

## Règlement du Tournoi Double - Novembre 2024

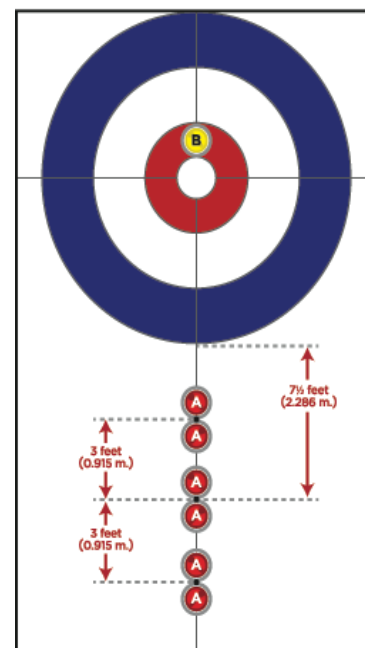
- 1) Équipe de deux joueurs.
- 2) Absence d'un joueur : on peut remplacer le joueur par un autre de même niveau inscrit sur la liste de remplaçants ou inscrit au tournoi.
- 3) Les points sont marqués de la même manière qu'au curling traditionnel (incluant les pierres « positionnées » au début de chaque manche (bout)).
- 4) Chaque partie se joue en 4 manches, sauf pour les finales où elle se disputera en 6 manches.
- 5) Chaque équipe lancera **cing (5) pierres** par bout.
  - a) Le joueur qui lance la première pierre de son équipe devra également jouer la dernière pierre de son équipe. Tandis que l'autre membre de l'équipe jouera la deuxième, troisième et quatrième pierre de ce bout.
  - b) Le *joueur délivrant la première pierre* peut changer d'un bout à l'autre.
- 6) Zone de garde protégée modifiée
  - a) 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'un bout (*la quatrième pierre lancée est la première pierre qui peut sortir une pierre du jeu*).
  - b) 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 de chaque bout, 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.
  - a) La pierre « positionnée » des adversaires sera alors placée à la position (A ou B) demeurée libre. La situation de ces positions sera la suivante :

**Les équipes doivent mutuellement convenir de l'endroit avant le début de la joute.**

**Position A** : La pierre est partagée par la ligne médiane et se trouve directement devant ou derrière l'un de trois (3) points sur la ligne centrale de la glace.

**Position B** : la pierre est partagée par la ligne médiane et l'arrière du cercle de 4 pieds. Le bord arrière de la pierre est aligné avec le bord arrière du cercle de 4 pieds.

(Figure n° 1 : Garde centrale)



- 8) **Le placement des pierres** « positionnées » sera déterminé par un tirage au sort pour le premier bout;
- a) Après le premier bout, l'équipe qui n'a pas marqué décidera du placement;
  - b) Si ni l'une ni l'autre des équipes ne marque dans ce bout, l'équipe qui a lancé la première pierre de ce bout décidera du placement du prochain bout;
  - c) L'équipe, dont la pierre « positionnée » est placée en position A, lancera la première pierre de ce bout.
- 9) Lorsqu'une équipe procède au lancer, le joueur qui ne lance pas doit se trouver dans la maison pour indiquer le lancer à effectuer.
- 10) Balayage :
- a) Seul 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.
  - b) En aucun temps, le joueur qui lance sa pierre ne peut la balayer.
  - c) Un membre de l'équipe adverse peut balayer la pierre adverse à partir de la ligne du T.
- 11) 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.
- 12) Une limite de temps de 45 minutes est allouée pour chaque match.
- 13) 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 (5-4-3-2-1). Le balayage est interdit en tout temps. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points lors du Tir à la mouche.
  - Pour les finales, une manche supplémentaire sera jouée.

Bon tournoi!