

RÈGLEMENTS POUR LE TOURNOI DOUBLE

1. Une équipe est composée de deux joueurs; homme ou femme.
2. Absence d'un joueur : **en cas de force majeure**, on peut remplacer le joueur par un autre de **même calibre**. Les responsables du tournoi fourniront la liste des remplaçants.
3. Les points sont marqués de la même manière qu'au curling traditionnel.
4. Chaque **partie** se joue en quatre **(4) manches (bouts)**, sauf pour **les finales** où elle se disputera en **six (6) manches**.
5. Chaque équipe lancera **six (6) pierres par manche** :
 - Le premier joueur lancera les trois premières pierres de son équipe pour la manche.
 - L'autre membre de l'équipe jouera les trois dernières pierres de cette manche.
6. **Zone de garde** : aucune pierre du jeu 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.
7. Avant le début du match, les équipes opposées utiliseront la roulette de couleur pour déterminer laquelle équipe qui débutera la première manche, tandis que l'autre équipe aura le choix de la couleur de pierre.
8. Lorsqu'une équipe procède au lancer, le joueur qui ne lance pas doit se retrouver dans la maison pour indiquer le lancer à effectuer.
9. Seulement **le joueur dans la maison peut balayer** la pierre de son équipe, et ce **à partir de la ligne du cochon** près de la maison.
10. En aucun temps, le joueur qui lance sa pierre ne peut la balayer.
11. Un membre de l'équipe adverse peut balayer la pierre adverse à partir de la ligne du T.
12. 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.
13. Une **limite de temps de 45 min** est allouée pour chaque match.
14. En cas d'**égalité** :

On procède au **Tir à la mouche**. Les joueurs lancent chacun une pierre en alternance et on fait la somme des points. Le balayage est interdit. L'équipe gagnante est celle qui aura accumulé le plus de points lors du Tir à la mouche. La pierre touche au : 12 p= 1 pt , 8p= 2 pts, 4 p= 3 pts, bouton= 4 pts. Si la vis est cachée = 5pts.

 - Pour **les finales, une manche supplémentaire** sera jouée.