

Classique de curling Calixte-Labonté Double-Mixte

Règlements

- (1) Une équipe est composée de deux joueurs, un homme et une femme.
- (2) Les points sont marqués de la même manière qu'au curling traditionnel. Les pierres « positionnées » qui sont placées au début de chaque manche pourront compter dans le score.
- (3) Chaque partie du vendredi et du samedi se joue en six (6) manches. Les parties du dimanche se jouent en huit (8) manches.
- (4) Chaque équipe obtient 1h30 pour compléter une partie de six (6) manches et de 2h00 pour une partie de huit (8) manches.
- (6) Chaque équipe lancera cinq (5) pierres par manche. Le joueur ou la joueuse qui lance la première pierre de son équipe pour la manche devra également jouer la dernière pierre de son équipe. L'autre membre de l'équipe jouera les deuxième, troisième et quatrième pierre de cette manche. Le joueur délivrant la première pierre peut changer d'une manche à l'autre.
- (7) Avant chaque partie, les équipes choisiront les cinq pierres avec lesquelles ils veulent jouer et garderont ces pierres pendant le match entier.
- (8) Zone de garde protégée modifiée — aucune pierre du jeu, y compris les pierres « positionnées » et celles dans la maison, ne peut être sortie du jeu avant le lancer de la quatrième pierre d'une manche (la quatrième pierre lancée est la première pierre qui peut sortir une pierre du jeu). En cas d'infraction, et sans exception, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes les pierres déplacées seront replacées à leur position d'origine par l'équipe non fautive.
- (9) Avant le début de chaque manche, une équipe placera la pierre « positionnée » de son équipe à l'extrémité de jeu de la piste, dans l'une des positions appelées A et B. La pierre « positionnée » des adversaires sera alors placée à la position (A ou B) demeurée libre. La situation de

ces positions sera la suivante : (a) position A : position telle que la pierre est partagée par la ligne médiane et se trouve soit directement devant ou directement derrière l'un de trois (3) points sur la glace. Les points sont placés sur la ligne médiane : (i) à mi-chemin entre la ligne de jeu et la limite extrême du haut de la maison ou; (ii) à 0,915 m (3 pieds) du point central (i) le plus près de la maison ou; (iii) à 0,915 m (3 pieds) du point central (i) le plus près de la ligne de jeu. Selon l'état de la glace, l'arbitre en chef déterminera l'emplacement précis de la position A, avant l'entraînement d'avant-match et cette position devra être conservée durant le match entier. (b) position B : position telle que la pierre partagée par la ligne médiane et se trouve 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.

(10) Jeu de puissance : une fois par match, chaque équipe, lorsqu'elle a la décision du placement des pierres « positionnée » peut avoir recours à l'option de « jeu de puissance » pour placer les pierres. (a) La pierre dans la maison, qui appartient à l'équipe ayant la dernière pierre de cette manche, est placée avec le bord arrière de la pierre touchant le bord avant de la ligne du « T », une moitié de la pierre se trouvant dans le cercle de 8 pieds et l'autre moitié dans le cercle de 12 pieds. (b) La pierre de garde est placée sur le côté de la piste, de sorte qu'elle serait partagée par une ligne directe entre le milieu de la pierre dans la maison et le milieu de l'appui-pied. La distance entre cette garde de côté et la maison sera identique à celle déterminée pour les gardes centrales. (c) L'option de jeu de puissance ne peut être utilisée pour les manches supplémentaires.

(12) L'équipe dont la pierre « positionnée » est placée en position A (devant la maison) jouera la première pierre de cette manche et l'équipe dont la pierre « positionnée » est placée en position B (dans la maison) jouera la deuxième pierre de cette manche. (13) Lorsqu'une équipe procède au lancer, le joueur ou la joueuse qui ne lance pas doit se trouver soit à l'intérieur de la ligne de jeu, avec au moins un pied ou une roulette, et sur la glace à l'extrémité de jeu de la piste de l'équipe ou en position pour balayer à l'extrémité de la piste à partir de laquelle les

pierres sont lancées sur la piste de l'équipe. Après le lancer, l'une ou les deux équipes peuvent balayer leur pierre lancée et toute pierre mise en mouvement qui appartient à leur équipe à n'importe quel endroit devant la ligne du « T » à l'extrémité de jeu. Ceci s'applique à toutes les pierres lancées par l'équipe, y compris le placement de la dernière pierre.

(14) Si un joueur joue une pierre alors que ce n'est pas son tour, cette pierre lancée est enlevée du jeu et toutes les pierres déplacées sont replacées dans leur position d'origine par l'équipe non fautive. Si la faute n'est pas remarquée avant que la pierre suivante ait été jouée, le jeu continue comme si l'infraction ne s'était pas produite.

Figure n° 1 : Garde centrale

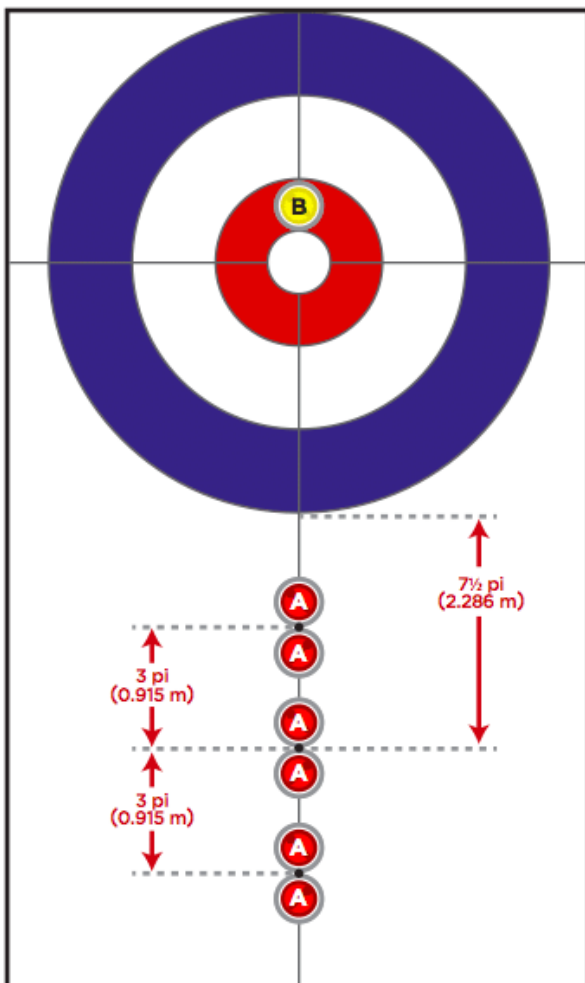


Figure n° 2 : Option de jeu de puissance

