

CURLING CANADA

LES RÈGLEMENTS DU CURLING



SEPTEMBRE 2022 À AOÛT 2026



TABLE DES MATIÈRES

LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX :Page 3

Pour obtenir des copies de ce livre de règlements, veuillez contacter
la fédération de curling de votre province ou Curling Canada,
1660 Vimont Court, Orléans, Ontario, K4A 4J4

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

Révision - SEPTEMBRE 2022

Expiration - AOÛT 2026

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

Financé par le
gouvernement
du Canada

Canada



LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

TABLE DES MATIÈRES

Le code d'éthique	4
1. L'application des règlements	5
2. Quelques définitions.....	5
3. La piste glacée	6
<i>Dimensions de la piste (Diagramme)</i>	7
4. Les pierres	8
5. Les équipes.....	9
6. Les capitaines.....	12
7. La position des joueurs	12
8. Les lancers.....	13
9. Les pierres en mouvement touchées.....	15
10. Les pierres immobiles déplacées.....	16
11. Le broissage/balayage	17
12. La zone de garde protégée	18
13. Les pierres en jeu et le pointage	19
14. Le mesurage	21
15. L'équipement.....	22
16. La durée d'un match et les matchs remis	22
17. Le curling avec une tige de lancement	23
18. Divers.....	24

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

Code d'éthique du joueur

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

Code d'éthique de l'entraîneur

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

Esprit sportif

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

1. L'application des règlements

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

2. Quelques définitions

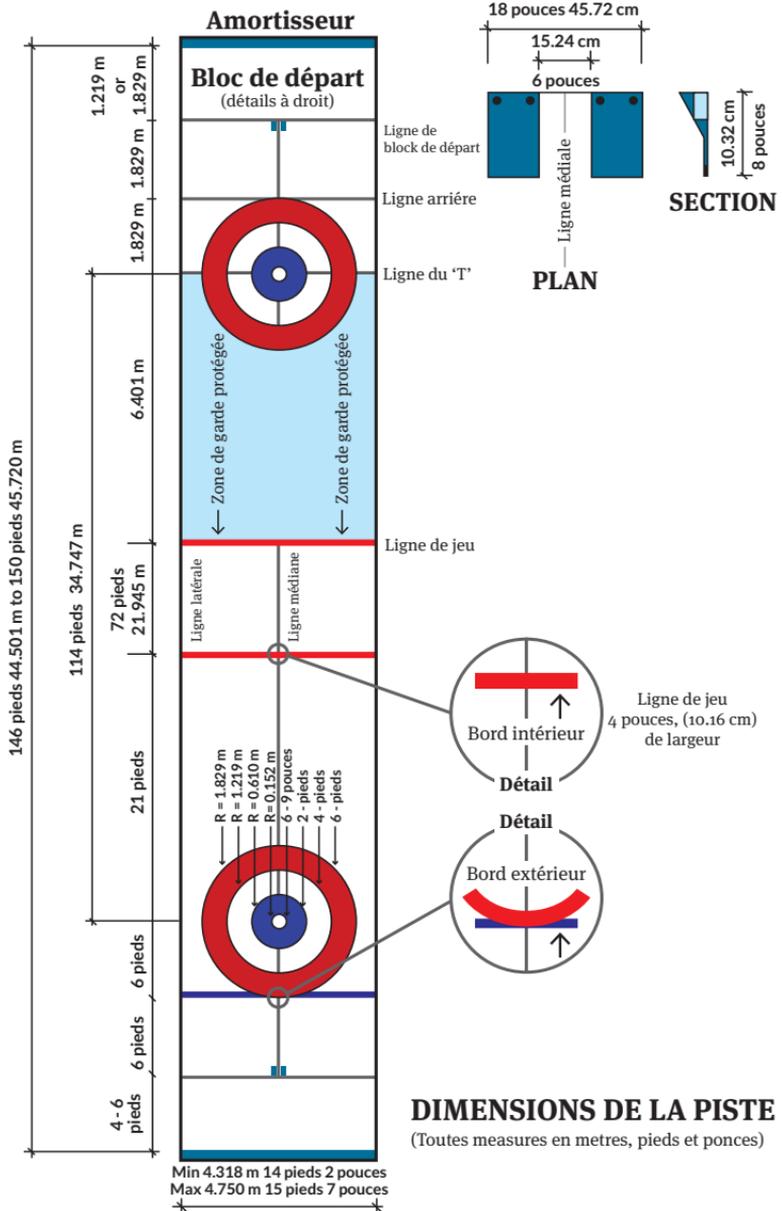
- (1) "Mordante": en se servant de la projection d'une ligne imaginaire verticale sur le côté de la pierre, une pierre entre en contact avec une ligne de la piste.
- (2) "Compétition": série de matchs à laquelle participent des équipes dans le but de déterminer une équipe gagnante.
- (3) "Pierre qui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

ou une autre pierre précédemment mise en mouvement.

- (12) “Équipe”: trois ou quatre joueurs jouant ensemble conformément à la règle du jeu 5. Il est possible d’ajouter à l’équipe, un remplaçant et un entraîneur selon les règlements de la compétition.
- (13) “Position initiale”: la position des pierres immédiatement avant l’infraction ou l’incident.
- (14) “Règle des cinq pierres protégées”: dans un bout aucune pierre de l’équipe non active immobilisée dans la Zone de Garde Protégée ne peut être sortie du jeu par l’équipe active avant le lancer de la sixième pierre du bout.

3. La piste glacée

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



- (c) La ligne de jeu, de 4 pouces (10,16 cm) de largeur, sera placée avec son bord intérieur (du côté des cercles) à 21 pieds (6,401 m) du centre de la ligne de "T".
- (4) En utilisant chaque "T" comme centre, on tracera quatre cercles à chaque extrémité de la piste, avec le bord extérieur du cercle ayant:
 - (a) Le cercle de 12 pieds aura un rayon de 6 pieds (1,829 m);
 - (b) Le cercle de 8 pieds, un rayon de 4 pieds (1,219 m);
 - (c) Le cercle de 4 pieds, un rayon de 2 pieds (60,96 cm); et,
 - (d) Le plus petit cercle, le bouton, un rayon minimum de 6 pouces (15,24 cm).
 - (e) Les lignes médianes et de "T" sont facultatives dans ce dernier cercle.
- (5) Un centre de "T" (capable d'accepter un appareil de mesure) doit identifier l'intersection de la ligne de "T" avec la ligne médiane de chaque maison. La base de ce dernier sera solidement ancrée au point exact d'intersection de la ligne de "T" et de la ligne médiane de la maison.
- (6) Les blocs de départ (hacks) :
 - (a) Les blocs de départ utilisés pour lancer devront être, de style et de taille, acceptés par Curling Canada.
 - (b) La longueur de chaque bloc de départ ne peut pas être supérieure à 8 pouces (20,32 cm).
 - (c) Si l'on utilise deux blocs de départ, la partie arrière de chacun sera placée à 12 pieds (3,658 m) du centre de la ligne de « T » et le bord intérieur de chaque bloc de départ ne doit pas être plus loin que 3 pouces (7,62 cm) de la ligne médiane.
 - (d) Si l'on utilise un seul bloc de départ, mobile ou fixe, on le placera pour que la partie arrière du bloc soit à 12 pieds (3,658 m) du centre de la ligne de « T » et qu'il soit bien centré sur la ligne médiane ou avec le bord intérieur pas plus loin que 3 pouces (7,62 cm) de la ligne médiane (à gauche ou à droite).
- (7) Le diagramme "**Dimensions de la piste**" (page 7) illustre la disposition appropriée de la piste, conformément aux mesures indiquées dans la présente section.

4. Les pierres

- (1) Les pierres de curling doivent être de forme circulaire et, poignée et boulon compris, doivent peser 44 livres (19,96 kg) au maximum et 38,5 livres (17,46 kg) au minimum.
- (2) Les pierres doivent avoir une circonférence maximale de 36 pouces

(91,44 cm), et avoir un minimum de 4,5 pouces (11,43 cm) de hauteur, la mesure étant prise entre le bas et le haut de la pierre.

- (3) Deux ensembles de huit pierres doivent être fournis sur chacune des pistes.
- (4) Aucun membre ou entraîneur d'une équipe ne peut modifier de quelque façon que ce soit l'aspect physique de la surface de glisse ou le poids des pierres choisies ou assignées à chacune des équipes pour un match.
- (5) Si une pierre s'est brisée pendant le jeu, on placera une autre pierre à l'endroit où le fragment le plus gros s'est immobilisé. À l'aide d'un appareil de mesure, le bord intérieur de la nouvelle pierre doit être placé à la même position que le bord intérieur du plus gros fragment.
- (6) Une pierre qui se retourne en glissant ou qui s'immobilise sur le côté ou à l'envers doit être immédiatement retirée du jeu.
- (7) Toutes les seize pierres, déjà sur la piste en début de match, doivent être lancées dans chaque bout complété. On ne peut pas changer les pierres ou relancer une pierre déjà utilisée pendant un bout, une pierre ne peut pas être lancée une deuxième fois au cours d'un même bout.

Si une équipe déclare avoir enfreint la règle du jeu (7), l'autre équipe peut laisser passer ou enlever la pierre qui vient d'être lancée et replacer toutes les pierres déplacées le plus près possible de leur position initiale.

5. Les équipes

- (1) Une équipe comprend quatre joueurs.
- (2) Chaque joueur lance consécutivement deux pierres à chaque bout, en alternance avec son adversaire.
- (3) À moins qu'il ne soit stipulé autrement dans les règlements de la compétition:
 - (a) Les équipes qui s'affrontent dans un match doivent tirer au sort pour déterminer laquelle lancera la première pierre au premier bout. L'équipe qui gagne le tirage au sort a le choix de lancer la première ou la deuxième pierre au premier bout.
 - (b) L'équipe qui lance la première pierre au premier bout a le choix de la couleur des poignées.
 - (c) Au deuxième bout et aux bouts subséquents, l'équipe gagnante du bout précédent lancera la première pierre de ces bouts.
 - (d) Si un bout est nul (pas de pointage), l'équipe qui a lancé la première pierre dans ce bout nul lancera la première pierre au bout suivant.

- (4) Le roulement des joueurs adopté par une équipe avant le début du match restera inchangé pour toute la durée de ce dernier sous réserve des règles du jeu 5(5), 5(6) ou 5(7).
- (5) À moins qu'il ne soit stipulé autrement dans les règlements de la compétition:
 - (a) Une équipe doit comprendre un minimum de deux joueurs de l'équipe originale et un joueur-remplaçant.
 - (b) Un joueur-remplaçant doit être :
 - i) Le joueur suppléant désigné de l'équipe, ou,
 - ii) Un joueur de la liste de réserve, ou,
 - iii) Tout autre joueur éligible selon les règlements de la compétition.
 - (c) Une équipe peut jouer à trois joueurs, les deux premiers joueurs lançant chacun trois pierres consécutives à chaque bout. En aucun cas, une équipe ne peut jouer avec moins de trois joueurs lançant des pierres.
 - (d) Un remplaçant qui se joint à l'équipe avant le début du match peut lancer des pierres à n'importe quelle position dans le roulement des joueurs de l'équipe. À ce moment-là, l'équipe doit déclarer leur roulement des joueurs.
 - (e) Un remplaçant qui se joint à l'équipe entre les bouts peut lancer des pierres à n'importe quelle position dans le roulement de son équipe. À ce moment-là, l'équipe pourra déclarer un nouveau roulement des joueurs.
 - (f) Durant un bout, si un ou des joueurs sont incapables de compléter le roulement des joueurs déclaré par l'équipe au début du match, l'équipe peut intégrer un ou des joueurs-remplaçants sous réserve de :
 - (i) Un joueur-remplaçant peut se joindre à l'équipe durant un bout, seulement s'il lance une pierre durant ce bout.
 - (ii) Un joueur-remplaçant qui se joint à l'équipe durant un bout prend la place du joueur mis à l'écart dans le roulement des joueurs pour ce bout.
 - (iii) Au début du bout suivant, le joueur-remplaçant peut lancer des pierres à n'importe quelle position dans le roulement de son équipe.
 - (iv) Le joueur remplacé ne peut pas se joindre à son équipe avant le prochain match.
- (6) Une équipe qui commence un match avec trois joueurs et qui s'attend à ce qu'un quatrième joueur rejoigne l'équipe, ce quatrième joueur peut

entrer pendant un bout déjà en cours à condition qu'il soit en mesure de lancer une pierre selon le roulement établi des joueurs de l'équipe. Avant le bout suivant, l'équipe pourra déclarer un nouveau roulement des joueurs.

(7)

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

Pénalité : si une équipe déclare qu'elle a elle-même enfreint les règles du jeu 5(5), 5(6) ou 5(7), on laissera toutes les pierres s'immobiliser avant de faire quoi que ce soit. Ensuite, l'équipe non

fautive peut laisser passer ou enlever la pierre qui vient d'être lancée et replacer toutes les pierres déplacées le plus près possible de leur position initiale.

6. Les capitaines

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

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

7. La position des joueurs

- (1) Les membres de l'équipe non active :
 - (a) Seuls le capitaine et le vice-capitaine peuvent se tenir à l'intérieur de la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu. Ils se placeront derrière la ligne arrière quand l'équipe active s'apprête à lancer. Les deux joueurs doivent être immobiles et placer leurs broches de manière à ne pas gêner ou distraire le joueur qui s'apprête à lancer sa pierre, tel que décrit à la règle du jeu 8(4)(a).
 - (b) Le joueur qui sera le prochain à lancer une pierre peut se tenir immobile sur le côté de la piste, derrière les blocs de départ, à l'extrémité d'où sont effectués les lancers. Il doit demeurer silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe active s'apprête à lancer sa pierre, tel que décrit à la règle du jeu 8(4)(a).
 - (c) Les joueurs non visés aux paragraphes (1)(a) et (1)(b) doivent se placer entre les lignes de jeu, le plus près possible du bord de la piste, lorsque l'équipe active lance sa pierre. Ces joueurs se

placent l'un derrière l'autre (en file) lorsqu'un joueur de l'équipe active s'apprête à lancer sa pierre, tel que décrit à la règle du jeu 8(4)(a).

- (d) Les membres de l'équipe non active ne doivent pas se placer ou bouger de manière à faire de l'obstruction, à gêner ou à distraire un joueur de l'équipe active.

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

- (2) Les membres de l'équipe active :

Le capitaine ou le vice-capitaine dirigeant le jeu se placera entre les amortisseurs et la ligne de jeu, sur la glace, à l'extrémité où se déroule le jeu lorsque son équipe s'apprête à lancer. Il aura le choix de la position dans le but de diriger le jeu.

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

8. Les lancers

- (1) Le lancer d'une pierre avec la main droite sera initié du bloc de départ situé à gauche de la ligne médiane. Le lancer d'une pierre avec la main gauche sera initié du bloc de départ situé à droite de la ligne médiane.
- (2) Si un bloc de départ simple et mobile est utilisé, le lancer d'une pierre avec la main droite ou la main gauche peut être initié d'un bloc de départ placé sur la ligne médiane.
- (3) Le lancer et le lâcher d'une pierre de curling doivent se faire sur une trajectoire raisonnablement droite du bloc de départ vers la brosse cible.
- (4)
- (a) Un joueur, dont l'équipe est en contrôle de la maison, est considéré en train de lancer dès le moment où il a pris place dans le bloc de départ, jusqu'au lâcher de la pierre.
- (b) Un joueur peut commencer son mouvement vers l'avant du bloc de départ avec une pierre seulement lorsque la pierre lancée précédemment et toutes les pierres mises en mouvement se sont immobilisées ou ont traversé la ligne arrière et que son équipe soit

en contrôle de la maison.

- (5) La pierre doit être lâchée avant qu'elle n'ait atteint la ligne de jeu la plus rapprochée.
- (6) Si une équipe déclare elle-même avoir enfreint la règle du jeu (5), l'équipe non fautive enlèvera la pierre qui vient d'être lancée et replacera toutes les pierres déplacées aussi près que possible de leur position initiale.
- (7) Si un joueur veut reprendre son lancer dû aux agissements de son équipe, il peut le faire pourvu que la pierre n'ait pas atteint la ligne de "T" la plus rapprochée.
- (8) S'il se produit un incident exceptionnel durant un lancer, qui distrair significativement le joueur, celui-ci pourra reprendre son lancer avant que l'équipe adverse lance sa prochaine pierre.
- (9) Chaque joueur doit être prêt à s'exécuter quand viendra son tour de lancer une pierre. Un délai causé dans un match en cours par un joueur pour quelconque raison que ce soit (sauf en cas d'accident ou de maladie) ne doit pas excéder trois minutes.
- (10) Si un joueur lance une pierre appartenant à l'équipe adverse, on laissera cette pierre s'immobiliser et on la remplacera par une pierre de son équipe.
- (11)
 - (a) Si un joueur lance une pierre quand ce n'est pas le tour de son équipe.
 - (i) Si l'erreur est découverte après le lancer de la première pierre du bout, on reprendra le bout.
 - (ii) Si l'erreur est découverte après le lancer de la deuxième pierre (ou les suivantes), le bout se poursuit et la nouvelle rotation de lancers prendra effet.
 - (b) S'il y a erreur dans le roulement des joueurs d'une équipe et qu'un joueur manque un tour, ce dernier lancera la dernière pierre de son équipe dans ce bout.
 - (c) Si les deux équipes conviennent qu'une pierre n'a pas été lancée, mais ne peuvent pas déterminer quel joueur est fautif, le premier joueur de l'équipe fautive doit lancer la dernière pierre de son équipe dans ce bout.
- (12) Si une équipe lance deux pierres de suite au cours d'un même bout, on retirera la deuxième pierre lancée, replacera toutes les pierres déplacées par cette pierre et le bout se poursuivra. La deuxième pierre lancée par erreur sera lancée à son tour dans le roulement des joueurs. Si l'infraction n'a pas été découverte avant le lancer de la pierre suivante, le jeu se poursuivra avec la nouvelle rotation.

- (13) Si un joueur, dans une équipe de quatre, lance trois pierres dans un bout, sous réserve de la règle du jeu 5(5), 5(6) ou 5(7), la pierre lancée par erreur sera retirée du jeu et les pierres déplacées remettent à leurs positions initiales.

9. Les pierres en mouvement touchées

- (1) Une pierre d'une équipe, lancée ou mise en mouvement, ne peut être touchée par aucun joueur, ni aucun équipement ou effet personnel.
- (2) Une pierre retouchée par la main après le lâcher, mais retouchée avant la ligne de jeu la plus rapprochée, n'est pas une infraction.
- (3) Entre la ligne de "T" du départ et la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu :
- (a) Si une équipe, ou son équipement touche une pierre en mouvement lui appartenant ou fait en sorte qu'elle soit touchée, la pierre touchée est retirée du jeu immédiatement par cette équipe.
- (b) Si une équipe, ou son équipement touche une pierre adverse en mouvement ou fait en sorte qu'elle soit touchée, ou si une pierre en mouvement est affectée par un élément extérieur :
- (i) Si c'était la pierre lancée, elle sera relancée à nouveau.
- (ii) Si ce n'était pas la pierre lancée, elle est placée à l'endroit où l'équipe à qui elle appartient, considère raisonnablement qu'elle se serait immobilisée si elle n'avait pas été touchée.
- (4) Après la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu :
- (a) Si une équipe, ou son équipement touche une pierre en mouvement lui appartenant ou fait en sorte qu'elle soit touchée, on attendra que toutes les pierres se soient immobilisées, après quoi la pierre touchée doit être retirée du jeu et toutes les pierres déplacées après l'infraction sont replacées à leurs positions initiales, sauf si l'équipe non fautive considère qu'il est avantageux de :
- (i) Laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées, ou ;
- (ii) Placer les pierres à l'endroit où elle considère raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre n'avait pas été touchée.
- (b) Si une équipe, ou son équipement touche une pierre adverse en mouvement ou fait en sorte qu'elle soit touchée, on attendra que toutes les pierres se soient immobilisées, puis l'équipe non fautive replacera les pierres à l'endroit où elle considère raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.

- (c) Si un élément extérieur touche une pierre en mouvement ou fait en sorte qu'elle soit touchée, on attendra que toutes les pierres se soient immobilisées, puis elles seront replacées à l'endroit où l'on considère raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si l'incident n'avait pas eu lieu. Si les équipes ne peuvent s'entendre, la pierre est relancée après que toutes les pierres déplacées aient été replacées à leurs positions initiales.
- (d) Si une pierre en mouvement est touchée par une pierre déviant des bandes qui séparent les pistes, l'équipe non active placera la pierre à l'endroit où elle considère raisonnablement qu'elle se serait immobilisée si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.

10. Les pierres immobiles déplacées

- (1) Si un joueur ou un élément extérieur déplace une pierre immobile - qui n'aurait eu aucun effet sur une pierre en mouvement - ou fait en sorte qu'elle soit déplacée, elle est replacée à sa position initiale à la satisfaction de l'équipe non fautive. S'il n'est pas clair à savoir laquelle marquait, la pierre est replacée en faveur de l'équipe non fautive.
- (2) Si un joueur déplace une pierre immobile qui aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement, ou fait en sorte qu'elle soit déplacée, on laisse toutes les pierres s'immobiliser, après quoi la pierre dont la trajectoire aurait été modifiée sera retirée du jeu et toutes les pierres déplacées à la suite de l'infraction seront replacées à leurs positions originales; sauf si l'équipe non fautive considère qu'il est avantageux de:
 - (a) Laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées, ou;
 - (b) Replacer toutes les pierres aux positions où elle considère qu'elles se seraient raisonnablement immobilisées si la pierre n'avait pas été déplacée.
- (3) Si un élément extérieur déplace une pierre immobile qui aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement, ou fait en sorte qu'elle soit déplacée, on laisse toutes les pierres s'immobiliser et on les replace ensuite aux positions où elles se seraient immobilisées si la pierre n'avait pas été déplacée. Si les équipes ne peuvent s'entendre, la pierre est relancée après que toutes les pierres aient été replacées à leurs positions initiales. Si l'on ne s'entend pas sur les positions initiales, le bout est rejoué.
- (4) Si le déplacement est causé par des pierres déviant des bandes qui séparent les pistes, les pierres sont replacées à leurs positions initiales par l'équipe non active.

11. Le brossage/balayage

- (1) Entre les lignes de “T”, tous et n’importe quels membres de l’équipe active peuvent brosser n’importe quelles pierres en mouvement leur appartenant.
- (2) Une pierre immobile doit être mise en mouvement avant que tout brossage/balayage puisse avoir lieu.
- (3) Lors du lancer des cinq premières pierres de chaque bout, n’importe quels deux joueurs de l’équipe non active peuvent brosser leurs pierres lorsqu’elles sont mises en mouvement.
- (4) Après le lancer des cinq premières pierres de chaque bout, seulement le capitaine ou le vice-capitaine de l’équipe non active peuvent brosser une ou des pierres de leur équipe après qu’elles soient mises en mouvement.
- (5) Derrière la ligne de “T” à l’extrémité où se déroule le jeu, un seul joueur de chaque équipe a le droit de brosser. Il peut s’agir de n’importe quel joueur de l’équipe active, mais seulement le capitaine ou le vice-capitaine de l’équipe non active.
- (6) Derrière la ligne de “T”, une équipe a le premier privilège de brosser sa propre pierre, mais elle ne doit pas créer d’obstruction ni empêcher son adversaire de brosser.
- (7) Une pierre en mouvement de l’équipe adverse ne peut pas être brossée avant que sa partie avant n’atteigne la ligne de “T” la plus éloignée et le brossage ne peut s’effectuer que derrière la ligne de “T”.
- (8) Étant donné que le but du brossage est de garder la trajectoire de la pierre propre et de l’amener plus loin :
 - (a) Le brossage ne doit laisser aucun débris devant une pierre en mouvement.
 - (b) Le dernier mouvement de brossage doit se terminer d’un côté ou de l’autre à l’extérieur de la trajectoire de la pierre.
- (9) Si l’on utilise un balai de paille, le mouvement de balayage se fera avec le bout du balai en direction du jeu. Le balayage vers l’arrière avec un balai de paille n’est pas acceptable.
- (10) Un nettoyage léger avec une brosse n’importe où sur la piste est acceptable à condition de ne pas nuire à l’équipe active.
- (11) Avant le lancer de la prochaine pierre, l’équipe active peut nettoyer légèrement la trajectoire prévue de la pierre à venir ou la ou les trajectoires des pierres qui peuvent être mises en mouvement.

12. La Zone de Garde Protégée (ZGP), Règle des cinq pierres protégées

- (1) La ZGP se situe entre la ligne de jeu et la ligne de “T”, en excluant la maison.
 - (a) Une pierre qui s’immobilise, « mordante » sur la ligne de jeu ou devant la ligne de jeu après avoir touché une pierre dans la ZGP est considérée dans la ZGP.
 - (b) Une pierre qui s’immobilise à l’extérieur de la maison, « mordante » sur la ligne de “T”, n’est pas considérée dans la ZGP.
- (2)
 - (a) Aucune pierre de l’équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l’équipe active avant le lancer de la sixième pierre du bout.
 - (b) Quand une pierre de l’équipe non active immobilisée dans la ZGP est sortie du jeu avant le lancer de la sixième pierre du bout, soit directement ou indirectement – **et sans exception** - la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera toutes les pierres déplacées le plus près possible de leurs positions initiales.
 - (c) Une pierre initialement dans la ZGP, et qui ne l’est plus, selon la règle (1)(a) ou (1)(b), peut être sortie du jeu à tout moment sans pénalité.
 - (d) La troisième, quatrième ou cinquième pierre lancée dans un bout peut frapper une ou des pierres adverses dans la ZGP et celle-ci peut à son tour frapper une pierre en dehors de la ZGP pourvu que la pierre adverse initialement située dans la ZGP, demeure en jeu. Si une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle (2)(b).
 - (e) Une équipe peut sortir sa propre pierre de la ZGP pourvu qu’aucune pierre adverse située dans la ZGP ne soit sortie du jeu. Si une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on appliquera la règle (2)(b).
 - (f) Une équipe peut faire avancer sa pierre située dans la ZGP vers une pierre adverse qui est dans la maison (non dans la ZGP) et sortir celle-ci du jeu. Ce faisant, si une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, alors on appliquera la règle (2)(b).
- (3) Après que chacune des quatre premières pierres d’un bout aient été lancées, il appartient au capitaine de l’équipe dont c’est le tour de jouer de s’entendre avec le capitaine de l’équipe adverse pour déterminer si la ou les pierres en jeu se sont immobilisées ou non dans la ZGP. S’ils n’arrivent pas à s’entendre, ils peuvent avoir recours à la tige de mesurage de six pieds. Si une autre pierre empêche l’utilisation de cet instrument, on peut la déplacer, procéder au mesurage, puis la replacer

là où elle était.

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

13. Les pierres en jeu et le pointage

- (1) Une pierre doit avoir traversé complètement la ligne de jeu la plus éloignée pour être en jeu. Une pierre qui ne traverse pas complètement cette ligne de jeu sera retirée du jeu, sauf tel que prévu en (2) et (3).
- (2) Une pierre lancée qui n'a pas complètement franchi ou qui demeure à l'extérieur de la ligne de jeu la plus éloignée après avoir heurté une pierre en jeu doit demeurer à l'endroit où elle s'est immobilisée et doit être considérée en jeu.
- (3) Une pierre lancée qui heurte une pierre à l'extérieur de la ligne de jeu qui est considérée en jeu en raison d'une action précédente doit être considérée en jeu.
- (4) Une pierre qui traverse la ligne de jeu, mais qui tourne sur elle-même et s'arrête, « mordante » sur la ligne de jeu, est considérée hors-jeu.
- (5) Une pierre qui traverse clairement la ligne arrière doit être immédiatement retirée du jeu.
- (6) Une pierre qui touche à une ligne latérale, qui frappe une bande, ou qui s'immobilise « mordante » sur une ligne latérale, doit être immédiatement retirée du jeu.
- (7) Si une pierre en mouvement frappe une pierre immobile et une ligne de côté ou une bande au même moment, on laissera la pierre immobile suivre son cours comme si elle avait été frappée en premier.
- (8) L'issue d'un match sera décidée par une majorité de points.
- (9) Chaque pierre, qui se trouve en totalité ou en partie dans un rayon de six pieds (1,829 m) du "T", est éligible pour être comptée.
- (10) Une équipe marque un point pour chaque pierre éligible qui est plus près du "T" que toute autre pierre de l'équipe adverse.
- (11) Un bout doit être considéré complété quand les capitaines ou les vice-capitaines responsables de la maison à ce moment s'entendent sur le pointage de ce bout.
- (12) Si deux pierres ou plus sont à égalité, alors aucune de ces pierres ne comptera et seulement les pierres les plus près du "T" que les pierres à égalité pourront compter. Si les pierres à égalité sont le facteur déterminant à savoir quelle équipe marquera dans ce bout, alors on déclarera ce bout nul.

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

La règle du jeu 13(14)(b)(iv) s'applique dans les situations

suivantes:

- Situation no. 1 - Une équipe tire de l'arrière par un point et mesure deux de ses pierres pour déterminer si elle a perdu, annulé ou gagné le match.
- Situation no. 2 - Une équipe tire de l'arrière par deux points, marque un point et mesure deux de ses pierres pour déterminer si elle a perdu, annulé ou gagné le match.
- (15) Si après les bouts réglementaires le pointage est égal, le match pourra se poursuivre sans changer la direction du jeu (extrémité vers laquelle les pierres sont lancées) pour un bout supplémentaire ou pendant autant de bouts qu'il en faut pour déterminer un vainqueur.
- (16) Écrire les points au tableau lors de bouts incomplets, sous les règlements généraux :
- (a) Lorsque les deux équipes doivent encore lancer des pierres (au moins une chacune) et qu'il y a concession, aucun point n'est inscrit au tableau de pointage;
 - (b) Lorsqu'une équipe a lancé toutes ses pierres (quinze pierres sur seize ont été lancées) et qu'il y a concession:
 - (i) Si une équipe a lancé toutes ses pierres, que quelques-unes de ses pierres marquent et qu'il y a concession, aucun point n'est inscrit au tableau de pointage;
 - (ii) Si une équipe n'a pas lancé toutes ses pierres, que quelques-unes de ses pierres marquent et qu'il y a concession, ces points sont attribués et sont inscrits au tableau de pointage;
 - (iii) Si quinze pierres ont été lancées et qu'aucune pierre ne marque, aucun point n'est inscrit au tableau de pointage.

14. Le mesurage

- (1) Le diamètre des pierres peut varier, donc les mesures sont prises à partir du "T" jusqu'à la partie la plus rapprochée de la pierre.
- (2) Une mesure dont le résultat détermine que des pierres sont à égale distance du « T » doit être déclarée nulle.
- (3) On ne peut utiliser aucun instrument de mesure comme support visuel avant que la dernière pierre du bout ne se soit immobilisée sauf comme prévu en (4) ou selon la règle du jeu 12(3).
- (4) Seul un jugement visuel peut déterminer si une pierre est en jeu ou non (les instruments de mesure ne sont pas acceptés) sauf comme prévu en (5). Si les deux équipes ne peuvent pas s'entendre, elles peuvent demander à une personne neutre de rendre une décision.

- (5) Un capitaine peut mesurer une pierre quand celle-ci est située sur la ligne arrière et très près de la ligne médiane (à la position 6 h) pour déterminer si elle est en jeu ou hors-jeu. On utilisera la tige de mesurage d'une longueur de six pieds (1,83 m). S'il est impossible d'utiliser la tige de mesurage pour déterminer si la pierre est en jeu ou hors-jeu à cause de la position d'une ou des pierre(s) dans la maison et que les deux capitaines ne peuvent s'entendre sur la décision, ces derniers peuvent demander le jugement d'une personne neutre pour prendre la décision.
- (6) Si deux pierres ou plus sont tellement près du "T" qu'il est impossible d'utiliser un instrument de mesure, et si d'un jugement visuel on ne peut pas déterminer laquelle est le plus près du "T", les pierres seront déclarées égales. Si ces pierres sont le facteur déterminant à savoir quelle équipe marquera dans ce bout, alors on déclarera ce bout nul.
- (7) Si nécessaire, on utilise une tige de mesurage d'une longueur de six pieds (1,83 m) du "T", pour confirmer si une pierre est bien à moins de six pieds (1,83 m) du "T" comme prévu en (5) et aux règles du jeu 12(3) et 13(9).

15. L'équipement

- (1) Aucun joueur ne peut utiliser des chaussures ou un équipement qui risquent d'altérer ou de modifier la qualité de la piste (par exemple : brosses qui perdent leurs poils, une brosse, une semelle glissante, ou un antidérapant en mauvais état).
- (2) Au début de chaque match, chaque joueur doit déclarer quel type d'instrument de brossage/balayage il utilisera durant tout le match (brosse, balai de matière synthétique ou balai de paille).
- (3) Les joueurs devront utiliser le même balai de paille pour toute la durée du match et ils ne doivent pas l'échanger avec un autre joueur pour une brosse ou un balai de paille de type synthétique.
- (4) Un balai ou une brosse brisée pendant le match sera remplacé par le même type de balai ou de brosse.
- (5) L'emploi d'un stabilisateur « delivery balance device » est acceptable. Le stabilisateur ne peut pas mesurer plus de cinq pieds (152,4 cm) de longueur et plus de douze pouces (30,48 cm) de largeur. La hauteur peut varier.

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

- (1) Un match sera d'un nombre de bouts tel ou d'une durée telle que le statueront les règlements régissant la compétition ou la ligue.
- (2) Si pour quelque raison que ce soit un match est remis à plus tard, ce dernier sera repris à partir du dernier bout complété.
- (3) Si une équipe n'est pas en mesure de commencer à jouer à l'heure

prescrite (à moins de stipulations contraires établies dans les règlements régissant la compétition ou la ligue):

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

17. Le curling avec une tige de lancement

- (1) L'emploi d'une tige de lancement (delivery stick) qui permet à un joueur de lancer une pierre sans placer la main sur la poignée est considéré comme acceptable.
- (2) L'emploi d'une tige de lancement n'est pas autorisé lors des championnats de Curling Canada sauf pour le Curling en Fauteuil Roulant et le Championnat des Clubs de Curling.
- (3) Si un joueur commence un match avec une tige de lancement, alors il devra l'utiliser durant tout le match.
- (4) Un joueur ne peut pas alterner entre le lancer traditionnel avec la main et l'utilisation de la tige de lancement ou vice-versa.
- (5) Si le lancer s'effectue à partir du bloc de départ, les joueurs utilisant une tige de lancement doivent adhérer aux règles 8(1) et 8(2). La pierre doit être lancée suivant une trajectoire droite entre le bloc de départ et la brosse cible.
- (6) Le lancer peut aussi s'effectuer de n'importe où le long de la ligne médiane entre le bloc de départ et la ligne de jeu la plus proche, avec une portion de la pierre touchant à la ligne médiane avant d'amorcer le lancer. La pierre doit être lancée suivant une ligne droite entre cette position sur la ligne médiane et la brosse cible.
- (7) Au cours d'un lancer, la pierre doit être lâchée avant qu'elle n'ait atteint la ligne de jeu la plus rapprochée. Règle 8(5)
- (8) Toutes les autres règles concernant le lancer de la pierre s'appliquent.

18. Divers

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

Financé par le
gouvernement
du Canada

Canada 

