



Curling sur tapis Règlements simplifiés 6 par terrain



Règlement du Beyond Ice Curling Loufoque Québec sur Tapis à 8 par terrain

1. Concept et configuration du jeu

Le Curling Loufoque sur Tapis est une version amusante et inclusive du curling traditionnel. Il se joue sur tapis avec des tiges de lancement (Curling Cues - bâtons curling officiels). Deux équipes de 3 joueurs s'affrontent pour placer leurs pierres au plus près du centre de la cible appelée "Maison". Chaque équipe possède **6 pierres**. Ce règlement concerne les compétitions de 3 joueurs par équipe.

2. Composition des équipes et déroulement

- Chaque équipe compte 3 joueurs positionnés à une extrémité du terrain.
- Chaque équipe désigne un capitaine (SKIP) et un vice-capitaine.
- Les pierres sont placées du même côté que les joueurs correspondants.
- Chaque joueur lance 2 pierres, en alternance avec l'équipe adverse.
- Ordre des lancers :
 - Joueur 1 : pierres 1 et 2
 - Joueur 2 : pierres 3 et 4
 - Joueur 3 : pierres 5 et 6
- L'ordre établi au début de chaque partie doit rester inchangé jusqu'à sa fin.

Ex. Monique appartenant à l'équipe des jaunes est «joueur 1», Réal lui est le «joueur 1» des bleus; Monique dont l'équipe a perdu le «Marteau» s'exécute en premier et fait glisser sa «pierre #1 jaune». À son tour Réal place sa «pierre #1 bleue» sur «la ligne de tir» et la pousse en direction de la «Maison». Une fois les pierres immobilisées, Monique place la «pierre #2 jaune » sur «la ligne de tir» et s'exécute. Réal fera de même puis ce sera le tour aux «Joueur 2» et ainsi de suite.

3. Méthode de lancement, tiges et équipement

3.1. Matériel et placement des pierres

- Un tapis de curling officiel L3 de 6' x 26' avec 2 montées en stainless.
- Seules les tiges de lancement fournies par l'organisation sont autorisées.
- Chaque équipe dispose d'une tige par extrémité du terrain.
- Les pierres sont placées exposant le dessous et on applique la «cire liquide officielle» au vaporisateur. Nul besoin d'essuyer, laissez reposer 1 minute puis retournez-les.
- Au début de chaque bout, les pierres numérotées doivent être rangées par couleur et par côté, en paire et en ordre numérique en plaçant les «pierres 1 et 2» les plus près de la ligne arrière.



Curling sur tapis Règlements simplifiés 6 par terrain



3.2. Exécution d'un tir

- Pour compter et être bon, la pierre doit préalablement toucher à la «ligne de tir».
- Une fois poussée la pierre doit franchir complètement la «ligne de garde» située à l'autre extrémité sans s'immobiliser partiellement ou complètement dessus.
- Le lancer est valide uniquement si la pierre dépasse la limite extérieure de la cible la plus rapprochée.

3.3. Technique de lancement

- Placer la tige (bâton) derrière la pierre sur le tapis.
- Adopter une posture stable et confortable, debout.
- Avancez-vous avec 2 pas en prenant soin de garder le bras de lancé derrière.
- Utiliser votre corps pour générer la poussée pour plus de puissance.
- Avant le début de la partie, chaque joueur peut bénéficier de 2 à 3 lancers d'échauffement selon le temps disponible. Aucun lancer entre les bouts.
- Seul des lancers de force raisonnables seront tolérés. Utilisez votre jugement.

4. Duel pour déterminer le choix de l'ordre du premier bout

- Chaque équipe détermine son champion(tireur unique) pour l'affrontement.
- Un tirage au sort détermine ensuite l'équipe qui lancera en premier pour le duel.
- Le gagnant du duel est celui ou celle dont la pierre est la plus près du centre de la maison situé à l'autre extrémité. Dans le cas où le premier lancer couvre entièrement le point central, nul besoin de faire s'exécuter l'adversaire, le premier lanceur est immédiatement consacré champion et gagne le choix.
- Notez que la seconde pierre lancée ne peut en aucun cas toucher la première, sinon elle sera disqualifiée. Couronnant le premier lanceur du choix.
- La première pierre doit être lancée dans un délai maximum de 3 minutes.
- Pour compter, la pierre lancée doit avoir été en contact avec la ligne de tir et s'immobiliser dans la maison située à l'autre extrémité.
- Le deuxième joueur lance dès que la première pierre est immobilisée.
- Si après les lancers aucune pierre n'est valide, l'équipe ayant gagné le tirage choisira l'ordre de début.

5. Placement unique (Duel pour le Bout additionnel)

- Un duel en placement unique détermine l'ordre d'un bout additionnel.
- Chaque équipe choisit son champion (tireur unique). Puis on tire au sort.
- Selon le contexte, le premier joueur lance en respectant les règles du point 4 (délais et procédure).
- La seconde pierre lancée ne peut toucher la première, sinon elle est éliminée.
- Si aucune pierre n'est valide après les deux lancers, l'équipe gagnante du tirage initial choisit l'ordre de jeu. Sinon la plus près du centre gagne et détermine l'ordre. Un placement unique survient dans le cas d'une égalité.



Curling sur tapis Règlements simplifiés 6 par terrain



6. Position des joueurs

- Seuls le SKIP ou le vice-capitaine peuvent rester debout immobile sur les côtés pendant les tirs adverses.
- Les vice-capitaines sont ceux qui tranchent lors d'un mesurage visuel.
- Aucun outil de mesurage autre que l'observation et le jugement.
- Les autres joueurs doivent rester immobiles et agir de manière à ne pas déconcentrer le tireur.
- En cas d'infraction, l'équipe adverse choisit soit de laisser le lancer tel quel, le refaire, ou replacer les pierres.

7. Pierres en mouvement ou déplacées

- Une pierre en mouvement ne doit pas être touchée.
- Dans le cas où une pierre est déplacée accidentellement, l'équipe non fautive décide du repositionnement de la pierre.

8. Déroulement et Infractions

- Les joueurs attendent le signal de l'arbitre avant chaque lancer.
- Infractions sanctionnées : lancer anticipé, mauvaise utilisation de matériel, mauvais positionnement, interférences.
- L'équipe non fautive décide de la sanction applicable.

9. Zones de Garde Protégée (ZGP) *Non-appliquées*

- Les cinq premières pierres arrêtées dans la ZGP sont protégées.
- Une pierre protégée déplacée par l'adversaire hors du jeu peut être remise en place à la demande de l'équipe non fautive.
- Une pierre qui s'immobilise à l'intérieur de la maison n'est pas considérée comme étant protégée.

10. Pointage

- L'équipe ayant la pierre la plus proche du centre marque des points.
- On additionne des points supplémentaires pour chaque pierre plus proche que la meilleure pierre adverse.
- Pour compter, les pierres doivent être dans la maison ou en contact avec l'anneau extérieur de la maison.
- En cas d'égalité parfaite, les pierres concernées sont retirées du décompte.
- Les vice-capitaines sont ceux qui tranchent dans le cas de doutes.
- Une manche peut avoir un compte de 0 pour les 2 équipes.



Curling sur tapis Règlements simplifiés 6 par terrain



11. Fin du bout et continuité

- Après validation du score par les vice-capitaines, l'équipe doit attendre l'autorisation du SKIP pour traverser le terrain et rejoindre l'autre extrémité.
- Lorsque le SKIP lance ses pierres, le vice-capitaine peut prendre temporairement sa place.
- La dernière équipe à marquer un ou des points s'exécute en premier pour le bout suivant.

12. Durée du jeu

- Un match dure au maximum 8 bouts ou environ une heure.
- Un bout supplémentaire départage les égalités. (Référer au point 5, Duel pour placement unique)

Ces règles garantissent l'équité, la cohérence et le plaisir du jeu. Dans le cas de tournois, les arbitres appliquent les règles conformément au règlement officiel du Beyond Ice Curling.