



SWISSCURLING

RÈGLEMENT DE JEU

30 Septembre 2024

Contenu

Introduction.....	3
R1 Piste (<i>sheet</i>).....	3
R2 Pierres.....	6
R3 Equipes	6
R4 Position des joueurs	7
R5 Lancer de la pierre.....	8
R6 <i>Free Guard Zone</i>	9
R7 <i>No Tick Shot</i>	9
R8 Balayage	9
R9 Pierres en mouvement touchées	10
R10 Pierres immobiles déplacées.....	11
R11 Equipement	12
R12 Pierres qui comptent.....	13
R13 Interruption de jeu	14
R14 Curling en fauteuil roulant	14
R15 Curling double mixte en fauteuil roulant	15
R16 Curling mixte	15
R17 Curling double mixte	15
R18 Substances interdites	19
R19 Comportement inadéquat.....	19
Mise en vigueur	20
Glossaire	21

Introduction

Ces règles s'appliquent à chaque match ou à chaque compétition dont l'organisateur est **SWISSCURLING**. Les bases du règlement de jeu sont les *Rules of Curling* de la *World Curling Federation* (WCF).

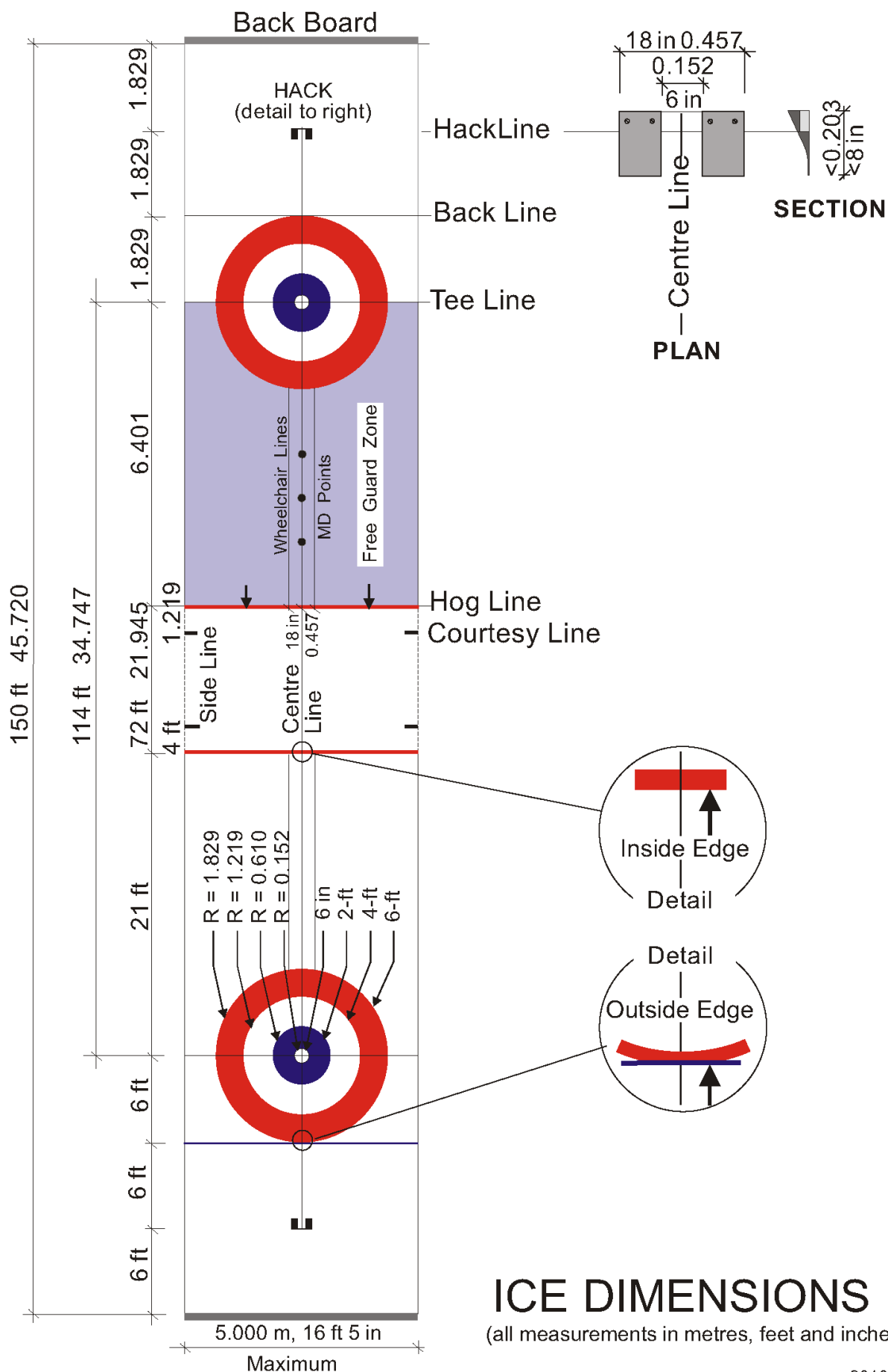
Les règles sont publiées en allemand et en français. En cas d'incertitudes ou de contradictions, c'est la version allemande qui fait foi. Des termes particuliers sont expliqués dans le glossaire.

Dans un souci de simplicité et pour faciliter la lecture, on renonce, dans le présent règlement, à utiliser la forme féminine pour désigner des personnes; le masculin s'entend bien entendu sous sa forme générique.

R1 Piste (*sheet*)

- (a) Entre les bordures intérieures des extrémités, la piste de glace a une longueur de 45,72 m (150 pieds). La largeur de la piste est de 4,750 m (15 pieds 7 pouces). Cette surface est délimitée par des lignes ou des limitations (les lignes peuvent être soit des lignes peintes, coulées dans la glace ou des séparations). Si la grandeur d'une infrastructure existante ne permet pas ces dimensions, la longueur peut être réduite à un minimum de 44,501 m (146 pieds) et une largeur d'un minimum de 4,420 m (14 pieds 6 pouces).
- (b) Aux deux extrémités de chaque piste, des lignes parallèles, allant d'une ligne latérale à l'autre, doivent être marquées très visiblement de la manière suivante:
 - (i) La tee line a une largeur maximale de 13 mm (1/2 pouce). Elle est placée de telle manière que son centre soit éloigné de 17,375 m (57 pieds) du milieu de la piste.
 - (ii) La back line a une largeur max. de 13 mm (1/2 pouce). Elle est placée de telle manière que son bord extérieur soit éloigné de 1,829 m (6 pieds) du centre de la tee line.
 - (iii) La hog line a une largeur exacte de 102 mm (4 pouces). Elle est placée de telle manière que le bord intérieur soit éloigné de 6,401 m (21 pieds) du centre de la tee line.
 - (iv) Une ligne centrale, d'une largeur maximale de 13 mm (1/2 pouce), relie les points centraux des deux tee lines et se prolonge de 3,658 m (12 pieds) derrière le milieu de chaque tee line.
 - (v) Une hack line d'une longueur de 457 mm (1 pied 6 pouces) et d'une largeur maximale de 13 mm (1/2 pouce), est placée à chaque extrémité de la ligne centrale et parallèlement aux tee lines.
 - (vi) Une courtesy line (ligne de courtoisie) de 152 mm (6 pouces) de long et d'une largeur maximale de 13 mm (1/2 pouce), est placée à 1,219 m (4 pieds) à l'extérieur et parallèlement aux hog lines.
- (c) Pour une compétition de curling en fauteuil roulant, on appose deux fines lignes de curling en fauteuil roulant (p. ex. un fil de laine) à chaque extrémité de la piste. On les place des deux côtés, parallèles à la ligne centrale, depuis la hog line jusqu'au bord extérieur du cercle extérieur. Les lignes sont chaque fois éloignées de 457 mm (18 pouces) de la ligne centrale.
- (d) Un trou au centre (*tee*) est percé à l'intersection de la tee line et de la ligne centrale. Avec le *tee* comme centre, quatre cercles concentriques sont marqués aux deux extrémités de la piste. Le bord extérieur du cercle extérieur a un rayon de 1,829 m (6 pieds). Les autres cercles ont un rayon de 1,219 m (4 pieds), de 610 mm (2 pieds) et le dernier cercle un rayon d'un minimum de 152 mm (6 pouces).
- (e) Les deux hacks sont placés sur la ligne du hack de telle sorte que l'intérieur de chaque hack se trouve éloigné de 76 mm (3 pouces) du milieu de la ligne centrale, c'est-à-dire qu'un hack doit être fixé de chaque côté de la ligne centrale. La largeur de chaque hack ne doit pas dépasser 152 mm

(6 pouces). Le hack est fixé sur du matériel approprié. Le bord intérieur de ce matériel est placé sur le rebord intérieur de la ligne de hack de façon à ce que le bord avant du hack ne dépasse pas de plus de 203 mm (8 pouces) au maximum. Si le hack est coulé dans la glace, la profondeur n'excédera pas 38 mm (1,5 pouce).



ICE DIMENSIONS

(all measurements in metres, feet and inches)

2010-June
LÖ

R2 Pierres

- (a) Une pierre de curling est de forme circulaire et elle a une circonférence maximale de 914 mm (36 pouces), une hauteur minimale de 114 mm (4,5 pouces) et un poids, y compris la poignée et le boulon de fixation, d'un maximum de 19,96 kg (44 livres), toutefois d'au moins 17,24 kg (38 livres).
- (b) Chaque équipe utilise un set de huit pierres dont la couleur des poignées est identique et chaque pierre est identifiable par une marque spécifique. Si une pierre est endommagée et qu'elle ne convient plus pour le jeu, elle est remplacée par une pierre de rechange. S'il n'y a pas de pierre de rechange à disposition, c'est une pierre déjà jouée durant l'end qui est jouée à nouveau.
- (c) Si une pierre se casse durant un match, les équipes appliquent le *Spirit of Curling* pour remplacer la ou les pierres. Lorsqu'il est impossible de parvenir à un accord, le end est rejoué.
- (d) Une pierre qui se retourne durant son parcours, ou qui s'arrête sur la tête ou sur le côté, doit immédiatement être enlevée du jeu.
- (e) Si la poignée se détache complètement de la pierre lors du lancer, le joueur a le choix, soit de laisser la situation telle qu'elle se présente ou, après que toutes les pierres déplacées aient été remplacées, de rejouer la pierre.
- (f) Une pierre, qui n'a pas complètement dépassé la hog line du *playing end*, doit être immédiatement sortie du jeu à moins qu'elle ait touché une autre pierre qui était dans le jeu.
- (g) Une pierre, qui a complètement passé la back line du *playing end*, doit immédiatement être enlevée.
- (h) Une pierre, qui touche une bande ou une ligne latérale, doit immédiatement être arrêtée et sortie du jeu. On évite ainsi qu'elle n'empiète sur les pistes voisines.
- (i) Une pierre ne peut être mesurée que visuellement jusqu'à la fin d'un end excepté pour déterminer si une pierre reste ou non dans la maison, ou avant que la deuxième, troisième, quatrième ou cinquième pierre de l'end ne soit jouée, pour savoir si la pierre en question se trouve dans la *free guard zone* (FGZ) ou dans la No-Tick Zone.
- (j) Les équipes n'ont pas le droit de porter des modifications aux pierres.

R3 Equipes

- (a) Une équipe se compose de quatre joueurs. Chaque joueur joue deux pierres, toujours dans le même ordre et en alternant avec un joueur adverse.
- (b) Avant le début du match, une équipe annonce l'ordre de jeu des joueurs ainsi que la position du skip et du contre-skip et elle maintient cet ordre pour toute la durée du match pour autant que le point (d) (ii) ne soit pas appliqué. Si une équipe modifie délibérément ses positions ou ses fonctions durant un match ~~sans autorisation du chef arbitre~~, elle perd le match par forfait à moins que cela se fasse lors de l'engagement d'un joueur remplaçant.
- (c) Si un joueur n'est pas présent au début d'un match, l'équipe peut:
 - (i) commencer le match à trois, les deux premiers joueurs jouant chacun trois pierres et le troisième joueur deux pierres. Dans ce cas, le joueur manquant peut entrer dans le match à la position indiquée au début d'un nouvel end ou
 - (ii) commencer le match avec un joueur remplaçant qualifié.
- (d) Si un joueur n'est pas en mesure de terminer un match, l'équipe peut:
 - (i) Continuer le match avec les trois joueurs restants. Le joueur qui a quitté le match peut y revenir toujours au début d'un end. Un joueur ne peut quitter et rejoindre le match qu'une seule fois.

- (ii) faire entrer un joueur remplaçant qualifié au début d'un nouvel end. Dans ce cas, l'ordre de jeu tout comme les positions du skip et du contre skip peuvent être modifiés. Ce nouvel ordre de jeu doit être maintenu jusqu'à la fin du match. Dans ce cas, le joueur remplacé ne peut plus revenir dans la partie en cours.
- (e) Une équipe ne peut pas jouer avec moins de trois joueurs et ces joueurs doivent jouer toutes les pierres qui leur sont attribuées dans chaque end.
- (f) Dans les championnats où des joueurs remplaçants sont autorisés, seulement un joueur remplaçant peut être annoncé et engagé. Si un joueur non qualifié est engagé, l'équipe perd le match par forfait.
- (g) Si, dans un end, un joueur peut jouer la première pierre qui lui a été attribuée mais que, toutefois, il n'est pas en mesure de jouer sa deuxième pierre, la procédure suivante est appliquée pour le reste de cet end. Si le joueur est
 - (i) le premier joueur, c'est le deuxième joueur qui joue cette pierre.
 - (ii) le deuxième joueur, c'est le premier joueur qui joue cette pierre.
 - (iii) le troisième joueur, c'est le deuxième joueur qui joue cette pierre.
 - (iv) le quatrième joueur, c'est le troisième joueur qui joue cette pierre.
- (h) Si, lorsque c'est à son tour de jouer, un joueur n'est pas en mesure de jouer les deux pierres qui lui sont attribuées dans un end, la procédure suivante est appliquée pour la fin de cet end. Si le joueur est
 - (i) le premier joueur, le deuxième joueur joue trois pierres, puis le troisième joueur joue trois pierres et, pour terminer, le quatrième joueur deux pierres.
 - (ii) le deuxième joueur, le premier joueur joue trois pierres, puis le troisième joueur trois pierres et, pour terminer, le quatrième joueur les deux pierres restantes.
 - (iii) le troisième joueur, le premier joueur joue la première pierre du troisième joueur, puis le deuxième joueur la seconde pierre du troisième joueur et, finalement, le quatrième joueur joue les deux pierres restantes.
 - (iv) le quatrième joueur, le deuxième joueur joue la première pierre du quatrième joueur et, ensuite, le troisième joueur joue la seconde pierre du quatrième joueur.

R4 Position des joueurs

- (a) Equipe qui ne joue pas
 - (i) Durant le lancer de la pierre, les joueurs restent immobiles le long des lignes de séparation et entres les lignes de courtoisie. Exceptions:
 - 1) Le skip et/ou le contre skip peuvent se tenir immobiles derrière la back line du côté où l'on joue, toutefois, ils n'ont pas le droit d'influencer le choix de la position du skip/contre skip de l'équipe qui joue (gêner).
 - 2) Le joueur, qui sera le prochain au lancer de la pierre, peut rester immobile sur le côté de la piste, derrière le hack du côté où l'on joue.
 - (ii) Les joueurs de l'équipe qui ne joue pas n'ont pas le droit de prendre des positions ou de faire des mouvements qui pourraient gêner, distraire ou intimider l'équipe qui joue. Si cela devait être le cas, ou si le joueur qui lance la pierre est dérangé par une influence extérieure, le joueur a le choix, soit de laisser la situation de jeu telle qu'elle est ou de rejouer la pierre après avoir remis en place les pierres déplacées.
- (b) Equipe qui joue

- (i) Le skip ou – si c’est au tour du skip de jouer une pierre – le contre skip a la responsabilité de la maison.
- (ii) Au moment du lancer de la pierre, le joueur qui a la responsabilité de la maison doit se tenir sur la glace derrière la hog line du *playing end* où, durant le lancer, au moins un pied/une roue doit se trouver dans l’aire de jeu concernée.
- (iii) Si un ou plusieurs joueurs prennent une position inadéquate (sans autorisation préalable du chef arbitre), la pierre jouée est sortie du jeu. Dans ce cas, les pierres déplacées sont replacées aux positions initiales par l’équipe qui n’est pas fautive.

R5 Lancer de la pierre

- (a) Si la décision n’a pas été prise auparavant par le *Last Stone Draw* (LSD), les deux équipes qui se rencontrent déterminent au moyen du pile ou face qui, dans le premier end, à l’avantage de la dernière pierre. Cet ordre est valable jusqu’à ce que l’une des deux équipes marque un point. Ensuite, c’est toujours l’équipe qui a marqué en dernier qui joue la première pierre.
- (b) Si la décision n’a pas été prise auparavant, c’est l’équipe qui doit jouer la première pierre au premier end qui a le choix de la couleur des pierres.
- (c) Les droitiers doivent jouer depuis le hack situé à gauche de la ligne centrale, les gauchers depuis le hack situé à droite de la ligne centrale. Si une pierre est lancée depuis le faux hack, elle doit immédiatement être sortie du jeu et toutes les pierres déplacées doivent être remises à leur place à la convenance du skip adverse.
- (d) Le lâcher de la pierre doit se faire en utilisant la poignée.
- (e) Lors du lancer de la pierre, cette dernière doit avoir nettement quitté la main ou le *delivery stick* avant d’atteindre la hog line du *delivering end*. Si le joueur ne lâche pas la pierre à temps, elle doit immédiatement être sortie du jeu par l’équipe qui joue.
- (f) Si une telle pierre n’est pas arrêtée immédiatement et qu’elle touche d’autres pierres, la pierre jouée doit être sortie du jeu par l’équipe qui joue et toutes les pierres déplacées doivent être remises à leurs places initiales à la convenance de l’équipe qui n’est pas fautive.
- (g) Une pierre est en jeu et considérée comme jouée lorsqu’elle a atteint la tee line (hog line pour le curling en fauteuil roulant). Une pierre qui n’a pas atteint la ligne déterminante du *delivery end* peut être rejouée.
- (h) Lorsque c’est à son tour de jouer, chaque joueur doit être prêt à lancer la pierre. Il n’a pas le droit de retarder le jeu inutilement.
- (i) Si un joueur joue une pierre de l’équipe adverse, elle doit être remplacée par une propre pierre dès qu’elle s’est immobilisée.
- (j) Si un joueur ne respecte pas son tour au sein l’équipe, l’end se poursuit comme si la faute n’avait pas été commise. Le joueur qui n’a pas joué assez de pierres, joue la dernière pierre de son équipe dans cet end. S’il n’est pas possible de déterminer quel joueur a joué une pierre en moins, c’est le lead de l’équipe fautive qui joue la dernière pierre de son équipe dans cet end.
- (k) Si, involontairement, un joueur a joué trop de pierres dans un end, la partie se poursuit comme si la faute n’avait pas été commise. Le nombre de pierres à jouer par le dernier joueur de l’équipe fautive est réduit en conséquence pour cet end. Si le dernier joueur joue une pierre de trop, cette pierre est enlevée et l’équipe adverse rétablit la situation telle qu’elle l’était avant le dernier coup.
- (l) Si, dans un end, une équipe joue deux pierres de suite,

- (i) la deuxième pierre est enlevée et toutes les pierres déplacées sont remises en place par l'équipe adverse. Le joueur, qui a joué cette pierre par erreur, la joue encore une fois mais comme dernière pierre de cet end pour son équipe.
- (ii) et que l'erreur n'a été découverte qu'après une autre pierre ait été jouée, on rejoue l'end.
- (m) Si la fausse équipe joue la première pierre d'un end:
 - (i) On rejoue l'end si aucune autre pierre n'a été jouée.
 - (ii) On poursuit l'end comme si la faute n'avait pas eu lieu si une ou plusieurs pierres ont déjà été jouées.

R6 Free Guard Zone

- (a) Une pierre qui s'arrête entre la hog line et la tee line du *playing end* – à l'exception de la «maison» – se trouve dans la *Free Guard Zone* (FGZ). Aussi des pierres qui s'arrêtent sur ou devant la hog line, en ayant au préalable touché une pierre se trouvant dans la FGZ, sont considérées comme étant dans la FGZ.
- (b) Au cas où, avant que la sixième pierre d'un end ne soit jouée, une pierre jouée sort directement ou indirectement une pierre de la FGZ, la pierre jouée est sortie du jeu. Toutes les pierres déplacées par cette pierre sont remises en place par l'équipe qui n'est pas fautive.

R7 No Tick Shot

Si, avant la sixième pierre d'un end, une pierre jouée touche directement ou indirectement une pierre adverse dans la *Free Guard Zone* (FGZ), et qui touche la *center line*, et que celle-ci s'arrête en dehors de la *center line* ou en dehors de la FGZ, l'équipe qui n'a pas commis l'infraction a les possibilités suivantes:

- (i) retirer la pierre jouée du jeu et replacer toutes les pierres, qui ont été déplacées avec la pierre jouée, à la position où elles se trouvaient avant l'infraction ou ;
- (ii) laisser les pierres à l'endroit où elles se sont arrêtées.

Si la pierre touchant la *center line* est sortie du jeu, c'est la disposition R6(b) en matière de FGZ qui s'applique.

Cela n'est toutefois pas valable pour le curling en fauteuil roulant ou les compétitions de double mixte.

De même, cette règle n'est pas utilisée dans les compétitions de sport pour tous qui ne sont pas qualificatives pour un Championnat du Monde.

R8 Balayage

- (a) Le mouvement du balayage peut s'effectuer dans n'importe quelle direction (il ne doit pas couvrir toute la largeur de la pierre) mais aucun déchet ne doit tomber devant la pierre en mouvement et le balayage doit s'arrêter d'un côté de la pierre.
- (b) Une pierre immobile doit d'abord être mise en mouvement avant de pouvoir être balayée. Une pierre mise en mouvement – directement ou indirectement – par la pierre jouée, peut être balayée par un ou plusieurs membres de l'équipe à laquelle la pierre appartient et ceci jusqu'à la tee line du *playing end*.
- (c) Tous les joueurs peuvent nettoyer la surface de jeu avant le lancer de pierre suivant.

- (d) Une pierre jouée peut être balayée jusqu'à la tee line du *playing end* par un ou plusieurs joueurs de l'équipe qui joue.
- (e) Aucun joueur n'a le droit de balayer une pierre adverse, excepté derrière la tee line du *playing end*. Il n'a pas non plus le droit de commencer avec le balayage avant que la pierre adverse n'ait atteint la tee line.
- (f) Derrière la tee line du *playing end*, ce n'est toujours qu'un joueur par équipe qui a le droit de balayer. Il peut s'agir de n'importe quel joueur de l'équipe qui joue mais seulement du skip ou du contre-skip de l'équipe qui ne joue pas.
- (g) Derrière la tee line, une équipe a la priorité pour balayer sa propre pierre mais elle n'a pas le droit d'empêcher l'adversaire, ou de lui couper le chemin, de balayer une pierre.
- (h) Si une erreur de balayage se produit, l'équipe qui n'a pas commis la faute a le choix de laisser la situation telle quelle ou de placer la pierre jouée, ainsi que les pierres qui auraient pu être influencées par la pierre jouée, là où elle pense qu'elles se seraient arrêtées sans l'erreur de balayage.

R9 Pierres en mouvement touchées

- (a) Entre la tee line du *delivering end* ainsi que la hog line du *playing end*:
 - (i) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle appartient ou par son équipement, elle doit immédiatement être sortie du jeu par cette équipe. Si le joueur touche la pierre après l'avoir jouée mais avant que la pierre n'atteigne la hog line la plus proche, ce n'est pas considéré comme violation de la règle.
 - (ii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle la pierre n'appartient pas, ou par son équipement (p.ex. balai), ou par une autre influence physique externe,
 - 1) la pierre est rejouée s'il s'agit de la pierre jouée.
 - 2) s'il ne s'agit pas de la pierre jouée, elle est placée, par l'équipe à laquelle elle appartient, là où, selon son opinion, elle se serait vraisemblablement arrêtée si elle n'avait pas été touchée.
- (b) Après la hog line du *playing end*:
 - (i) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle appartient ou par son équipement, l'arrêt de la pierre n'est pas autorisé. Après l'immobilisation de toutes les pierres, l'équipe qui n'est pas fautive a le choix:
 - 1) soit d'enlever la pierre touchée et de remettre au mieux toutes les pierres déplacées à l'endroit où elles se trouvaient, selon son avis, avant d'être déplacées, ou bien
 - 2) de laisser la pierre touchée et toutes les pierres déplacées où elles se trouvent, ou bien
 - 3) de placer toutes les pierres à l'endroit où l'équipe pense qu'elles se seraient vraisemblablement arrêtées si elles n'avaient pas été touchées.
 - (ii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle n'appartient pas, ou par son équipement, la pierre en mouvement ainsi que toutes les pierres qu'elle a déplacées ne doivent pas être touchées jusqu'à ce qu'elles s'immobilisent. Puis, l'équipe qui n'est pas fautive peut placer toutes les pierres là où elle pense qu'elles se seraient vraisemblablement arrêtées si elles n'avaient pas été touchées.

- (iii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'une influence physique externe, il ne faut pas toucher la pierre en mouvement ainsi que toutes les pierres déplacées jusqu'à ce qu'elles s'immobilisent. Puis, toutes les pierres sont placées là où elles se seraient arrêtées si elles n'avaient pas été touchées. Si les deux équipes ne peuvent pas se mettre d'accord sur leur emplacement, la pierre est rejouée après que les autres pierres aient retrouvé leur place initiale. Si les deux équipes ne peuvent pas se mettre d'accord sur la position initiale des autres pierres, l'end est rejoué.
- (c) Last Stone Draw (LSD) pierres
 - (i) Si un membre de l'équipe qui joue touche une pierre en mouvement ou bien est responsable du toucher, la pierre est sortie du jeu et on compte 1,996 m (6 pieds, 6.5 pouces).
 - (ii) Si un membre de l'équipe qui ne joue pas touche une pierre en mouvement ou est responsable du toucher, la pierre est rejouée.
 - (iii) Si un objet extérieur (ou une personne ne faisant pas partie de l'une des deux équipes qui jouent) touche une pierre ou est responsable du toucher, la pierre est rejouée.
- (d) Si une pierre en mouvement est touchée par une pierre déviée par une séparation de pistes, l'équipe qui n'a pas joué la pierre place la pierre où elle pense qu'elle se serait vraisemblablement arrêtée s'il elle n'avait pas été touchée.

R10 Pierres immobiles déplacées

- (a) Si une pierre immobile, qui n'a aucune influence sur la trajectoire d'une pierre en mouvement, est déplacée par ou à cause d'un joueur ou de son équipement, elle est replacée à sa place initiale par l'équipe qui n'a pas fait l'erreur.
- (b) Si une pierre immobile, qui n'a aucune influence sur la trajectoire d'une pierre en mouvement, est déplacée par ou à cause d'une influence physique externe, elle est replacée à sa place initiale d'entente avec les deux équipes.
- (c) Si une pierre, qui aurait pu influencer la trajectoire d'une pierre en mouvement, est déplacée par ou à cause d'un joueur ou de son équipement, il faut attendre que la pierre s'arrête. Lorsque toutes les pierres sont immobiles, l'équipe qui n'est pas fautive a le choix
 - (i) de laisser toutes les pierres là où elles se trouvent, ou
 - (ii) de sortir la pierre jouée du jeu et de remplacer toutes les pierres déplacées à leur position initiale, ou bien
 - (iii) de placer toutes les pierres là où l'équipe croît raisonnablement qu'elles se seraient arrêtées si la pierre n'avait pas été touchée.
- (d) Si une pierre, dont la trajectoire aurait pu être influencée par une pierre en mouvement, est déplacée par ou à cause d'une influence physique externe, on attend que toutes les pierres en mouvement s'arrêtent puis on les place là où elles se seraient arrêtées sans avoir été touchées. Si les deux équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur leur emplacement, la pierre est rejouée après que les autres pierres aient retrouvé leur place initiale. Si les deux équipes ne peuvent pas se mettre d'accord sur la position initiale des autres pierres, l'end est rejoué.
- (e) Si une pierre est déplacée par une pierre qui ricoche après avoir touché une séparation latérale de la piste, la pierre est remise à sa place par l'équipe qui ne joue pas.
- (f) Pierres de *Last Stone Draw* (LSD)

- (i) Si un membre de l'équipe qui joue déplace une pierre immobile ou provoque le déplacement avant que l'officiel (arbitre) a terminé de mesurer, la pierre est sortie du jeu et on compte 1,996 m (6 pieds, 6.5 pouces).
- (ii) Si un membre de l'équipe qui ne joue pas déplace une pierre immobile ou provoque le déplacement avant que l'officiel (arbitre) a terminé de mesurer, la pierre est remise à sa position initiale par l'équipe qui joue.
- (iii) Si une force extérieure (étrangère) déplace une pierre immobile ou provoque le déplacement avant que l'officiel (arbitre) a terminé de mesurer, la pierre est remise à sa position initiale par l'équipe qui joue.

R11 Équipement

- (a) Le joueur n'a pas le droit de détériorer la surface de la glace, ni par son équipement, ni par des marques provoquées par des empreintes de doigts ou du corps.
- (b) On n'a pas le droit de laisser des objets sans surveillance sur la glace.
- (c) Durant un match, les équipes n'ont pas le droit de faire usage de moyens de communication électroniques ou d'un dispositif modifiant la voix. Exception faite de chronomètres qui n'informent que sur le temps, l'usage de moyens électroniques, qui livrent des informations aux joueurs sur les pistes de jeu, est interdite.
- (d) En accord avec la SCA et moyennant une approbation écrite de sa part, un sifflet ou tout autre outil permettant d'émettre des signaux peut être utilisé pour des raisons médicales.
- (e) Si la hog line est surveillée par un équipement électronique qui fonctionne bien,
 - (i) la poignée doit être activée correctement avant le lancer de la pierre afin qu'elle fonctionne durant le lancer. Autrement, la pierre est considérée comme ayant violé la hog line.
 - (ii) Le port de gants ou de demi-gants à la main qui lance la pierre est interdit. Si cette règle est violée, la pierre jouée est sortie du jeu et toutes les pierres déplacées sont remises à leurs places initiales par l'équipe qui n'est pas fautive.
- (f) L'usage d'un *delivery stick* est limité comme suit:
 - (i) L'usage d'un *delivery stick* n'est autorisé à aucun championnat de **SWISSCURLING**, exception faite des championnats de curling en fauteuil roulant.
 - (ii) Un joueur qui choisit d'utiliser un *delivery stick* pour le lancer de la pierre, doit le faire pour toutes les pierres du match.
 - (iii) Le lancer au moyen d'un *stick* ne doit pas donner un avantage mécanique autre que le prolongement du bras / de la main.
 - (iv) Tous les sticks doivent être conformes aux dispositions contenues dans le *Wheelchair Curling Policy* de la WCF.
 - (v) En ce qui concerne l'utilisation d'un *delivery stick* en dehors des championnats de curling en fauteuil roulant, il convient de se référer au document *WCF recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play*

R12 Pierres qui comptent

- (a) Le résultat d'un match est déterminé par la majorité des points (pierres) inscrits lorsque le nombre d'ends prévus est joué ou si une équipe concède la victoire à son adversaire en abandonnant. Un match est aussi terminé lorsque le nombre minimal d'ends a été joué.
Une équipe qui, arithmétiquement, a perdu le match, peut terminer l'end en cours mais ne peut pas recommencer un nouvel end. Toutefois, si une équipe perd le match arithmétiquement durant le dernier end du match, le match doit se terminer immédiatement et l'end n'est pas joué jusqu'à son terme.
Si le résultat est nul au terme des ends prévus joués, on joue un ou plusieurs ends supplémentaires. L'équipe qui gagne est la première qui marque dans un end supplémentaire.
- (b) À la fin d'un end (lorsque toutes les pierres sont jouées), une équipe marque un point pour chaque pierre qui est plus près du centre que n'importe quelle pierre de l'adversaire. Chaque pierre doit être dans la maison ou la toucher.
- (c) Un end est considéré comme accepté lorsque les skips ou le vice-skip, les responsables dans la maison à ce moment-là, se sont mis d'accord sur le nombre de pierres qui comptent. Si une ou plusieurs pierres à inclure dans le décompte des points sont déplacées avant qu'un accord ait été pris, c'est l'équipe qui n'a pas fait la faute qui bénéficie de l'avantage qui aurait pu résulter d'un mesurage.
- (d) Si les deux responsables dans la maison ne peuvent pas décider visuellement du résultat d'un end, c'est-à-dire quelles pierres sont le plus près du centre ou si une pierre touche la maison, on utilise un appareil de mesure. On mesure depuis le centre de la maison jusqu'à la partie la plus proche de la pierre. Par équipe, une personne a le droit d'observer le mesurage qui se fait avec l'appareil de mesure.
- (e) Si deux ou plusieurs pierres sont si près du centre qu'il est impossible de les mesurer, la décision est prise visuellement.
- (f) S'il n'est pas possible de prendre une décision avec un appareil de mesure ou visuellement, les pierres sont considérées comme égales. Cela signifie
 - (i) que l'end est nul si le mesurage aurait dû déterminer quelle équipe marque.
 - (ii) que le mesurage devait déterminer si une équipe marque un ou plusieurs points (pierres), ce ne sont alors que les pierres qui se trouvaient le plus près du centre qui comptent.
- (g) Si des pierres, qui auraient pu avoir une influence sur le résultat, sont déplacées par une influence externe avant qu'on ait pu se mettre d'accord sur le résultat, la procédure suivante est appliquée:
 - (i) si les pierres déplacées avaient à décider qui marque l'end, l'end doit être rejoué.
 - (ii) si une équipe marque une pierre et que les pierres déplacées auraient décidé de points (pierres) supplémentaires, l'équipe lésée peut décider si elle veut compter la pierre acquise ou si elle désire que l'end soit rejoué.
- (h) Une équipe ne peut abandonner un match que si c'est à son tour de lancer la pierre. Si une équipe abandonne une partie avant que l'end ne soit terminé, le résultat de l'end entamé est inscrit sur le tableau des scores de la manière suivante:
 - (i) Si les deux équipes n'ont pas joué toutes les pierres, l'end est marqué d'un X sur le tableau des scores.
 - (ii) Si seulement une équipe a joué toutes les pierres de l'end:
 - 1) si l'équipe qui a joué toutes les pierres de l'end a des pierres qui comptent, on ne les compte pas et l'end est marqué d'un X sur le tableau des scores pour autant que les pierres ne soient pas les pierres décisives pour le résultat final du match.

- 2) si l'équipe qui n'a pas encore joué toutes ses pierres de l'end a des pierres qui marquent, ces pierres comptent et elles sont marquées sur le tableau des scores.
 - 3) Si aucune pierre ne compte, l'end est marqué d'un X sur le tableau des scores.
- (i) Si une équipe n'est pas présente pour débiter un match à l'heure prévue, le schéma suivant est appliqué:
- (i) Si le retard se situe entre 1:01 et 14:59 minutes (1:00 et 09:59 en double mixte), l'équipe qui n'est pas en faute est créditée d'un point (pierre). De plus, l'équipe qui n'est pas en faute a l'avantage de la dernière pierre au premier end effectif. Le premier end est considéré comme joué.
 - (ii) Si le retard se situe entre 15:00 et 29:59 minutes (10:00 et 19:59 en double mixte), l'équipe qui n'est pas en faute est créditée d'un autre point (pierre). De plus, l'équipe qui n'est pas en faute a l'avantage de la dernière pierre au premier end effectif. Deux ends sont considérés comme joués.
 - (iii) Si la partie n'a pas encore pu débiter après 30:00 minutes (20:00 en double mixte), l'équipe qui n'est pas en faute est déclarée vainqueur par forfait.
- (j) Le résultat final pour un forfait est noté par „W-L“ (Win-Loss).

R13 Interruption de jeu

- (a) Si, pour une raison ou une autre, le match est interrompu, il reprend au point où il en était au moment de l'interruption. Si les pierres doivent être retirées pour que la glace puisse être entretenue (selon discussion entre l'ice man et le chef arbitre), l'end est répété.

R14 Curling en fauteuil roulant

- (a) Les pierres doivent être lancées depuis un fauteuil roulant immobile.
- (b) Si la pierre est lancée entre le hack et le bord extérieur de la maison sur le devant du *delivering end*, la pierre doit être placée sur la center line au début du lancer. Si la pierre est lancée entre le bord extérieur de la maison (partie avant) et la hog line du *delivering end*, la pierre doit être placée de telle sorte que toute la largeur de la pierre soit à l'intérieur de la ligne-curling fauteuil roulant. Durant le lancer de la pierre, aucune partie du corps de doit toucher la surface de la glace et les roues du fauteuil doivent être en contact direct avec la glace. Le lancer de la pierre peut se faire par le traditionnel lancer main/bras ou à l'aide d'un *delivery stick* autorisé par les dispositions de la *Wheelchair Curling Policy* de la WCF. La pierre doit avoir nettement quitté la main ou le stick avant d'atteindre la hog line du *delivering end*.
- (c) Une pierre est en jeu quand elle a atteint la hog line du *delivering end*. Une pierre qui n'a pas atteint la hog line peut être rejouée.
- (d) Le balayage n'est pas autorisé.
- (e) Si une violation de règle se produit au moment du lancer de pierre, la pierre jouée doit être sortie du jeu. Toutes les pierres déplacées par cette pierre doivent être remises à leurs places initiales par l'équipe qui n'est pas fautive.
- (f) Pour les compétitions de la WCF, une équipe doit se composer de quatre joueurs tout au long du match, soit des joueurs des deux sexes. Si une équipe ne respecte pas cette règle, elle perd le match par forfait.
- Lorsqu'un joueur quitte la glace pendant un end pour cause de maladie, d'accident ou pour d'autres raison (excepté en cas d'exclusion par l'arbitre) :
- (i) Il peut revenir dans le jeu pour autant qu'il puisse jouer toutes ses pierres.

- (ii) S'il ne reprend pas la partie, un remplaçant entre en jeu et reprend la position du joueur pendant l'end en cours. L'équipe doit cependant toujours être composée des deux sexes. Si cette condition ne peut pas être satisfaite, l'équipe perd le match par forfait. Au début du end suivant, l'équipe peut modifier ses positions pour opter pour une composition d'équipe qui restera la même jusqu'à la fin du match. Le joueur remplacé ne peut plus participer au match.
- (iii) Si le joueur remplacé a déjà joué ses deux pierres, le remplaçant peut intégrer l'équipe au end suivant en prenant une position qu'il conservera jusqu'à la fin de la partie. Le joueur remplacé ne peut plus participer au match.
- (g) Toutes les compétitions se jouent en huit ends.

R15 Curling double mixte en fauteuil roulant

- (a) Ce sont les règles du curling en fauteuil roulant qui s'appliquent (R13), à l'exception de la règle R13 (g):
En double mixte en fauteuil roulant, une équipe est constituée de deux joueurs (une femme et un homme). Les remplaçants ne sont pas autorisés. Lorsque les deux joueurs ne disputent pas l'ensemble d'un match, l'équipe perd le match en question par forfait. Chaque équipe a le droit à un coach et à un autre membre de délégation.
- (b) Le double mixte en fauteuil roulant se joue comme énoncé en R16. Seules les dispositions du point R16 (i) ne s'appliquent pas, étant donné qu'il est interdit de balayer durant tout le match.
- (c) Les joueurs peuvent demander à être maintenus lors du lancer par un *Ice Player Assistant* (IPA) (ils peuvent également choisir de ne pas être tenus ou d'être tenus par leur coéquipier). Lorsqu'ils font usage de cette option, ils ne peuvent pas se plaindre de la manière dont l'IPA maintient le fauteuil.
- (d) Les fauteuils roulants électriques ne sont pas autorisés, à moins que le joueur en fasse usage au quotidien.

R16 Curling mixte

- (a) Chaque équipe se compose de deux hommes et de deux femmes qui jouent les pierres à tour de rôle (H,F,H,F ou F,H,F,H). Les joueurs remplaçants ne sont pas autorisés.
- (b) Si une équipe joue à trois joueurs, l'ordre alterné des sexes doit être maintenu (H,F,H ou F,H,F). Si cela se passe durant un match, l'ordre alterné des sexes peut être modifié afin que cette règle puisse être appliquée.
- (c) Chaque joueur peut être skip ou contre-skip, toutefois ces deux fonctions doivent être remplies par des sexes différents.
- (d) Tous les matches du Mixed Curling se déroulent en 8 ends.
- (e) Une équipe peut annoncer un coach et un autre membre de la délégation. Seules ces deux personnes peuvent se trouver sur le banc du coach.

R17 Curling double mixte

- (a) Une équipe de double mixte se compose de deux joueurs (une femme, un homme). Des joueurs remplaçants ne sont pas autorisés. Une équipe perd un match par forfait si les deux joueurs ne sont pas à disposition jusqu'à la fin du match. Par équipe, un coach et un autre membre de la délégation sont autorisés.

- (b) Les points sont marqués comme normalement au curling. Les deux pierres posées avant le début de chaque end comptent aussi dans le décompte des points.
- (c) Chaque match se joue en huit ends.
- (d) Par end, chaque équipe joue cinq pierres. Le joueur qui joue la première pierre de l'end pour l'équipe doit également jouer la dernière pierre de cet end. L'autre membre de l'équipe joue, pour son équipe, la deuxième, la troisième et la quatrième pierre de cet end. Le joueur qui joue la première pierre peut changer à chaque end.
- (e) Si, avant le lancer de la quatrième pierre du end, une pierre placée ou déjà jouée est sortie de l'aire de jeu de manière directe ou indirecte par une pierre jouée, la pierre jouée est retirée et toutes les pierres déplacées sont remises à leur place par l'équipe qui n'a pas commis la faute.
- (f) Avant le début de chaque end, une équipe doit placer la pierre au *playing end*, soit en position A ou en position B. La pierre adverse est ensuite placée à l'autre position (A ou B). L'emplacement de ces deux positions est défini comme suit:
 - (i) Position A: la pierre est posée au milieu de la ligne centrale et se trouve directement devant ou derrière l'un des trois points marqués sur la glace. Les points sont marqués sur la ligne centrale:
 - 1) au milieu (point central) entre la hog line et le bord extérieur de la partie avant de la maison.
 - 2) 914 mm (3 pieds) du point central, direction la maison
 - 3) 914 mm (3 pieds) du point central, direction la hog line

Se basant sur les conditions de glace et si ce n'est pas un officiel qui prend cette décision, les deux équipes décident, avant l'échauffement, où la position A doit être placée. Ce point est ensuite valable pour tout le match.
 - (ii) Position B: La pierre est placée de telle sorte qu'elle se trouve au milieu de la ligne centrale et derrière dans le cercle des 4 pieds. Le bord extérieur de la pierre se trouve derrière sur la ligne du cercle des 4 pieds (voir graphique).
 - (iii) *Power play*: une fois par match, lorsqu'elle a le choix de la position des pierres, chaque équipe peut choisir l'option *power play* pour la position des pierres. La pierre dans la maison (B), qui appartient à l'équipe qui a la dernière pierre de cet end, est placée à côté dans la maison où la partie arrière de la pierre se trouve directement sur la tee line et sur le cercle des 4 pieds. La guard (A) se trouve du même côté de la piste à distance égale de la maison comme de la center guard (voir graphique). L'option *power play* n'est pas possible dans l'end supplémentaire.

Figure No. 1 - Centre Guard

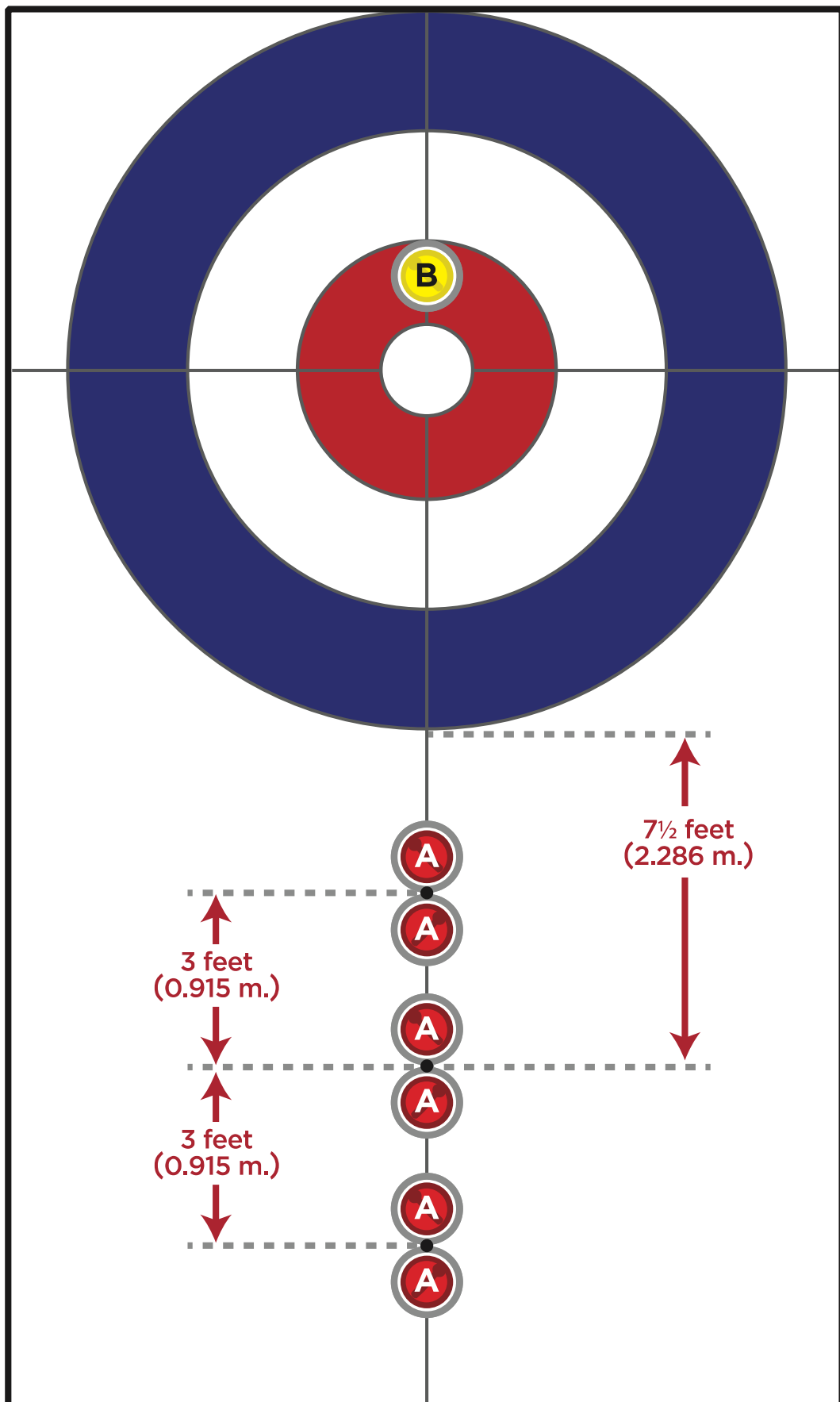
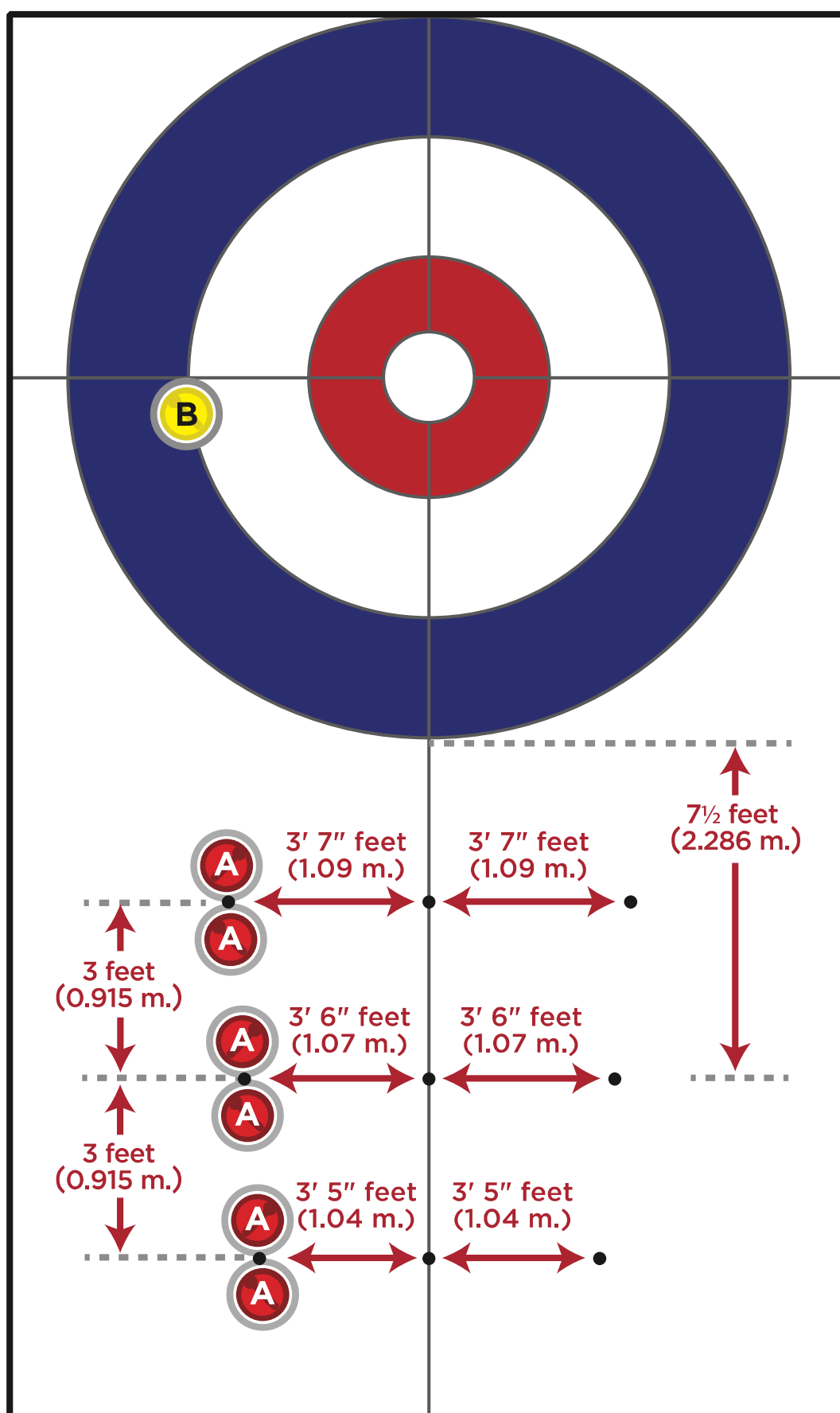


Figure No. 2 - Power Play Option



- (g) L'équipe qui peut placer les deux pierres est désignée de la manière suivante:
 - (i) Les deux équipes qui se rencontrent dans le match jouent le *Last Stone Draw* (LSD). Le vainqueur du LSD peut décider du placement des pierres au premier end.
 - (ii) Pour les ends suivants, c'est l'équipe qui n'a pas marqué de point à l'end précédent qui peut décider du placement des pierres.
 - (iii) Si aucune des équipes n'a marqué de pierre, c'est l'équipe qui a joué la première pierre de cet end qui peut décider du placement des pierres. Si aucune des équipes n'a marqué de pierre car le shot n'a pas pu être déterminé par la mesure, le placement des pierres reste le même à l'end suivant.
- (h) Lorsque les pierres ont été placées dans la mauvaise position:
 - (i) Si l'erreur est remarquée après que la première pierre est jouée seulement, le end est répété.
 - (ii) Si l'erreur est remarquée après que la deuxième pierre du end est jouée, le end continue comme si l'erreur n'avait pas eu lieu.
- (i) L'équipe, dont la pierre a été placée dans la position A (devant la maison), débute l'end. L'équipe, dont la pierre a été placée dans la position B, joue la deuxième pierre de l'end.
- (j) Durant le lancer de la pierre d'un joueur, l'autre joueur de l'équipe peut se trouver n'importe où sur la surface de la glace de la piste sur laquelle on joue. Après le lâcher de la pierre, les deux joueurs peuvent balayer la pierre jouée ainsi qu'une de leurs propres pierres mise en mouvement, jusqu'à la tee-line du *playing end*. C'est valable pour toutes les pierres jouées par l'équipe, y compris celle du LSD.
- (k) Lorsqu'un joueur joue une pierre et que ce n'est pas à son tour, la pierre est sortie du jeu et les pierres déplacées sont remises à leurs places initiales par l'équipe qui n'est pas fautive. Si l'on ne s'aperçoit pas de la violation de la règle jusqu'à ce que la pierre suivante ait été lancée, le jeu continue comme s'il n'y avait pas eu de violation de la règle toutefois, le joueur qui a joué la première pierre de cet end ne peut jouer que deux pierres au maximum dans cet end.
- (l) Lorsqu'un end est répété, les points à choix (p. ex. positionnement des pierres et ordre des joueurs) doivent être définis comme dans le end initial.

R18 Substances interdites

- (a) L'absorption de tous les médicaments augmentant la performance est immorale et interdite, indépendamment du fait qu'ils soient pris consciemment ou pas. Si une violation est constatée, le ou les joueurs sont exclus du championnat. **SWISSCURLING** est informé et d'autres suspensions pourraient suivre.

R19 Comportement inadéquat

- (a) Un comportement antisportif, déloyal ou des manières injurieuses de s'exprimer, une détérioration de l'équipement ou un endommagement intentionnel du matériel par un membre de l'équipe sont interdits. Chaque manquement peut mener à une exclusion de la (des) personne(s) fautive(s) par la personne responsable du championnat concerné.

Mise en vigueur

La commission pour les règlements a approuvé le présent règlement. Il entre immédiatement en vigueur et remplace d'éventuels règlements antérieurs.

Glossaire

Appareil de mesure	Un instrument pour déterminer quelle pierre est le plus près du centre de la maison (tee) ou si une pierre est encore dans la maison.
Arbitre	Représentant officiel de l'association qui surveille le déroulement correct d'un championnat.
Away end	L'extrémité de la piste d'où la première pierre d'un match est jouée.
Back Board/Bumper	Matériel (p.ex. mousse ou bois) placé aux extrémités de chaque piste de glace.
Back line	Ligne en fin de piste s'étendant sur toute la largeur de la piste qui est parallèle et située à 1.829 m (6 pieds) de chaque tee-line.
Balai	Un dispositif dont les joueurs font usage pour balayer/nettoyer la glace devant la pierre en mouvement.
Balayer	Mouvement aller et retour fait par un balai devant la trajectoire d'une pierre en mouvement pour nettoyer ou polir la surface de la glace.
Carte de scores	Feuille de résultat sur laquelle au minimum le résultat du match est indiqué. Si, à la fin du match, la carte de scores est signée par les deux équipes ou le chef-arbitre, le match est considéré comme terminé et le résultat compte.
Chef arbitre	Un représentant officiel de l'association qui a la responsabilité de tous les arbitres d'un championnat ou d'une qualification.
Compétition	Un nombre quelconque d'équipes qui jouent une compétition pour trouver un vainqueur.
Débris (R7a)	Toute substance, y compris gel, neige ou matériel tombant des balais, souliers ou vêtements.
Delivery end	Extrémité de la piste depuis laquelle on lâche les pierres dans un end.
Delivery stick	Un dispositif auxiliaire qui est fixé à la poignée de la pierre et qui fait office d'extension du bras/main durant le processus du lancer de la pierre.
Deuxième joueur	Le deuxième joueur d'une équipe qui joue deux pierres dans chaque end.
Draw Shot Challenge (DSC)	Le calcul se fait en prenant la moyenne des distances des Last Stone Draws (LSD) en excluant le plus mauvais LSD ce qui sert, si nécessaire, à déterminer le rang après un Round Robin.
Éliminé arithmétiquement	La situation d'une équipe à laquelle il reste un total de pierres à jouer et/ou qui sont en jeu et que le nombre ne suffit pas à faire match nul ou à gagner.
End	Une partie d'un match de curling qui est déterminée quand chaque équipe a joué ses huit pierres et/ou que le score a été accepté.
End nul	Un end nul, c'est-à-dire un end où aucune des deux équipes n'a réussi à marquer.
End supplémentaire	Un end supplémentaire décisif joué après un match qui est nul après le temps de jeu régulier.
Equipe	Quatre joueurs qui forment ensemble une équipe. L'équipe peut également comprendre des joueurs remplaçants, coaches et autres officiels. Pour le Mixed Doubles, l'équipe se compose d'un joueur et d'une joueuse ainsi que d'un coach.
Equipe qui joue	Équipe qui est en train de jouer une pierre ou qui va jouer la prochaine pierre.

Équipement	Toute chose qui est portée par un joueur.
Forfait (défaite)	Si une équipe ne peut pas débiter ou continuer un match, l'autre équipe va gagner le match. Le score final sera enregistré comme W-L (forfait).
<i>Free Guard Zone (FGZ)</i>	La surface de la glace entre la hog-line et la tee-line sans la surface de la maison.
Hack	Un appuie-pied à chaque extrémité de la piste qui permet aux joueurs (exception faite des curlers en fauteuil roulant) de lancer leurs pierres.
Hack line	Une court ligne de 0.457 m (1 pied, 6 pouces) parallèle à la tee-line à chaque extrémité de la ligne centrale.
<i>Handle</i> (poignée)	Partie d'une pierre de curling (poignée) qui permet au joueur de la prendre en main pour la jouer.
Hog line	Une ligne qui s'étend sur la largeur de la piste et qui est parallèle et située à 6.40 m (21 pieds) de chaque tee-line.
<i>Hog Line Violation</i>	Une pierre qui est sortie du jeu pour cet end parce qu'elle n'a pas été lâchée avant d'atteindre la hog-line la plus proche.
<i>Home end</i>	L'extrémité de la piste d'où la première pierre d'un jeu est lancée.
Influence physique extérieure	Une influence physique dont aucune des deux équipes qui jouent n'est responsable.
Lâcher de la pierre	L'action faite par un joueur lorsqu'il joue une pierre de curling.
<i>Last Stone Draw (LSD)</i>	Un processus qui a lieu à la fin de l'échauffement et où deux joueurs de chaque équipe jouent chacun une pierre le plus près possible du tee du home end. Une des pierres est jouée dans le sens de l'aiguille d'une montre, l'autre pierre dans le sens contraire. Les distances sont mesurées et elles servent à déterminer quelle équipe a le choix de jouer la première ou la deuxième pierre du premier end. Dans certains championnats, on ne joue qu'une pierre.
Lead	Le premier joueur d'une équipe à jouer deux pierres de chaque end.
Ligne centrale	La ligne partageant la surface de jeu par le milieu. Elle rejoint le point médian des deux tee-lines et s'étend sur 3.658 m (12 pieds) dans la direction du bout de la piste.
Ligne de courtoisie	Une ligne qui indique où les balayeurs de l'équipe qui ne joue pas la pierre doivent se tenir afin qu'un arbitre puisse encore voir la hog-line.
Limite latérale	Limite latérale de la piste. Il peut s'agir d'une délimitation physique, p.ex. mousse ou bois, ou bien une ligne tracée sur la glace.
Maison (<i>House</i>)	La surface de la glace qui contient les cercles concentriques à chaque extrémité de la piste.
Piste (<i>Sheet</i>)	La surface de la glace sur laquelle un match de curling se déroule.
<i>Playing end</i>	Extrémité de la piste vers laquelle les pierres sont jouées.
Premier joueur	Le premier joueur d'une équipe à jouer deux pierres de chaque end.
Quatrième joueur	Le quatrième joueur d'une équipe à jouer deux pierres de chaque end.
Remplaçant	Un membre enregistré de l'équipe, qui ne joue pas, mais qui, toutefois, peut remplacer à tout moment un joueur de l'équipe

Round Robin	Système de jeu où chaque équipe joue contre toutes les autres équipes de son groupe. Une compétition peut se jouer en un double Round Robin où chaque équipe joue deux fois contre toutes les autres équipes.
Skip	Le joueur qui décide du jeu dans une équipe.
Team Time out	Une rencontre de l'équipe avec son coach dans l'aire de jeu. La rencontre dure 60 secondes.
Technical Time out	Une interruption de jeu demandée par une équipe ou un arbitre pour une question de règle, blessure ou toute autre circonstance.
Tee	Le centre de la maison.
Tee line	Une ligne qui s'étend sur la largeur de la piste et qui passe par le centre de la maison parallèle à la hog-line et à la back-line.
Tête de balai	La partie de la brosse qui vient en contact avec la glace lors du balayage.
Tie-break	Match décisif si, après le Round Robin, plusieurs équipes ont le même nombre de victoires pour une place play-off ou de qualification et qu'il n'y a pas suffisamment de places à disposition pour toutes les équipes.
Troisième joueur	Troisième joueur d'une équipe qui joue deux pierres dans chaque end.
Vice-skip (contre skip)	Le joueur qui dirige le jeu pour l'équipe lorsque c'est au tour du skip de jouer.
Wheelchair Line	Deux lignes, parallèles à la ligne centrale, qui vont de la hog-line à la maison. Les curlers en fauteuil roulant ont le droit de débiter leur lancer avec la pierre placée entre ces deux lignes.