



Curling Canada Les Règlements du Curling 2022 – 2026

Sommaire des changements par rapport au Livre des Règlements du Curling 2018 – 2022

Les règles spécifiques pour le Curling en fauteuil roulant, le Double mixte, le Curling avec tige de l'association canadienne (CSCA), le Curling pour non-voyants ont toutes été déplacées dans la section : Règles Supplémentaires.

Sommaire des changements – Les règlements généraux

Règle: 2 Définitions (7)

Ajout: « Bout complété » : quand le pointage final du bout a été déterminé.

Raisonnement: Ajouté pour indiquer clairement aux joueurs de ligue qu'un bout est terminé.

Règle: 2 Définitions (8)

Changer pour: "Maison": espace à l'intérieur du, et y compris le, cercle extérieur à chaque extrémité de la piste.

Raisonnement: Clarification de la règle pour inclure toutes les parties du cercle extérieur.

Règle: 3. La piste glacée (5)

Changer pour: 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.

Raisonnement: Mise à jour de la formulation pour permettre l'utilisation de différents types de centre de « T ».

Règle: 9. Les pierres en mouvement touchées (4)

(Était : 9. Toucher des pierres en mouvement)

Changer pour: 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.

Raisonnement: L'infraction commise par l'équipe fautive doit être claire et définitive. La seule fois où l'équipe non fautive doit être impliquée est lorsqu'il y a un avantage pour l'équipe non fautive d'utiliser l'une des deux options qui s'offrent à elle.

**Règle: 10. Les pierres immobiles déplacées (2)****Changer pour:**

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.

Raisonnement: L'infraction commise par l'équipe fautive doit être claire et définitive. La seule fois où l'équipe non fautive doit être impliquée est lorsqu'il y a un avantage pour l'équipe non fautive d'utiliser l'une des deux options qui s'offrent à elle.

Règle: 11. Le brossage / balayage (3)

Changer pour: 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.

Raisonnement: Avec la possibilité pour le capitaine de lancer des pierres à la position de premier, cela permet une équité pour les deux équipes en ce qui concerne l'utilisation de deux joueurs pour balayer.

Règle: 11. Le brossage / balayage (8)**Changer pour:**

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.

Raisonnement: La règle concernant le "mouvement de brossage" a été supprimée. L'intention de garder la trajectoire de la pierre propre est maintenue.

Sommaire des changements – Les règlements avec arbitres**Règle: 2. Définitions (22)**

Addition: « Mesure en ligne droite » (MLD) : un appareil (Équerre) est utilisé pour aider à déterminer visuellement si une pierre est au-dessus ou touche une ligne droite, telle qu'une ligne de jeu, une ligne du « T », une ligne latérale, ou une ligne arrière.

Raisonnement: Cet outil supplémentaire aide l'arbitre de match lorsqu'il doit exécuter une détermination visuelle.

Règle: 3. La piste glacée (5)

Changer pour: 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.

Raisonnement: Mise à jour de la formulation pour permettre l'utilisation de différents types de centre de « T ».

Règle: 4. Les pierres (3)

Addition: (3) Le rayon d'une pierre est établi à 14,2 cm aux fins du calcul de la triangulation.

Raisonnement: Clarification de ce qu'est le rayon d'une pierre.

Règle: 5. Les équipes (6)(b)

Changer pour: Un joueur qui a quitté un match, sans avoir été en mesure de lancer n'importe laquelle de ses pierres pendant un bout, peut y revenir pendant un bout en cours en autant qu'il puisse lancer une pierre selon le roulement des joueurs établi de l'équipe. Un joueur peut quitter et revenir dans un match une seule fois par match.

Raisonnement: Modifié pour permettre à un joueur qui a quitté un match de revenir s'il peut lancer au moins une de ses pierres selon le roulement original des joueurs de l'équipe.

Règle: 7. La position des joueurs (1)(a)

Changer pour: Seul le capitaine ou le vice-capitaine, et un autre joueur peuvent se tenir à l'intérieur de la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu. Et ils se placeront derrière la ligne arrière quand l'équipe active s'apprête à lancer. Les deux joueurs doivent être immobiles et placer leur brosse 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).

Raisonnement: L'intention de la règle est de n'avoir qu'un maximum de deux personnes de l'équipe inactive derrière la ligne arrière afin de ne pas distraire la personne qui lance la pierre.

Règle: 7. La position des joueurs (2)(b)

Les membres de l'équipe active

Retrait: Les joueurs qui ne sont pas responsables de la maison ou qui ne lancent pas de pierres se mettent en position de brosse.

Raisonnement: La règle était ambiguë.

Règle: 9. Les pierres en mouvement touchées (3)(a)

(Était : 9. Toucher des pierres en mouvement)

Changer pour:

(3) 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 est 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.



Raisonnement: L'infraction commise par l'équipe fautive doit être claire et définitive. La seule fois où l'équipe non fautive doit être impliquée est lorsqu'il y a un avantage pour l'équipe non fautive d'utiliser l'une des deux options qui s'offrent à elle.

Règle: 10. Les pierres immobiles déplacées (2)

Changer pour:

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 permettra à toutes les pierres de 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) Placer toutes les pierres aux positions où elle considère raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre n'avait pas été déplacée.

Raisonnement: L'infraction commise par l'équipe fautive doit être claire et définitive. La seule fois où l'équipe non fautive doit être impliquée est lorsqu'il y a un avantage pour l'équipe non fautive d'utiliser l'une des deux options qui s'offrent à elle.

Règle: 11. Le brossage / balayage (3)

Changer pour: Lors du lancer des cinq premières pierres de chaque bout, n'importe quels deux joueurs de l'équipe non active peuvent broser leurs pierres lorsqu'elles sont mises en mouvement.

Raisonnement: Avec la possibilité pour le capitaine de lancer des pierres à la position de premier, cela permet une équité pour les deux équipes en ce qui concerne l'utilisation de deux joueurs pour balayer.

Règle: 11. Le brossage / balayage (8)

Changer pour:

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.

Raisonnement: La règle concernant le "mouvement de brossage" a été supprimée. L'intention de garder la trajectoire de la pierre propre est maintenue.

Règle: Utilisation d'une mesure en ligne droite (équerre)

Addition: La possibilité pour un arbitre d'utiliser une « mesure en ligne droite (équerre) » est ajoutée à toutes les règles où elle pourrait être utilisée pour aider à exécuter une mesure visuelle.

Règle: 17. Fonctionnement du temps de jeu (7)

(Était 20. Le temps de jeu)

Changer pour: Si les chronomètres ne sont pas utilisés dans le jeu avec arbitres, et qu'un arbitre considère qu'une équipe retarde le jeu de façon abusive, l'arbitre avisera le capitaine



de l'équipe fautive et, après cet avis, si la prochaine pierre à être lancée n'atteint pas la ligne de "T" la plus rapprochée dans un délai de quarante-cinq secondes, la pierre est retirée du jeu immédiatement.

Raisonnement: Lorsque des chronomètres sont utilisés, l'équipe dispose d'un temps défini pour jouer le match.

Règle: 17. Fonctionnement du temps de jeu (10)(a)

(Était 20. Le temps de jeu)

Changer pour: Chaque équipe peut demander deux temps morts par match et un temps mort pour chaque bout supplémentaire. Le temps mort est d'une durée maximale de soixante secondes plus tout temps de déplacement désigné que doit faire l'entraîneur (ou le cinquième) pour accéder à l'aire de jeu.

Raisonnement: La position des entraîneurs varie selon les différentes installations. Cela permet d'attribuer suffisamment de temps de déplacement pour que l'entraîneur se rende à l'équipe.

Sommaire des changements – Règles Supplémentaires DOUBLE MIXTE

Règle: (8)

Changer pour:

L'équipe ayant la décision pour le placement des pierres « positionnées » au premier bout sera déterminée par un placement au bouton (la triangulation sera utilisée si nécessaire) :

(a) Après la pratique d'avant-match de la première équipe, chaque joueur lancera un placement au bouton vers l'extrémité vitrine (home), un dans le sens horaire et un dans le sens anti-horaire. Les deux placements seront mesurés et additionnés pour déterminer la valeur du PDP de l'équipe.

(b) Après la pratique d'avant-match de la deuxième équipe, chaque joueur lancera un placement au bouton vers l'extrémité vitrine (home), un dans le sens horaire et un dans le sens anti-horaire. Les deux placements seront mesurés et additionnés pour déterminer la valeur du PDP de l'équipe.

(c) L'équipe avec la plus petite distance totale pour le PDP aura la décision pour le placement des pierres pour le premier bout. Les équipes doivent désigner l'ordre de lancement pour les placements du PDP avant la pratique.

Raisonnement: Cela suit la politique de Curling Canada pour les pratiques d'avant-match et la procédure de placement pour l'avantage de la dernière pierre PDP (2022).

Règle: (10)

Changer pour: Si aucune équipe ne marque de point dans un bout, l'équipe qui a lancé la première pierre de ce bout devrait avoir la décision du placement des pierres au bout suivant. Dans le cas où un bout serait déclaré nul à la suite d'un mesurage, l'équipe qui avait la décision pour le placement des pierres « positionnées » ne changera pas pour le bout suivant.

Raisonnement: Disposition ajoutée s'il y a une mesure égale.



Règle: **(15)**

Changer pour: (15) Chaque équipe aura vingt-deux minutes de temps de réflexion. Il y aura une pause de quatre minutes à la fin du quatrième bout. S'il y a des bouts supplémentaires, les chronomètres seront remis à zéro, et chaque équipe recevra trois minutes de temps de réflexion par bout supplémentaire.

Raisonnement: Modifié pour suivre les règles de la FMC pour le Double mixte.