

Règlements du tournoi Double Mixte – 31 janvier/1^{er} février 2026

- 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 équipe lancera **cinq (5) pierres** par bout pour un total de six bouts. Les finales se disputeront en 6 bouts.
 - 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.
- 5) 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.
- 6) Avant le début de chaque bout, une équipe placera la pierre « positionnée » de son équipe à l'extrême 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 :

(celui qui a le marteau place sa pierre dans la maison) position B

Position A : La pierre est partagée par la ligne médiane et se trouve :

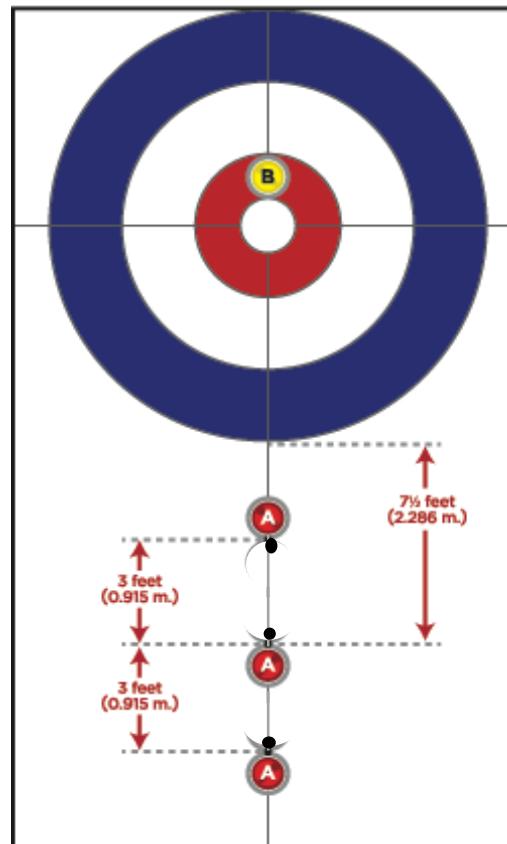
-Pour votre **1^{re} joute**, la pierre est positionnée au **3^e point le plus loin de la maison**.

-Pour votre **2^e joute**, celle-ci est positionnée sur **le point central** au plus loin de la maison.

- Finalement, pour la **3^e joute et les finales**, la pierre positionnée sera **au 1^{er} point et le plus près de la maison**.

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



7) Jeu de puissance :

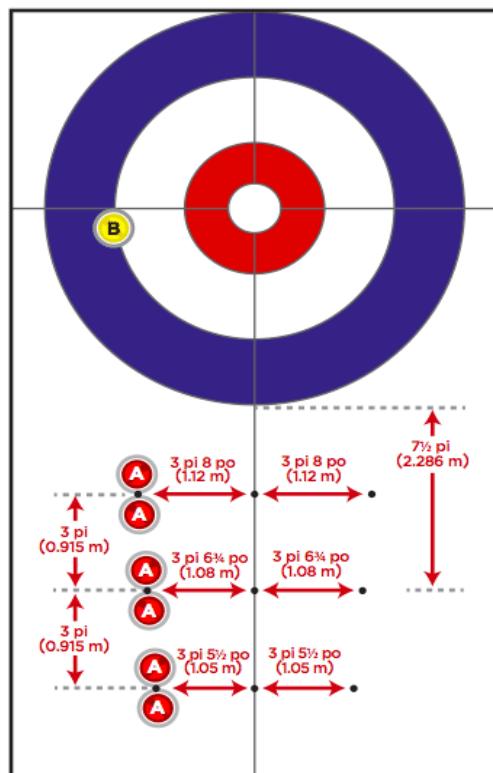
- a) Cette option peut être utilisée par chaque équipe une fois durant un match lorsqu'elle décide du placement des pierres « positionnées » – mais jamais durant une manche supplémentaire.

Position A : La pierre de garde est placée sur le côté de la piste, de sorte qu'elle serait partagée par une ligne directe entre le milieu de la pierre dans la maison et le milieu de l'appui-pied.

Position B : est placée avec le bord arrière de la pierre touchant le bord avant de la ligne du « T », une moitié de la pierre se trouvant dans le cercle de 8 pieds et l'autre moitié dans le cercle de 12 pieds.



Figure n° 2 : Option de jeu de puissance



8) **Placement des pierres** « positionnées » sera déterminée par à un tirage au sort pour la décision du premier bout;

- Après le premier bout, l'équipe qui n'a pas marqué décidera du placement;
- Si ni l'une ni l'autre équipe ne marque dans ce bout, l'équipe qui a lancé la première pierre de ce bout décidera du placement du prochain bout;
- 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 peut se trouver soit dans la maison pour indiquer le lancer à effectuer ou en position prêt à balayer.

10) Balayage :

- Le 2e joueur peut balayer les pierres de son équipe en tout temps comme au curling traditionnel
- En aucun temps, le joueur qui lance sa pierre ne peut la balayer.
- 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 60 minutes est allouée pour un match de six (6) bouts.

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!