

# Livre de règlements 2018-2022 de Curling Canada



## Sommaire des changements - Règlements généraux :

Veillez noter que la numérotation des articles seront ceux du nouveau manuel de règlements

### Règle : 1. Application (2)

**Ajout :** *Ces règles s'appliquent au jeu traditionnel. Les règles spéciales pour le double mixte, le curling en fauteuil roulant et d'autres variations du jeu traditionnel se retrouvent dans des sections particulières.*

**Justification :** Préciser qu'il existe des règles spéciales pour les différents formats de curling.

---

### Règle : 2. Définitions (13)

**Ajout :** *« Règle du cinq pierres » Dans un bout, les pierres situées dans la zone de garde protégée ne peuvent être retirées du jeu qu'après le lancer de la 5<sup>ième</sup> pierre.*

**Justification :** définir ce qu'est la « Règle du 5 pierres »

---

### Règle : 5. Les équipes

**Changement de 5(b) :** Tout le paragraphe retiré

~~*Un joueur qui a quitté un match peut y revenir entre deux manches ou pendant une manche s'il peut lancer une pierre selon le roulement établi des joueurs de L'équipe. Un joueur peut quitter son match et revenir une seule fois durant ce match. Si un remplaçant s'est joint à l'équipe, le joueur remplacé ne peut pas se joindre à son équipe avant le prochain match.*~~

**Justification :** ~~Éviter toute confusion concernant l'ordre des lancers dans cette manche.~~

---

### Règle: 8. Les lancers (1)

**Change:** *Les joueurs droitiers seulement lanceront leurs pierres du bloc de départ à gauche de la ligne médiane et seulement les joueurs gauchers le feront du bloc de départ à droite de cette ligne.*

**Justification :** Cela permet à différents styles de lancer de rester dans l'esprit du règlement.

---



**Règle : 8. Les lancers (10(a)(i)-(ii))**

**Modifier :** *Si un joueur lance une pierre quand ce n'est pas le tour de son équipe :*

- i. Si l'erreur est découverte après le lancer de la première pierre du bout, on reprendra le bout.*
- ii. Si l'erreur se produit après le lancer de la deuxième pierre, la manche se poursuit et le nouveau roulement des joueurs prend effet.*

**Justification :** si le premier joueur lance la première pierre par erreur et que l'erreur est immédiatement découverte, l'équipe ne sera pas pénalisée.

---

**Règle : 8. Les lancers (13)**

**Changement :** *Si un joueur, dans une équipe de quatre, lance trois pierres dans une manche, sous réserve de la règle du jeu 5(6) ou 5(7), la pierre lancée par erreur sera retirée du jeu et les pierres déplacées remises à leurs positions originales.*

**Justification :** Éliminer la perception qu'un joueur aurait lancé délibérément trois pierres.

---

**Règle 9 : Toucher des pierres en mouvement (2)**

**Modifier :** *Une pierre lâchée peut-être retouché avec la main avant qu'elle n'atteigne la ligne de jeu.*

**Justification :** Clarifier qu'on peut retoucher la pierre uniquement avec la main.

---

**Règle: 9. Toucher des pierres en mouvement (4)(d)**

**Changement et ajout :** Si une pierre en mouvement est touchée par une pierre qui dévie des bandes divisant les pistes, l'équipe non fautive replacera la pierre là où elle estime raisonnablement qu'elle se serait immobilisée si elle n'avait pas été touchée.

**Justification:** Ajout en concordance avec la règle 10 (4).

---

**Règle : 11. Le balayage (4)**

**Modifier :** *Durant le lancer des quatre cinq premières pierres de n'importe qu'elle manche, seule la personne responsable du jeu de l'équipe non active seul le capitaine et/ou le vice-capitaine de l'équipe non active peut (peuvent) brosser leurs pierres lorsqu'elles sont mises en mouvement.*

---



**Justification :** Conforme à la règle des cinq pierres et permettre au capitaine **et** au vice-capitaine de brosser les « tick shot »

**Règle : 11. Le balayage (10)**

**Ajout :** *Un balayage léger (nettoyage) avec sa brosse sur la surface glacée est acceptable à condition de ne pas nuire à l'autre équipe.*

**Justification :** Indiquer qu'un balayage léger n'est pas une infraction.

---

**Règle : 11. Le balayage (11)**

**Ajout :** *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.*

**Justification :** Indiquer qu'un balayage léger n'est pas une infraction.

---

**Règle : 12. La zone de garde protégée (ZGP)**

**Modifier :** *préciser la règle des 5 pierres. (2) (b)...lancée la 5<sup>ième</sup> 6<sup>ième</sup> pierre....Quand une pierre de l'équipe non active (dans la ZGP) est sortie du jeu avant la 5<sup>ième</sup> 6<sup>ième</sup> pierre....(d) La troisième, quatrième ou cinquième pierre....(3) Après que chacune des quatre premières.*

**Justification :** Mise à jour de la règle des 5 pierres.

---

**Règle : 13. Les pierres en jeu et le pointage**

**Précision :** *Une pierre lancée qui est en dehors du jeu après avoir heurté une pierre en jeu doit demeurer à l'endroit où elle s'est immobilisée.*

**Précision :** *Une pierre lancée frappant une pierre à l'extérieur de la ligne de jeu, considérée comme étant en jeu en raison d'une activité antérieure doit être considérée comme étant en jeu.*

**Justification :** Préciser qu'il s'agit de la pierre lancée et non d'une pierre stationnaire déplacée.

---

**Règle : 15. L'équipement (2)**

**Modifier :** *~~Retirer « Les joueurs peuvent changer ou s'échanger les brosse, les têtes de brosse et les balais de matière synthétique pendant un match. »~~*

**Ajouter :** *Les joueurs devront utiliser le même balai de paille durant le match et ils ne pourront ni l'échanger avec un autre joueur ni l'échanger pour un autre type de balai ou de brosse.*

**Justification :** Éliminer l'option de changer d'équipement pendant une partie.

---



**Règle: 18. Double Mixte**

**Changement:** Mise à jour des règlements du Double Mixte.

---

**Règle : 20. Curling avec tige**

**Ajout :** *Les règlements pour le Curling avec tige de l'association canadienne (CSCA)*

---



## Les règlements avec arbitres :

### Règle : 1. Application (4)

**Ajout :** *Ces règles s'appliquent au jeu traditionnel. Les règles spéciales pour le double mixte, le curling en fauteuil roulant et d'autres variations du jeu traditionnel se retrouvent dans des sections particulières.*

**Justification :** Préciser qu'il existe des règles spéciales pour les différents formats de curling.

---

### Règle : 2. Définitions (10)(19)(20)(21)

- **Ajouter à (10) :** *le Championnat de curling universitaire et le championnat U-18 masculin et féminin.*
  - **Ajout à (19) :** *La triangulation - Wikipédia - est une technique permettant de déterminer la position d'un point en mesurant les angles entre ce point et d'autres points de référence dont la position est connue. Cette technique est utilisée afin de mesurer le lancer pour l'avantage de la dernière pierre (LDP) lorsqu'une pierre couvre le bouton et nous empêche de mesurer de façon directe. Les deux points utilisés pour le mesurage sont le bord du cercle de 4 pieds soit à 3 heures et 6 heures ou 6 heures et 9 heures.*
  - **Ajout à (20) :** *« règle du cinq pierres » : dans un bout aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne peut être retirée du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la sixième pierre du bout.*
  - **Ajout à (21) :** *« Moratoire sur la technologie de la tête de brosse » Les spécifications concernant les brosses pour les joueurs élite se retrouve au : [www.worldcurling.org](http://www.worldcurling.org)*
- 

### Règle : 5. Les équipes (3)

**Ajout :** *À moins qu'il ne soit stipulé autrement dans les règlements de la compétition, l'avantage de la dernière pierre de la première manche (marteau) sera décidé par un lancer au bouton (**la triangulation sera utilisée si nécessaire**) après l'exercice d'avant - match de l'équipe. Ceci est appelé le placement de la dernière pierre (PDP).*

---



**Règle: 5. Les équipes (5) (c)(ii)(1-2)**

**Changement:**

- (i) *Exception: pour le Mixte (quatre joueurs) il doit toujours y avoir quatre joueurs sur la glace, deux femmes et deux hommes qui alternent dans le lancement des pierres. Le capitaine doit lancer les dernières pierres et le vice-capitaine les pierres de troisième, de plus le capitaine et vice-capitaine doivent être de sexe différent.*
- (ii) *Les deux (2) rotations possibles acceptées pour une compétition mixte de quatre joueurs sont les suivantes :*
  - 1. *Le premier un homme (premier lanceur), la deuxième une femme (deuxième lanceur), le troisième un homme (troisième lanceur et vice-capitaine) et la capitaine une femme (quatrième lanceur).*
  - 2. *La première une femme (premier lanceur), le deuxième un homme (deuxième lanceur), la troisième une femme (troisième lanceur et vice-capitaine) et capitaine un homme (quatrième lanceur).*

**Justification:** simplifier le mixte à quatre joueurs et définir les deux (2) alignements possibles.

---

**Règle: 5. Les équipes (6) (b)**

**Changement:** *Un joueur qui a quitté un match peut y revenir entre deux bouts. Un joueur peut quitter son match et revenir une seule fois durant ce match.*

**Justification:** Éviter toute confusion quant au lancer des pierres pendant un bout en cours.

---

**Règle : 8. Les lancers (8)**

**Précision :** *On peut, sans pénalité, lâcher une pierre puis la retoucher avec la main avant qu'elle n'atteigne la ligne de jeu la plus rapprochée.*

**Justification :** Clarifie qu'on peut toucher uniquement avec la main. (double touche)

---

**Règle : 8. Les lancers (12)(a)(i-ii)**

**Modifier :** *Si un joueur lance une pierre quand ce n'est pas le tour de son équipe*

- i. *Si l'erreur est découverte après le lancer de la première pierre du bout, on reprendra le bout.*
- ii. *Si l'erreur se produit après le lancer de la deuxième pierre la manche se poursuit et le nouveau roulement des joueurs prend effet.*

**Justification :** si le premier joueur lance la première pierre par erreur et que l'erreur est immédiatement découverte, l'équipe ne sera pas pénalisée.

---



**Règle : 8. Les lancers (14)**

**Changement :** *Si un joueur, dans une équipe de quatre, lance trois pierres dans une manche, sous réserve de la règle du jeu 5(6) ou 5(7), la pierre lancée par erreur sera retirée du jeu et les pierres déplacées remisent à leurs positions originales.*

**Justification :** Éliminer la perception qu'un joueur aurait lancé délibérément trois pierres.

---

**Règle : 9. Toucher des pierres en mouvement (3) (d)**

**Changement et ajout :** Si une pierre en mouvement est touchée par une pierre qui dévie des bandes divisant les pistes, l'équipe non fautive replacera la pierre là où elle estime raisonnablement qu'elle se serait immobilisée si elle n'avait pas été touchée.

**Justification:** Ajout en concordance avec la règle 10 (4).

---

**Règle : 11. Le brossage (4)**

**Modifier :** *Durant le lancer des cinq premières pierres de n'importe qu'elle manche, seule la personne responsable du jeu seul le capitaine et/ou le vice-capitaine de l'équipe non active peut (peuvent) brosser leurs pierres lorsqu'elles sont mises en mouvement.*

**Justification :** Conforme à la règle des cinq pierres et permettre au capitaine et vice-capitaine de brosser les « tick shot »

---

**Règle : 11. Le brossage (10)**

**Précision :** *Un balayage léger (nettoyage) avec sa brosse sur la surface glacée est acceptable à condition de ne pas nuire à l'autre équipe.*

**Justification :** Indiquer qu'un balayage léger n'est pas une infraction.

---

**Règle : 11. Le brossage (12)**

**Ajout :** tête de brosse (moratoire)

---

**Règle : 12. La zone de garde protégée (ZGP)**

**Préciser** *la règle des 5 pierres.*

---



**Règle : 15. L'équipement (1-4)**

Mise à jour pour retirer les références aux brosses en poil et balais de paille conformément au Moratoire

---

**Règle : 18. Le double mixte**

**Justification :** Exprimer l'intention derrière la règle.

---

**Règle : 20. Le temps de jeu (11)**

**Ajout :** *Une équipe dont le chronomètre a roulé par erreur (mauvaise couleur) recevra le double du temps qu'on leur doit.*

**Justification :** L'équipe non fautive doit recevoir le temps ou son chronomètre a roulé par erreur. Comme on ne retire pas de temps à une équipe, le temps gagné par l'équipe opposée doit aussi être remis à l'équipe non fautive, question de justice.

---

**Règle : 22. L'arbitre en chef (4)**

**Ajout :** *Les joueurs peuvent faire appel à l'arbitre en chef pour rendre une décision impartiale suite à une situation qui pourrait les mettre dans l'embarras.*

**Justification :** Il y a des situations où les joueurs peuvent prendre une décision qui pourrait les mettre dans l'embarras. En faisant appel à l'arbitre en chef on s'assure qu'une décision impartiale sera prise.

---

**Règle : 22. L'arbitre en chef (8)**

**Ajout :** *Si un joueur est expulsé d'une partie ou d'une compétition il ne pourra pas être remplacé par un substitut. L'équipe devra continuer à jouer à trois (3) joueurs. Si un autre joueur de la même équipe est expulsé, cette équipe perdra la partie. Exception : Au double mixte (2 joueurs) ou au mixte (4 joueurs), si un joueur est expulsé de la partie, celle-ci est perdue.*

**Justification :** Précision en regard de l'expulsion d'un joueur.

---

