RÈGLEMENTS DU STURLING

Janvier 2023

RÈGLEMENTS	Raisonnement et explication
1. Chaque équipe est composée de deux joueurs. Un membre de chaque équipe se positionne à chaque extrémité de la glace.	Il est facile de former et de coordonner les équipes. Les joueurs sont occupés continuellement à faire quelque chose d'intéressant i.e. lancer une pierre ou guider son partenaire.
2. 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.	Après avoir lancé sa pierre il est fortement suggéré à un joueur de retourner immédiatement derrière le bloc de départ et se préparer à lancer sa prochaine pierre à son tour.
3. Les parties se jouent en six bouts. En cas d'égalité après 6 bouts, un bout supplémentaire est joué. Chaque joueur lance alors 3 pierres alternativement (le lanceur et le capitaine changent de place à mi-parcours). Le marteau est tiré au hasard.	Chaque joueur lance un total de 18 pierres par partie (6 pierres X 3 bouts). Cela prend environ 1 heure. La partie se déroule rapidement et l'intérêt demeure élevé autant pour les joueurs que pour les spectateurs. L'incidence d'avoir une partie à « sens-unique » est considérablement réduite, et il arrive rarement qu'une équipe abandonne avant la fin pour cette raison.
4. Aucune pierre ne peut être retirée du **jeu <u>avant</u> le lancer de la <u>quatrième</u> pierre de chaque bout.** Si cela devait se produire, la pierre lancée est retirée du jeu et toutes les autres pierres sont retournées à leurs positions d'origine.	Avec moins de pierres utilisées et moins de bouts, le jeu de Sturling a tendance à être plus défensif que le jeu régulier. Ce règlement génère plus d'offensive, donc rend la partie plus intéressante pour les joueurs et pour les fans. En fait, ce règlement allonge la zone de garde protégé jusqu'à la ligne arrière de la maison.
5. 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.	Cela rend le jeu plus équitable pour les joueurs ayant des capacités physiques réduites les empêchant de balayer. Il augmente également le défi, en enlevant l'avantage supplémentaire que procure le balayage/brossage d'une pierre en début de glisse.
6. Les joueurs doivent rester de leur côté de l'aire de jeu et ne doivent en aucun cas traverser le centre de la glace. Un seul **temps-mort** par partie est alloué durant lequel les joueurs peuvent se rencontrer au centre de la glace pour discuter. Lors du jeu, en aucun moment il n'est permis aux joueurs de traverser la ligne du cochon pour discuter avec son partenaire. Si ça arrive cela est considéré comme un temps-mort.	Cela réduit les déplacements d'un bout à l'autre de la glace et accélère le jeu. Cela signifie aussi que les responsabilités sont partagées à parts égales entre les deux membres de l'équipe leur procurant ainsi plus de variété.
7. 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.	La règle du lancer de la pierre de l'Association canadienne de curling (8.) 1)) est trop restrictive en ce qui concerne le lancer avec bâton et ne traite pas du lancer à deux mains.
8. D'autres règles et étiquette du curling régulier s'appliquent.	Les bons côtés d'une partie « normale » sont maintenus.