

Trio Curling est une nouvelle discipline passionnante élaborée par Curling Canada. Comme son nom l'indique, les matchs de Trio Curling sont disputés entre équipes de 3 joueurs. À chaque manche, chaque équipe lance 6 pierres, soit 2 pierres par joueur. Sauf indication contraire, les règlements de Curling Canada s'appliquent au Trio Curling, y compris ceux qui concernent la zone de garde protégée et la zone sans ricochet.

Règlements du Trio Curling : Les règlements suivants s'appliquent à tous les matchs de Trio Curling pour les curleurs des catégories U-18 et plus. Veuillez consulter la page 2 du présent document pour connaître les modifications apportées aux règlements pour les jeunes (c.-à-d. pour les curleurs U-15 et U-9/U-12).

Entraînement d'avant-match : Chaque joueur lance 2 pierres vers une extrémité, puis 2 pierres vers l'extrémité opposée. Cependant, l'une des caractéristiques uniques du Trio Curling est que les deux équipes s'entraînent en même temps, une équipe lançant sur le côté gauche de la piste et l'autre sur le côté droit. Un tirage au sort (pile ou face) a lieu immédiatement avant l'entraînement, le gagnant choisissant le côté de la piste ou la couleur des pierres. Ensuite, les équipes lancent leurs pierres d'entraînement en alternance, comme elles le feraient pendant un match. Ce processus permet de réduire le temps nécessaire à l'entraînement d'avant-match, qui ne devrait pas durer plus de 10 minutes au total.

Structure du match : Les matchs de Trio Curling sont composés de 3 « sets » de 2 manches chacun. Chaque set peut être considéré comme un « mini-match », l'équipe ayant marqué le plus de points au total après ces 2 manches gagnant le set. Cependant, si le pointage est à égalité à la fin d'un set, celui-ci sera alors considéré comme un « set partagé ».

Attribution du marteau : Lors de la première manche du 1^{er} set, l'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un tirage au sort (pile ou face). La possession du marteau pour la première manche du 2^e set est inversée par rapport à la première manche du 1^{er} set. Pour la première manche du 3^e set, le marteau va à l'équipe qui tire de l'arrière dans le match. Si le pointage est à égalité à l'amorce du 3^e set, un autre tirage au sort est effectué pour déterminer quelle équipe commence le 3^e set avec le marteau.

Manches annulées : Au Trio Curling, les manches annulées ne sont pas autorisées. Cela signifie que si une équipe annule par inadvertance la première manche d'un set, le marteau pour la deuxième manche est attribué à l'autre équipe.

Ordre de tir : L'une des caractéristiques uniques du Trio Curling est que les joueurs doivent évoluer à une position différente (c'est-à-dire premier, deuxième et capitaine) lors de chaque set au cours du match. Les équipes peuvent déterminer quel joueur occupera chaque position au cours du premier set. Cependant, à partir de ce moment, la rotation des joueurs doit être la suivante :

1^{er} set: Joueur 1 = Premier, Joueur 2 = Deuxième, Joueur 3 = Capitaine

2^e set : Joueur 3 = Premier, Joueur 1 = Deuxième, Joueur 2 = Capitaine

3^e set : Joueur 2 = Premier, Joueur 3 = Deuxième, Joueur 1 = Capitaine

Responsabilités de chaque position : Le premier doit lancer les deux premières pierres de la manche pour son équipe et brosser les quatre suivantes. Le deuxième doit brosser les deux premières pierres de la manche, lancer les deux suivantes et tenir le balai pour les deux dernières. Enfin, le capitaine doit tenir le balai pour les quatre premières pierres de la manche et lancer les deux dernières.

Brossage : Un seul joueur (c'est-à-dire le brosser actuel) est autorisé à brosser les pierres jusqu'à la ligne de jeu éloignée. À ce stade, 1 des autres joueurs (soit le joueur qui tient le balai ou le joueur qui a effectué le lancer) peut se joindre au brosser.

Valeur des sets : Afin de garantir qu'un match de Trio Curling soit disputé en entier, la valeur attribuée au 3^e set est supérieure à celle des 1^{er} et 2^e sets. Les valeurs spécifiques de chaque set sont les suivantes :

1^{er} set : 2 points disponibles (1 point par équipe si le set est partagé)

2^e set : 2 points disponibles (1 point par équipe si le set est partagé)

3^e set : 4 points disponibles (2 points par équipe si le set est partagé)

Ces valeurs distinctes garantissent que les trois sets sont toujours nécessaires. Ainsi, même si l'équipe A gagne les 1^{er} et 2^e sets (et mène donc le match 4-0), il est toujours possible pour l'équipe B d'égaliser le match en remportant le 3^e set, car le pointage serait alors de 4-4.

Matches à égalité : Si le match est à égalité après le 3^e set, une séance de « tirs de barrage par équipe » servira de bris d'égalité. Chaque joueur lance un placement en alternance avec un joueur de l'autre équipe. L'ordre des joueurs et les responsabilités de chaque position sont les mêmes que pour le 3^e set, l'équipe qui a eu le marteau en dernier lançant en premier lors de la séance de tirs de barrage. Les règlements relatifs au brossage sont également les mêmes, sauf qu'il est interdit de brosser les pierres de l'adversaire derrière la ligne du T. Le système de pointage est le suivant : 5 points (centre du bouton), 4 points (bouton), 3 points (cercle de 4 pieds), 2 points (cercle de 8 pieds) et 1 point (cercle de 12 pieds).

Règlements pour les jeunes : Ces règlements modifiés du Trio Curling ont été conçus pour répondre aux besoins en matière de développement des jeunes curleurs. Cela dit, il est toujours possible pour les jeunes curleurs de jouer en utilisant les règlements d'une catégorie supérieure, en fonction de leurs compétences et de leur expérience.

Modifications pour la catégorie U-15 : Bien que chaque set soit toujours un mini-match, l'équipe ayant le pointage cumulé le plus élevé après 2 manches remportant ce set, le nombre maximal de points pouvant être amassés en une seule manche est limité à 3 (p. ex., même si une équipe a 4 pierres ou plus près du bouton). Remarque : cette modification a pour but d'assurer la compétitivité de chaque set et de réduire la probabilité de matchs à sens unique.

En cas d'égalité à l'issue du 3^e set, une séance de tirs de barrage par équipe est toujours organisée. Les règlements de cette séance sont les mêmes que ceux du Trio Curling U18+, à l'exception du système de pointage, qui devient : 5 points (bouton), 4 points (cercle de 4 pieds), 3 points (cercle de 8 pieds), 2 points (cercle de 12 pieds) et 1 point (zone de garde protégée).

Afin de donner à chaque curleur U-15 l'occasion de jouer deux manches à chaque position, les deux manches du 3^e set doivent être jouées, même si l'issue du match est déjà déterminée mathématiquement. Une façon pour les organisateurs de compétitions U-15 de consolider cette modification est d'utiliser le « total des points marqués » pour départager les égalités au classement et/ou pour établir les têtes de série des éliminatoires.

Modifications pour les catégories U-9/U-12 : Parce que le rythme de jeu est généralement beaucoup plus lent lorsque nos plus jeunes curleurs sont impliqués, les matchs de Trio Curling U-9/U-12 ne durent que 3 manches. Par conséquent, les positions changent à chaque manche, ce qui donne à chaque curleur l'occasion de jouer à chaque position.

Trio Curling a été créé par le Centre national d'entraînement et de développement de Curling Canada.



TRIO CURLING



Une autre modification importante est que les manches sont simplement gagnées ou perdues, quel que soit le nombre de pierres de l'équipe qui se trouvent plus près du bouton. La seule exception est une manche annulée. Dans un tel cas, aucune équipe ne gagne la manche.

Afin de garantir que les 3 manches sont nécessaires pour déterminer l'issue du match, la valeur de chaque manche au Trio Curling U-9/U-12 est la suivante : **1^{ère} manche** = 1 point, **2^e manche** = 1 point, **3^e manche** = 2 points.

Cela dit, si le match est à égalité après la troisième manche, une séance de tirs de barrage par équipe est organisée. Les règlements de cette séance sont les mêmes que ceux du Trio Curling U18+, à l'exception du système de pointage, qui s'aligne sur le Trio Curling U-15 : 5 points (bouton), 4 points (cercle de 4 pieds), 3 points (cercle de 8 pieds), 2 points (cercle de 12 pieds) et 1 point (zone de garde protégée).