TERMINOLOGIE DU CURLING

Remarques :

Un bon nombre de joueurs utilisent encore les termes anglais même si des équivalents français existent. Ces termes seront en italiques et entre parenthèses dans le présent document.

Le masculin n'est utilisé ici que pour faciliter la lecture.

Merci à MM. Guy Hemmings et Guy Gosselin

Across the face : quand on demande au joueur de frapper une pierre sur le côté opposé à celui du balai. On dira : traverser le point central de la pierre

À l'extérieur (large) :pierre lancée à l'écart du balai vers le côté opposé de la cible souhaitée

À l'intérieur *(inside*) : pierre lancée à côté du balai , à l'intérieur de la zone comprise entre le balai et la cible

Amortisseur : coussin protecteur situé à l'arrière de la piste *(bumper)*

Annuler *(blank*) : bout à la fin duquel aucun point n'est marqué

Appuie-pieds /bloc de départ : endroit où on s'installe pour lancer *(hack)*

Bonspiel : tournoi de curling; si des prix en argent sont remis on dit aussi *cashspiel*

Bout : composante d'un match pendant laquelle les équipes effectuent tous leurs lancers et à la suite de laquelle on compte les points; on dit aussi manche *(end)*

Bouton : cercle d'environ 1- 2 pieds au centre de la maison

Bout nul : bout à la suite duquel aucun point n'a été marqué (*blank*)

Bris d'égalité : partie visant è déterminer l'ordre du classement des équipes à égalité dans un tournoi à la ronde

Brûler une pierre : toucher accidentellement ou lancer illégalement une pierre; avertir son capitaine.

Cachée : pierre qui est derrière une autre *(buried)*

Capitaine : celui qui dirige le jeu et qui est dans la maison *(skip)*

Carve / curl : brosser une pierre dans le sens de la rotation pour en accentuer l'effet

Condensation *:* ce qui se produit sur la surface glacée quand il y a trop d'humidité; cela tend à ralentir un peu la vitesse de la pierre et celle-ci courbe moins *(frost)*

Contournement (*come around):* placement permettant à une pierre de contourner une autre pierre immobilisée et se placer derrière elle

Cutter : pierre qui courbe plus que les autres pierres

Drag effect : lorsque deux pierres sont très proches l'une de l'autre, si on frappe la 1re,la 2e aura tendance à se comporter comme si elle était complètement appuyée contre l'autre

Effet d'entraînement *:* se produit quand deux pierres se touchent presque. Si on frappe la 1re sur son côté gauche, la pierre derrière aura tendance à glisser vers la droite et vice-versa *(drag effect)*

Effet de courbe: causé par la rotation de la pierre (*curl*)

Équipe active : équipe dont c'est le tour de jouer

Équipe en congé : équipe qui ne joue pas *(bye)*

Finition : effet de courbe accentuée en fin de parcours *(finish)*

Forcer : pour l'équipe qui n'a pas le marteau, obliger celle qui le possède à ne prendre qu'un point *(force)*

Frapper-rester *(hit and stick)* : frappe rune pierre pour qu'elle sorte de la maison tandis que la pierrelancée y reste

Frapper – rouler : frapper une pierre de sorte que la pierre lancée roule d'un côté ou de l'autre *(hit and roll)*

Front end : les joueurs de 1re et de 2e position dans une équipe

Garde : pierre qui termine sa course devant la maison (voir zones)

Garde de coin (corner guard) : pierre lancée et qui s'arrête en dehors de la zone de 4 piedsvers les parties éloignées de la maison

Effet d'entraînement (*gear effect):* effet d'une pierre qui en touche une autre et lui fait prendre une direction opposée à celle de la pierre lancée, è la manière d'une roue d'engrenage

Gel (*freeze)* : pierre qui vient s'immobiliser directement contre une autre pierre

Glisseur (*slider*) :surface lisse sous la chaussure dans le pied glisseur (pas celui qui va dans le bloc de départ

Hard : brosser avec vigueur

In-off : quand on frappe en angle une pierre située près de l'extérieur de la piste dans le but que la pierre lancée se dirige vers une autre pierre plus près du bouton

Jam : une sortie qui fait en sorte que la pierre percute une autre pierre dans un angle non-souhaité et demeure en jeu

Lâcher mou (*soft release)* : pierre qui a peu de rotation, lâcher de pierre fait avec peu de vigueur

Laissez-passer : lors d'un tournoi, équipe qui passe à la ronde suivante sans jouer *(bye)*

Ligne arrière : si une pierre dépasse complètement cette ligne, elle doit être retirée *(backline)*

Ligne de jeu : ligne plus large à ne pas dépasser avec la pierre en main *(hogline)* on l'appelle aussi familièrement ligne du cochon

Ligne médiane / ligne centrale : ligne verticale qui sépare la piste

Ligne de T : ligne horizontale qui divise la maison en 2 et passe par le centre du bouton

Lire la glace : être capable de prévoir l'effet de courbe de la pierre en fonction du lâcher et de la force appliquée

Maison : espace de 4 cercles dont les diamètres sont de 12, 8, 4 et 2 pieds

Marteau : privilège de lancer la dernière pierre d'un bout *(hammer)*

Montée de pierre : frapper la pierre visée immobile dans la direction voulue pour qu'elle se rapproche du bouton *(raise) (tap back)*

Mouche : trou au centre du bouton permettant le placement de la tige de mesure centrale

Mordeuse : pierre qui touche à une ligne de la piste ou d'un cercle *(biter)*

Négative : une piste où on doit lancer du côté opposé où on voudrait normalement faire courber la pierre

Nettoyer : effectuer un brossage léger *(clean)*

Nose : frapper une pierre en plein centre, sur le nez

Pebbles : ensemble de gouttelettes appliquées sur la glace avant un match

Premier : celui qui effectue les premiers lancers de son équipe *(lead)*

Rotation / tour : ce qu'une pierre doit faire pour bien réussir un lancer. Souvent on dira d'une pierre qu'elle n'a pas de tour, signifiant qu'elle a peu de rotation

Semelle antidérapante : ce qu'un joueur place sur son soulier de glisse quand il ne lance pas *(gripper)*

Shot rock : pierre qui, au cours d'un bout, marque le point

Skins : forme de jeu où l'équipe qui a le marteau doit marquer 2 points ou plus pour remporter le bout, à défaut de quoi l'enjeu est reporté au bout suivant

Split : pierre qui en frappe une autre sur le côté sans qu'aucune pierre ne soit retirée du jeu

Stabilisateur : outil utilisé pour assurer un meilleur équilibre lors du lancer

Tige de lancement : tige en métal de longueur variable utilisée pour effectuer des lancers *(stick)*

Tige de mesure : instrument utilisé pour mesurer la distance entre des pierres et le bouton lorsque deux ou plusieurs pierres semblent être à la même distance

Tombe : glace qui fait que la pierre se dirige vers le côté opposé à la normale *(fall*)

Tournoi à la ronde : ensemble de parties où chaque équipe joue contre les autres équipes de sa section (*round robin)*

Vol : quand l'équipe qui n'a pas le marteau marque 1 ou plusieurs points *(steal)*

Zone de garde protégée (ZGP) : zone en avant de la maison d'où on ne peut enlever les pierres de l'adversaire avant la 6e pierre lancée

Zone sans ricochet: règlement qui interdit de déplacer une pierre de garde touchant à la ligne centrale et ce, avant la 6e pierre d'un bout

Zone de glisse : là où les joueurs glissent avant d'effectuer leurs lancers (*sliding path)*

Zones de 1 à 10 : zones divisant la piste, à partir de la ligne de jeu

- Zone 1 : garde éloignée, près de la ligne de jeu
- Zone 2 : garde au milieu entre la ligne de jeu et la maison
- Zone 3 : garde rapprochée, près de la maison
- Zone 4 : zone avant du cercle de 12 pieds

- Zone 5 : zone avant du cercle de 8 pieds
- Zone 6 : zone avant du cercle de 4 pieds
- Zone 7 : bouton, ligne de T
- Zone 8 : zone arrière du cercle de 4 pieds
- Zone 9 : zone arrière du cercle de 8 pieds
- Zone 10 : zone arrière du cercle de 12 pieds

Lancers et poids

Poids : force et vitesse présumées de la pierre

- **Fond de maison** (*backline*) : poids qui permettrait à la pierre de s'arrêter derrière la maison, près de la ligne arrière
- **Bloc de départ** (*hack)* : poids qui permettrait è une pierre de toucher le bloc de départ
- **Amortisseur** *(bumper*) : poids qui permettrait normalement à une pierre toucher l'amortisseur, i.e. la bande de protection à l'arrière de la piste
- **Contrôle :** poids un peu moindre que pour une sortie normale
- **Normal :** assez fort pour que la pierre frappe l'amortisseur et revienne d'un pied ou deux mais peut varier d'une équipe à l'autre
- ***Peel :*** poids plus for que la normale
- Pesant : ce qu'on dit quand on s'aperçoit que la pierre semble avoir trop de vitesse *(heavy)*
- Léger : ce qu'on dit quand on s'aperçoit que la pierre semble manquer de vitesse *(light)*

À l'extérieur / large : lancer en dehors de la zone entre le balai et la pierre *(out / wide)*

À l'intérieur / en dedans : lancer à l'intérieur de la zone entre le balai et la pierre *(in)*

Contournement : faire en sorte qu'une pierre contourne une pierre *(come-around)*

Sens horaire : sens de la rotation de la pierre *(inturn)* pour les droitiers (le coude se dirige vers l'intérieur du corps)

Sens antihoraire : sens de la rotation de la pierre *(outturn)* pour les droitiers (le coude se dirige vers l'extérieur du corps)

Gel : la pierre lancée vient s'immobiliser juste en avant d'une autre pierre *(freeze)*

Ligne : trajectoire visée de la pierre *(line)*

Placement : la pierre qui s’immobilise dans la maison *(draw)*

Montée : on tente de pousser une pierre vers le bouton *(raise)*

Écartèlement : pierre lancée qui vient en déplacer une autre sans qu’aucune ne soit retirée du jeu. On pourra aussi dire : placement monté-roulé*: (split)*

Sortie : on veut enlever une ou des pierres du jeu *(take out) (*voir zones)

Tick : pierre qui vient déplacer une garde sans la retirer du jeu

Wick : pierre qui change de direction après avoir un peu touché une autre

High side : côté de la pierre situé près du balai

Low side : côté de la pierre situé du côté opposé au balai.

document révisé le 30 septembre 2026