de l'aire de jeu des officiels d'équipe.
- First Player : Numéro 1 Le premier curleur d'une équipe à jouer ses deux pierres à chaque end.
- Fourth player : Numéro 4 Le quatrième curleur d'une équipe à jouer ses deux pierres à chaque end.
- Forfeit : Forfait Si une équipe ne peut débiter ou continuer une partie, l'autre équipe est déclarée gagnante. Le score final sera enregistré W- L (Won-lost)
- Free Guard Zone (FGZ) : Zone de garde libre La surface de jeu située entre la hog line et la tee-line, à l'exclusion de la maison.
- Freeze : Point qui s'arrête directement au contact d'une autre pierre.
- Front House Weight : Vitesse devant de maison La vitesse requise pour qu'une pierre atteigne l'avant de la maison côté jeu.
- Game : Partie Deux équipes jouant un certain nombre de manches pour déterminer un vainqueur.
- Group rank : Classement de groupe – Dans les compétitions avec plus d'un groupe, le classement à l'intérieur d'un groupe à la fin du round-robin.
- Guard : Garde : Une pierre placée dans une position telle qu'elle protège une autre pierre.
- Hack : Un cale-pied à chaque extrémité de la glace, utilisé par les joueurs (sauf curling en fauteuil) au début du lancer d'une pierre de curling.
- Hack Line : Ligne de hack Une petite ligne parallèle à la tee-line to the tee line, à chaque extrémité de la ligne du centre.
- Hack weight : La vitesse requise pour lancer une pierre qui doit atteindre le hack côté jeu.
- Hammer : Marteau : Terme utilisé pour décrire la dernière pierre d'un end.
- Heavy : Rapide : Pierre lancée à une vitesse plus rapide que nécessaire.
- Hit : Tir : Retirer une pierre du jeu en la frappant avec une autre pierre.
- Hit and Roll : Tirer et rouler Une pierre qui sort une pierre adverse du jeu et roule vers une autre position du jeu.
- Hog Line : « Ligne des cochons » : Ligne sur toute la largeur de la piste, parallèle à chaque tee-line.
- Hog Line Violation Franchissement de hog line Une pierre sera retirée du jeu pour la durée de l'end si elle n'a pas été lâchée avant d'avoir atteint la hog line côté lancer.

-Hogged Stone : Pierre n'ayant pas franchi la hog line côté jeu- Retirée du jeu pour la durée de l'end car après avoir été jouée elle n'a pas franchi complètement la hog line côté jeu.

-Home End : Le côté de la piste d'où est jouée la première pierre d'une partie.

-House : Maison La surface située entre les cercles concentriques de chaque côté de la piste.

-Hurry : Commande demandant aux joueurs de balayer plus fort.

-Ice Surface : Surface de la glace : la totalité de l'aire à l'intérieur du périmètre de la piste de curling.

-In the Process of Delivery : Procédure de lancer La séquence de jeu qui commence quand le lanceur est positionné dans le hack et se termine lorsque la pierre est lâchée.

-In-turn : La rotation appliquée à la poignée d'une pierre par un curleur droitier, qui a pour effet la rotation de la pierre dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour les curleurs gauchers c'est une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une Montre.

-Last Stone Draw : Tir à la cible individuel (LSD) Une épreuve menée à la fin de l'échauffement d'avant-match d'une équipe, qui consiste à ce que chaque équipe joue deux pierres lancées par deux joueurs différents (la première dans le sens des aiguilles d'une montre, la deuxième dans le sens inverse) au dolly du home end. La distance au tee est mesurée et utilisée pour déterminer quelle équipe aura le choix de jouer la première ou la dernière pierre du premier end.

-Last stone first end : Dernière pierre du premier end L'expression qui décrit la dernière pierre lancée au premier end.

-Lead Le premier joueur d'une équipe qui lance deux pierres à chaque end.

-Member association – Association membre : Une association/fédération nationale reconnue par World Curling- (En abrégé MA.)

Measuring device : Instrument de mesure : Un instrument qui permet de déterminer quelle pierre est la plus proche du centre de la maison, ou si une pierre est dans la maison.

-Moving Stone : Pierre en mouvement Une pierre en mouvement soit parce qu'elle a été lancée ou qu'elle a été touchée par une autre pierre.

-Non delivering team – Equipe qui ne lance pas : L'équipe de 4 joueurs (2 en double mixte) dans l'aire de jeu des athlètes qui n'est pas présentement en contrôle de l'aire de jeu.

Officiated play : Jeu arbitré : Une compétition dans laquelle il y a un arbitre de jeu par piste pour la session entière.

-Original Position of a Stone : Position originelle d'une pierre- L'endroit sur la glace où se trouvait une pierre avant d'être déplacée.

-Out-of-play Position : Position hors-jeu La position d'une pierre qui n'est pas en jeu (par ex. Qui a touché une ligne de côté ou traversé la ligne de fond).

-Out-turn : La rotation appliquée à la poignée d'une pierre par un curleur droitier, qui a pour effet la rotation de la pierre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour les curleurs gauchers c'est une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

-Pebble : Perlage Les gouttelettes d'eau appliquées sur la piste avant le début d'une partie. Ces gouttelettes gèlent, ce qui réduit la friction entre la glace et la pierre.

-Peel : Un lancer destiné à retirer une garde.

-Playing End : Côté jeu Le côté de la piste vers lequel les pierres sont lancées.

-Point : Point ; A la fin d'un end une équipe en reçoit un pour chacune de ses pierres dans ou touchant la maison et plus proches du tee que celles de l'adversaire.

-Port : Ouverture Une ouverture ou un espace entre des pierres.

Positioned Stones : Pierres positionnées En curling double mixte, les deux pierres placées dans des positions préétablies avant le début de chaque end.

-Power play : Jeu de puissance : En curling double-mixte l'équipe qui a le choix du placement des pierres « positionnées » peut une fois par partie placer les pierres dans une position déterminée sur le côté de la piste au lieu des positions déterminées centrales.

-Raise : Promotion : Un type de point qui fait avancer une autre pierre.

-Raise Takeout : Tir promo Une pierre lancée touche une pierre stationnaire qui se met en mouvement et chasse une troisième pierre hors du jeu.

-Rings : Cercles- Voir définition house/ maison

-Rock : Pierre Voir définition stone/ pierre.

-Roll : Rouler : Le mouvement de côté d'une pierre de curling après avoir touché une pierre stationnaire.

-Round Robin : Premier tour : Une compétition au cours de laquelle chaque équipe rencontre toutes les autres de son groupe.

-Rotation : Rotation : Le sens dans lequel tourne une pierre (dans le sens ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

-Score Le nombre de points marqués par une équipe au cours d'un end.

-Scoring : Marque : Une équipe en reçoit un pour chacune de ses pierres dans ou touchant la maison et plus proches du tee que celles de l'adversaire.

-Second Player : Deux : Le deuxième curleur d'une équipe à jouer deux pierres à chaque end.

-Sheet- : Piste : La surface de glace sur laquelle une partie est jouée.

-Shot (stone or rock : A tout moment durant un end, la pierre la plus proche du tee.

-Side Line : Ligne de côté Une ligne située sur le côté (périmètre) de chaque piste de glace.

-Skip : Capitaine : Le joueur qui dirige le jeu d'une équipe.

-Slider- : Semelle de glisse Matériau glissant placé sur la semelle de la chaussure de glisse, qui permet de mieux glisser sur la glace.

-Spare : Remplaçant - Voir définition Alternate/remplaçant.

-Stationary Stone : Pierre stationnaire : Pierre en jeu mais pas en mouvement.

-Start of competition : Début de compétition : Une compétition commence au début du team meeting programmé ou au début du premier entraînement d'avant-compétition, selon celui qui vient en premier.

Start of a game : début de partie Une partie commence à l'horaire programmé pour celle-ci. L'échauffement d'avant-match ainsi que le lancer des pierres de tir à la cible tombent également sous le coup des règles officielles de jeu à l'exception du cas où une règle fixerait une différence entre eux.

-Stone : Pierre : Connue également sous le nom de « rock » une pierre de curling est faite de granite. Elle est lancée par les joueurs de curling.

-Stone Set in Motion : Pierre mise en mouvement : Une pierre stationnaire touchée par une autre pierre qui la met en mouvement.

--Sweeping : Balayage : L'action de remuer un balai ou une brosse devant la trajectoire d'une pierre en mouvement pour nettoyer ou polir la surface de la glace.

Sweeping device : Instrument de balayage : Utilisé par les joueurs pour balayer/nettoyer la glace.

-Swingy Ice : L'état de la glace ou des pierres ayant pour effet que les pierres curlent trop.

Takeout : Tir : Le retrait d'une pierre de la surface de jeu en la frappant avec une autre pierre.

Team : Equipe : Quatre joueurs jouant ensemble. Une équipe peut inclure un cinquième joueur (pour servir de remplaçant) et des officiels d'équipe. En double mixte un homme et une femme, et peut inclure des officiels d'équipe.

-Team official field of play : Aire de jeu des officiels d'équipe. La surface derrière les panneaux d'affichage ou un banc dédié hors panneaux.

-Team time out : Temps mort d'équipe : Une rencontre de 60 secondes sur la glace entre l'équipe et l'un de ses membres appartenant à l'aire de jeu des officiels d'équipe.

-Technical Time-out : Temps mort technique : Arrêt du jeu demandé par une équipe ou un arbitre pour une décision, une blessure ou en d'autres circonstances similaires.

-Tee : Le centre exact de la maison.

-Tee Line : Une ligne sur toute la largeur de la piste qui passe par le centre de la maison et parallèle à la hog line et à la ligne de fond.

-Third Player : Trois : Le troisième curleur d'une équipe à jouer ses deux pierres à chaque end.

-Tie-breaker : Tie break : Une partie jouée pour rompre une égalité au classement à la fin du round-robin.

-Top of the House : devant de maison : La surface dans la maison entre la hog line et la tee line.

-Umpire- : Arbitre : La (les) personne(s) responsables du déroulement du jeu en harmonie avec ces règles.

-Vice-Skip : Vice capitaine Le joueur qui dirige le jeu de l'équipe lorsque c'est le tour du capitaine de jouer.

-Weight : Vitesse : La force/vitesse imprimée à la pierre au moment du lancer.

-Wheelchair Lines : Lignes de fauteuil Deux lignes qui vont de la hog line jusqu'à l'extérieur du cercle de la maison le plus proche. Les curleurs en fauteuils sont autorisés à lancer avec la pierre place entre ces deux lignes.