



SPORT D'HIVER OLYMPIQUE/PARALYMPHIQUE

LES RÈGLES DU CURLING

1er septembre 2026



L'ESPRIT DU CURLING

Le curling est un sport d'adresse et de traditions. Un lancer bien exécuté est un régal pour les yeux et, de même, c'est un plaisir d'observer les traditions ancestrales du curling appliquées dans le véritable esprit du jeu. Les curleurs jouent pour gagner, mais jamais pour humilier leurs adversaires. Un vrai curleur ne cherche jamais à déconcentrer ses adversaires ni à les empêcher de jouer de leur mieux, et préfère perdre plutôt que de gagner de façon déloyale.

Les curleurs ne transgressent jamais sciemment une règle du jeu, ni ne manquent de respect à ses traditions. S'ils s'aperçoivent qu'une infraction a été commise par inadvertance, ils seront les premiers à la signaler.

Bien que le but principal du curling soit de déterminer le niveau d'habiletés des joueurs, l'esprit du jeu exige un esprit sportif exemplaire, de la bienveillance et une conduite honorable.

Cet esprit doit influencer à la fois l'interprétation et l'application des règles du jeu ainsi que la conduite de tous les participants sur et hors glace.

CODE D'ÉTHIQUE ET D'ESPRIT SPORTIF POUR LES CURLEURS, LES ENTRAÎNEURS ET LES ARBITRES

Pour s'assurer que tous les curleurs 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 règles du curling :

CODE D'ÉTHIQUE DU CURLEUR

Je ferai preuve d'un bon esprit sportif.

Je me comporterai de manière honorable sur et en dehors de la glace.

Je ne transgresserai jamais sciemment une règle, mais si je le fais, je divulguerai l'infraction.

Je n'agirai jamais d'une manière qui puisse être interprétée comme une tentative d'intimidation ou d'humiliation envers mes adversaires, mes coéquipiers ou les arbitres.

J'interpréterai les règles du jeu de manière impartiale, en gardant toujours à l'esprit 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 sanction que l'organisme de régie, à n'importe quel niveau du curling, juge appropriée.

CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

L'entraîneur fera 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 s'efforcera d'être bien préparé et à jour afin d'exécuter avec compétence toutes les tâches exigées par sa discipline.

L'entraîneur agira dans l'intérêt primordial du développement global de l'athlète.

L'entraîneur acceptera la teneur et l'esprit des règles qui définissent et régissent le sport.



L'entraîneur acceptera le rôle des arbitres, qui rendent des décisions afin de garantir que les compétitions se déroulent de manière équitable et conformément aux règles établies.

La conduite de l'entraîneur envers ses homologues sera empreinte de courtoisie, de bonne foi et de respect.

L'entraîneur aura une conduite personnelle irréprochable et respecter les principes de l'esprit sportif.

ESPRIT SPORTIF

L'esprit sportif commence par le strict respect des règles écrites; cependant, dans la plupart des cas, il implique bien plus que le simple respect scrupuleux de ces règles écrites. Le respect de l'esprit des règles, qu'elles soient écrites ou non, est primordial.

L'esprit sportif résulte du respect de ses propres normes morales dans le cadre d'une compétition.

L'esprit sportif se caractérise par un respect constant envers ses coéquipiers et ses adversaires, dans la victoire comme dans la défaite.

L'esprit sportif se manifeste également par un respect constant envers les arbitres, l'acceptation de leurs décisions et une collaboration sans faille avec eux.

Un comportement sportif exemplaire doit être observé sur et hors glace. Cela inclut la modestie dans la victoire et la dignité dans la défaite.

CODE DE L'ESPRIT SPORTIF POUR LES ARBITRES

L'arbitre s'efforcera de garantir à chaque athlète la possibilité de donner le meilleur de lui-même.

L'arbitre s'efforcera de maintenir une ambiance positive et un environnement de compétition sécuritaire.

L'arbitre ne tolérera aucune intimidation, verbale ou physique, envers aucun athlète.

L'arbitre ne tolérera aucun comportement inacceptable envers lui-même, les autres arbitres, les athlètes ou les spectateurs.

L'arbitre gérera tous les conflits avec fermeté et dignité.

L'arbitre assumera son rôle d'enseignant et de modèle en matière d'esprit sportif.

L'arbitre sera ouvert à la discussion et aux échanges avec les athlètes, selon les besoins.

L'arbitre restera ouvert aux critiques constructives et fera preuve de respect et de considération pour les différents points de vue.

L'arbitre continuera à suivre une formation appropriée et à améliorer ses compétences d'arbitre.

CURLING CANADA : CE QUE NOUS FAISONS

Curling Canada est un organisme national de sport (ONS) et est le chef de file et le moteur de croissance de l'excellence du curling au Canada. La fonction exclusive de Curling Canada est de promouvoir le sport amateur sous la forme du curling au Canada, à l'échelle nationale et à tous les niveaux.



Curling Canada est en outre une association d'associations de curling provinciales, territoriales et régionales.

La philosophie de Curling Canada est de développer des ressources et des services pour soutenir l'ensemble du parcours de curling, qu'il s'agisse d'un nouveau participant ou de quelqu'un qui est avec nous depuis des années. Participants, officiels, techniciens de glace, membres du conseil d'administration, employés, bénévoles, partenaires ou partisans, chacun y trouve son compte. Curling Canada collabore et pilote le développement de ces ressources à l'échelle nationale afin de renforcer les capacités et de favoriser un système sportif sain, tout en s'appuyant principalement sur les associations membres pour partager ces ressources avec les clubs et curleurs affiliés d'un océan à l'autre.

Les programmes ciblés, notamment Briser la glace, Tic Tap Toc U-12, Étoiles filantes U-12, FestiPierre U-15, ainsi que les programmes d'initiation au curling pour les jeunes et les adultes, visent à sensibiliser, à développer et à accroître la participation. Des programmes ont également été mis en place pour aider à accroître la capacité de leadership et le soutien à une communauté sportive sécuritaire, notamment un programme national de certification des entraîneurs, une formation de techniciens de glace et des ressources et formations en matière d'intégrité sportive. Curling Canada soutient la formation d'une main-d'œuvre qualifiée par le biais de l'Association des professionnels de curling et soutient les clubs face à la complexité croissante de leur exploitation grâce au programme Le curling, nos affaires.

Curling Canada gère un parcours rigoureux de développement des athlètes et des programmes de haute performance qui soutiennent l'environnement d'entraînement quotidien des athlètes et des entraîneurs. Curling Canada sélectionne et gère les équipes nationales et détient le droit exclusif de nommer les équipes en vue des compétitions mondiales, olympiques et paralympiques, conformément aux directives de notre fédération internationale, World Curling.

Curling Canada organise chaque année une série d'événements variés. Ces événements sont conçus et organisés de manière à être adaptés à l'âge et au niveau des athlètes et à répondre aux besoins d'un large éventail d'athlètes au sein de notre parcours de développement à long terme du curleur. Les principaux championnats comprennent des compétitions de la Voie d'accès au podium telles que les championnats de moins de 18 ans, de moins de 20 ans, universitaires et collégiaux, ainsi qu'en double mixte chez les moins de 21 ans. On retrouve également les épreuves olympiques et paralympiques de curling féminin, masculin, en double mixte et en fauteuil roulant, ainsi que les championnats Sport pour la vie, incluant le curling à quatre mixte, les championnats des clubs de curling et les championnats seniors.

PROCESSUS D'EXAMEN

Les règles du curling et les règles de compétition seront examinées annuellement par la Commission des compétitions et des règles de World Curling. Les associations membres peuvent soumettre leurs suggestions par écrit à ce sujet au secrétariat, au plus tard le 31 décembre.

ÉNONCÉ DE MISSION DE WORLD CURLING

Être le sport d'équipe d'hiver olympique/paralympique préféré au monde.

WORLD CURLING
3 Atholl Crescent
Perth PH1 5NG, Écosse
Tél. : +44 1738 451 630
info@worldcurling.org
www.worldcurling.org





TABLE DES MATIÈRES

L'ESPRIT DU CURLING.....	2
CODE D'ÉTHIQUE ET D'ESPRIT SPORTIF POUR LES CURLEURS, LES ENTRAÎNEURS ET LES ARBITRES.....	2
CODE D'ÉTHIQUE DU CURLEUR.....	2
CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR.....	2
ESPRIT SPORTIF.....	3
CODE DE L'ESPRIT SPORTIF POUR LES ARBITRES.....	3
CURLING CANADA : CE QUE NOUS FAISONS.....	3
PROCESSUS D'EXAMEN.....	4
ÉNONCÉ DE MISSION DE WORLD CURLING.....	4
TABLE DES MATIÈRES.....	6
LES RÈGLES DU CURLING.....	7
R1. LA PISTE.....	7
R2. LES PIERRES.....	9
R3. LES ÉQUIPES.....	10
R4. LA POSITION DES JOUEURS.....	11
R5. LE LANCER.....	12
R6. LA ZONE DE GARDE PROTÉGÉE (ZGP).....	13
R7. LA ZONE SANS RICOCHET.....	13
R8. LE BALAYAGE.....	14
R9. LES PIERRES EN MOUVEMENT TOUCHÉES.....	15
R10. LES PIERRES IMMOBILES DÉPLACÉES.....	16
R11. L'ÉQUIPEMENT.....	17
R12. LE DÉCOMPTE DES POINTS.....	17
R13. LES MATCHS INTERROMPUS.....	20
R14. LE CURLING EN FAUTEUIL ROULANT.....	21
R15. LE CURLING DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL ROULANT.....	22
R16. LE CURLING MIXTE.....	22
R17. LE CURLING DOUBLE MIXTE.....	23
R18. LES SUBSTANCES INTERDITES.....	28
R19. LES COMPORTEMENTS INAPPROPRIÉS.....	28
GLOSSAIRE.....	29

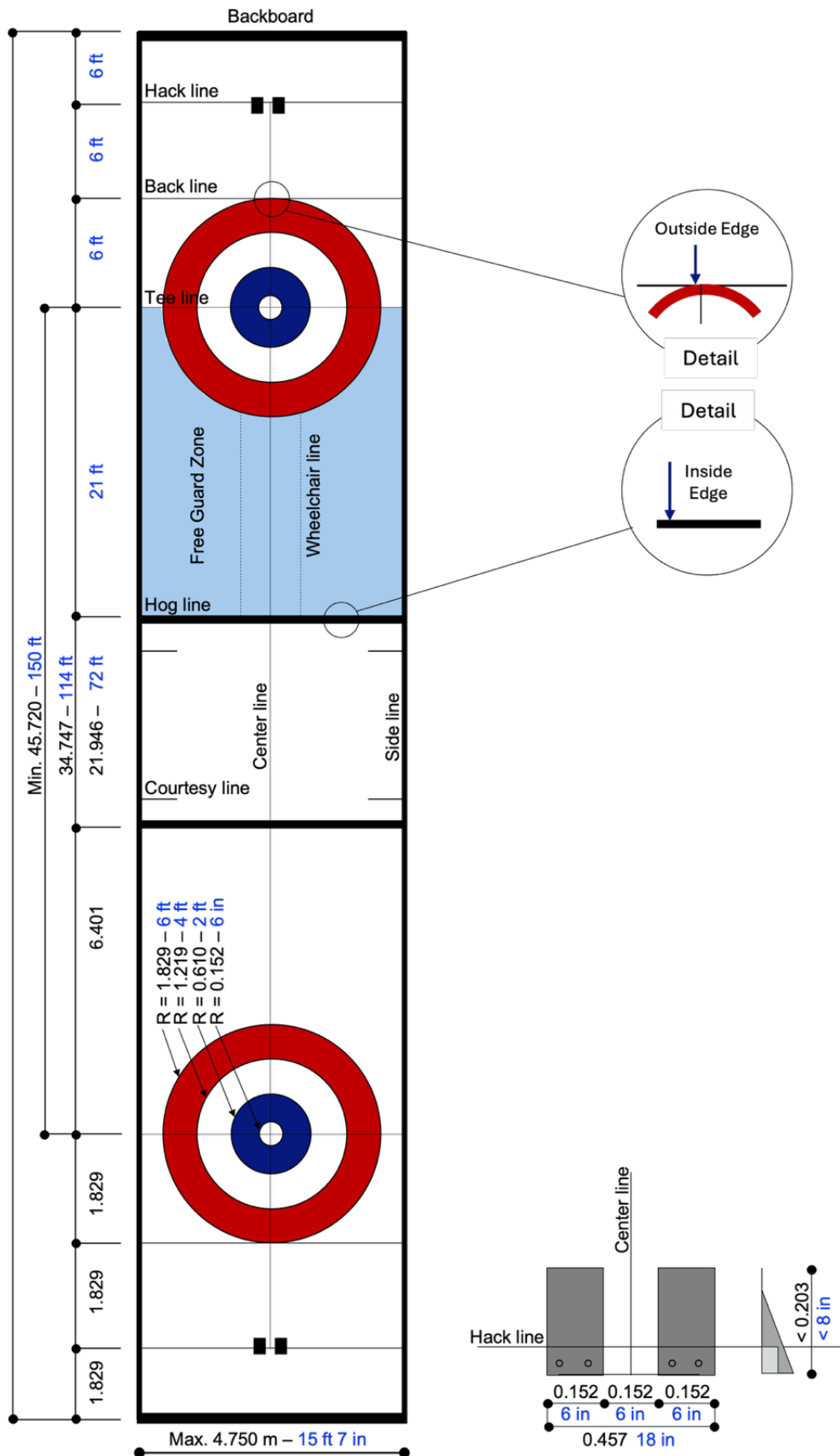


LES RÈGLES DU CURLING

Ces règles s'appliquent à tous les matchs et à toutes les compétitions pour lesquels elles sont applicables par l'organisme de curling compétent. Les associations, clubs et ligues membres de Curling Canada peuvent modifier ces règles afin de les adapter à leurs besoins organisationnels, à leurs exigences et à l'adéquation du jeu.

R1. LA PISTE

- (a) La longueur de la piste de glace, mesurée à partir des bords intérieurs des bandes arrière, est d'au minimum 45,720 mètres (150 pieds). La largeur de la piste, mesurée à partir des bords intérieurs des lignes de côté, est d'au maximum 4,750 m (15 pieds 7 pouces). Cette aire est délimitée par des lignes tracées ou par des séparateurs placés autour du périmètre. Si les dimensions d'une installation existante ne permettent pas de respecter ces mesures, la longueur peut être réduite à un minimum de 44,501 m (146 pieds) et la largeur à un minimum de 4,420 m (14 pieds 6 pouces).
- (b) À chaque extrémité de la piste se trouvent des lignes parallèles clairement visibles dans la glace, d'une ligne de côté à l'autre, comme suit :
 - I. la ligne du T, d'une largeur maximale de 13 mm (1/2 po), placée de sorte que le centre de la ligne soit à 17,375 m (57 pi) du milieu de la piste.
 - II. la ligne arrière, d'une largeur maximale de 13 mm (1/2 po), placée de sorte que le bord extérieur soit à 1,829 m (6 pi) du centre de la ligne du T.
 - III. la ligne de jeu, de 102 mm (4 po) de largeur, placée de sorte que le bord intérieur soit à 6,401 m (21 pi) du centre de la ligne du T.
 - IV. la ligne médiane, d'une largeur maximale de 13 mm (1/2 po), relie les points médians des lignes du T et s'étend sur 3,658 m (12 pi) au-delà du centre de chaque ligne du T.
 - V. la ligne de départ, de 457 mm (1 pi 6 po) de longueur et de 13 mm (1/2 po) de largeur maximale, est placée parallèlement à la ligne du T, à chaque extrémité de la ligne médiane.
 - VI. la ligne de courtoisie, de 152 mm (6 po) de longueur et de 13 mm (1/2 po) de largeur maximale, est placée à 1,219 m (4 pi) à l'extérieur et parallèlement aux lignes de jeu, de chaque côté de la piste.





- (c) Pour les compétitions en fauteuil roulant, à chaque extrémité de la piste, 2 lignes fines (p. ex., en laine) pour fauteuils roulants sont placées parallèlement et de chaque côté de la ligne médiane, allant de la ligne de jeu jusqu'au bord le plus extérieur du cercle le plus proche, le bord extérieur de chaque ligne étant à 457 mm (18 po) de la ligne médiane.
- (d) Un trou central (centre du T) est placé à l'intersection de chaque ligne du T et de la ligne médiane. Le T servant de centre, quatre cercles concentriques sont placés à chaque extrémité de la piste, le bord extérieur du cercle extérieur ayant un rayon de 1,829 m (6 pi), le cercle suivant un rayon de 1,219 m (4 pi), le cercle suivant un rayon de 610 mm (2 pi) et le cercle le plus à l'intérieur ayant un rayon minimal de 152 mm (6 po).
- (e) Deux blocs de départ sont placés sur la ligne de départ, de chaque côté de la ligne médiane, le bord intérieur de chaque bloc de départ se trouvant à 76 mm (3 po) du milieu de la ligne médiane. La largeur de chaque bloc de départ ne doit pas dépasser 152 mm (6 po). Le bloc de départ est fixé à un matériau adéquat, et le bord intérieur de ce matériau est placé sur le bord intérieur de la ligne de départ, de sorte que le bloc de départ ne dépasse pas de plus de 203 mm (8 po) devant de la ligne de départ. Si le bloc de départ est enfoncé dans la glace, la profondeur ne doit pas excéder 38 mm (1,5 po).

R2. LES PIERRES

- (a) Une pierre de curling est de forme circulaire, d'une circonférence maximale de 914 mm (36 po), d'une hauteur maximale 114 mm (4,5 po) et d'un poids, poignée et boulon compris, maximal de 19,96 kg (44 lb) et minimal de 17,24 kg (38 lb).
- (b) Chaque équipe utilise un ensemble de huit pierres dont la poignée est de la même couleur et qui sont identifiées individuellement par des marquages visibles. Si une pierre est endommagée et devient inutilisable, une pierre de remplacement est utilisée. Si aucune pierre de remplacement n'est disponible, une pierre déjà lancée au cours du bout est relancée.
- (c) Si une pierre est brisée en cours de jeu, les équipes se réfèrent à l'« esprit du curling » pour décider de l'emplacement de la pierre ou des pierres. Si aucun accord n'est trouvé, le bout est rejoué.
- (d) Si une pierre roule se retourne pendant qu'elle glisse ou s'immobilise sur le côté ou à l'envers, elle est immédiatement retirée du jeu.
- (e) Si une poignée se sépare complètement d'une pierre pendant le lancer, le joueur qui lance a la possibilité soit de laisser le jeu tel qu'il est, soit de relancer la pierre après que toutes les pierres déplacées aient été replacées dans leurs positions antérieures à l'incident.
- (f) Une pierre qui ne s'immobilise pas complètement au-delà du bord intérieur de la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu est immédiatement retirée du jeu, sauf lorsqu'elle heurte une autre pierre, auquel cas elle reste en jeu.
- (g) Une pierre qui franchit complètement le bord extérieur de la ligne arrière à l'extrémité où se déroule le jeu est immédiatement retirée du jeu.



- (h) Une pierre qui touche un séparateur ou une ligne de côté est immédiatement retirée du jeu et il faut l'empêcher de se retrouver sur une piste adjacente.
- (i) Une pierre ne peut être mesurée que visuellement jusqu'à ce que la dernière pierre du bout se soit immobilisée, sauf pour déterminer si une pierre est en jeu, ou, avant de jouer la deuxième, la troisième, la quatrième ou la cinquième pierre d'un bout, pour déterminer si une pierre se trouve dans la zone de garde protégée ou dans la zone sans ricochet.
- (j) Les équipes ne doivent pas modifier leurs pierres de match, ni placer d'objet dessus.

R3. LES ÉQUIPES

- (a) Une équipe est composée de quatre joueurs. Une équipe peut également inclure un cinquième joueur, faisant office de remplaçant, ainsi que des officiels d'équipe. Chaque joueur lance successivement deux pierres par bout, en alternance avec un adversaire.
- (b) Une équipe déclare l'ordre de lancer de ses joueurs, ainsi que les rôles de capitaine et de vice-capitaine, avant le début d'un match et maintient cet ordre de lancer et ces rôles tout au long de ce match conformément à la règle R3 (c)l. Une équipe qui modifie délibérément son ordre de lancer ou ses rôles pendant un match perdra le match par forfait, sauf si cela a été fait lors de l'entrée en jeu d'un joueur remplaçant.
- (c) Si un joueur est incapable de lancer une ou les deux pierres qui lui ont été attribuées lors d'un bout, l'équipe peut :
 - I. faire immédiatement appel à un remplaçant qui occupera la position du joueur qui a quitté. Le joueur remplacé ne peut pas réintégrer le match. Si elle le souhaite, l'équipe peut modifier son alignement au début du bout suivant. L'ordre de lancer et les rôles modifiés s'appliqueront alors pour le reste du match; ou
 - II. continuer à jouer à trois joueurs pour le reste de ce bout et l'intégralité du bout suivant. Un joueur qui quitte le match et ne lance pas toutes ses pierres dans un bout donné ne peut réintégrer le match qu'au début d'un bout. Un maximum de 4 pierres attribuées au joueur absent peuvent être lancées conformément à la règle R3 (f) ou (g). À l'issue de ces deux bouts consécutifs, l'équipe doit poursuivre le match avec quatre joueurs lançant les pierres, soit en faisant revenir le joueur qui a quitté, soit en faisant appel à un remplaçant. Le non-respect de cette règle entraîne la perte du match par défaut.

Chaque équipe n'a droit qu'à une seule absence d'un joueur par match (incapable de lancer les pierres qui lui sont attribuées).

- (d) Une équipe ne peut pas jouer avec moins de trois joueurs, chaque joueur devant lancer toutes les pierres qui lui sont attribuées à chaque bout.
- (e) Dans les compétitions au cours desquelles les remplaçants sont autorisés, un seul remplaçant peut être inscrit et utilisé pendant cette compétition. En cas d'infraction, l'équipe fautive perdra le match par forfait.
- (f) Si un joueur lance la première pierre qui lui est attribuée dans un bout et ne peut pas lancer la deuxième, la procédure suivante s'applique pour le reste du bout, si le joueur n'est pas remplacé immédiatement. Si le joueur est :



- I. le premier joueur, le deuxième joueur lance la pierre.
- II. le deuxième joueur, le premier joueur lance la pierre.
- III. le troisième joueur, le deuxième joueur lance la pierre.
- IV. le quatrième joueur, le troisième joueur lance la pierre.

(g) Si un joueur dont c'est le tour de lancer ne peut pas lancer les deux pierres qui lui sont attribuées au cours d'un bout, la procédure suivante s'applique pour le reste de ce bout, si le joueur n'est pas remplacé immédiatement. Si le joueur est :

- I. le premier joueur, le deuxième joueur lance trois pierres, le troisième joueur lance trois pierres, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
- II. le deuxième joueur, le premier joueur lance trois pierres, le troisième joueur lance trois pierres, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
- III. le troisième joueur, le premier joueur lance la première pierre du troisième joueur, le deuxième joueur lance la deuxième pierre du troisième joueur, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
- IV. le quatrième joueur, le deuxième joueur lance la première pierre du quatrième joueur, puis le troisième joueur lance la deuxième pierre du quatrième joueur.

R4. LA POSITION DES JOUEURS

(a) Équipe non active :

- I. Durant le processus de lancer, les joueurs se tiennent immobiles le long des lignes de côté, entre les lignes de courtoisie. Cependant :
 - 1) deux joueurs peuvent se placer derrière la ligne arrière à l'extrémité où se déroule le jeu, mais ne doivent pas interférer avec le choix de position du capitaine ou du vice-capitaine de l'équipe active.
 - 2) le joueur qui sera le prochain à lancer peut se tenir immobile sur le côté de la piste, derrière le bloc de départ à l'extrémité d'où les lancers sont effectués.
- II. Les joueurs de l'équipe non active ne doivent ni se placer ni bouger d'une manière susceptible d'obstruer, de gêner, de distraire ou d'intimider l'équipe active. Si une telle action se produit ou si un facteur extérieur distrait un joueur durant son lancer, ce joueur a la possibilité soit de laisser le jeu tel qu'il est, soit de relancer la pierre après que toutes les pierres déplacées aient été replacées dans leurs positions antérieures à l'infraction.

(b) Équipe active :

- I. Le capitaine, ou le vice-capitaine lorsque c'est au tour du capitaine de lancer, ou lorsque le capitaine n'est pas sur la glace, est responsable de la maison.
- II. Le joueur responsable de la maison est placé à l'intérieur de la ligne de jeu, avec au moins un pied/une roue sur la surface de glace de la piste de l'équipe à l'extrémité où se déroule le jeu, pendant que l'équipe lance.



- III. Si le capitaine ou le vice-capitaine ne sont pas dans l'aire de jeu, et que c'est au tour du capitaine ou du vice-capitaine de lancer, n'importe quel joueur de cette équipe se trouvant sur la glace peut être responsable de la maison pour cette pierre.
- IV. Tout positionnement incorrect des joueurs entraînera le retrait du jeu de la pierre lancée, et toute pierre déplacée devra être replacée, par l'équipe non fautive, à sa position antérieure à l'infraction.

R5. LE LANCER

- (a) Sauf si cela a été prédéterminé, ou décidé à l'aide des placements pour la dernière pierre (PDP), les équipes opposées l'une à l'autre lors d'un match déterminent à pile ou face quelle équipe lancera la première pierre du premier bout, après quoi l'équipe qui a marqué en dernier lancera la première pierre du bout suivant.
- (b) Sauf si cela a été prédéterminé, l'équipe qui lance la première pierre du premier bout a le choix de la couleur de la poignée des pierres pour ce match.
- (c) Les droitiers doivent lancer depuis le bloc de départ situé à gauche de la ligne médiane et les gauchers du bloc de départ à droite de la ligne médiane. Une pierre lancée du mauvais bloc de départ est retirée du jeu, et toute pierre déplacée est remise en place à sa position antérieure à l'infraction par l'équipe non fautive.
- (d) La pierre de curling doit être lancée en utilisant sa poignée. Il est interdit de toucher le granit à tout moment après la ligne du T à l'extrémité d'où les lancers sont effectués. On considère qu'il s'agit d'une pierre en mouvement touchée, ce qui entraîne son retrait du jeu.
- (e) Une pierre doit avoir clairement quitté la main avant qu'elle n'atteigne la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués. Si ce n'est pas le cas, la pierre est immédiatement retirée du jeu par l'équipe active.
- (f) Si une pierre qui a irrégulièrement franchi la ligne de jeu n'est pas immédiatement retirée et touche une autre pierre, la pierre lancée est retirée du jeu par l'équipe active, et toute pierre déplacée est remise en place à sa position antérieure à l'infraction par l'équipe non fautive.
- (g) Une pierre est en jeu dès qu'elle atteint la ligne du T (la ligne de jeu pour le curling en fauteuil roulant) à l'extrémité d'où les lancers sont effectués. Une pierre qui n'a pas atteint la ligne en question peut être rendue au joueur et relancée. Une pierre est considérée comme étant lancée lorsqu'elle atteint la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués.
- (h) Tous les joueurs doivent être prêts à lancer leur pierre à leur tour et ne doivent pas prendre un laps de temps déraisonnable pour jouer.
- (i) Si un joueur lance une pierre appartenant à l'équipe adverse, on laisse cette pierre s'immobiliser, puis elle est remplacée par une pierre appartenant à l'équipe active.
- (j) Si un joueur lance une pierre alors que ce n'est pas son tour, le bout continue comme si l'erreur ne s'était pas produite. Le joueur qui a manqué son tour lance la dernière pierre de son équipe lors de ce bout. S'il est impossible de déterminer quel joueur n'a pas joué à son tour, le joueur qui a



lancé la première pierre du bout pour cette équipe lancera la dernière pierre de cette équipe lors de ce bout.

- (k) Si un joueur lance par inadvertance trop de pierres lors d'un bout, le bout continue comme si l'erreur ne s'était pas produite et le nombre de pierres attribuées au dernier joueur de l'équipe fautive est réduit en conséquence. Si le joueur qui lance les dernières pierres du bout est celui qui lance par inadvertance trop de pierres, la dernière pierre lancée sera retirée du jeu et toute pierre déplacée est remise en place à sa position antérieure à l'infraction par l'équipe non fautive.
- (l) Si une équipe lance deux pierres successivement lors du même bout :
 - I. la deuxième pierre est retirée et toute pierre déplacée est remise en place à sa position antérieure à l'infraction par l'équipe non fautive. Le joueur qui a lancé la pierre par erreur la relance comme dernière pierre de son équipe lors de ce bout.
 - II. si l'infraction n'est pas découverte avant le lancer d'une pierre ultérieure, le bout est rejoué.
- (m) Si la mauvaise équipe lance la première pierre d'un bout :
 - I. si l'erreur est découverte alors que seule la première pierre a été lancée, le bout est rejoué.
 - II. si l'erreur est découverte après que la deuxième pierre du bout a été lancée, le jeu se poursuit comme si l'erreur ne s'était pas produite.

R6. LA ZONE DE GARDE PROTÉGÉE (ZGP)

- (a) Une pierre qui s'immobilise entre la ligne du T et la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu, et qui n'est pas dans la maison, est considérée comme se trouvant dans une zone appelée zone de garde protégée. De plus, les pierres qui sont en jeu, sur ou avant la ligne de jeu, après avoir frappé des pierres dans la ZGP, sont considérées comme étant dans la ZGP.
- (b) Si, avant le lancer de la sixième pierre d'un bout, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse située dans la ZGP vers une position hors-jeu, la pierre lancée est retirée du jeu et toute pierre déplacée est remise en place à sa position antérieure à l'infraction par l'équipe non fautive.

R7. LA ZONE SANS RICOCHET

- (a) Si, avant le lancer de la sixième pierre d'un bout, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse située dans la zone de garde protégée (ZGP) et touchant la ligne médiane vers une position où elle ne touche plus la ligne médiane ou vers une position hors de la ZGP, l'équipe non fautive a la possibilité de :
 - I. retirer la pierre lancée du jeu et replacer toute pierre déplacée à sa position antérieure à l'infraction; ou
 - II. laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées.
- (b) Si la pierre est déplacée de la ligne médiane à une position hors-jeu, la règle R6 (b) de la ZGP est appliquée.
- (c) Cette règle ne s'applique pas au curling en fauteuil roulant ni aux compétitions de double mixte.



R8. LE BALAYAGE

- (a) Le balayage peut s'effectuer dans n'importe quelle direction (sans obligation de couvrir toute la largeur de la pierre). La tête de brosse ne doit pas être levée devant une pierre en mouvement, ne doit pas déposer de débris devant une pierre en mouvement, et le balayage doit se terminer d'un côté ou de l'autre de la pierre.

Lors d'une compétition avec arbitres, les arbitres observeront le balayage. S'ils constatent une infraction lorsqu'une équipe balaie sa propre pierre, un avertissement officiel sera adressé à toute l'équipe.

Pour toute infraction ultérieure commise par la même équipe au cours du même événement, les sanctions suivantes seront appliquées :

- I. Si l'infraction a lieu lors des placements pour la dernière pierre (PDP), la distance maximale sera enregistrée;
 - II. Si l'infraction a lieu pendant le match, l'équipe non fautive a le choix entre :
 - 1) Laisser la pierre en jeu, ou
 - 2) Retirer la pierre lancée du jeu et replacer toute pierre déplacée à sa position antérieure à l'infraction.
- (b) Une pierre immobile doit être mise en mouvement avant de pouvoir être balayée. Une pierre mise en mouvement par une pierre lancée, directement ou indirectement, peut être balayée par un ou plusieurs membres de l'équipe à laquelle elle appartient, n'importe où devant la ligne du T à l'extrémité où se déroule le jeu.
- (c) Tous les joueurs peuvent nettoyer la surface de jeu avant le lancer de la pierre suivante.
- (d) Une pierre en jeu peut être balayée par un ou plusieurs membres de l'équipe active, n'importe où devant la ligne du T à l'extrémité où se déroule le jeu.
- (e) Aucun joueur, en aucun temps, ne peut balayer la pierre d'un adversaire, sauf une fois qu'elle a franchi la ligne du T à l'extrémité où se déroule le jeu. Il ne peut commencer à balayer une pierre adverse qu'une fois qu'elle a atteint la ligne du T à l'extrémité où se déroule le jeu.
- (f) Derrière la ligne du T à l'extrémité où se déroule le jeu, un seul joueur de chaque équipe peut balayer à la fois. Il peut s'agir de n'importe quel joueur de l'équipe active, mais uniquement du capitaine ou vice- capitaine de l'équipe non active.
- (g) Derrière la ligne du T à l'extrémité où se déroule le jeu, une équipe a la priorité pour balayer sa propre pierre, mais elle ne doit pas faire obstruction ou empêcher son adversaire de balayer.

En cas d'infraction de balayage, l'équipe non fautive peut soit laisser le jeu en place ou placer la pierre, et toutes les pierres qu'elle aurait pu affecter, là où elles se seraient immobilisées si l'infraction ne s'était pas produite.



R9. LES PIERRES EN MOUVEMENT TOUCHÉES

(a) Entre la ligne du T à l'extrémité d'où les lancers sont effectués et la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu :

- I. Si une pierre en mouvement est touchée, ou est amenée à être touchée, par l'équipe à laquelle elle appartient, ou par son équipement, la pierre touchée est immédiatement retirée du jeu par l'équipe concernée. Un double contact avec la poignée de la pierre par la personne qui lance la pierre, avant la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués, n'est pas considéré comme une infraction.
- II. Si une pierre en mouvement est touchée, ou est amenée à être touchée, par une équipe adverse, ou par son équipement, ou est affectée par une force extérieure :
 - 1) Si la pierre est la pierre qui a été lancée, elle est relancée.
 - 2) Si la pierre n'était pas la pierre qui a été lancée, elle est placée à l'endroit où l'équipe à laquelle elle appartient estime raisonnablement qu'elle se serait immobilisée si elle n'avait pas été touchée.

(b) Au-delà de la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu :

- I. Si une pierre en mouvement est touchée, ou est amenée à être touchée, par l'équipe à laquelle elle appartient, ou par son équipement, on laisse toutes les pierres s'immobiliser, après quoi l'équipe non fautive a la possibilité de :
 - 1) retirer la pierre touchée et replacer toutes les pierres déplacées après l'infraction à leur position antérieure à l'infraction; ou
 - 2) laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées; ou
 - 3) placer toutes les pierres là où elle estime raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.
- II. Si une pierre en mouvement est touchée, ou est amenée à être touchée, par une équipe adverse, ou par son équipement, on laisse toutes les pierres s'immobiliser, après quoi l'équipe non fautive place les pierres à l'endroit où elle estime raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.
- III. Si une pierre en mouvement est touchée, ou est amenée à être touchée, par une force extérieure, on laisse toutes les pierres s'immobiliser, puis on les place à l'endroit où elles se seraient immobilisées si l'incident ne s'était pas produit. Si les équipes ne parviennent pas à un accord, la pierre est relancée après que toutes les pierres déplacées ont été replacées à leur position antérieure à l'infraction. Si aucun accord n'est trouvé sur ces positions, le bout est rejoué.

(c) Pierres des placements pour la dernière pierre (PDP) :

- I. Si un membre de l'équipe active touche une pierre en mouvement, ou l'amène à être touchée, la pierre sera retirée et la mesure enregistrée sera de 1,996 m (6 pi 6,5 po).
- II. Si un membre de l'équipe non active touche une pierre en mouvement, ou l'amène à être touchée, la pierre sera relancée.
- III. Si une force extérieure touche une pierre en mouvement, ou l'amène à être touchée, la pierre sera relancée.



- (d) Si une pierre en mouvement est touchée par une pierre qui rebondit sur les séparateurs de pistes, l'équipe non active doit placer la pierre à l'endroit où elle estime raisonnablement que la pierre se serait immobilisée si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.

R10. LES PIERRES IMMOBILES DÉPLACÉES

- (a) Si une pierre immobile, qui n'aurait eu aucune incidence sur le résultat d'une pierre en mouvement, est déplacée, ou que son déplacement est provoqué, par un joueur ou son équipement, elle est remplacée par l'équipe non fautive à sa position antérieure à l'infraction.
- (b) Si une pierre immobile, qui n'aurait eu aucune incidence sur le résultat d'une pierre en mouvement, est déplacée, ou que son déplacement est provoqué, par une force extérieure, elle est remplacée, avec l'accord des équipes, à sa position initiale.
- (c) Si une pierre qui aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement est déplacée, ou que son déplacement est provoqué, par un joueur ou son équipement, on laisse toutes les pierres s'immobiliser et l'équipe non fautive a la possibilité de :
- I. laisser toutes les pierres où elles se sont immobilisées; ou
 - II. retirer du jeu la pierre dont la trajectoire a été modifiée, et replacer toute pierre déplacée après l'infraction à sa position antérieure à l'infraction; ou
 - III. placer toutes les pierres aux endroits où l'équipe estime raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si une pierre n'avait pas été déplacée.
- (d) Si une pierre, qui aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement, est déplacée, ou que son déplacement est provoqué, par une force extérieure, on laisse toutes les pierres s'immobiliser, puis elles sont placées aux endroits où elles se seraient immobilisées si aucune pierre n'avait été déplacée. Si les équipes ne parviennent pas à un accord, la pierre est relancée après que toutes les pierres déplacées ont été remplacées à leur position antérieure à l'infraction. Si aucun accord n'est trouvé sur ces positions, le bout est rejoué.
- (e) Si un déplacement est causé par des pierres qui rebondissent sur les séparateurs de pistes, les pierres sont remplacées par l'équipe non active à leurs positions antérieures à l'infraction.
- (f) Pierres des placements pour la dernière pierre (PDP) :
- I. Si un membre de l'équipe active déplace une pierre immobile, ou provoque son déplacement, avant que l'officiel n'ait terminé la mesure, la pierre sera retirée et la mesure enregistrée sera de 1,996 m (6 pi 6,5 po).
 - II. Si un membre de l'équipe non active déplace une pierre immobile, ou provoque son déplacement, avant que l'officiel n'ait terminé la mesure, la pierre est remplacée, par l'équipe active, à sa position antérieure à l'infraction.
 - III. Si une force extérieure déplace une pierre immobile, ou provoque son déplacement, avant que l'officiel n'ait terminé la mesure, la pierre est remplacée, par l'équipe active, à sa position antérieure à l'infraction.



R11. L'ÉQUIPEMENT

- (a) Aucun joueur ne doit endommager la surface de la glace au moyen de son équipement, de ses empreintes de mains ou de son corps. La procédure sera la suivante :
 - 1^{er} incident = 1^{er} avertissement officiel sur la glace, réparation des dommages.
 - 2^e incident = 2^e avertissement officiel sur la glace, réparation des dommages.
 - 3^e incident = réparation des dommages et joueur expulsé du match.
- (b) Aucun équipement ne doit être laissé sans surveillance sur la glace.
- (c) Les équipes ne doivent pas utiliser d'équipement de communication électronique ou tout autre appareil pour modifier la voix pendant un match. À l'exception des chronomètres, qui se limitent à fournir uniquement des données « temporelles », l'utilisation d'appareils électroniques pendant les matchs, qui fournissent des informations aux joueurs dans l'aire de jeu des athlètes, est interdite. Un sifflet ou un autre instrument de signalisation peut être utilisé pour une raison médicale et après consultation et approbation écrite de l'organisme de curling compétent.
- (d) Lorsqu'un système de ligne de jeu électronique est utilisé :
 - I. La poignée doit être correctement activée pour fonctionner lors du lancer, sans quoi on considérera qu'il s'agit d'une violation de la ligne de jeu.
 - II. Le port d'un gant ou d'une mitaine à la main avec laquelle un joueur lance est interdit lors du lancer d'une pierre. En cas d'infraction, la pierre lancée est retirée du jeu et toute pierre déplacée est replacée, par l'équipe non fautive, à sa position antérieure à l'infraction.
- (e) L'utilisation d'une tige de lancement est soumise aux restrictions suivantes :
 - I. L'utilisation de la tige de lancement est interdite lors des compétitions ou épreuves de qualification de World Curling, à l'exception des compétitions de curling en fauteuil roulant.
 - II. Les joueurs qui choisissent de lancer avec une tige de lancement doivent utiliser une tige de lancement pour lancer toutes leurs pierres pendant tout le match.
 - III. Une tige de lancement ne doit pas procurer d'avantage mécanique autre que celui d'être une extension du bras/de la main.
 - IV. Toutes les tiges de lancement doivent être conformes à la politique relative au curling en fauteuil roulant.
 - V. Pour l'utilisation d'une tige de lancement lors des compétitions de curling autres que celles en fauteuil roulant, veuillez consulter le document intitulé « *World Curling recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play* » (Recommandations de World Curling concernant les tiges de lancement dans le jeu récréatif).

R12. LE DÉCOMPTE DES POINTS

- (a) Le résultat d'un match est déterminé par la majorité des points marqués au terme du nombre de bouts prévu, ou lorsqu'une équipe concède la victoire à son adversaire, ou encore lorsqu'une équipe est mathématiquement éliminée, à condition que le nombre minimum de bouts ait été joué. Une équipe mathématiquement éliminée peut terminer le bout en cours, mais aucun nouveau bout ne peut être entamé. Toutefois, si une équipe est mathématiquement éliminée pendant le dernier bout d'un match, le match s'arrête immédiatement et le bout n'est pas



terminé. En cas d'égalité à la fin du nombre de bouts prévu, le match se poursuit par la tenue d'un ou plusieurs bouts supplémentaires et l'équipe qui marque en premier remporte le match.

- (b) À la fin d'un bout (lorsque toutes les pierres ont été jouées), une équipe marque un point pour chacune de ses pierres situées dans la maison ou touchant la maison qui sont plus proches du centre du bouton que n'importe quelle pierre de l'adversaire.
- (c) Le nombre de points marqués lors d'un bout est déterminé lorsque les capitaines ou vice-capitaines responsables de la maison s'accordent sur ce nombre de points. Si des pierres susceptibles d'avoir une incidence sur le nombre de points marqués lors d'un bout sont déplacées avant cette décision, l'équipe non fautive bénéficie du point ou des points qui auraient pu être obtenus grâce à un mesurage.
- (d) Lors de la détermination du nombre de points marqués lors d'un bout, si les équipes ne peuvent pas déterminer visuellement quelles pierres sont les plus proches du centre du bouton, ou si une pierre touche la maison, un instrument de mesure est utilisé. La mesure est prise du centre du bouton à la partie la plus proche de la pierre. Un joueur de chaque équipe, peu importe lequel, présent sur la glace est autorisé à observer tout mesurage effectué avec cet instrument.
- (e) Si deux pierres ou plus sont si proches du centre du bouton qu'il est impossible d'utiliser un instrument de mesure, la détermination est faite visuellement.
- (f) Si une décision ne peut être prise, soit visuellement, soit à l'aide d'un instrument de mesure, les pierres sont considérées comme égales et :
 - I. Si le but du mesurage était de déterminer quelle équipe a marqué lors du bout, le bout est annulé.
 - II. Si le but du mesurage était de déterminer des points supplémentaires, seules les pierres les plus proches du centre du bouton sont comptabilisées.
- (g) Si une force extérieure provoque le déplacement de pierres qui auraient eu une incidence sur le nombre de points marqués avant un accord sur ce nombre de points, les dispositions suivantes s'appliquent :
 - I. Si les pierres déplacées auraient déterminé quelle équipe a marqué dans un bout, le bout est rejoué.
 - II. Si une équipe a obtenu un ou plusieurs points, et que la ou les pierres déplacées auraient déterminé si un ou plusieurs points supplémentaires ont été marqués, cette équipe a la possibilité de rejouer le bout ou de conserver le ou les points déjà obtenus.
- (h) Si un mesurage est nécessaire pour déterminer le nombre correct de points marqués lors d'un dernier bout, et que le résultat du mesurage n'a pas d'incidence sur le résultat du match, un déplacement de la ou des pierres par une force extérieure avant que le mesurage ne soit terminé n'entraînera pas la reprise du bout et l'arbitre en chef déterminera le nombre de points marqués lors du dernier bout.
- (i) Une équipe peut concéder le match uniquement lorsqu'elle est l'équipe active. Lorsqu'une équipe concède le match avant la fin d'un bout, le nombre de points marqués lors de ce bout est déterminé à ce moment-là, de la manière suivante :



- I. Si les deux équipes ont encore des pierres à lancer, des « X » sont posés sur le tableau d'affichage.
- II. Lorsqu'une seule équipe a lancé toutes ses pierres :
 - 1) Si l'équipe qui a lancé toutes ses pierres a une ou des pierres dans des positions qui lui vaudraient des points, aucun point n'est attribué et des « X » sont posés sur le tableau d'affichage, à moins que les points ne soient nécessaires pour déterminer le résultat.
 - 2) Si l'équipe qui n'a pas lancé toutes ses pierres a une ou des pierres dans des positions qui lui vaudraient des points, ces points sont attribués et posés sur le tableau d'affichage.
 - 3) Si aucune pierre ne se trouve dans une position valant un point, des « X » sont posés sur le tableau d'affichage.
- (j) Le pointage final d'un match dont le résultat a été déterminé par un forfait est enregistré comme « V – D » (victoire – défaite).



(k) Si l'une ou les deux équipes ne sont pas disponibles pour commencer un match à l'heure prévue, ce qui suit se produit :

	Équipe n° 1	Équipe n° 2	Les deux équipes
0:00 à 0:59 secondes de retard pour le début du match	Si seule l'équipe n° 1 est en retard, aucune pénalité. On utilise les PDP ou un tirage à pile ou face (si nécessaire) pour déterminer l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Pointage : 0 – 0	Si seule l'équipe n° 2 est en retard, aucune pénalité. On utilise les PDP ou un tirage à pile ou face (si nécessaire) pour déterminer l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Pointage : 0 – 0	Si les deux équipes sont en retard, aucune pénalité. On utilise les PDP ou un tirage à pile ou face (si nécessaire) pour déterminer l'avantage de la dernière pierre au premier bout. Pointage : 0 – 0
1:00 à 14:59 (1:00 à 9:59 pour le double mixte)	Si l'équipe n° 1 est en retard, l'équipe n° 2 bénéficie de l'avantage de la dernière pierre et un bout est considéré comme terminé. Le pointage est de 0 - 1	Si l'équipe n° 2 est en retard, l'équipe n° 1 bénéficie de l'avantage de la dernière pierre et un bout est considéré comme terminé. Le pointage est de 1 - 0	Si les deux équipes sont en retard, un bout est considéré comme terminé. On utilise les PDP ou un tirage à pile ou face (si nécessaire) pour déterminer l'avantage de la dernière pierre. Le pointage est de 0 - 0
15:00 à 29:59 (10:00 à 19:59 pour le double mixte)	Si l'équipe n° 1 est en retard, l'équipe n° 2 bénéficie de l'avantage de la dernière pierre et deux bouts sont considérés comme terminés. Le pointage est de 0 - 2	Si l'équipe n° 2 est en retard, l'équipe n° 1 bénéficie de l'avantage de la dernière pierre et deux bouts sont considérés comme terminés. Le pointage est de 2 - 0	Si les deux équipes sont en retard, deux bouts sont considérés comme terminés. On utilise les PDP ou un tirage à pile ou face (si nécessaire) pour déterminer l'avantage de la dernière pierre. Le pointage est de 0 - 0
30:00 minutes (20:00 pour le double mixte) - ou plus	Si l'équipe n° 1 est en retard, elle perd le match par forfait et l'équipe n° 2 est déclarée gagnante. Le pointage final est enregistré à l'aide d'un D et d'un V.	Si l'équipe n° 2 est en retard, elle perd le match par forfait et l'équipe n° 1 est déclarée gagnante. Le pointage final est enregistré à l'aide d'un V et d'un D.	Si les deux équipes sont en retard, le match est considéré comme terminé et les deux équipes sont déclarées perdantes. Si une équipe doit impérativement se qualifier pour la suite de la compétition, les PDP serviront à déterminer l'équipe gagnante; en l'absence de PDP, un tirage à pile ou face sera effectué.
Si une équipe a entre 1 min 00 s et 14 min 59 s de retard (1 min 00 s à 9 min 59 s en DM) et que l'autre équipe a entre 15 min 00 s et 29 min 59 s de retard (10 min 00 s à 19 min 59 s en DM) : deux bouts seront considérés comme joués, et l'équipe ayant entre 1 min 00 s et 14 min 59 s de retard (1 min 00 s à 9 min 59 s en DM) bénéficiera de l'avantage de la dernière pierre ainsi que d'un point.			

R13. LES MATCHS INTERROMPUS

Si, pour quelque raison que ce soit, un match est interrompu, le match reprend là où il a été arrêté. Si les pierres doivent être retirées pour l'entretien de la glace (sur décision concertée du technicien de glace en chef, de l'arbitre en chef et du gestionnaire de l'événement), le bout est alors rejoué.



R14. LE CURLING EN FAUTEUIL ROULANT

- (a) Les pierres sont lancées depuis un fauteuil roulant immobile.
- (b) Lorsque la pierre est lancée depuis une position située entre le bloc de départ et le bord le plus extérieur de l'avant de la maison à l'extrémité d'où les lancers sont effectués, la pierre est placée sur la ligne médiane au début du lancer. Lorsque la pierre est lancée depuis une position située entre le bord le plus extérieur de l'avant de la maison et la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués, l'intégralité de la pierre doit se trouver à l'intérieur des lignes du fauteuil roulant au début du lancer.

Pendant le lancer, aucune partie du corps du joueur qui lance ne doit toucher la surface de la glace et les roues du fauteuil doivent être en contact direct avec la glace.

Le lancer de la pierre s'effectue avec la main / le bras ou à l'aide d'une tige de lancement conforme à la politique relative au curling en fauteuil roulant. La pierre doit clairement quitter la main ou la tige de lancement avant d'atteindre la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués.

- (c) Pendant l'exécution du lancer, les joueurs de l'équipe non active doivent rester immobiles derrière la ligne arrière, à l'extrémité d'où les lancers sont effectués. Toutefois, deux joueurs peuvent se placer, immobiles, derrière la ligne arrière à l'extrémité où se déroule le jeu, sans pour autant gêner le choix de l'emplacement du capitaine ou du vice-capitaine de l'équipe active.
- (d) Le balayage n'est pas autorisé.
- (e) Si une infraction se produit en ce qui concerne le lancer, (b) ou (d), la pierre lancée doit être retirée du jeu et toute pierre déplacée sera replacée, par l'équipe non fautive, à sa position antérieure à l'infraction.
- (f) Pour les compétitions de curling en fauteuil roulant de World Curling, chaque équipe sur la piste doit compter quatre joueurs lançant des pierres et doit être composée de joueurs des deux sexes en tout temps pendant les matchs. Une équipe enfreignant cette règle perdra le match par forfait.

Si un joueur quitte pendant un bout pour cause de maladie, d'accident ou d'autres circonstances atténuantes (à l'exclusion de l'expulsion par un arbitre) :

- I. le joueur peut revenir dans le match, à condition d'avoir lancé toutes les pierres qui lui ont été attribuées.
- II. si la ou les pierres du joueur qui quitte le jeu doivent être lancées au cours de ce bout, un remplaçant doit immédiatement entrer dans le match à la place du joueur sortant pour lancer cette ou ces pierres, et l'équipe doit toujours être composée de joueurs des deux sexes. Le non-respect de cette disposition entraîne la perte du match par forfait. Au début du bout suivant, l'équipe peut modifier sa composition si elle le souhaite (le nouvel ordre de jeu s'appliquera pour le reste du match), et le joueur remplacé ne peut pas réintégrer le match.



- III. si les deux pierres ont été lancées par le joueur qui quitte le jeu, l'équipe doit faire appel à un remplaçant au début du bout suivant et peut modifier sa composition si elle le souhaite (le nouvel ordre de jeu s'appliquera pour le reste du match), et le joueur remplacé ne peut pas réintégrer le match.

(g) Tous les matchs sont d'une durée prévue de 8 bouts.

R15. LE CURLING DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL ROULANT

- (a) La règle R14 du curling en fauteuil roulant s'applique, à l'exception du point (f) :
En curling double mixte en fauteuil roulant, une équipe est composée de deux joueurs : un homme et une femme. Les remplaçants ne sont pas autorisés. Une équipe doit déclarer forfait pour tout match au cours duquel elle ne dispose pas de deux joueurs jouant pendant toute la durée du match. Deux officiels d'équipe sont autorisés par équipe.
- (b) Le curling double mixte en fauteuil roulant se joue selon les dispositions de la règle R17, à l'exception de la règle R17 (I), car aucun balayage n'est autorisé à aucun moment en curling double mixte en fauteuil roulant.
- (c) Les fauteuils roulants électriques ne sont pas autorisés, sauf si l'athlète utilise un fauteuil roulant électrique pour ses déplacements quotidiens.

R16. LE CURLING MIXTE

- (a) Chaque équipe doit être composée de deux joueurs et de deux joueuses; les joueurs et les joueuses doivent lancer les pierres en alternance (H, F, H, F ou F, H, F, H). Aucun joueur remplaçant n'est autorisé. Deux officiels d'équipe sont autorisés par équipe.
- (b) Une équipe doit déclarer forfait pour tout match au cours duquel elle ne dispose pas de 4 joueurs jouant pendant toute la durée du match. Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de lancer l'une des pierres ou les deux pierres qui lui ont été attribuées lors d'un bout, l'équipe peut poursuivre le jeu avec trois joueurs pour le reste de ce bout ainsi que pour l'intégralité du bout suivant. Un joueur qui quitte le match sans avoir lancé toutes ses pierres lors d'un bout donné ne peut réintégrer le jeu qu'au début d'un bout. Un maximum de 4 pierres attribuées au joueur absent peut être lancé conformément à la règle R3 (f) ou (g). À l'issue de ces deux bouts consécutifs, l'équipe doit poursuivre le match avec quatre joueurs lançant des pierres. Le non-respect de cette obligation entraîne le forfait du match.

Chaque équipe n'a droit qu'à une seule absence d'un joueur par match (dans l'impossibilité de lancer les pierres qui lui sont attribuées).

- (c) L'ordre de lancer des joueurs d'une équipe doit respecter l'ordre des sexes requis (H, F, H – ou – F, H, F). Si nécessaire, l'ordre de lancer doit être modifié pour satisfaire à cette exigence.
- (d) Le (la) capitaine et le (la) vice-capitaine peuvent être n'importe quel membre de l'équipe, mais ils doivent être de sexes opposés.
- (e) Tous les matchs de curling mixte sont d'une durée prévue de 8 bouts.



R17. LE CURLING DOUBLE MIXTE

- (a) Chaque équipe est composée de deux joueurs : un homme et une femme. Les remplaçants ne sont pas autorisés. Une équipe doit déclarer forfait pour tout match au cours duquel elle ne dispose pas de deux joueurs jouant pendant toute la durée du match. Deux officiels d'équipe sont autorisés par équipe.
- (b) Le décompte des points s'effectue comme lors d'un match de curling ordinaire. Les pierres « positionnées » avant le début de chaque bout peuvent être prises en compte dans le décompte des points.
- (c) Chaque match est d'une durée prévue de 8 bouts.
- (d) Chaque équipe lance 5 pierres par bout. Le joueur qui lance la première pierre de l'équipe lors d'un bout doit également lancer la dernière pierre de l'équipe lors de ce bout. L'autre membre de l'équipe lance les deuxième, troisième et quatrième pierres de l'équipe lors de ce bout. Le joueur qui lance la première pierre peut changer d'un bout à l'autre.
- (e) Si, avant le lancer de la quatrième pierre d'un bout, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement de toute pierre précédemment lancée ou placée vers une position hors-jeu, la pierre lancée est retirée du jeu et toute pierre déplacée est remise en place à sa position antérieure à l'infraction par l'équipe non fautive.
- (f) Avant le début de chaque bout, une équipe doit placer sa pierre « positionnée » à l'extrémité où se déroule de jeu, dans l'une des deux positions désignées A et B. La pierre « positionnée » de l'adversaire doit ensuite être placée dans la position (A ou B) restante. L'emplacement de ces positions est défini comme suit :
 - I. Position A : Placement de la pierre de manière à ce qu'elle soit coupée en deux par la ligne médiane et qu'elle se trouve soit immédiatement devant, soit immédiatement derrière l'un des 4 points sur la glace. Ces points sont situés sur la ligne médiane (voir le schéma) :
 - 4) 4 pi 6 po (1,372 m) depuis le bord le plus extérieur de l'avant de la maison
 - 5) 6 pi 6 po (1,981 m) depuis le bord le plus extérieur de l'avant de la maison
 - 6) 8 pi 6 po (2,591 m) depuis le bord le plus extérieur de l'avant de la maison
 - 7) 10 pi 6 po (3,200 m) depuis le bord le plus extérieur de l'avant de la maisonLors d'une compétition avec arbitres, l'arbitre en chef et le technicien de glace en chef détermineront, pour chaque piste, l'emplacement précis de la « position A » avant le début de l'entraînement d'avant-match. Ce même emplacement devra être utilisé pendant toute la durée du match.

En l'absence d'officiel pour prendre cette décision, les équipes détermineront l'emplacement précis de la « position A » avant le début de l'entraînement d'avant-match et en fonction de l'état de la glace. Ce même emplacement devra être utilisé pendant toute la durée du match.
 - II. Position B : Placement de la pierre de manière à ce qu'elle soit coupée en deux par la ligne médiane et située à l'arrière du cercle de 4 pieds. Le bord arrière de la pierre est aligné avec le bord arrière du cercle de 4 pieds (voir le schéma).



III. Jeu de puissance : Une fois par match, chaque équipe, lorsqu'elle a le choix du placement des pierres « positionnées », peut utiliser l'option « jeu de puissance » pour placer ces deux pierres. La pierre située dans la maison (B), appartenant à l'équipe qui lance la dernière pierre de la manche, est placée d'un côté ou de l'autre de la maison, le bord arrière de la pierre touchant la ligne du T, à l'endroit où se rejoignent les cercles de 8 pieds et de 12 pieds. III. La pierre servant de garde (A) est placée du même côté de la piste, à la même distance que celle déterminée pour les gardes centrales (voir le schéma). L'option « jeu de puissance » ne peut pas être utilisée lors des bouts supplémentaires.

(g) L'équipe qui a le choix du placement des pierres « positionnées » sera :

- I. Les équipes qui s'affrontent dans le match doivent effectuer des placements pour la dernière pierre (PDP) afin de déterminer laquelle aura le choix pour le premier bout. L'équipe ayant obtenu la distance de PDP la plus courte aura le choix du placement.
- II. Après le premier bout, l'équipe qui n'a pas marqué aura le choix du placement.
- III. Si aucune équipe ne marque de point lors d'un bout, l'équipe ayant lancé la première pierre de ce bout décidera du placement pour le bout suivant. Dans le cas d'un bout annulé en raison d'une égalité de mesure, l'équipe chargée de décider du placement des pierres « positionnées » ne changera pas pour le bout suivant.

(h) Si les pierres « positionnées » sont placées à la mauvaise position :

- I. Si l'erreur est découverte après le lancer de la première pierre seulement, le bout sera rejoué.
- II. Si l'erreur est découverte après le lancer de la deuxième pierre du bout, le jeu se poursuit comme si l'erreur ne s'était pas produite.

(i) L'équipe dont la pierre « positionnée » est placée en position A (devant la maison) lancera la première pierre du bout, et l'équipe dont la pierre « positionnée » est placée en position B (dans la maison) lancera la deuxième pierre du bout.

(j) Si une équipe lance une pierre « positionnée » clairement identifiée, la dernière pierre lancée par cette équipe est retirée du jeu dès que l'infraction est constatée. Si la même équipe commet à nouveau cette infraction lors de la même compétition, l'équipe perdra la ou les matches par forfait.

(k) Chaque équipe est responsable du placement de sa pierre. Si l'une ou l'autre des équipes retarde le début d'un bout, son chronomètre de match sera activé. Si les deux équipes retardent le début d'un bout, le chronomètre de l'équipe devant commencer le bout sera mis en marche.

Si une équipe décide d'utiliser son jeu de puissance, elle doit en informer son adversaire à la fin de la pause de 60 secondes, ou après 4 minutes et demie (6 minutes et demie en curling double mixte en fauteuil roulant) de la pause du milieu du match, afin de permettre à l'adversaire de placer sa pierre durant cette pause. En cas de retard, le chronomètre de l'équipe demandant le jeu de puissance sera mis en marche.

(l) Pendant qu'un joueur exécute un lancer, l'autre membre de l'équipe peut se trouver n'importe où sur la surface de glace de la piste de son équipe. Après le lancer, un joueur de l'équipe ou les deux peuvent balayer la pierre lancée ainsi que toute pierre de leur équipe mise en mouvement,



n'importe où en avant de la ligne du T à l'extrémité où se déroule le jeu. Cette règle s'applique à toutes les pierres lancées par l'équipe, y compris les PDP.

- (m) En cas d'infraction en ce qui concerne le lancer, la pierre lancée doit être retirée du jeu et toute pierre déplacée doit être replacée à sa position antérieure à l'infraction par l'équipe non fautive.

Si l'infraction n'est découverte qu'après le lancer d'une pierre suivante, le jeu se poursuit comme si l'infraction n'avait pas eu lieu; toutefois, le joueur ayant lancé la première pierre du bout ne peut lancer qu'un maximum de deux pierres au cours de ce bout.

- (n) Si un bout doit être rejoué, les choix effectués au départ pour ce bout (p. ex., le placement des pierres positionnées, l'ordre de lancer) doivent rester les mêmes.

Figure 1 – Garde centrale

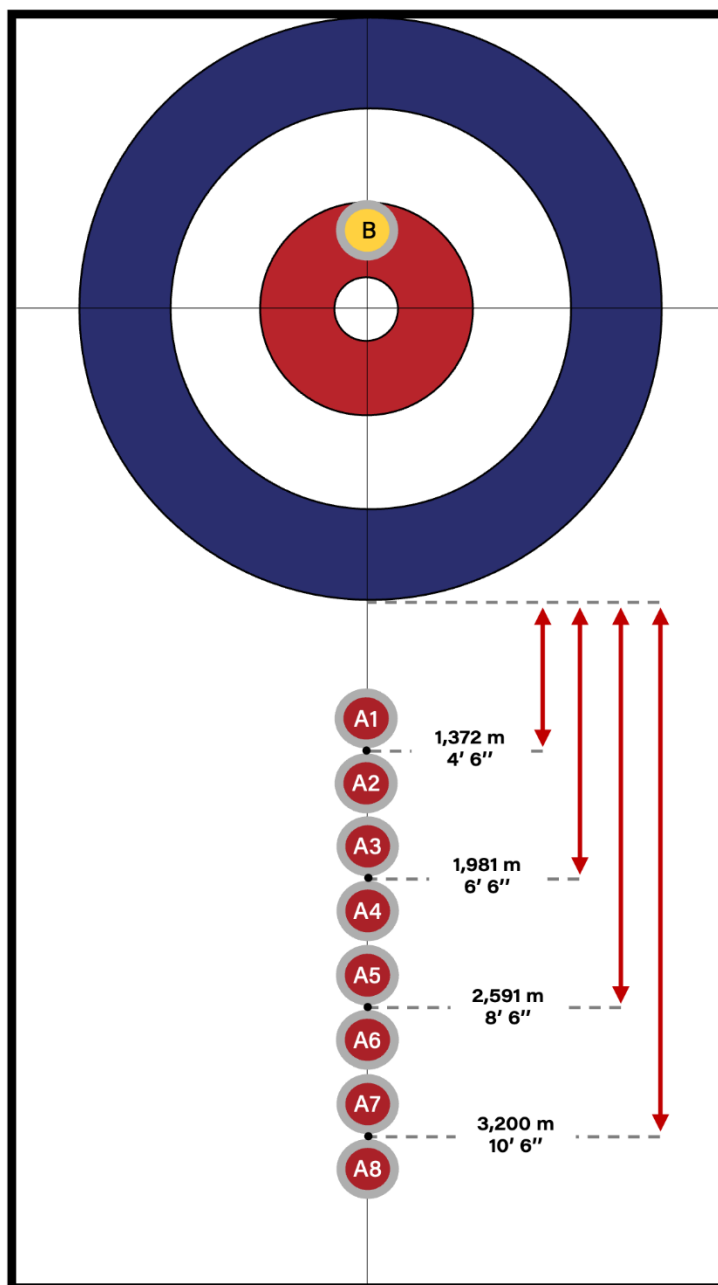
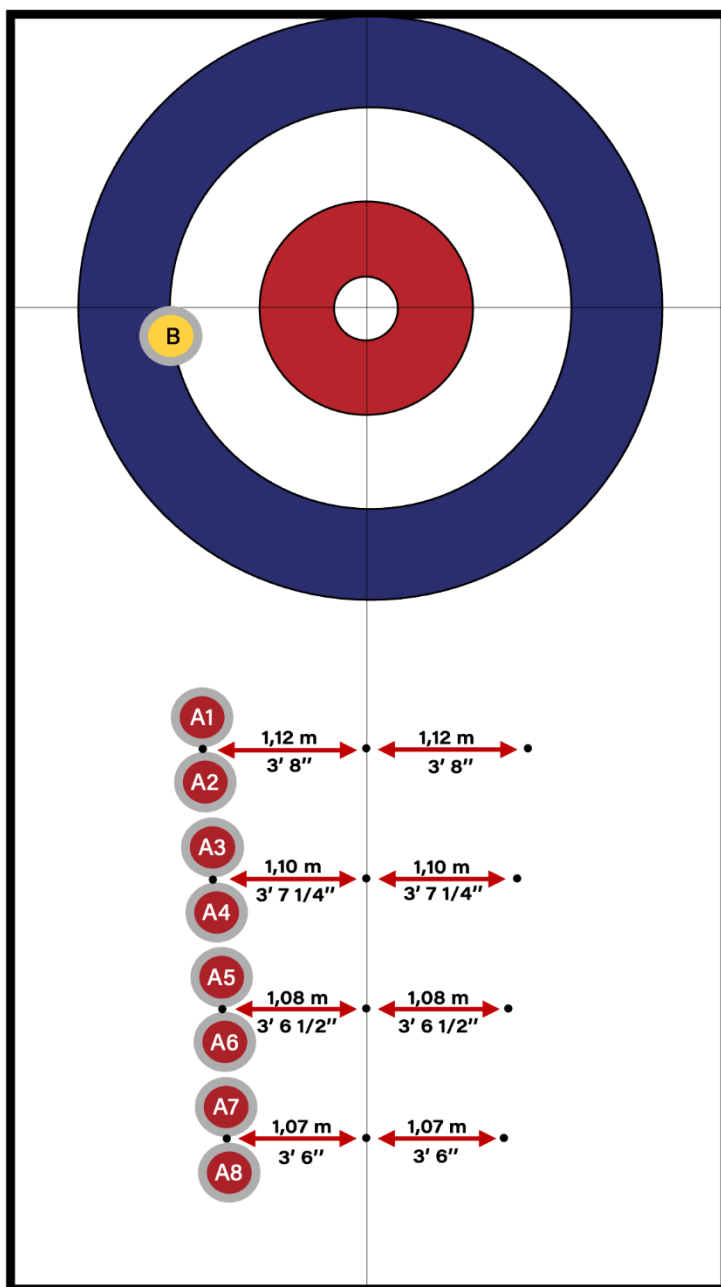


Figure 2 – Option « jeu de puissance »





R18. LES SUBSTANCES INTERDITES

L'utilisation de toute substance améliorant la performance, qu'elle soit intentionnelle ou non, en l'absence d'autorisation d'usage à des fins thérapeutiques, est contraire à l'éthique et interdite. En cas d'une telle utilisation, le ou les joueurs seront disqualifiés de la compétition, leur association membre en sera informée et cela pourrait entraîner une suspension supplémentaire.

R19. LES COMPORTEMENTS INAPPROPRIÉS

Tout comportement inapproprié, usage de langage grossier ou offensant, mauvais traitement de l'équipement ou dommage causé volontairement par un membre de l'équipe est interdit. Toute infraction peut entraîner la suspension de la ou des personnes en cause par l'organisme de curling compétent.



GLOSSAIRE

Aire de jeu	La zone comprenant l'aire de jeu des athlètes et l'aire de jeu des officiels d'équipe.
Aire de jeu des athlètes	La zone située entre les tableaux d'affichage à chaque extrémité et s'étendant jusqu'au bord extérieur de chaque allée longeant les pistes les plus excentrées.
Aire de jeu des officiels d'équipe	La zone située derrière les tableaux d'affichage, à l'intérieur des bandes, ou un banc réservé aux entraîneurs, à l'extérieur des bandes.
Arbitre	La ou les personnes responsables du déroulement du match conformément aux règles.
Arrière (ou fond) de la maison	La zone de la maison située entre la ligne du T et la ligne arrière.
Association membre	Une association ou fédération nationale reconnue par World Curling (abréviation : AM).
Avant de la maison	La zone de la maison située entre la ligne de jeu et la ligne du T.
Balayage	L'action de déplacer un balai ou une brosse, d'avant en arrière et d'un côté à l'autre, sur la trajectoire d'une pierre en mouvement afin de nettoyer ou de polir la surface de la glace.
Bande arrière / Amortisseur (ou pare-chocs)	Matériau (par exemple, mousse ou bois) placé à l'extrémité (périphérie) de chaque piste de glace.
Bloc de départ (ou appui-pied)	Le point d'appui situé à chaque extrémité de la piste, utilisé par les joueurs (à l'exception des joueurs en fauteuil roulant) pour amorcer le lancer d'une pierre de curling.
Brosse (balai)	Voir la définition : Dispositif de balayage.
Bout (ou manche)	Une partie d'un match de curling qui se termine lorsque chaque équipe a lancé huit pierres (cinq en double mixte) et/ou que le pointage a été déterminé.
Bout (ou manche) annulé(e)	Un bout sans point pour aucune des deux équipes.
Bout (ou manche) supplémentaire	Un bout supplémentaire joué pour départager les équipes à l'issue du nombre de bouts réglementaire.
Bouton	Le petit cercle au centre de la maison.
Capitaine	Le joueur qui dirige le jeu de l'équipe.
Centre du bouton (ou T)	Le centre exact de la maison.
Cercles	Voir la définition : Maison.
Classement du groupe	Dans une compétition comportant plusieurs groupes, le classement à l'issue de la phase de groupes (tournoi à la ronde) au sein d'un groupe.
Cochon	Une pierre retirée du jeu pour la durée du bout parce que, après avoir été lancée, elle ne s'est pas immobilisée entièrement au-delà du bord intérieur de la ligne de jeu à l'extrémité où se déroule le jeu.
Compétition	Un nombre quelconque d'équipes disputant des matchs pour déterminer un vainqueur.
Compétition avec arbitres	Une compétition au cours de laquelle un arbitre est affecté à chaque piste pour toute la durée de la séance.



Compilation des résultats PDP	Le calcul effectué en prenant la distance moyenne des placements pour la dernière pierre (PDP) — à l'exclusion du ou des PDP les moins favorables — et utilisé, si nécessaire, pour aider à déterminer le classement à l'issue d'un tournoi à la ronde (tour préliminaire).
Contournement	Un lancer qui courbe derrière une autre pierre.
Courbe	La trajectoire incurvée d'une pierre lorsqu'elle glisse sur la piste de glace.
Déblayage	Un lancer destiné à éliminer une garde.
Débris	Toute substance, y compris le givre, la neige ou des matières provenant de brosses, de chaussures ou de vêtements.
Décompte des points	Une équipe marque un point pour chacune de ses pierres situées dans la maison et qui sont plus proches du centre du bouton que toute pierre de l'équipe adverse.
Début de la compétition	Une compétition débute au moment de la réunion des équipes programmée ou au début du premier entraînement précédant l'événement, selon la première de ces deux éventualités.
Début du match	Un match débute à l'heure prévue pour ce match. L'entraînement d'avant-match ainsi que les placements pour la dernière pierre (PDP) sont également régis par les règles officielles du curling, sauf disposition contraire spécifique figurant dans une règle ou une politique.
Délégué technique de l'événement	Le personnel de World Curling désigné pour organiser et assurer le déroulement d'une compétition. Le délégué technique de l'événement est considéré comme le responsable de tous les officiels techniques lors de cet événement.
Dernière pierre du premier bout	Terme désignant la pierre qui sera lancée en dernier lors du premier bout.
Deuxième joueur	Le deuxième joueur d'une équipe à lancer deux pierres à chaque bout.
Dispositif de balayage	Un équipement utilisé par les joueurs pour balayer ou nettoyer la glace.
Dispositif de ligne de jeu électronique	Un dispositif indiquant si une pierre avait été lâchée par un joueur avant d'atteindre la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués.
Double sortie	Une pierre qui retire deux pierres de l'adversaire du jeu.
Effet extérieur	La rotation appliquée à la poignée d'une pierre par un joueur droitier, qui fait tourner la pierre dans le sens antihoraire; pour les joueurs gauchers, il s'agit d'une rotation dans le sens horaire.
Effet intérieur	La rotation appliquée à la poignée d'une pierre par un joueur droitier, qui fait tourner la pierre dans le sens horaire; pour les joueurs gauchers, il s'agit d'une rotation dans le sens antihoraire.
En cours de lancer	La phase de jeu qui commence lorsque le joueur est en position pour amorcer le lancer et se termine au moment où la pierre est lâchée.
Équipe	Quatre joueurs concourant ensemble. Une équipe peut inclure un cinquième joueur (pour servir de remplaçant) ainsi que des officiels d'équipe. Les équipes de double mixte sont composées d'une joueuse et d'un joueur et peuvent inclure des officiels d'équipe.
Équipe active	L'équipe de quatre joueurs (ou de deux joueurs en double mixte) présente dans l'aire de jeu des athlètes, qui a actuellement le contrôle de la zone de jeu et doit lancer la pierre suivante.
Équipement	Tout ce qu'un joueur porte sur lui ou transporte.



Équipe non active	L'équipe de quatre joueurs (équipe de deux joueurs en double mixte) présente dans l'aire de jeu des athlètes, mais qui n'a pas actuellement le contrôle de la zone de jeu.
Extrémité de départ (aréna)	
/ Extrémité vitrine (club)	L'extrémité de la piste depuis laquelle la première pierre d'un match est lancée.
Extrémité d'où les lancers sont effectués	L'extrémité de la piste d'où sont lancées les pierres.
Extrémité éloignée (aréna)	
/ Extrémité tableau (club)	L'extrémité de la piste vers laquelle est lancée la première pierre d'un match.
Extrémité où se déroule le jeu	L'extrémité de la piste vers laquelle les pierres sont lancées.
Fin de la compétition	Une compétition prend fin à la fin de la cérémonie de remise des médailles ou, en l'absence de cérémonie, à la fin du dernier match de la compétition.
Fin du match	Un match prend fin par la signature de la carte de pointage ou, si une équipe quitte l'aire de jeu sans signer la carte, lorsque les athlètes sortent de l'aire de jeu.
Force extérieure	Un événement provoqué par ni l'une ni l'autre des équipes.
Forfait	Si une équipe ne peut pas commencer ou poursuivre un match, l'autre équipe remporte ce match. Le pointage final sera enregistré comme ceci : V-D.
Frapper-rouler	Une pierre qui retire une pierre adverse du jeu, puis roule (glisse) vers une autre position en jeu.
Garde	Une pierre placée à un endroit spécifique de manière à pouvoir en protéger une autre.
Gel	Un type de placement qui s'immobilise contre une autre pierre.
Glace qui courbe beaucoup	L'état de la glace ou des pierres provoquant une courbe excessive des pierres.
Instrument de mesure	Un instrument qui détermine quelle pierre est la plus proche du centre de la maison (le « T »), ou si une pierre se trouve dans la maison.
Jeu de puissance	Dans les matchs de double mixte, l'équipe qui décide du placement des pierres « positionnées » peut, une seule fois par match, placer ces pierres à des emplacements désignés sur les côtés de la piste au lieu des emplacements centraux habituels.
Lancer	Le mouvement qu'un joueur effectue lorsqu'il lance une pierre de curling.
Lancer pesant	Une pierre lancée à une vitesse supérieure à celle nécessaire.
Ligne arrière	Une ligne située à l'arrière de la maison, s'étendant sur toute la largeur de la piste et parallèle à la ligne du T.
Ligne de côté	Une ligne tracée sur le côté (périmètre) de chaque piste de glace.
Ligne de courtoisie	Une ligne indiquant où les balayeurs de l'équipe non active sont autorisés à se placer, afin de permettre à un arbitre de voir la ligne de jeu et d'éviter de distraire le joueur qui effectue le lancer.
Ligne de jeu	Une ligne s'étendant sur toute la largeur de la piste, parallèle à chaque ligne du T.
Ligne du bloc de départ	Une petite ligne parallèle à la ligne du T, à chaque extrémité de la ligne médiane.
Ligne du T	Une ligne s'étendant sur toute la largeur de la piste et traversant le centre de la maison parallèlement à la ligne de jeu et à la ligne arrière.
Ligne médiane	La ligne qui divise la surface de jeu en deux dans le sens de la longueur. Elle relie les points médians des lignes du T et se prolonge au-delà du centre de chaque ligne du T jusqu'à la ligne de départ.



Lignes pour fauteuils roulants	Deux lignes s'étendant de la ligne de jeu jusqu'au bord le plus extérieur du cercle le plus proche de la maison. Les joueurs de curling en fauteuil roulant sont autorisés à amorcer leur lancer avec la pierre placée entre ces lignes.
Maison	La zone située à l'intérieur des cercles concentriques à chaque extrémité de la piste.
Marqueuse	Toute pierre située dans la maison ou la touchant et qui est considérée comme un point potentiel.
Marteau	Terme désignant la pierre qui sera lancée en dernier lors d'un bout donné.
Match	Deux équipes disputant un nombre déterminé de bouts pour désigner un vainqueur.
Match de bris d'égalité	Un match disputé pour départager des équipes à égalité à l'issue du tournoi à la ronde (phase de groupes).
Mathématiquement éliminée	La situation d'une équipe dont le nombre total de pierres restant à lancer et/ou encore en jeu est inférieur au nombre nécessaire pour obtenir soit une égalité, soit une victoire.
Meneuse	À tout moment au cours d'un bout, la pierre la plus proche du centre du bouton.
Montée de pierre	Un type de placement qui pousse une autre pierre vers l'avant.
Mordeuse	Une pierre qui touche tout juste le bord extérieur du cercle extérieur de la maison.
Passage	Une ouverture, ou un espace étroit, entre des pierres.
Pierre	Une pierre de curling est faite de granit et est lancée par les joueurs lors d'un match de curling.
Pierre brûlée (ou morte)	Une pierre en mouvement touchée par un joueur ou par toute partie de l'équipement d'un joueur.
Pierre déplacée	Une pierre immobile qui a été déplacée vers un nouvel emplacement.
Pierre en mouvement	Une pierre en mouvement, qu'elle provienne d'un lancer ou qu'elle ait été frappée par une autre pierre.
Pierre immobile	Une pierre en jeu qui n'est pas en mouvement.
Pierre mise en mouvement	Une pierre immobile frappée par une autre pierre qui la met en mouvement.
Pierres positionnées	Dans les matchs de double mixte, les deux pierres placées à des emplacements désignés avant le début de chaque bout.
Piste	La surface de glace spécifique sur laquelle se joue un match de curling.
Pitons	Les gouttelettes d'eau vaporisées sur la piste de glace avant le début du jeu. Ces gouttelettes gèlent, ce qui réduit la friction entre la glace et les pierres.
Placement	Une pierre qui s'immobilise dans la maison ou devant la maison.
Placements pour la dernière pierre (PDP)	Une épreuve qui a lieu à l'issue de l'entraînement d'avant-match, au cours de laquelle chaque équipe lance deux pierres par l'intermédiaire de joueurs distincts — la première avec une rotation dans le sens horaire et la seconde dans le sens antihoraire — vers le centre du bouton à l'extrémité de départ (ou extrémité vitrine). Les distances obtenues sont mesurées et utilisées pour déterminer quelle équipe aura le choix de lancer la première ou la deuxième pierre lors du premier bout.
Plus fort	Une directive indiquant aux joueurs de balayer plus fort.
Poids avant de maison	La force nécessaire pour qu'une pierre lancée atteigne la partie avant de la maison à l'extrémité où se déroule le jeu.
Poids de bloc de départ	La force nécessaire pour qu'une pierre lancée atteigne le bloc de départ à l'extrémité où se déroule le jeu.



Poids de placement	La force nécessaire pour qu'une pierre lancée atteigne la maison à l'extrémité où se déroule le jeu.
Poids fond de maison	La vitesse donnée à une pierre au moment du lancer pour qu'elle atteigne tout juste l'arrière de la maison.
Poignée	La partie de la pierre de curling qu'un joueur saisit pour effectuer le lancer.
Point	À la fin d'un bout, un point est attribué à une équipe pour chacune de ses pierres situées dans la maison (ou la touchant) et qui sont plus proches du centre du bouton que toute pierre de l'adversaire.
Pointage	Le nombre de points obtenus par une équipe lors d'un bout.
Position de hors-jeu	L'emplacement d'une pierre qui n'est pas en jeu (par exemple, une pierre ayant touché une ligne de côté ou franchi la ligne arrière).
Position initiale d'une pierre	L'emplacement sur la glace où une pierre se trouvait avant d'être déplacée.
Premier joueur	Le premier joueur d'une équipe à lancer deux pierres à chaque bout.
Quatrième joueur	Le quatrième joueur d'une équipe à lancer deux pierres à chaque bout.
Remplaçant	Un membre de l'équipe inscrit qui ne participe pas au jeu, mais qui est admissible pour remplacer l'un des joueurs en compétition.
Rotation	Le sens de rotation d'une pierre (dans le sens horaire ou dans le sens antihoraire).
Rouler	Le déplacement latéral d'une pierre de curling après avoir heurté une pierre immobile.
Semelle de glisse (ou glissante)	Matériau glissant placé sur la semelle de la chaussure de glisse, facilitant le glissement sur la glace.
Séparateur	Matériau (par exemple, mousse ou bois) utilisé pour séparer les pistes de curling.
Sortie	Action de retirer une pierre de l'aire de jeu en la percutant avec une autre pierre.
Sortie à l'aide d'une montée de pierre	Une pierre lancée frappe une pierre immobile, qui se met alors en mouvement et en frappe une troisième, la propulsant hors du jeu.
Surface de glace	L'intégralité de la surface de glace située à l'intérieur des limites de la piste de curling.
Temps d'arrêt d'équipe	Une réunion de 60 secondes sur la glace entre une équipe et l'un de ses membres assistant au match depuis l'aire de jeu des officiels d'équipe.
Temps d'arrêt technique	Arrêt de jeu demandé par une équipe ou un arbitre pour une décision, une blessure ou d'autres circonstances exceptionnelles, etc.
Tête de brosse	La partie de la brosse qui entre en contact avec la surface de glace lors du balayage.
Tige de lancement	Un dispositif qui se fixe à la poignée de la pierre et agit comme un prolongement du bras ou de la main lors du lancer.
Tournoi	Une compétition ou un tournoi de curling.
Tournoi à la ronde	Une compétition au cours de laquelle chaque équipe affronte toutes les autres équipes au sein de son groupe.
Troisième joueur	Le troisième joueur d'une équipe à lancer deux pierres à chaque bout.
Vice-capitaine	Le joueur qui dirige le jeu de l'équipe lorsque c'est au tour du capitaine de lancer.
Violation de la ligne de jeu	Une pierre retirée du jeu pour la durée du bout parce qu'elle n'a pas été lâchée avant d'atteindre la ligne de jeu à l'extrémité d'où les lancers sont effectués.

Vitesse (ou force) La quantité de force ou de vitesse appliquée à la pierre lors du lancer.

Zone de garde protégée (ZGP) La zone située à l'extrémité où se déroule le jeu, entre la ligne de jeu et la ligne du T, mais à l'exclusion de la maison.

