



## Règlements du tournoi de Stirling 13-14 décembre 2025

1. Chaque partie doit commencer à l'heure prévue et chaque bout doit se jouer en dedans de 10 minutes pour un total **maximum** de 60 minutes. Si une partie n'est pas terminée à l'heure prévue elle sera arrêtée et le score après 5 bouts sera considéré le score final. Une équipe en retard de 5 minutes perdra automatiquement la partie mais pourra jouer pour le plaisir durant son heure de jeu.
2. Suggestions pour accélérer le jeu :
  - Après un bout complété, ne perdez pas de temps pour placer les pierres si c'est votre tour de jouer. Lancer votre pierre et placer vos pierres après avoir lancé.
  - Quand c'est votre tour de placer le balai ne perdez pas de temps à ramasser la ou les pierres qui viennent d'être sorties du jeu. Laissez votre adversaire effectuer ce travail. Faites la même chose quand c'est le tour de votre adversaire de placer le balai.
  - Si vous avez pris du retard dans le déroulement de la partie essayer d'accélérer le rythme en prenant moins de temps pour vous préparer à lancer ou en accélérant la prise de décision avec votre partenaire de jeu.
3. Chaque équipe est composée de deux joueurs. Un membre de chaque équipe se positionne à chaque extrémité de la glace. Il n'est pas obligatoire de lancer avec un bâton.
4. À chaque bout, les deux joueurs en action lancent alternativement 6 pierres chacun en utilisant leur partenaire comme guide à l'autre bout. Tous les bouts sont complétés alternativement de cette façon.
5. Les parties se jouent en six bouts. En cas d'égalité après 6 bouts, un lancer par équipe est effectué et le lancer le plus près du bouton remporte la rencontre. Le choix du premier lancer est tiré au sort et le gagnant(e) décide qui va lancer le premier ou la première.

## Stirling Tournament Rules December 13-14, 2025

1. Each game must start on time and each end must be played within 10 minutes for a maximum total of 60 minutes. If a game is not finished at the scheduled time it will be stopped and the score after 5 ends will be considered the final score. A team 5 minutes late will automatically lose the game but can play for fun during their hour of play.
2. Suggestions for speeding up the game:
  - After a completed end, do not waste time placing the stones if it is your turn to play. Throw your stone and place your stones after throwing.
  - When it is your turn to place the broom do not waste time picking up the stone or stones that have just been taken out of play. Let your opponent do this work. Do the same when it's your opponent's turn to place the broom.
  - If you have fallen behind in the game, try to speed up the pace by taking less time to prepare to throw or by speeding up decision making with your playing partner.
3. Each team is comprised of two players. One member of each team stays at each end of the rink.
4. The two delivering players alternately deliver 6 stones each per end, while their teammate skips that end. The roles are then reversed, and their partners deliver the stones back.
5. Games are played in six ends. In the event of a tie after 6 ends, a one stone team throw is made and the stone closest to the button wins the game. The choice of who will throw first is drawn and the winner decides who will throw first.



6. À chaque bout, aucune pierre ne peut être retirée du **jeu avant le lancer de la quatrième pierre**. Si cela devait se produire, la pierre lancée est retirée du jeu et toutes les autres pierres sont retournées à leurs positions d'origine.
  7. Durant le jeu, le balayage/brossage n'est autorisé qu'à partir de la ligne du cochon jusqu'à la ligne arrière de la maison.
  8. Les joueurs doivent rester de leur côté de l'aire de jeu et ne doivent en aucun cas traverser la ligne du cochon. **Aucun temps mort ne sera alloué durant la partie.** Si ça arrive pour une raison quelconque et que le match est retardé au point où il ne peut se terminer à l'heure prévue la partie sera terminée à l'heure prévue et l'équipe gagnante sera celle qui mènera après 5 bouts complets.
  9. Le lancer avec le bâton peut être initié avec (a) un pied sur l'un ou l'autre bloc de départ, ou (b) de n'importe où à l'intérieur de la ligne du cochon en autant que la pierre touche la ligne centrale. Toutes les pierres doivent être lâchées avant d'atteindre la ligne du cochon.
  10. Remplaçants – Une équipe a le droit de remplacer un joueur qu'elle devra choisir obligatoirement à partir de la liste de remplaçants prévue à cet effet.
  11. D'autres règles et étiquette du curling régulier s'appliquent.
6. No stone may be removed from **play prior to delivery of the fourth stone** of each end. If that should happen, the delivered stone is removed from play and all other stones are returned to their original positions.
  7. Sweeping/brushing is allowed only from the hog line to the back of the house at the playing end.
  8. Players must remain on their end of the sheet and must not cross the hog line. **No timeout is allowed.** If this happens for any reason and the game is delayed to the point where it cannot be completed at the scheduled time, the game will be terminated at the scheduled time and the winning team will be the one leading after 5 complete ends.
  9. The stick delivery may begin with (a) either foot in either hack, or (b) from anywhere inside the near hog-line with the stone touching the centre line. All stones must be released before reaching the hog line.
  10. Substitutes – A team has the right to replace a player, which it must choose from the list of substitutes provided for this purpose.
  11. Other rules and etiquette of regular curling apply.

*Bon tournoi*

*Have a good tournament*