

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.

Règlements du Trio Curling : Sauf indication contraire, les règlements de Curling Canada s'appliquent au Trio Curling, y compris ceux relatifs à la zone de garde protégée et à la zone sans ricochet. Veuillez prendre note que la page 2 de ce document décrit les modifications spécifiques pour les catégories d'âge (c'est-à-dire pour les catégories U-25, U-21/U-20, U-18, U-15 et U-12/U-9).

Entraînement d'avant-match : Chaque joueur lance 2 pierres vers une extrémité, puis 2 pierres vers l'extrémité opposée. Les deux équipes s'entraînent en même temps, les lancers étant effectués en alternance et sur le côté de la piste attribué à chaque équipe. Un tirage au sort (pile ou face) a lieu immédiatement avant l'entraînement, le gagnant choisissant le côté de la piste et l'ordre de l'entraînement ou la couleur des pierres.

Placement pour la dernière pierre (PDP) : Immédiatement après l'entraînement d'avant-match, un joueur choisi par chaque équipe lance son PDP dans le même ordre que celui utilisé lors de l'entraînement. Si les deux équipes couvrent le centre du bouton ou ratent la maison, un autre joueur exécutera un PDP. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que la pierre puisse être mesurée. Veuillez prendre note que l'équipe qui remporte les PDP peut soit accepter le marteau à la première manche, soit le refuser.

Structure du match : Les matchs de Trio Curling durent 6 manches, les joueurs changeant de positions toutes les 2 manches. Les équipes décident quel joueur commencera à chaque position au cours des deux premières manches. Cependant, à partir de ce moment, la rotation des joueurs doit être la suivante :

1^{ère} et 2^e manches : Joueur 1 = Premier, Joueur 2 = Deuxième, Joueur 3 = Capitaine

3^e et 4^e manches : Joueur 3 = Premier, Joueur 1 = Deuxième, Joueur 2 = Capitaine

5^e et 6^e manches : Joueur 2 = Premier, Joueur 3 = Deuxième, Joueur 1 = Capitaine

Responsabilités de chaque position : Le premier doit lancer les 2 premières pierres de la manche pour son équipe et balayer les 4 suivantes. Le deuxième doit balayer les 2 premières pierres de la manche, lancer les 2 suivantes et tenir le balai pour les 2 dernières. Enfin, le capitaine doit tenir le balai pour les 4 premières pierres de la manche et lancer les 2 dernières.

Règles de balayage : Un seul joueur (c'est-à-dire le balayeur actuel) est autorisé à balayer les pierres jusqu'à la ligne de jeu éloignée. À partir de là, 1 des autres joueurs (soit le joueur qui tient le balai ou le joueur qui a lancé) peut se joindre au balayeur.

Manche en or : Une caractéristique unique du Trio Curling est que tous les points marqués dans la 6e manche (également connue sous le nom de « manche en or ») sont doublés. Exemples : si une équipe marque 1 point, 2 points sont attribués; si une équipe marque 2 points, 4 points sont attribués, etc. En plus d'ajouter du piquant, la manche en or permet de garantir que les matchs se rendent à la limite, tous les joueurs ayant la chance de jouer 2 manches à chaque position.

Matches à égalité : Si le match est à égalité après la manche en or, chaque équipe choisit un joueur pour lancer un placement au bouton mesuré afin de déterminer l'équipe gagnante. L'équipe qui a marqué en dernier lancera en premier. Les règles de balayage sont les mêmes que pendant le match, sauf qu'il est interdit de balayer la pierre de l'adversaire derrière la ligne du T.

Temps d'arrêt : Lors des compétitions de Trio Curling, les équipes qui ont un entraîneur ont droit à 2 temps d'arrêt par match. On demande aux entraîneurs de ne pas prendre plus de 60 secondes une fois qu'ils ont rejoint leur équipe. Lorsqu'un temps d'arrêt est demandé, les deux entraîneurs peuvent rejoindre leur équipe. Lorsque l'équipe qui a demandé le temps d'arrêt met fin à sa discussion, l'autre équipe doit également mettre fin à sa conversation.

Règlements relatifs aux catégories d'âge : Les règlements du Trio Curling s'appliquent à toutes les catégories d'âge, sauf les exceptions mentionnées ci-dessous :

Interactions avec les entraîneurs / temps d'arrêt : Les règles d'entraînement spécifiques de Curling Canada pour les catégories U-25, U-21/U-20, U-18, U-15 et U-12/U-9 s'appliquent aux compétitions de Trio Curling au sein de la catégorie d'âge correspondante.

[Règles sur les interactions avec les entraîneurs \(U-25\)](#)

[Règles sur les interactions avec les entraîneurs \(U-20\)](#)

[Règles sur les interactions avec les entraîneurs \(U-18\)](#)

[Règles sur les interactions avec les entraîneurs \(U-15\)](#)

[Règles sur les interactions avec les entraîneurs \(U-12/U-9\)](#)

Matches à égalité (U-15, U-12/U-9) : Si un match est à égalité après la manche en or, une séance de tirs de barrage par équipe est organisée. Chaque joueur lance un placement (c'est-à-dire 3 par équipe) en alternance avec l'autre équipe. L'ordre des lancers et les responsabilités de chaque position sont les mêmes que lors des 5e et 6e manches, l'équipe qui a marqué en dernier lançant maintenant en premier. Les règles de balayage sont également les mêmes, sauf qu'il est interdit de balayer la pierre de l'adversaire derrière la ligne du T. Le système de pointage est le suivant : 5 points (pierre touchant au bouton), 4 points (pierre touchant le cercle de 4 pieds), 3 points (pierre touchant le cercle de 8 pieds), 2 points (pierre touchant le cercle de 12 pieds) et 1 point (dans la ZGP).

Structure du match (U-12/U-9) : 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, les équipes décidant quel joueur commence à chaque position lors de la 1ère manche. Cependant, à partir de ce moment, la rotation des joueurs doit être la suivante :

1ère manche : Joueur 1 = Premier, Joueur 2 = Deuxième, Joueur 3 = Capitaine

2e manche : Joueur 3 = Premier, Joueur 1 = Deuxième, Joueur 2 = Capitaine

3e manche : Joueur 2 = Premier, Joueur 3 = Deuxième, Joueur 1 = Capitaine