



SPORT D'HIVER OLYMPIQUE

LES REGLES DU CURLING Et Règles de compétition

Juin 2008

Le texte contenu dans cette version du cahier des règles de la WCF a été traduit à partir de la publication originale écrite en langue Anglaise.

En cas de contestation concernant l'interprétation de l'une quelconque de ces règles, une décision basée sur la version Anglaise prévaudra.

L'ESPRIT DU CURLING

Le curling est un jeu d'adresse et de traditions. Un lancer de pierre bien exécuté est un régal à observer et, de même, il est admirable d'observer les traditions ancestrales du curling appliquées dans le véritable esprit du jeu. Les curleurs jouent pour gagner mais jamais pour humilier leurs adversaires. Un bon curleur n'essaye jamais de distraire un adversaire ou de l'empêcher en quelque manière que ce soit de jouer à son maximum et préférera perdre plutôt que de gagner injustement.

Aucun curleur n'enfreint jamais délibérément une règle du jeu ou l'une de ses traditions. Mais si cela devait lui arriver par inadvertance, et qu'il le réalise, il sera le premier à signaler l'infraction.

Si le but principal du jeu de curling est de déterminer l'adresse relative des joueurs, l'esprit du jeu exige une franche sportivité, des sentiments amicaux et une conduite honorable.

Cet esprit doit influencer à la fois l'interprétation et l'application des règles de jeu et également la conduite de tout participant sur et hors glace.

PROCESSUS DE REVISION

Les règles du curling et les règles de compétition seront révisées par le Comité des règles de la Fédération Mondiale de Curling (WCF). Les associations ou fédérations membres peuvent adresser leurs suggestions par écrit au secrétariat de la WCF.

- Le cahier des règles de juin 2008 sera valable du 1er juin 2008 au 31 mai 2010. La date limite pour la soumission de propositions de changement de règles est le 1^{er} février 2010. Tout changement de règles sera approuvé lors de l'assemblée générale annuelle de la WCF en mars/avril 2010. Le nouveau cahier des règles sera édité le 1^{er} juin 2010.
- Le cahier des règles de juin 2010 sera valable du 1er juin 2010 au 31 mai 2014. La date limite pour la soumission de propositions de changement de règles est le 1^{er} février 2014. Tout changement de règles sera approuvé lors de l'assemblée générale annuelle de la WCF en mars/avril 2014. Le nouveau cahier des règles sera édité le 1^{er} juin 2014. A compter de cette date les révisions auront lieu tous les 4 ans.

WCF SECRETARIAT

74 Tay Street
Perth PH2 8NP, Scotland
Tel: 44 1738 451 630
Fax: 44 1738 451 641
E-mail: wcf@dial.pipex.com
www.worldcurling.org

MISSION DE LA WCF

La Fédération Mondiale de Curling (WCF) représente le curling au plan international et facilite l'expansion de ce sport grâce à un réseau d'associations/fédérations membres.

TABLE DES MATIERES

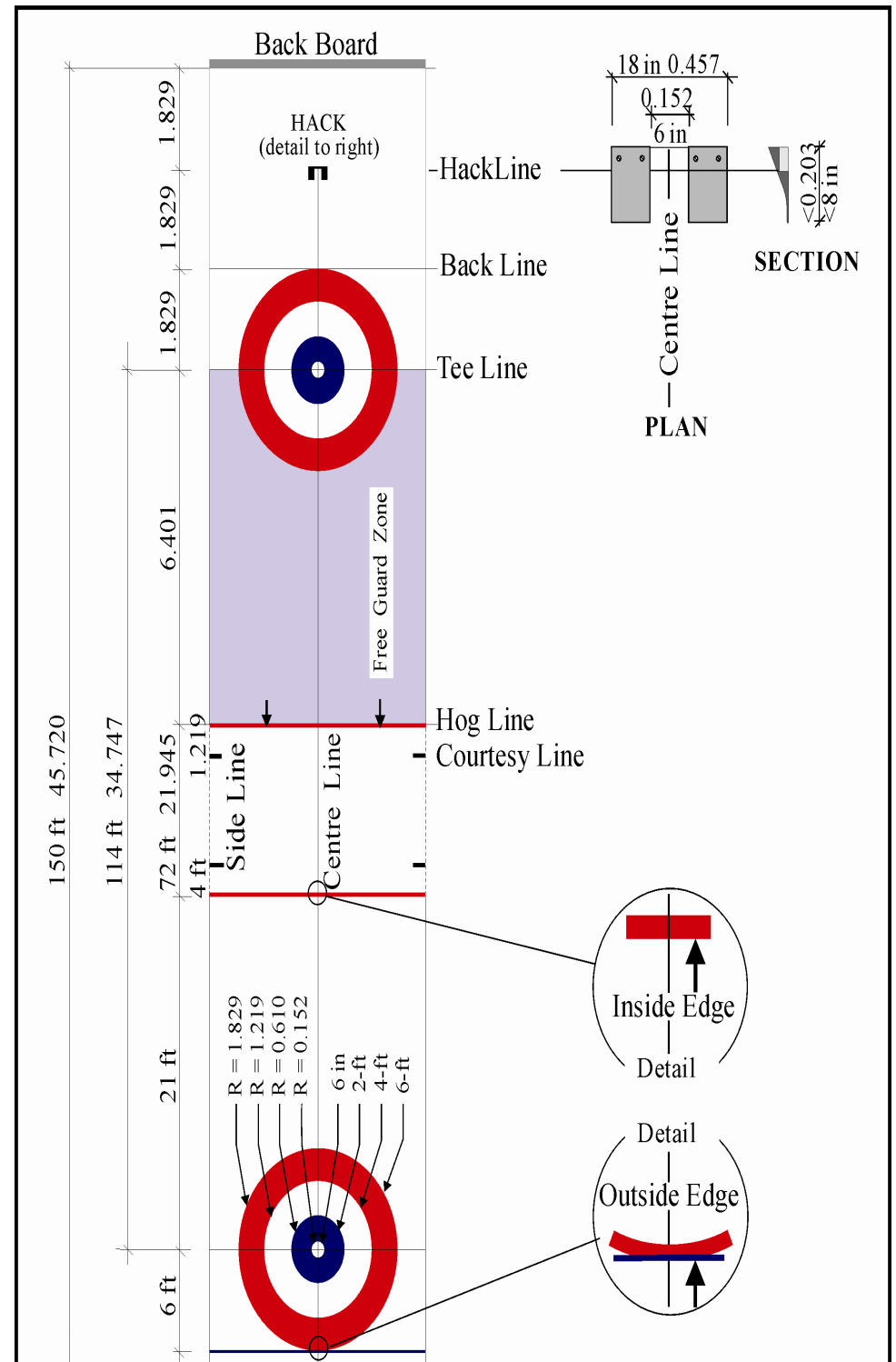
L'esprit du curling	Page 1
Processus de revision/mission	Page 2
Table des matières	Page 3
Les règles du curling:	
R1. Piste	Page 4-6
R2. Pierres	Page 6-7
R3. Equipes	Page 7-8
R4. Position des joueurs	Page 9
R5. Lancer	Page 9-11
R6. Zone de garde libre	Page 11
R7. balayage	Page 11-12
R8. Pierres en mouvement touchées	Page 12-13
R9. Pierres stationnaires déplacées	Page 13-14
R10. Equipement	Page 14-15
R11. Marquage des points (score)	Page 15-16
R12. Parties interrompues	Page 17
R13. Curling en fauteuil roulant	Page 17-18
R14. Curling double mixte	Page 18-19
R15. Substances prohibées	Page 19
R16. Comportement inapproprié	Page 20
Règles de compétition:	
C1. Généralités	Page 20
C2. Equipes participantes	Page 21-22
C3. Uniformes / Equipement	Page 22-23
C4. Echauffement avant match	Page 23
C5. Durée des parties	Page 23
C6. Chronométrage des parties	Page 24-26
C7. Temps morts	Page 26-27
C8. Allocation des pierres	Page 27-28
C9. Procédure de classement des équipes	Page 28-29
C10. Arbitres	Page 29
Compétitions - Les systèmes de jeu	Page 30-32
Qualification par zones hommes et dames - CM (WCC)	Page 32
Qualification par zones juniors garçons et filles - WJCC	Page 32-33
Système de jeu pour les compétitions à candidatures ouvertes	Page 33
Championnats de curling du Pacifique (PCC & PJCC)	Page 34
Championnats d'Europe de curling (ECC)	Page 35-36
Championnat d'Europe de curling mixte (EMCC)	Page 36
Système de qualification - Région Amériques	Page 37-38
Standards minima	Page 39
Barrages pour 4 qualifiés et relégation	Page 40-41
Système des tours finaux (play-offs)	Page 42
Glossaire des mots du curling	Page 42-44

LES REGLES DU CURLING

Ces règles s'appliquent à toute partie ou compétition pour lesquelles l'organisation de curling ayant pouvoir les a rendues applicables.

R1. LA PISTE

- (a) La longueur de la piste à partir de l'intérieur des lignes de fond est de 45,72 mètres (150 pieds). La largeur de la piste à partir de l'intérieur des lignes de côté est de 5,00 mètres (16 pieds 5 inches). Cette aire est délimitée par des lignes ou par des diviseurs placés autour du périmètre. Si la taille d'un bâtiment existant ne permettait pas d'appliquer ces mesures, la longueur pourrait être réduite au minimum à 44.501 m. (146 pieds), et la largeur à un minimum de 4.420 m. (14 pieds 6 in.).
- (b) A chaque bout de la piste se trouvent, dans la glace, des lignes parallèles clairement visibles, tracées d'une ligne de côté à l'autre, comme suit:
 - (i) La ligne de centre (tee line), d'une largeur maximum de 1.27 cm. (1/2 in.) placée de telle manière que le centre de la ligne se trouve à 17.375 m. (57 ft.) du milieu de la piste.
 - (ii) La ligne de fond, d'une largeur maximum de 1.27 cm. (1/2 in.), placée de telle manière que l'arrière du traçage soit à 1.829 m. (6 ft.) du milieu de la ligne de centre (tee line).
 - (iii) La ligne des cochons (hog line), 10.16 cm. (4 in.) de large, placée de telle manière que l'arrière du traçage soit à 6.401 m. (21 ft.) du milieu de la ligne de centre (tee line).
- (c) Une ligne médiane, d'une largeur maximum de 1.27 cm. (1/2 in.), rejoint les points médians des tee-lines et se prolonge à 3.658 m. (12 ft.) au-delà du milieu de chaque tee line.
- (d) Une ligne de cale-pied (hack), de 0.457 m. (1 ft. 6 in.) de long et 1.27 cm. (1/2 in.) de largeur maximum est placée parallèlement à la tee-line, à chaque extrémité de la ligne médiane.
- (e) Une ligne de courtoisie, de 15.24 cm. (6 in.) de long et 1.27 cm. (1/2 in.) de largeur maximum, est placée à 1.219 m. (4 ft.) à l'extérieur et parallèle aux lignes des cochons (hog lines), de chaque côté de la piste.



- (f) Pour les compétitions en fauteuil, deux lignes minces de chaque côté de la piste. Les lignes de fauteuil sont placées parallèlement et de chaque côté de la ligne médiane, allant de la ligne des cochons (hog line) à la limite extérieure du premier cercle, la limite extérieure de chaque ligne étant à 45,7 cm (18 in.) de la ligne médiane.
- (g) Un trou central (tee) est placé à l'intersection de chaque ligne de centre (tee line) et ligne médiane. En prenant ce trou (tee) comme centre, il y a quatre cercles concentriques placés de chaque côté de la piste, la limite extérieure du cercle extérieur ayant un rayon de 1.829 m. (6 ft.), le cercle suivant un rayon de 1.219 m. (4 ft.), le cercle suivant un rayon de 0.610 m. (2 ft.), et le cercle le plus intérieur un rayon minimum de 15.24 cm. (6 in.).
- (h) Deux cale-pieds (hacks) sont placés sur la ligne des cale-pieds (hack line), de chaque côté de la ligne médiane, la limite intérieure de chacun à 7.62 cm. (3 in.) du point central de la ligne médiane. La largeur de chaque cale-pied ne doit pas excéder 15.24 cm. (6 in.). Le cale-pied est fixé à un matériau adéquat, et la limite intérieure de ce matériau est placée sur la limite intérieure de la ligne des cale-pieds de manière à ce que le cale-pied ne dépasse pas de plus de 20.32 cm. (8 in.) de l'avant de la ligne des cale-pieds. Si le cale-pied est noyé dans la glace, la profondeur ne doit pas excéder 3.81 cm. (1.5 in.).

R2. PIERRES

- (a) Une pierre de Curling est de forme circulaire, d'une circonférence maximum de 91,44 cm (36 in.), d'une hauteur minimum de 11,43 cm. (4,5 in.) et d'un poids, poignée et tige de vissage comprises maximum de 19,96 kg. (44 pounds) et minimum de 17,24 kg. (38 pounds).
- (b) Chaque équipe utilise un jeu de huit pierres avec une poignée de même couleur et individuellement identifiées par des marquages visibles. Si une pierre est endommagée et devient injouable, une pierre de remplacement est utilisée. Si aucune pierre de remplacement n'est disponible, une pierre déjà jouée au cours de la manche est relancée.
- (c) Si une pierre se casse durant le jeu, une pierre de remplacement est posée à l'endroit où le plus gros fragment s'est arrêté.
- (d) Si une pierre se retourne dans sa course ou s'immobilise sur la tranche ou sur le haut, elle est immédiatement retirée du jeu.

- (e) Si la poignée d'une pierre se détache durant le lancer, le joueur peut choisir soit de laisser le jeu tel qu'il est, soit de relancer la pierre après que toutes les pierres déplacées aient été remises dans leurs positions d'origine.
- (f) Une pierre qui ne s'arrête pas entièrement au delà de la limite intérieure de la ligne des cochons (hog line) du côté où se déroule le jeu est retirée du jeu immédiatement, sauf si elle touche une autre pierre, auquel cas elle reste en jeu.
- (g) Une pierre qui franchit complètement la limite extérieure de la ligne de fond est retirée du jeu immédiatement.
- (h) Une pierre qui touche un diviseur ou une ligne de côté est retirée du jeu immédiatement et doit être empêchée d'entrer sur une piste voisine.
- (i) Une pierre ne peut être mesurée que visuellement jusqu'à ce que la dernière pierre de la manche se soit arrêtée, sauf pour déterminer si une pierre est en jeu, ou avant de jouer la deuxième, troisième ou quatrième pierre d'une manche, pour déterminer si une pierre est dans la zone de garde libre (free guard zone).
- (j) Les équipes ne doivent pas modifier leurs pierres de jeu, ni y placer d'objet quelconque.

R3. LES EQUIPES

- (a) Une équipe est composée de quatre joueurs. Chaque joueur lance deux pierres par manche, consécutivement et en alternance avec son adversaire.
- (b) Une équipe doit déclarer la rotation de ses lanciers et les positions de capitaine (skip) et vice- capitaine (vice-skip) avant le début d'une partie, et se tenir à cette rotation et ces positions tout au long de la partie.
- (c) Si un joueur est absent au début d'une partie, l'équipe peut soit:
- (i) commencer la partie avec trois joueurs, les deux premiers joueurs lançant trois pierres chacun et le troisième deux pierres, auquel cas le joueur absent peut entrer en jeu au début d'une manche, à la place et à la position déclarées ; ou
 - (ii) Commencer la partie avec le remplaçant déclaré.
- (d) Si un joueur ne peut continuer à jouer lors d'une partie, l'équipe peut soit :

- (i) Continuer à jouer avec les trois joueurs restants, auquel cas le joueur qui a quitté la partie peut entrer de nouveau à n'importe quel moment à condition que les deux pierres du joueur revenant soient jouées dans l'ordre de rotation annoncé par l'équipe pour cette manche. **Un joueur peut quitter une partie et n'y revenir qu'une seule fois au cours de celle-ci** ; ou
 - (ii) Faire entrer le remplaçant déclaré au début d'une manche, auquel cas la rotation des lancers et les positions de capitaine et vice- capitaine peuvent être changées (la nouvelle formule de rotation s'appliquant pour le reste de la partie), et le joueur remplacé ne peut plus entrer en jeu pour cette partie.
- (e) Une équipe ne peut pas jouer avec moins de trois joueurs, tous les joueurs lançant toutes les pierres à eux attribuées lors de chaque manche.
- (f) Une équipe ne peut utiliser plus d'un remplaçant déclaré lors d'une partie.
- (g) Si un joueur lance la première pierre qui lui a été allouée lors d'une manche et ne peut lancer la deuxième Pierre qui lui a été allouée, la procédure pour le restant de la manche (end) est la suivante:
Si le joueur est le :
- (i) Premier joueur, le deuxième joueur lance la pierre
 - (ii) Deuxième joueur, le premier joueur lance la pierre
 - (iii) Troisième joueur, le deuxième joueur lance la pierre
 - (iv) Quatrième joueur, le troisième joueur lance la pierre
- (h) Si un joueur dont c'est le tour de lancer est dans l'incapacité de lancer les pierres qui lui ont été allouées, la procédure pour le restant de la manche (end) est la suivante :
Si le joueur est le :
- (i) Premier joueur, le deuxième joueur lance trois pierres, puis le troisième joueur lance trois pierres, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
 - (ii) Deuxième joueur, le premier joueur lance trois pierres, puis le troisième joueur lance trois pierres, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
 - (iii) Troisième joueur, le premier joueur lance la première pierre du troisième joueur, puis le deuxième joueur lance la deuxième pierre du deuxième joueur, puis le quatrième joueur lance les deux dernières pierres.
 - (iv) Quatrième joueur, le deuxième joueur lance la première pierre du quatrième joueur, puis le troisième joueur lance la deuxième pierre du quatrième joueur.

R4. POSITION DES JOUEURS

- (a) Equipe qui ne lance pas:
- (i) Durant le processus de lancer les joueurs prennent une position stationnaire le long des lignes de coté, entre les lignes de courtoisie. Cependant:
 - (a) Le capitaine et/ou le vice- capitaine peuvent prendre une position stationnaire derrière la ligne de fond du coté où se déroule le jeu, mais ne doivent pas interférer avec le choix de position du capitaine et/ou du vice- capitaine de l'équipe qui lance, et
 - (b) le joueur devant lancer la pierre suivante peut prendre une position stationnaire sur le coté de la piste, derrière les cale-pieds, du coté d'où les pierres sont lancées.
 - (ii) Les joueurs de l'équipe ne lançant pas ne doivent pas prendre de position, ni effectuer aucun mouvement qui pourraient gêner, interférer, distraire ou intimider l'équipe qui lance. Si une telle action se produisait, ou qu'un événement extérieur distrairait un joueur durant son lancer, ce joueur a le choix de laisser le jeu tel quel, ou de rejouer sa pierre après que toutes les pierres déplacées aient été remises dans leur position d'origine.
- (b) Equipe qui lance:
- (i) Le capitaine, ou le vice- capitaine lorsque c'est le tour du capitaine de jouer, est en charge de la maison.
 - (ii) Le joueur en charge de la maison est positionné au-delà de la ligne des cochons (hog line) et sur la surface de glace du coté où se déroule le jeu quand son équipe lance.
 - (iii) Les joueurs qui ne sont pas en charge de la maison ou ne lancent pas se mettent en position pour balayer.

R5. LE LANCER

- (a) Sauf si cela a été pré- déterminé, ou décidé en utilisant le tir à la cible, les équipes opposées l'une à l'autre lors d'une partie déterminent à pile ou face quelle formation jouera la première pierre de la première manche (end), après quoi l'équipe qui a marqué en dernier joue la première pierre de la manche (end) suivante.

- (b) Sauf si cela a été pré- déterminé, l'équipe qui joue la première pierre de la première manche (end) a le choix de la couleur de la poignée des pierres pour la partie.
- (c) Les droitiers doivent lancer depuis le cale pied situé à gauche de la ligne médiane et les gauchers du cale-pied à droite de la ligne médiane. Une pierre lancée du mauvais cale-pied est retirée du jeu, et toutes pierres déplacées sont remises en place à leur position d'origine par l'équipe non fautive.
- (d) Une pierre doit avoir clairement quitté la main avant qu'elle n'atteigne la ligne des cochons (hog line) du côté lancer. Si le joueur ne le fait pas, la pierre est immédiatement retirée du jeu par l'équipe lançante.
- (e) Si une pierre qui a irrégulièrement franchi la ligne des cochons (hog line) n'est pas immédiatement retirée et touche une autre pierre, la pierre lancée est retirée du jeu par l'équipe qui lance, et toutes pierres déplacées sont remises dans leurs positions d'origine par l'équipe non fautive.
- (f) Une pierre est en jeu dès qu'elle atteint la ligne du centre (tee-line) du côté lancer. Une pierre qui n'a pas atteint la ligne du centre (tee line) du côté lancer peut être ramenée au cale-pied et rejouée.
- (g) Chaque joueur doit être prêt à lancer sa pierre à son tour et ne doit pas prendre un laps de temps déraisonnable pour jouer.
- (h) Si un joueur joue une pierre appartenant à l'équipe adverse, cette pierre est autorisée à s'arrêter puis est remplacée par une pierre appartenant à l'équipe qui lance.
- (i) Si un joueur lance une pierre alors que ce n'est pas son tour, le jeu continue comme si l'erreur ne s'était pas produite. Le joueur qui a manqué son tour lance la dernière pierre de son équipe pour cette manche (end). S'il est impossible de déterminer quel joueur n'a pas joué à son tour, le joueur qui a lancé la première pierre de la manche pour cette équipe jouera la dernière pierre de cette équipe pour cette manche (end).
- (j) Si un joueur lance par inadvertance trop de pierres lors d'une manche, la manche (end) continue comme si l'erreur ne s'était pas produite et le nombre de pierres allouées au dernier joueur de l'équipe fautive est réduit d'autant.
- (k) Si une équipe lance deux pierres successivement lors de la même manche (end) :

- (i) La deuxième pierre est retirée du jeu et toutes pierres déplacées sont replacées dans leur position d'origine par l'équipe non fautive. Le joueur qui a lancé cette pierre par erreur la rejoue en tant que dernière pierre de son équipe pour cette manche (end).
- (ii) Si l'infraction n'était pas remarquée jusqu'à ce que d'autres pierres aient été jouées, la manche (end) est rejouée.

R6. FREE GUARD ZONE (FGZ) - ZONE DE GARDE LIBRE

- (a) Une pierre qui s'arrête entre la ligne de centre (tee line) et la ligne des cochons (hog line) du côté où le jeu se déroule, et qui n'est pas dans la maison, est reconnue comme étant à l'intérieur d'une surface appelée zone de garde libre. Sont également reconnues comme étant en zone de garde libre les pierres en jeu sur ou devant la ligne des cochons (hog line) après qu'elles aient touché des pierres arrêtées dans la zone de garde libre.
- (b) Si avant le lancer de la cinquième pierre d'une manche (end) une pierre sort, directement ou indirectement une pierre adverse de la zone de garde libre et hors du jeu, la pierre lancée est retirée du jeu et toutes pierres déplacées sont replacées dans leur position d'origine par l'équipe non fautive.

R7. BALAYAGE

- (a) Le mouvement de balayage devra s'effectuer d'un bord à l'autre (sans obligation de couvrir la largeur complète de la pierre), ne pas laisser de débris devant une pierre en mouvement et finir d'un côté ou de l'autre de la pierre.
- (b) Une pierre stationnaire devra commencer à bouger avant qu'elle ne puisse être balayée. Une pierre mise directement ou indirectement en mouvement par une pierre lancée peut être balayée par un ou plusieurs joueurs de l'équipe à laquelle elle appartient, où que ce soit avant la ligne de centre (tee line) du côté jeu.
- (c) Une pierre lancée peut être balayée par un ou plusieurs membres de l'équipe lançante jusqu'à ce qu'elle parvienne à la ligne du centre (tee line) côté jeu.
- (d) Aucun joueur ne peut balayer la pierre d'un adversaire jusqu'à ce qu'elle atteigne la ligne du centre (tee line) côté jeu.

- (e) Après la ligne de centre (tee line) coté jeu un seul joueur de chaque équipe peut balayer. Cela peut être n'importe quel joueur de l'équipe lançante, mais uniquement le capitaine ou vice- capitaine de l'autre équipe.
- (f) Après la ligne de centre (tee line) une équipe a la priorité pour balayer sa propre pierre, mais elle ne doit pas faire obstruction ou empêcher son adversaire de balayer.
- (g) En cas de faute de balayage, l'équipe non fautive peut soit laisser le jeu en l'état ou placer la pierre, ainsi que toutes les pierres qu'elle aurait pu affecter, à l'endroit où elles se seraient trouvées si la faute n'avait pas eu lieu.

R8. PIERRES EN MOUVEMENT TOUCHÉES

- (a) Entre la ligne de centre (tee line) du coté lancer et la ligne des cochons (hog line) du coté jeu:
 - (i) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle appartient, ou par son équipement, cette équipe la retire immédiatement du jeu.
 - (ii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe adverse, ou par son équipement, ou par un événement extérieur :
 - 1) Si la pierre était la pierre lancée, elle est relancée
 - 2) Si la pierre n'était pas la pierre lancée, elle est placée là où l'équipe à laquelle elle appartient estime raisonnablement qu'elle se serait arrêtée si elle n'avait pas été touchée.
- (b) Au-delà de la ligne des cochons (hog line), coté jeu:
 - (i) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle appartient, ou par son équipement, on laisse toutes les pierres s'arrêter, après quoi l'équipe non fautive peut soit:
 - 1) Retirer la pierre touchée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées après l'infraction dans leurs positions d'origine, ou,
 - 2) Laisser toutes les pierres où elles se sont arrêtées ; ou
 - 3) Placer toutes les pierres où elle estime qu'elles se seraient raisonnablement arrêtées si la pierre en mouvement ne les avait pas touchées.
 - (ii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe adverse, ou par son équipement, on laisse toutes les pierres s'arrêter,

après quoi l'équipe non fautive place les pierres où elle estime qu'elles se seraient raisonnablement arrêtées si la pierre en mouvement ne les avait pas touchées.

- (iii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un événement extérieur, on laisse toutes les pierres s'arrêter, puis elles sont placées où elles se seraient arrêtées si l'incident ne s'était pas produit. Si les équipes ne trouvent pas d'accord la pierre est rejouée après que toutes les pierres déplacées aient été replacées dans leur position d'origine. Si un accord n'intervient pas sur les positions d'origine, la manche (end) est rejouée.

(c) Pierres de tir à la cible :

- (i) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un équipier de l'équipe qui lance, elle est retirée et enregistrée à 185,4 cm (6ft.1in.)
- (ii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un équipier de l'équipe qui ne lance pas, elle est rejouée.
- (iii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un objet extérieur, elle est rejouée.

R9. PIERRES STATIONNAIRES DÉPLACÉES

- (a) Si une pierre stationnaire qui n'aurait eu aucun effet sur le résultat d'une pierre en mouvement est déplacée par un joueur, elle est replacée dans sa position d'origine par l'équipe non fautive.
- (b) Si une pierre stationnaire qui n'aurait eu aucun effet sur le résultat d'une pierre en mouvement est déplacée par un événement extérieur, elle est replacée dans sa position d'origine avec l'accord des deux équipes.
- (c) Si une pierre qui aurait modifié le trajet d'une pierre en mouvement est déplacée par un joueur, on laisse toutes les pierres s'arrêter, puis l'équipe non fautive peut soit:
 - (i) Laisser toutes les pierres où elles se sont arrêtées; ou
 - (ii) Retirer du jeu la pierre dont le trajet aurait été modifié et replacer dans leur position d'origine toutes les pierres qui ont été déplacées après la faute ; ou
 - (iii) Raisonnablement placer les pierres dans la position où elles se seraient arrêtées si une pierre n'avait pas été déplacée.

(d) Si une pierre qui aurait modifié le trajet d'une pierre en mouvement est déplacée par un événement extérieur, on laisse toutes les pierres s'arrêter, puis elles sont replacées dans les positions dans lesquelles elles se seraient arrêtées si la pierre n'avait pas été déplacée. Si les équipes ne trouvent pas un accord, la pierre est relancée après que toutes les pierres déplacées aient été replacées dans leurs positions d'origine. Si un accord n'intervient pas sur les positions d'origine, la manche (end) est rejouée.

(e) Si un déplacement est causé par une pierre ricochant sur les diviseurs de la piste, les pierres sont replacées dans leur position d'origine par l'équipe qui ne lançait pas.

(f) Pierres de tir à la cible :

(i) Si une pierre stationnaire est déplacée par ou à cause d'un membre de l'équipe qui lance avant qu'un officiel n'ait pu effectuer la mesure, la pierre sera enregistrée à 185,4 cm (6ft. 1in.)

(ii) Si une pierre stationnaire est déplacée par ou à cause d'un membre de l'équipe qui ne lance pas avant qu'un officiel n'ait pu effectuer la mesure, cette pierre est replacée dans sa position d'origine par l'équipe qui lance.

(iii) Si une pierre stationnaire est déplacée par ou à cause d'une force extérieure avant qu'un officiel n'ait pu la mesurer, cette pierre est replacée dans sa position d'origine par l'équipe qui lance.

R10. EQUIPEMENT

(a) Aucun joueur n'endommagera la surface de la glace avec son équipement, des empreintes de mains ou de corps.

(b) Les équipes ne doivent pas utiliser d'équipement de communication électronique, ou quelque appareil pouvant modifier la voix durant une partie.

(c) Lorsqu'un détecteur électronique de hog line **en bon état de fonctionnement** est utilisé :

(i) La poignée doit être correctement activée afin qu'elle fonctionne au cours du lancer, ou la pierre sera considérée comme ayant franchi la hog line.

(ii) Un gant ou une moufle ne doivent pas être portés sur la main qui lance lors du lancer d'une pierre.

(d) Un joueur peut changer de type de brosse ou balai synthétique à n'importe quel moment de la partie, à condition de ne pas causer un retard. Un joueur décidant de jouer avec un balai de paille ne peut utiliser que ce type de balai durant toute la partie.

(e) L'utilisation d'une canne de lancer est restreinte comme suit :

(i) Ne peut être utilisée dans les compétitions de la Fédération Mondiale (WCF) ou dans les compétitions qualificatives, à l'exception des tournois en fauteuil roulant.

(ii) Les joueurs qui choisissent de lancer leur pierre avec une canne de lancer doivent utiliser cet instrument pour le lancer de toutes leurs pierres pendant toute la partie.

(iii) Les pierres doivent être lancées en ligne droite, du cale-pied (hack) au but recherché.

(iv) La pierre doit être clairement lâchée de la canne de lancer avant que l'un des pieds du joueur qui la lance n'ait atteint la ligne de centre (tee line) du côté lancer.

(v) Une canne de lancer ne doit pas comporter d'avantage mécanique autre que d'agir en tant qu'extension du bras/main.

R11. MARQUAGE DES POINTS (SCORE)

(a) Le résultat d'une partie est décidé par une majorité de points marqués à la fin du nombre de manches (ends) prévues, ou lorsqu'une équipe concède la victoire à son adversaire, ou lorsqu'une équipe est mathématiquement éliminée. S'il y a égalité à la fin des manches (ends) prévues la partie se poursuit par une ou des manches supplémentaires (extra-end). La première équipe qui marque gagne la partie.

(b) A la fin d'une manche (end), une équipe marque un point pour chacune de ses propres pierres située dans la maison ou la touchant et qui sont plus près du centre (tee) que celles de l'adversaire.

(c) Le score d'une manche (end) est définitif lorsque les capitaines ou vice-capitaines en charge de la maison s'accordent sur le nombre de points marqués. Si des pierres qui auraient pu changer le score d'une manche (end) sont déplacées avant cette décision, l'équipe non fautive reçoit le bénéfice de ce qui aurait pu être vérifié par une mesure.

(d) Lors de la détermination du score d'une manche (end), si les équipes ne peuvent déterminer visuellement quelles pierres sont les plus proches du centre (tee), ou si une pierre touche la maison, un instrument de mesure est utilisé. Les mesures sont prises du centre (tee) à la partie la plus proche de la pierre.

(e) Si deux pierres ou plus sont si proches du centre (tee) qu'il est impossible d'utiliser un instrument de mesure, la décision est prise visuellement.

- (f) Si aucune décision ne peut être prise, soit visuellement, soit à l'aide d'un instrument de mesure, les pierres sont considérées à égalité et:
- (i) Si la mesure servait à décider quelle équipe remportait la manche (end), la manche (end) est nulle
 - (ii) Si la mesure servait à déterminer des points additionnels, seules les pierres les plus proches du centre (tee) sont comptées.
- (g) Si un événement extérieur causait le déplacement de pierres qui auraient pu changer le score avant un accord sur le score, la procédure suivante s'applique :
- (i) Si les pierres déplacées avaient servi à déterminer qui marquait la manche (end), la manche (end) est rejouée.
 - (ii) Si une équipe est assurée d'un ou plusieurs points et que la mesure aurait déterminé si un ou des points additionnels étaient marqués, l'équipe peut rejouer la manche (end) ou de conserver le(s) point(s) déjà assuré(s).
- (h) Une équipe ne peut concéder une partie que lorsqu'elle est l'équipe qui lance. Lorsqu'une équipe concède une partie avant la fin d'une manche (end), le score de cette manche (end) est déterminé à ce moment là et inscrit au tableau de marque, sauf lorsqu'une équipe est mathématiquement éliminée, auquel cas les points ne sont pas comptés et la manche (end) est marquée avec deux X au tableau de marque.
- (i) Si une équipe ne commence pas une partie à l'heure indiquée, il se passe la chose suivante :
- (i) Si le retard du début de la partie est de 1 à 15 minutes, l'équipe non fautive reçoit un point et aura la dernière pierre de la première manche (end) de jeu effectif; une manche (end) est considérée comme jouée.
 - (ii) Si le retard du début de la partie est de 15 à 30 minutes, l'équipe non fautive recevra un point additionnel et aura la dernière pierre de la première manche (end) effectivement jouée ; deux manches (ends) sont considérées comme jouées.
 - (iii) Si la partie n'a pas commencé après 30 minutes, l'équipe non fautive est déclarée vainqueur par forfait.
- (j) Le score final d'un match forfait est enregistré « W-L » (Win-Loss/Gagné-Perdu)

R12. PARTIES INTERROMPUES

Si, pour quelque raison que ce soit, une partie est interrompue, elle recommence où le jeu s'est arrêté.

R13. CURLING EN FAUTEUIL ROULANT

- (a) Les pierres sont lancées d'un fauteuil stationnaire.
- (b) Lorsque la pierre est lancée entre le cale-pied (hack) et la limite extrême du fond de la maison coté lancer, le fauteuil doit être positionné de façon à ce qu'au début du lancer la pierre soit sur la ligne médiane. Lorsque la pierre est lancée entre la limite extrême du fond de la maison et la ligne des cochons (hog line) coté lancer, le fauteuil doit être positionné de façon à ce qu'au début du lancer l'intégralité de la largeur de la pierre soit à l'intérieur des lignes du fauteuil.
- (c) Lors du lancer les pieds du joueur ne doivent pas toucher la glace et les roues du fauteuil doivent être en contact direct avec la glace.
- (d) Le lancer de la pierre est effectué de manière conventionnelle, avec le bras et la main, ou en utilisant une canne de lancer réglementaire. Les pierres doivent être clairement lâchées de la main ou de la canne avant qu'elles n'atteignent la ligne des cochons (hog line) coté lancer.
- (e) Une pierre est en jeu lorsqu'elle atteint la ligne des cochons (hog line) coté lancer. Une pierre qui n'a pas atteint la ligne des cochons (hog line) coté lancer peut être rendue au joueur et relancée.
- (f) Le balayage n'est pas autorisé.
- (g) Lors des compétitions WCF en fauteuil roulant, chaque équipe doit avoir quatre joueurs lançant des pierres et être composée de joueurs des deux sexes lors de chaque partie.
- (h) Toutes les parties se dérouleront en 8 ends.
- (i) 68 minutes de temps de jeu seront allouées à chaque équipe. Lorsqu'une équipe retarde le début d'une partie, le temps de jeu de chaque équipe est réduit de 8 minutes pour chaque manche (end) considéré comme joué. (La règle du curling R11 (i) s'applique)

(j) Si des manches supplémentaires (extra ends) sont nécessaires les pendules seront réinitialisées et chaque équipe recevra 10 minutes de temps de jeu pour chaque manche supplémentaire (extra end).

R14. CURLING DOUBLE MIXTE

(a) Une équipe est composée de deux joueurs, un homme et une femme. Les remplaçants ne sont pas autorisés. Une équipe doit déclarer forfait pour toute partie au cours de laquelle elle ne peut terminer avec ses deux athlètes. Un coach est autorisé par équipe.

(b) Les points sont marqués de la même manière qu'au curling traditionnel. Les pierres « positionnées » placées au début de chaque manche (end) pourront compter dans le score.

(c) Chaque partie se joue en huit manches (ends).

(d) 46 minutes de jeu seront allouées à chaque équipe pour 8 manches (ends). Si une équipe retarde le début d'une partie, le temps alloué à chaque équipe est réduit de 6 minutes pour chaque manche (end) considérée comme jouée (La règle du curling R11(i) s'applique).

(e) Lorsque des manches supplémentaires (extra-end) sont nécessaires, les pendules seront remises à zéro et 6 minutes seront allouées à chaque équipe par manche supplémentaire (extra-end).

(f) Chaque équipe lancera cinq pierres par manche (end). Le joueur ou la joueuse délivrant la première pierre de son équipe devra également jouer la dernière pierre de son équipe. L'autre membre de l'équipe jouera les seconde, troisième et quatrième pierres de cette manche (end). Le joueur délivrant la première pierre peut changer d'une manche (end) à l'autre.

(g) Aucune pierre du jeu, y compris les « positionnées » et celles dans la maison, ne peut être sortie du jeu avant le lancer de la quatrième pierre d'une manche (end) (la quatrième pierre lancée est la première pierre qui peut sortir une pierre du jeu). En cas d'infraction, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées seront replacées à leur position d'origine par l'équipe non fautive.

(h) Avant le début de chaque manche (end), une équipe indiquera à l'arbitre de placer sa pierre « positionnée » coté jeu, dans l'une des positions appelées A et B. La pierre « positionnée » de l'adversaire sera alors placée par l'arbitre sur la position (A ou B) demeurée libre. La situation de ces positions sera la suivante :

(i) POSITION A - Position telle que la pierre est partagée par la ligne médiane et se trouve soit directement devant ou directement derrière l'un des trois points sur la glace. Les points sont placés sur la ligne médiane :

1) A mi chemin entre la ligne des cochons et la limite extrême du début de la maison.

2) A 91,5 cm (3 feet) du point central du coté de la maison

3) A 91,5 cm du point central du coté de la ligne des cochons (hog line)

Selon les conditions de la glace, le chef arbitre déterminera l'emplacement spécifique de la position A, avant l'entraînement d'avant-match et cette position devra être conservée pour l'intégralité de la partie.

(ii) POSITION B

Position telle que la pierre est à l'arrière de la maison, partagée par la ligne médiane et touchant l'arrière du dolly (tee).

(i) L'équipe qui décidera du placement des pierres « positionnées » sera :

(i) Les équipes opposées pour une partie utiliseront le tir à la cible individuel (Last Stone Draw - LSD) pour déterminer laquelle aura la décision pour la première manche (end). L'équipe avec la plus petite distance au tir à la cible aura la décision du placement.

(ii) Après la première manche (end), l'équipe ayant perdu la manche (end) décidera du placement.

(iii) En cas de manche (end) nulle, l'équipe ayant joué la première pierre de cette manche (end) aura la décision du placement pour la manche (end) suivante.

(j) L'équipe dont la pierre « positionnée » est placée en position A (devant la maison) jouera la première pierre de cette manche (end), et l'équipe dont la pierre « positionnée » est placée en position B (dans la maison) jouera la deuxième pierre de cette manche (end).

(k) Lorsqu'une équipe procède au lancer, le joueur qui ne lance pas doit se trouver au-delà de la ligne des cochons (hog line) et sur la glace coté jeu. Après le lâcher, un ou les deux joueurs peuvent balayer la pierre lancée et toute pierre mise en mouvement et appartenant à leur équipe partout avant la ligne du centre (tee line) coté jeu. Ceci est applicable à toutes les pierres lancées par l'équipe, y compris le tir à la cible.

(l) Si un joueur joue une pierre alors que ce n'est pas son tour, cette pierre est renvoyée au cale-pied (hack) pour être lancée par le joueur qui devait le faire, après que toutes pierres déplacées aient été replacées dans leur position d'origine par l'équipe non fautive. Si la faute n'était pas remarquée avant que la pierre suivante n'ait été jouée, le jeu continue comme si l'infraction ne s'était pas produite.

R15. SUBSTANCES PROHIBÉES

(a) L'utilisation de toutes drogues pouvant améliorer les performances, prises consciemment ou non, va contre l'éthique et est interdite.

R16. COMPORTEMENT INAPPROPRIÉ

Une conduite inappropriée, un langage injurieux ou grossier, l'utilisation impropre de l'équipement ou les dommages volontaires de la part de membres de l'équipe sont interdits. Toute infraction pourra résulter en la suspension de(s) contrevenant(s) par l'organisation de curling ayant juridiction.

REGLES DE COMPETITION

C1 . GENERALITES

- (a) Les règles de jeu pour les compétitions de la Fédération Mondiale (WCF) sont les règles actuelles de la Fédération Mondiale de Curling (WCF). S'il devait y avoir des modifications, elles seraient expliquées durant la réunion des équipes (team meeting).)
- (b) Les dates des compétitions WCF sont déterminées par le bureau exécutif de la WCF.
- (c) Les calendriers des jeux et des événements sont déterminés par la WCF en conjonction avec le comité organisateur.
- (d) Il est interdit de fumer dans l'aire de compétition des compétitions organisées par la WCF.
- (e) Les règlements et les procédures anti-dopage de la WCF, qui correspondent aux exigences de l'agence Mondiale anti-dopage sont applicables et publiés dans le cahier anti-dopage de la WCF.
- (f) Toutes variations des dimensions de piste recommandées doivent être approuvées par la WCF.
- (g) Lors des championnats organisés par la WCF, des médailles d'or sont accordées à l'équipe classée première, d'argent à l'équipe classée deuxième et de bronze à l'équipe classée troisième. Les joueurs (5) et leur coach reçoivent des médailles et sont admis sur le podium. Pour les Jeux Olympiques d'hiver et les jeux paralympiques d'hiver, seuls les joueurs (5) reçoivent des médailles et sont admis sur le podium.

C2. EQUIPES PARTICIPANTES

- (a) Chaque équipe est désignée par son association/fédération.
- (b) Si une équipe désignée ne veut ou ne peut pas participer, son association/fédération désigne une autre équipe.
- (c) Les équipes pour chaque événement doivent être désignées au moins quatorze jours avant le début de la compétition.
- (d) Tous les joueurs participant à une compétition WCF doivent être membres reconnus par leur association/fédération et en règle et en bons termes avec celle-ci.
- (e) Pour être éligible pour jouer aux championnats du monde juniors (WJCC) et aux compétitions qualificatives, un joueur doit être âgé de moins de 21 ans à la fin du 30ème jour du mois de juin de l'année précédent celle au cours de laquelle la compétition doit se dérouler.
- (f) Pour être éligible pour jouer aux championnats du monde vétérans (WSCC) et aux compétitions qualificatives, un joueur ne doit pas être âgé de moins de 50 ans à la fin du 30ème jour du mois de juin de l'année précédent celle au cours de laquelle la compétition doit se dérouler.
- (g) Pour être éligible pour jouer aux championnats du monde en fauteuil roulant (WWCC) et aux compétitions qualificatives, un joueur doit avoir des troubles significatifs de fonctionnement des membres inférieurs (par exemple colonne vertébrale endommagée, paralysie moteur cérébrale, sclérose en plaques, double amputation des jambes etc.), rendant obligatoire l'utilisation d'un fauteuil roulant pour sa mobilité quotidienne - Plus spécifiquement toute personne non ambulante ou ne pouvant marcher que sur de courtes distances. La détermination de l'invalidité minimum et la classification appropriée sont du ressort des classificateurs internationaux du sport reconnus.
- (h) Tous les joueurs et leur coach doivent assister à la réunion des équipes (team meeting). A défaut et sans l'assentiment de l'arbitre chef l'avantage de la dernière pierre lors de la première partie de l'équipe est perdu.

(i) La rotation des lancers de l'équipe, les positions de capitaine et vice capitaine, le remplaçant et le coach sont inscrits sur la feuille de match de l'équipe remise au chef arbitre **à la fin de la réunion des équipes (team meeting)**. Le chef d'équipe/ l'entraîneur/le traducteur si nécessaire, sont également inscrits. En cas de changement, une nouvelle feuille de match est soumise au chef arbitre au moins 15 minutes avant l'échauffement précédant la partie.

(j) Une équipe doit commencer une compétition avec quatre joueurs lançant des pierres.

(k) **Lorsqu'un match se déroule, le coach, le remplaçant et tous autres officiels de l'équipe n'ont pas le droit de communiquer avec celle-ci ou de se trouver dans l'aire de jeu sauf durant les interruptions programmées ou les temps morts. Cette restriction s'applique à toute communication verbale, visuelle, écrite et électronique, y compris les tentatives de signaler la demande d'un temps mort. Le coach, le remplaçant et un officiel de l'équipe peuvent participer aux entraînements d'avant compétition et d'avant match, mais ne peuvent communiquer avec leur équipe durant le tir à la cible.**

(l) Afin de faciliter l'identification auprès des médias et du public, les équipes sont nommées par l'appellation sous laquelle leur association/fédération est inscrite et par le nom du capitaine.

C3. UNIFORMES / EQUIPEMENT

(a) Tous les membres d'une équipe portent un uniforme identique et des chaussures appropriées lorsqu'ils pénètrent dans l'aire de jeu pour des parties ou des sessions d'entraînement. L'équipe porte des chemises et des vestes/lainages de couleur claire lorsque les pierres qui lui ont été assignées ont des poignées de couleur claire, et des chemises et des vestes/lainages de couleur foncée lorsque les pierres qui lui ont été assignées ont des poignées de couleur foncée. La couleur de ces vêtements doit être déclarée à la fédération mondiale (WCF) avant le début de chaque compétition. **Les coaches/officiels de l'équipe doivent porter un uniforme soit d'équipe soit national lorsqu'ils entrent dans le champ de jeu.** Le rouge est considéré comme couleur foncée.

(b) Chaque chemise et veste/lainage porte le nom du joueur en lettres de 5,08 cm. (2-in.) , en haut du dos du vêtement, et le nom sous lequel leur association/fédération est inscrite en lettres de 5,08 cm. (2-in.) ou plus, au dos au dessus de la taille. Si désiré un emblème national peut également être porté dans le dos, mais uniquement en plus du nom sous

lequel l'association/fédération est inscrite, et entre ce nom et celui du joueur. Lorsque deux ou plusieurs joueurs de la même équipe portent le même nom de famille, la première lettre de leur prénom doit également être inscrite.

(c) La publicité est autorisée sur les vêtements ou l'équipement des joueurs en strict respect avec les indications publiées par la fédération mondiale (WCF). La fédération mondiale (WCF) peut, à sa seule discrétion, interdire l'utilisation de tout vêtement ou équipement qu'elle juge inacceptable ou inopportune pour une compétition WCF.

C4. ENTRAÎNEMENT D'AVANT MATCH

(a) Avant le début de chaque partie lors de compétitions WCF, chaque équipe a droit à un échauffement sur la piste sur laquelle elle jouera.

(b) L'heure et la durée de l'échauffement sont précisées à la réunion des équipes (team meeting).

(c) Le calendrier des échauffements d'avant- match du premier tour (round robin) sera autant que possible prédéterminé, sur le critère que chaque équipe s'échauffe en premier et en deuxième un nombre de fois équivalent. Pour les parties du premier tour (round robin) où ceci ne peut être prédéterminé, **le gagnant d'un pile ou face aura le choix de s'entraîner en premier ou en second.**

(c) Lors des parties d'après premier tour (round robin), l'équipe lançant la dernière pierre de la première manche (end) s'échauffe en premier.

(d) Si le glacier principal l'estime nécessaire, la glace sera nettoyée et la piste perlée à nouveau (pebble) après l'échauffement d'avant match.

C5. DUREE DES PARTIES

(a) Dans les compétitions prévues en 10 manches (ends), un minimum de 6 manches (ends) doit être joués en premier tour (round robin) et en barrage (tie-breaks) et 8 manches (ends) doivent être jouées en tour final.

(b) Dans les compétitions prévues en 8 manches (ends), un minimum de 6 manches (ends) doit être joué.

C6. CHRONOMETRAGE DES PARTIES

- (a) 73 minutes de temps de jeu sont allouées à chaque équipe pour une partie en 10 manches (ends). Ce temps est enregistré et visible pour les équipes et les coachs durant toute la partie. Lorsqu'une équipe retarde le début d'une partie, le temps de jeu alloué à chaque équipe est réduit de 7 minutes par manche considérée comme jouée (Application des règles du curling R11(i)).
- (b) Lorsque des manches supplémentaires (extra-ends) sont nécessaires, les chronomètres de la partie sont réinitialisés et chaque équipe reçoit 10 minutes de temps de jeu pour chaque manche supplémentaire (extra-end).
- (c) La partie, et le chronomètre de jeu de l'équipe qui lance démarrent lorsque la première pierre de la partie atteint la ligne du centre (tee line) coté jeu (hog line pour le curling en fauteuil). Le chronomètre de jeu de l'équipe qui lance continue de tourner jusqu'à ce que:
 - (i) Toutes les pierres se soient arrêtées ou aient traversé la ligne de fond et
 - (ii) Les pierres qui ont été déplacées suite à une infraction par l'équipe qui lance, et doivent être replacées aient été remises dans leur position d'origine et
 - (iii) L'aire de jeu ait été libérée pour l'autre équipe, que la personne en charge de la maison se soit retirée derrière la ligne de fond et que le lanceur et les balayeurs se soient positionnés sur les cotés de la piste.

Lorsque toutes les conditions ci-dessus sont réunies, l'équipe qui ne lançait pas devient l'équipe qui lance et son chronomètre de jeu est activé.

Si des pierres doivent être replacées à cause d'une infraction causée par l'équipe qui ne lance pas, son chronomètre sera activé.

- (d) Une équipe ne peut lancer que lorsque son chronomètre est en fonction. Toute infraction implique que la pierre soit rejouée après que toutes pierres déplacées aient été replacées dans leur(s) position(s) d'origine. Le chronomètre de jeu de l'équipe fautive tourne pendant le remplacement des pierres et le nouveau lancer.

- (e) Les deux chronomètres de jeu sont stoppés lorsque la dernière pierre d'une manche (end), et toutes les pierres concernées, se sont arrêtées ou ont franchi la ligne de fond. Après que les équipes se soient accordées sur le score de cette manche (end) on observe un arrêt durant lequel aucun des chronomètres de jeu n'est en route. Si une mesure est nécessaire l'arrêt débute à la fin de la mesure. La durée des arrêts entre les manches (ends), qui peut varier selon les demandes des télévisions ou de facteurs extérieurs, est déterminé pour chaque compétition et précisé lors de la réunion des équipes (team meeting). Lorsqu'un arrêt dure trois minutes ou plus, les équipes sont averties lorsqu'il ne reste plus qu'une minute d'arrêt. Le chronomètre de jeu de l'équipe qui lance démarre automatiquement à la fin de l'arrêt. La durée de l'arrêt sera normalement de:
 - (i) 1 minute à la fin de chaque manche (end), sauf comme expliqué en (e)(ii) et(e)(iii). Les équipes ne peuvent ni rencontrer leur coach, leur remplaçant ou un officiel de l'équipe, ni communiquer avec eux de quelque manière que ce soit.
 - (ii) 5 minutes à la fin de la manche (end) de milieu de partie. Les équipes sont autorisées à rencontrer leur coach, leur remplaçant et un autre officiel de l'équipe dans l'aire de jeu.
 - (iii) 3 minutes à la fin des manches (ends) programmées si une manche supplémentaire (extra-end) est nécessaire. Les équipes sont autorisées à rencontrer leur coach, leur remplaçant et un autre officiel de l'équipe, dans l'aire de jeu. Pour toute manche supplémentaire (extra end) additionnel, la règle C6(e)(i) s'applique.
- (f) Les chronomètres de jeu sont stoppés à chaque fois qu'un arbitre intervient.
- (g) Si un joueur est autorisé à relancer une pierre, l'arbitre décide si le temps nécessaire doit être déduit de la partie pour cette équipe.
- (h) Si une manche (end) doit être rejouée, les chronomètres de jeu sont réajustés au temps relevé à la fin de la manche (end) précédente.
 - (i) Si un arbitre constate qu'une équipe retarde sans raison une partie, l'arbitre avertit le capitaine(skip) de l'équipe fautive et, après cet avertissement, si la prochaine pierre lancée n'a pas atteint la ligne de centre (tee-line) coté lancer dans les 45 secondes, la pierre est immédiatement retirée du jeu.

- (j) Chaque équipe doit terminer sa partie dans le temps imparti, ou est forfait. Si une pierre atteint la ligne de centre (tee-line), **ou la hog line pour le curling en fauteuil**, coté lancer avant que le temps n'expire, la pierre est considérée comme lancée dans les temps.

C7. TEMPS MORTS DE L'ÉQUIPE

- (a) Aucun temps mort ne sera autorisé si le jeu n'est pas chronométré.
- (b) Chaque équipe peut demander deux temps morts de 60 secondes lors de chaque partie en dix manches (ends), et un temps mort de 60 secondes lors de chaque manche supplémentaire (extra end).
- (c) Chaque équipe peut demander un temps mort de 60 secondes lors de chaque partie en huit manches (ends), et un temps mort de 60 secondes lors de chaque manche supplémentaire (extra end).**
- (d) Les procédures pour les temps morts sont les suivantes :
- (i) Seuls les joueurs sur la glace peuvent demander un temps mort.
- (ii) Un temps mort peut être demandé par n'importe quel membre de l'équipe uniquement lorsque le son chronomètre de jeu est en route.
- (iii) Les joueurs signalent un temps mort en formant un "T" avec leurs mains. Le chronomètre de jeu s'arrête dès que l'officiel en charge du chronométrage aperçoit ce signal.
- (iv) Une seule personne, appartenant à l'équipe ayant demandé le temps mort et qui est assise dans l'aire désignée pour les coaches, et un traducteur, si nécessaire, sont autorisés à rencontrer l'équipe. Un délai raisonnable de déplacement est alloué à cette personne pour parvenir à l'équipe avant que le temps mort ne débute. Le délai de déplacement sera annoncé par le chef arbitre à la réunion des équipes (team meeting). Les 60 secondes de temps mort commencent à la fin du délai de déplacement, ou dès que le contact est établi avec l'équipe. Lorsqu'il existe des allées au bord de la piste, cette personne ne doit pas se tenir sur la surface de la glace.
- (v) L'équipe est avertie lorsqu'il ne reste plus que 10 secondes de temps mort.
- (vi) Lorsque les 60 secondes de temps mort sont terminées, la personne venue du banc des coaches doit s'arrêter de converser avec l'équipe et son chronomètre redémarre. Si une équipe commence à jouer avant que les 60 secondes n'aient expirées, son chronomètre de jeu redémarrera lorsque sa pierre parviendra à la ligne de centre (tee line) **ou à la hog line pour le curling en fauteuil** coté lancer.

- (vii) Les équipes qui ne conversent avec personne du banc des coaches durant un temps mort ne bénéficient pas du délai de déplacement avant le début du temps mort.

- (e) Un temps mort peut être demandé par une équipe pour réclamer une décision, pour une blessure ou dans d'autres circonstances similaires. Si la raison de demander un temps mort est jugée valable par l'arbitre, cet arrêt n'est alors pas décompté comme l'un des temps morts de l'équipe.

C8. ALLOCATION DES PIERRES

- (a) L'équipe inscrite en premier sur le calendrier des parties du premier tour (round robin) joue les pierres avec les poignées foncées; l'équipe inscrite deuxième joue les pierres avec les poignées claires.
- (b) **Pour les parties du premier tour (round robin), à la fin de l'échauffement avant match, un tir à la cible est effectué. Un joueur lance une pierre, le balayage étant autorisé, au dolly (tee) coté départ (home end). Toutes les pierres terminant dans la maison sont mesurées. Les pierres qui ne terminent pas dans la maison sont enregistrées à 185,4 cm (6ft.1in.). Les pierres qui terminent si près du dolly (tee) qu'elles ne peuvent être mesurées sont enregistrées à 0.0 cm.** L'équipe obtenant la distance la plus courte a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si aucune des pierres des deux équipes ne termine dans la maison ou que les deux équipes obtiennent la même distance un pile ou face sera effectué pour décider de quelle équipe aura le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end).
- (c) Lorsqu'un premier tour (round robin) a lieu dans des compétitions WCF, chaque équipe rencontrant toutes les autres, la première pierre de la première manche (end) du tour final est déterminée comme suit :
- (i) L'équipe avec le plus de victoires a le choix de première ou dernière pierre de la première manche (end) ;
- (ii) Si les équipes ont le même nombre de victoires/défaites, le vainqueur de leur rencontre du premier tour (round robin) a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end);
- (iii) Sans tenir compte des (i) et (ii), pour les compétitions utilisant le système Page, l'équipe qui gagne le match 1 contre 2 a le choix de la première ou de la dernière pierre de la première manche (end) pour le match pour la médaille d'or; l'équipe qui perd le

match de demi-finale a le choix de la première ou de la dernière pierre de la première manche (end) pour le match pour la médaille de bronze.

(d) Lors des compétitions WCF, lorsque les équipes jouent le premier tour (round robin) dans des groupes différents, l'équipe qui a obtenu le meilleur résultat du tir à la cible collectif (DSC) a le choix de s'entraîner en premier ou en second ou de la couleur des pierres. Le tir à la cible individuel déterminera alors quelle équipe a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end).

(e) Lors des parties d'après premier tour, lorsque l'équipe qui lance la dernière pierre de la première manche (end) a été prédéterminée, l'équipe qui lance la première pierre de la première manche (end) a le choix de la couleur des pierres.

C9 -PROCEDURE DE CLASSEMENT DES EQUIPES

(a) Une équipe à égalité pour une place en phase finale ne peut être éliminée d'une autre manière qu'en perdant une partie supplémentaire.

(b) Pour déterminer des associations membres devant jouer un challenge/relégation, des barrages (tie breaks) devront être joués si nécessaire. Aucune équipe en position d'être relégable n'évitera la relégation d'une autre manière qu'en gagnant un barrage (tie break).

(c) Les critères suivants (dans l'ordre) seront utilisés pour classer les équipes à la fin du premier tour (round robin) :

(i) Les équipes seront classées en fonction du décompte de leurs victoires/défaites.

(ii) Si deux équipes sont à égalité, celle qui a remporté leur rencontre en premier tour (round robin) sera classée devant ;

(iii) Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité et que le décompte victoires/défaites entre les équipes à égalité permet un classement pour certaines mais pas toutes, les équipes dont le classement n'a pu être déterminé utiliseront le décompte particulier entre elles pour déterminer le classement;

(iv) Pour les équipes dont le classement n'a pu être déterminé ni par (i) ou (ii) ou (iii), le classement est déterminé par le tir à la cible collectif. Le tir à la cible collectif est la distance moyenne des tirs à la cible individuels joués par une équipe lors du premier tour (round robin). Le tir à la cible individuel le moins favorable est automatiquement éliminé avant le calcul de la distance moyenne.

L'équipe avec le meilleur tir à la cible collectif est classée au plus haut rang.

C10. ARBITRES

(a) La WCF nomme un chef arbitre et un (des) assistant(s) chef arbitre(s) pour chaque compétition WCF. Ces officiels doivent inclure hommes et femmes. Les officiels sont approuvés par leurs associations/fédérations.

(b) L'arbitre se prononce sur tous litiges entre équipes, que l'objet soit couvert ou non par les règles.

(c) Un arbitre peut intervenir à tout moment de la partie et donner des instructions concernant le placement des pierres, la conduite des joueurs et le respect des règles.

(d) Le chef arbitre, quand autorisé, peut intervenir à tout moment dans toute partie et donner les instructions nécessaires à la bonne conduite du jeu.

(e) Un arbitre peut retarder une partie pour quelque raison que ce soit et déterminer la durée du retard.

(f) Tout objet relatif aux règles est jugé par un arbitre. En cas d'appel contre la décision d'un arbitre, la décision de l'arbitre chef est définitive.

(g) Le chef arbitre peut exclure un joueur, un coach ou un officiel d'équipe d'une partie pour ce qui est considéré comme conduite ou langage inacceptable. La personne exclue doit quitter l'aire de compétition et ne plus participer à cette partie. Lorsqu'un joueur est exclu d'une partie un remplaçant ne peut être appelé pour le remplacer dans cette partie.

(h) Le chef arbitre peut recommander à l'organisation de curling ayant juridiction l'expulsion ou la suspension d'un joueur, d'un coach ou d'un officiel d'équipe de la compétition en cours ou de toutes futures compétitions.

COMPETITIONS – SYSTEMES DE QUALIFICATION

Jeux Olympiques d’hiver - Hommes et dames

- 10 équipes pour chaque sexe... 1 équipe du Comité Olympique National hôte (CNO) + 9 équipes des Comités Nationaux Olympiques qui ont obtenu le plus de points de qualification au cours des trois précédents championnats du monde messieurs et dames.
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les quatre équipes les mieux classées.

Tour final: Demi-finales entre 1 et 4 et 2 et 3; les vainqueurs jouent la finale (pour les médailles d’or et d’argent), les perdants jouent pour la médaille de bronze.

Jeux paralympiques d’hiver- Equipes mixtes

- 10 équipes... 1 équipe du Comité National Paralympique (CNP) hôte + 9 équipes des CNP qui ont obtenu le plus de points de qualification lors des trois précédents championnats du monde en fauteuil roulant.
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les quatre équipes les mieux classées.

Tour final: Le même système que celui des Jeux Olympiques d’hiver.

Jeux universitaires d’hiver (WUG) - Etudiants hommes et dames

- 10 équipes pour chaque sexe... 1 équipe de l’association hôte + 9 équipes des associations qui ont obtenu le plus de points de qualification des deux précédents championnats du monde messieurs et juniors garçons et dames et juniors filles et de la précédente Universiade.
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les quatre équipes les mieux classées.

Tour final: Le même système que celui des Jeux Olympiques d’hiver.

Championnats du Monde de Curling (WCC) - Hommes et dames

- 12 équipes (Processus de qualification expliqué page 32).
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les quatre équipes les mieux classées.
- **Tour final:** L’équipe classée première joue contre l’équipe classée deuxième. Le vainqueur se qualifie pour la finale, le perdant pour la demi-finale. L’équipe classée troisième joue contre l’équipe classée quatrième. Le vainqueur se qualifie pour la demi-finale, le perdant jouera le match pour la médaille de bronze. Le vainqueur de la demi-finale se qualifie pour la finale, le perdant jouera le match pour la médaille de bronze.

Championnats du Monde juniors (WJCC) - Juniors garçons et filles

- 10 équipes pour chaque sexe (Processus de qualification expliqué page 32-33).
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les quatre équipes les mieux classées.

Tour final: Le même système que celui des Championnats du Monde hommes et dames.

Championnats du Monde vétérans (WSCC) - Hommes et dames

- Inscriptions libres (Le processus de qualification et tour final expliqués page 34)

Championnat du monde de curling double mixte (WMDCC)

- Inscriptions libres (Le processus de qualification et tour final expliqués page 33)

Championnats du Monde de curling en fauteuil roulant (WWCC) - Equipes mixtes

- 10 équipes... 1 équipe de l’association hôte + 7 équipes des associations qui se sont qualifiées lors des précédents WWCC+ 2 équipes des associations qui se sont qualifiées lors de la compétition qualificative mondiale de curling en fauteuil roulant.
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les quatre équipes les mieux classées.

Tour final: Le même système que celui des Championnats du Monde hommes et dames.

Compétition qualificative pour le Championnat du Monde en fauteuil roulant (WWCQC)- Equipes mixtes

- Ouvert à des équipes mixtes d’associations qui ne sont pas encore qualifiées pour le prochain WWCC .Deux équipes seront qualifiées lors de cet événement.
- Si 1 à 10 équipes s’inscrivent elles seront placées dans un groupe, si il y a plus de 10 équipes, elles seront placées dans deux groupes. Le(s) groupe(s) joue(nt) un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les équipes qualifiées pour le tour final.

Tour final: a) Si un seul groupe: L’équipe classée première rencontre l’équipe classée deuxième. Le vainqueur se qualifie pour le prochain WWCC. Le perdant joue contre le vainqueur du match entre les équipes classées troisième et quatrième. Le vainqueur de ce match se qualifie également pour le WWCC.

b) Si deux groupes: Le vainqueur du groupe A joue contre le vainqueur du groupe B. Le vainqueur se qualifie pour le prochain WWCC. Le perdant joue contre le vainqueur du match entre le deuxième du groupe A et le deuxième du groupe B ; le vainqueur se qualifie pour le prochain WWCC.

Championnats de curling du Pacifique (PCC) - Hommes et dames Juniors garçons et filles

- Ouvert aux équipes des fédérations de curling de la région Pacifique. (Le processus de qualification et tour final expliqués page 34).

Challenge Européen juniors de curling- (EJCC) - Juniors garçons et filles

- Ouvert aux équipes qui ne sont pas déjà qualifiées pour les prochains Championnats (WJCC) du Monde Juniors. Une ou deux équipes se qualifieront sur cet événement (le nombre exact est expliqué page 33).

- Si 1 à 10 équipes s’inscrivent elles seront placées dans un groupe, si il y a plus de 10 équipes, elles seront placées dans deux groupes. Le(s) groupe(s) joue(nt) un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les équipes qualifiées pour le tour final.

Tour final: a) Si un groupe avec 1 qualifié: L’équipe classée première se qualifie pour la finale. L’équipe classée deuxième joue contre l’équipe classée troisième et le vainqueur se qualifie pour la finale. Le vainqueur de la finale se qualifie pour le prochain WJCC.

b) Si un groupe avec deux qualifiés:L’équipe classée première joue contre l’équipe classée deuxième. Le vainqueur se qualifie pour le prochain WJCC. Le perdant joue contre le vainqueur du match entre l’équipe classée troisième et l’équipe classée quatrième. Le vainqueur de ce match se qualifie également pour le prochain WJCC.

c) Si deux groupes avec 1 qualifié: Le premier du groupe A joue le deuxième du groupe B et le deuxième du groupe A joue le premier du groupe B ; Les vainqueurs se rencontrent et le vainqueur de ce match se qualifie pour le prochain WJCC.

d) Si deux groupes avec deux qualifiés: Le premier du groupe A rencontre le premier du groupe B, le vainqueur se qualifie pour le prochain WJCC. Le perdant de ce match joue contre le vainqueur du match entre le deuxième du groupe A et le deuxième du groupe B ; le vainqueur se qualifie pour le prochain WJCC.

Festival olympique Européen de la jeunesse (EYOF) - Juniors garçons et filles

- 8 équipes pour chaque sexe... Une équipe de l'association hôte + 5 équipes des Associations Européennes qui ont obtenu le plus de points de qualification au cours Des deux précédents championnats du monde juniors.
Tour final : 2 contre 3, perdant médaille de bronze ; gagnant joue contre 1 en finale.

SYSTEME DE QUALIFICATION PAR ZONES- W C C

Zone hôte Pacifique	1 équipe	De l'association/fédération hôte
	1 équipe (Pacifique)	Vainqueur du Championnat de Curling du Pacifique (PCC), une compétition annuelle de la région Pacifique, le vainqueur (ou si le vainqueur est l'assoc./Féd. Organisatrice le second) se qualifie pour le Championnat du Monde (WCC).
	2 équipes (Amériques)	L'associations/fédération de la région Amériques qui a terminé la mieux classée au dernier WCC est automatiquement qualifiée. L'assoc./Féd. Qui a terminé deuxième des Amériques au dernier WCC jouera tout challenge qui pourrait venir d'autres membres de la WCF des Amériques. S'il n'y a pas de challenge, cette assoc./féd. est automatiquement qualifiée. Si une épreuve de challenge est nécessaire, le vainqueur de cette épreuve se qualifiera pour le prochain WCC.
	8 équipes (Europe)	Les 8 assoc./féd. Qui ont obtenu leurs places grâce au système de qualification déterminé par la Fédération Européenne de Curling (ECF).

Zone hôte Amérique	1 équipe	De l'association/fédération hôte
	2 équipes (Pacifique)	Les assoc./féd .vainqueur et second du championnat du Pacifique de curling, une compétition annuelle de la région Pacifique.
	1 équipe (Amériques)	L'assoc./féd. De la region Amériques du précédent WCC qui n'organise pas le prochain WCC jouera tout challenge qui pourrait venir d'autres membres de la WCF des Amériques. S'il n'y a pas de challenge, cette assoc./féd. est automatiquement qualifiée. Si une épreuve de challenge est nécessaire, le vainqueur de cette épreuve se qualifiera pour le prochain WCC.
	8 équipes (Europe)	Les 8 assoc./féd. Qui ont obtenu leurs places grâce au système de qualification déterminé par la Fédération Européenne de Curling (ECF).

Zone hôte Europe	1 équipe	De l'association/fédération hôte
	2 équipes (Pacifique)	Les assoc./féd .vainqueur et second du championnat du Pacifique de curling, une compétition annuelle de la région Pacifique.

	2 équipes (Amériques)	L'associations/fédération de la région Amériques qui a terminé la mieux classée au dernier WCC est automatiquement qualifiée. L'assoc./Féd. Qui a terminé deuxième des Amériques au dernier WCC jouera tout challenge qui pourrait venir d'autres membres de la WCF des Amériques. S'il n'y a pas de challenge, cette assoc./féd. est automatiquement qualifiée. Si une épreuve de challenge est nécessaire, le vainqueur de cette épreuve se qualifiera pour le prochain WCC.
	7 équipes (Europe)	Les 7 assoc./féd. Qui ont obtenu leurs places grâce au système de qualification déterminé par la Fédération Européenne de Curling (ECF).

SYSTEME DE QUALIFICATION PAR ZONES- W J C C

Zone hôte Pacifique	1 équipe	De l'association/fédération hôte
	1 équipe (Pacifique)	Le vainqueur du Championnat de Curling juniors du Pacifique (PJCC), une compétition annuelle de la région Pacifique, le vainqueur (ou si le vainqueur est l'assoc./Féd. Organisatrice le second) se qualifie pour le Championnat du Monde (WJCC).
	2 équipes Amériques	L'associations/fédération de la région Amériques qui a terminé la mieux classée au dernier WJCC est automatiquement qualifiée. L'assoc./Féd. Qui a terminé deuxième des Amériques au dernier WJCC jouera tout challenge qui pourrait venir d'autres membres de la WCF des Amériques. S'il n'y a pas de challenge, cette assoc./féd. est automatiquement qualifiée. Si une épreuve de challenge est nécessaire, le vainqueur de cette épreuve se qualifiera pour le prochain WJCC.
	6 équipes (Europe)	Les 5 nations de la zone Europe les mieux classes au précédent WJCC plus le vainqueur du challenge Européen juniors (EJCC).

Zone hôte Amérique	1 équipe	De l'association/fédération hôte
	1 équipe (Pacifique)	Le vainqueur du Championnat de Curling juniors du Pacifique (PJCC), une compétition annuelle de la région Pacifique.
	1 équipe (Amériques)	L'assoc./féd. De la region Amériques du précédent WJCC qui n'organise pas le prochain WJCC jouera tout challenge qui pourrait venir d'autres membres de la WCF des Amériques. S'il n'y a pas de challenge, cette assoc./féd. est automatiquement qualifiée. Si une épreuve de challenge est nécessaire, le vainqueur de cette épreuve se qualifiera pour le prochain WJCC.
	7 équipes (Europe)	Les 5 nations de la zone Europe les mieux classes au précédent WJCC plus les deux meilleurs du challenge Européen juniors (EJCC).

Zone hôte	1 équipe	De l'association/fédération hôte
	1 équipe (Pacifique)	Le vainqueur du Championnat de Curling juniors du Pacifique (PJCC), une compétition annuelle de la région Pacifique.

Europe	2 équipes (Amériques)	L'associations/fédération de la région Amériques qui a terminé la mieux classée au dernier WJCC est automatiquement qualifiée. L'assoc./Féd. Qui a terminé deuxième des Amériques au dernier WJCC jouera tout challenge qui pourrait venir d'autres membres de la WCF des Amériques. S'il n'y a pas de challenge, cette assoc./féd. est automatiquement qualifiée. Si une épreuve de challenge est nécessaire, le vainqueur de cette épreuve se qualifiera pour le prochain WJCC.
	6 équipes (Europe)	Les 5 nations de la zone Europe les mieux classées au précédent WJCC plus le vainqueur du challenge Européen juniors (EJCC).

SYSTEME DE JEU POUR LES COMPETITIONS A INSCRIPTIONS OUVERTES

Six équipes ou plus :	<ul style="list-style-type: none"> Simple premier tour (round robin). 	<ul style="list-style-type: none"> Une seule partie pour les places 5 et 6 (lorsqu'il y a 6 équipes). 	<ul style="list-style-type: none"> Demi-finales au meilleur des 3 matchs (1 contre 4 et 2 contre 3).
<ul style="list-style-type: none"> Les vainqueurs des demi-finales se qualifient pour la finale et qualifient leurs associations pour les championnats du Monde de curling. 	<ul style="list-style-type: none"> Les perdants des demi-finales jouent pour la médaille de bronze. 	<ul style="list-style-type: none"> Une seule partie pour les finales et le match pour le bronze. 	<ul style="list-style-type: none">
Six équipes ou plus :	<ul style="list-style-type: none"> Simple premier tour (round robin). 	<ul style="list-style-type: none"> Une seule partie pour les places 5 et 6 (lorsqu'il y a 6 équipes). 	<ul style="list-style-type: none"> Demi-finales au meilleur des 3 matchs (1 contre 4 et 2 contre 3).
<ul style="list-style-type: none"> Les vainqueurs des demi-finales se qualifient pour la finale et qualifient leurs associations pour les championnats du Monde de curling. 	<ul style="list-style-type: none"> Les perdants des demi-finales jouent pour la médaille de bronze. 	<ul style="list-style-type: none"> Une seule partie pour les finales et le match pour le bronze. 	<ul style="list-style-type: none">

CHAMPIONNATS DE CURLING DU PACIFIQUE

Qualification championnat du monde (WCC)

Une équipe qualifiée :

5 inscriptions ou moins	<ul style="list-style-type: none"> UN groupe Double round robin + tour final avec les 3 meilleures équipes 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vs 2 gagnant en finale Perdant vs 3 Gagnant en finale Perdant bronze Gagnant finale Or Perdant finale argent 	<ul style="list-style-type: none"> Le vainqueur se qualifie pour le championnat du monde (WCC)
6 inscriptions ou plus	<ul style="list-style-type: none"> UN groupe Simple round robin + tour final avec les 4 meilleures équipes 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vs 4 et 2 vs 3 au meilleur des 3 matchs, le match du premier tour sera considéré comme le premier des 3 matchs, gagnants en finale et perdants pour le bronze. Finale au meilleur des 3 matchs, le match du round robin sera considéré comme le premier des trois. Gagnant or et perdant argent 	<ul style="list-style-type: none"> Le vainqueur se qualifie pour le championnat du monde (WCC)

Deux équipes qualifiées :

5 inscriptions ou moins	<ul style="list-style-type: none"> UN groupe Double round robin + tour final avec les 3 meilleures équipes 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vs 2 gagnant en finale Perdant vs 3 Gagnant en finale Perdant bronze Gagnant finale Or Perdant finale argent 	<ul style="list-style-type: none"> Le vainqueur et le second se qualifient pour le championnat du monde (WCC)
6 inscriptions ou plus	<ul style="list-style-type: none"> UN groupe Simple round robin + tour final avec les 4 meilleures équipes 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vs 4 et 2 vs 3 au meilleur des 3 matchs, le match du premier tour sera considéré comme le premier des 3 matchs, gagnants en finale et perdants pour le bronze. Finale sur un match Gagnant or et perdant argent 	<ul style="list-style-type: none"> Le vainqueur et le second se qualifient pour le championnat du monde (WCC)

CHAMPIONNATS DE CURLING JUNIOR DU PACIFIQUE (PJCC)

5 inscriptions ou moins	<ul style="list-style-type: none"> UN groupe Double round robin + tour final avec les 3 meilleures équipes 	<ul style="list-style-type: none"> 1 vs 2 gagnant en finale Perdant vs 3 Gagnant en finale Perdant bronze Gagnant finale Or Perdant finale argent 	<ul style="list-style-type: none"> Le vainqueur se qualifie pour le championnat du monde (WCC)
-------------------------	--	---	---

Système de jeu des Championnats d'Europe (ECC)

Les équipes Européennes se qualifient pour les Championnats du Monde au travers des Championnats d'Europe de curling .7 places qualificatives sont en jeu pour l'Europe, 8 si l'association hôte est en Europe. La fédération Européenne de curling (ECF) se réserve le droit de modifier le système du groupe B selon le nombre d'inscriptions. Les critères sont les suivants : Les règles de la WCF s'appliquent.

INSCRIPTIONS	SYSTÈME DE JEU	TOUR FINAL	CLASSEMENTS
Division A 10 équipes A1 –A8 + B1 & B2	UN Groupe 1er tour (Round robin) + Barrages (tie breaks) si nécessaires Tour final système Page avec les 4 meilleures équipes	1 v 2 gagnant en finale, perdant en demi finale. 3 v 4 gagnant en demi finale, perdant 4 ^{ie} place. Gagnant de la demi finale va en finale, perdant médaille de bronze.	Rangs 1-10 selon procédure WCF 9 ^e et 10 ^e relégués en groupe B pour le prochain championnat d'Europe
Division B 10 Nations A9,A10 + le reste des inscriptions en B	UN Groupe 1er tour (round robin) + Barrages (tie breaks) si nécessaires Tour final système Page avec les 4 meilleures équipes	1 v 2 gagnant en finale final, perdant en demi finale. 3 v 4 gagnant en demi finale, perdant 4 ^{ie} place. Gagnant de la demi finale va en finale, perdant médaille de bronze.	Equipes classées de 11 à 20 Selon procédure WCF B1 + B2 promus en division A pour le prochain championnat d'Europe
11-20 Nations Groupe rouge (R) A9+B4,5,8,9,12,13,16,17, 20 Groupe vert (G) A10+B3,6,7,10,11,14,15, 18,19	Deux Groupes Premier tour (round robin) en groupe + Barrages (tie breaks) si nécessaires Tour final avec les deux meilleures équipes de chaque groupe	R1 v G1 gagnant en finale, perdant en demi-finale. R2 v G2 gagnant en demi-finale, perdant 4 ^e Gagnant de la demi finale en finale, perdant médaille de bronze.	Les équipes dans chaque groupe qui n'ont pas terminé 1 ^{ere} ou 2 ^{eme} seront classées de 3 à 10 selon la procédure WCF. Les résultats du tir à la cible collectif seront utilisés pour le classement final des équipes, en comparant les équipes ayant obtenu le même classement dans des groupes différents. Le classement final sera établi de B1 à B20 B1 + B2 promus en division A pour le prochain championnat d'Europe
21-30 Nations Groupe rouge (R) A9+B6,7,12,13,18,19,24, 25,30 Groupe vert (G) A10+B5,8,11,14,17,20,23 ,26,29 Groupe Jaune (Y) B3,4,9,10,15,16,21,22,27, 28 Classement établi selon le championnat d'Europe précédent Les associations non classées auparavant	Trois Groupes (Rouge, bleu et vert) Premier tour (round robin) en groupe + Tour final avec le premier de chaque groupe.	Les resultants du tir à la cible établissent le classement entre les gagnants des 3 groupes. Draw shot challenge results decide ranking between winners of the three groupes . 1 v 2 gagnant en finale, perdant joue le 3 ^e en demi-finale. Gagnant de la demi-finale en finale, perdant médaille de bronze.	Rangs 11-40 selon la procédure WCF Les résultats du tir à la cible départagent les ex-aequo dans chaque groupe.

seront classées au hasard dans les groupes, en fin de liste.			
--	--	--	--

SYSTEME DE JEU – CHAMPIONNATS D'EUROPE MIXTE

- L'équipe mixte d'une association est formée de deux hommes et deux femmes qui sont membres de cette association et remplissent les critères d'éligibilité leur permettant de jouer pour cette association.
- La Fédération Européenne de curling se réserve le droit de modifier le système de jeu selon le nombre d'inscriptions. Critères par défaut : 1 à 10 inscriptions : 1 groupe ; 11 à 20 inscriptions : 2 groupes ; 21 à 30 inscriptions : 3 groupes.
- Les règles de la Fédération Mondiale s'appliquent sauf indication contraire au team meeting ou ci-dessous.

INSCRIPTIONS	SYSTÈME DE JEU	TOUR FINAL	CLASSEMENTS
1 à 10 inscriptions	UN Groupe 1er tour (Round robin) + Barrages (tie breaks) si nécessaires Tour final système Page avec les 4 meilleures équipes	1 v 2 gagnant en finale, perdant en demi finale. 3 v 4 gagnant en demi finale, perdant 4 ^{ie} place. Gagnant de la demi finale va en finale, perdant médaille de bronze.	Rangs 1-10 selon procédure WCF
11 à 20 inscriptions Groupe rouge(R) 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20 Groupe vert (G) 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 Classement établi selon le championnat d'Europe mixte précédent	DEUX Groupes 1er tour (round robin) en groupe + Barrages (tie breaks) si nécessaires Tour final système Page avec les 2 meilleures équipes de chaque groupe	R1 vs G1 gagnant en finale final, perdant en demi finale. R2 vs G2 gagnant en demi finale, perdant 4 ^{ie} place. Gagnant de la demi finale va en finale, perdant médaille de bronze.	Les équipes seront classées de 1 à 10 dans chaque groupe selon la procédure WCF. Les résultats du tir à la cible collectif seront utilisés pour le classement final des équipes, en comparant les équipes ayant obtenu le même classement dans des groupes différents. Le classement final sera établi de 1 à 20
21-30 Nations Groupe rouge (R) 1,6,7,12,13,18,19,24,25, 30 Groupe vert (G) 2,5,8,11,14,17,20,23,26,2 9 Groupe Jaune (Y) 3,4,9,10,15,16,21,22,27, 28 Classement établi selon le championnat d'Europe mixte précédent. Les associations non classées auparavant seront classées au hasard dans les groupes, en fin de liste	Deux Groupes Premier tour (round robin) en groupe + Barrages (tie breaks) si nécessaires Tour final avec les deux meilleures équipes de chaque groupe	R1 v G1 gagnant en finale, perdant en demi-finale. R2 v G2 gagnant en demi-finale, perdant 4 ^e Gagnant de la demi finale en finale, perdant médaille de bronze.	Les équipes seront classées de 1 à 10 dans chaque groupe selon la procédure WCF. Les résultats du tir à la cible collectif seront utilisés pour le classement final des équipes, en comparant les équipes ayant obtenu le même classement dans des groupes différents. Le classement final sera établi de 1 à 30

SYSTEME DE QUALIFICATION - ZONE AMERIQUES

Pour les Championnats du Monde de Curling (WCC)
Et les Championnats du Monde Juniors de curling (WJCC)

CHALLENGE

L'association de la zone Amériques classée seconde aux derniers WCC et WJCC, à condition qu'elle n'accueille pas le prochain championnat, peut être provoquée en challenge par toutes associations de la zone Amériques.

Si l'association classée seconde accueille le prochain championnat, l'autre association de la zone Amériques ayant participé au dernier championnat peut être provoquée en challenge par toutes autres associations de la zone Amériques.

Le **Challenge** présentera les critères suivants:

1. L'association qui pourra être sujette à challenge sera déterminée à la fin de chaque WCC et WJCC sur la base du classement final et également en prenant en considération quelle association a été choisie pour accueillir les prochains WCC ou WJCC.
2. Les autres associations de la zone Amériques qui souhaitent lancer un challenge pour une place aux WCC ou WJCC doivent s'inscrire auprès du Secrétariat de la WCF au plus tard le 31 juillet de l'année précédent les prochains WCC ou WJCC. Pour la même date l'association qui est sujette du challenge doit s'inscrire auprès du Secrétariat de la WCF pour prouver qu'elle veut accueillir le challenge et y participer. Les fiches d'inscription seront expédiées par la WCF aux associations de la zone Amériques avant le 1^{er} mai.
3. Si une seule association s'inscrivait avant la date limite, elle serait alors automatiquement qualifiée pour les prochains WCC ou WJCC. Si aucune association ne s'inscrit, la place vacante sera attribuée à la zone Europe ou à la zone Pacifique, la décision étant prise par le bureau exécutif de la WCF.
4. Le challenge sera accueilli par l'équipe qui y est assujettie. Le lieu et les dates de l'événement doivent être approuvés par la WCF avant le 31 octobre de l'année précédant les prochains WCC ou WJCC.
5. Le challenge doit être joué au mois de janvier précédant les prochains WCC ou WJCC.
6. Toute association qui doit accueillir plus d'un challenge n'est pas tenue de tenir ces challenges au même endroit et aux mêmes dates.
7. Le chef arbitre et le chef glacier sont appointés par l'association hôte, avec l'approbation de la WCF. L'association hôte prend en charge leurs dépenses.
8. Toute nation impliquée dans un challenge pour le WCC ou Le WJCC est responsable des frais journaliers et des dépenses hôtelières de ses propres équipes et officiels.
9. La WCF ne remboursera aucun frais liés au challenge WCC.

10. Pour le challenge WJCC, la WCF remboursera le coût des vols aller-retour d'un aéroport international à un autre, pour la somme réclamée ou pour le meilleur prix que la WCF peut obtenir, selon le moins cher, pour les équipes (maximum 5 personnes) de chaque association participante. Une aide pourra aussi être accordée pour les équipes utilisant une autre forme de transport et pour les coûts de déplacement des équipes de l'association hôte.

11. Système de jeu :

Deux équipes inscrites- Au meilleur des cinq rencontres

Jour un - Réunion des équipes (team meeting)+ entraînement officiel + 1 partie.

Jour deux- 2 parties

Jour trois- 2 parties (Si nécessaire)

Trois équipes inscrites-Un double premier tour (double round robin)

Jour un- Réunion des équipes (team meeting)+ entraînement officiel + parties 1 contre 2 et 1 contre 3.

Jour deux - Parties 2 contre 3, 1 contre 2 et 1 contre 3.

Jour trois- Partie 2 contre 3 et barrages (Tie breaks) si nécessaires.

Quatre équipes inscrites- Un double premier tour (double round robin)

Jour un- Réunion des équipes (team meeting)+ entraînement officiel + Tours 1 et 2

Jour deux - Tours 3 - 4 et 5

Jour trois- Tour 6 et barrages (Tie breaks) si nécessaires.

Cinq ou six équipes inscrites- Un premier tour (round robin) et une finale 1 contre 2.

Jour un- Réunion des équipes (team meeting)+ entraînement officiel + Tours 1 et 2

Jour deux - Tours 3 - 4 et 5

Jour trois- Barrages (Tie breaks) si nécessaires et finale 1 contre 2.

Agenda:

- Conclusion des WJCC et WCC - Déclaration des associations sujettes à challenge.
- 1er mai - Avant cette date fiches d'inscriptions expédiées par le Secrétariat de la WCF.
- 31 juillet - Date limite pour l'inscription (fiches retournées à la WCF).
- 31 octobre - Avant cette date lieu et dates approuvées par la WCF.
- Janvier - Les challenges

TABLEAU DES TIE BREAKS POUR 4 QUALIFIES

STANDARDS MINIMA

REQUIS PAR LES ASSOCIATIONS MEMBRES POUR INSCRIPTION AUX CHAMPIONNATS DU MONDE

- (1) **Saison de curling:** Un minimum de trois mois.
- (2) **Eligibilité:** basée sur des curleurs qui sont qualifiés au niveau national pour représenter leur pays soit par naissance, filiation à des parents nés dans ce pays, ou par résidence permanente dans ce pays pour une période consécutive d'au moins deux années avant le 1er avril de l'année des championnats du Monde. Une personne peut jouer pour le pays de son époux si elle réside dans ce pays. A noter que cette éligibilité et qualification ne s'appliquent pas à la participation aux Jeux Olympiques d'Hiver, qui sont régis par les règles du Comité International Olympique.
- (3) **Niveau de jeu:** La fédération mondiale de curling (WCF) peut décider si le niveau de jeu d'une association membre est adéquate pour participer aux championnats du Monde.
- (4) **Qualification:** Aucune association membre dont la souscription annuelle et les arriérés n'ont pas été payés à la fédération mondiale de curling (WCF) au 30 septembre d'une année n'est éligible pour participer aux championnats du monde de l'année suivante.

PLACE												PARTIES	# De tours et de parties			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	4
QX	QX	QX	X	X								4 v 5 (Q 4è)	1			
QX	QX	X	X	X	X							3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4è)	2			
QX	X	X	X	X	X	X						2 v 7 (Q 2è) + 3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4è)	3			
X	X	X	X	X	X	X	X					1 v 8 (Q 1er) + 2 v 7 (Q 2è) + 3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4è)	4			
X	X	X	X	X	X	X	X	X				8 v 9 then winner plays v 1 (Q 1er); 2 v 7 (Q 2è) + 3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4th)	1	4		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			9 v 10 puis gagnant joue contre 1 (Q 1er); 7 v 8 puis gagnant joue contre 2 (Q 2è); 3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4è)	2	4		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		10 v 11 puis gagnant joue contre 1 (Q 1er); 8 v 9 puis gagnant joue contre 2 (Q 2è); 6 v 7 puis gagnant joue contre 3 (Q 3è); 4 v 5 (Q 4è)	3	4		
Q	QX	QX	X	X								4 v 5 (Q 4è)	1			
Q	QX	X	X	X	X							3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4è)	2			
Q	X	X	X	X	X	X						2 v 7 (Q 2è) + 3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4è)	3			
Q	QX	X	X	X	X	X	X					5 v 8 puis gagnant joue contre 4 (Q 4è); 6 v 7 puis gagnant joue contre 3 (Q 3è)	2	2		
Q	X	X	X	X	X	X	X	X				7 v 8 puis gagnant joue contre 2 (Q 2è); 6 v 9 puis gagnant joue contre 3 (Q 3è); 4 v 5 (Q 4è)	3	2		
Q	QX	X	X	X	X	X	X	X	X			3 v 10 et 6 v 7 puis gagnants se rencontrent (Q 3è); 4 v 9 et 5 v 8 puis gagnants se rencontrent (Q 4è)	4	2		
Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		7 v 8 puis gagnant joue contre 2 (Q 2è); 3 v 12 et 6 v 9 puis gagnants se rencontrent (Q 3è); 4 v 11 et 5 v 10 puis gagnants se rencontrent (Q 4è)	1	4	3	
Q	Q	QX	X	X	X							4 v 5 (Q 4è)	1			
Q	Q	X	X	X	X							3 v 6 (Q 3è) + 4 v 5 (Q 4è)	2			
Q	Q	X	X	X	X	X						6 v 7 puis gagnant joue contre 3 (Q 3è); + 4 v 5 (Q 4è)	2	1		

PLACE												PARTIES	# de tours et de parties			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	4
Q	Q	X	X	X	X	X	X					6 v 7 puis gagnant joue contre 3 (Q 3è); 5 v 8 puis gagnant joue contre 4 (Q 4è)	2	2		
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X				6 v 7 puis gagnant joue contre 3 (Q 3è); 4 v 9 et 5 v 8 puis les gagnants se rencontrent (Q 4è)	3	2		
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X			3 v 10 et 6 v 7 puis les gagnants se rencontrent (Q 3è) 5 v 8 et 4 v 9 puis les gagnants se rencontrent (Q 4è)	4	2		
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X		10 v 11 et le gagnant joue contre 3, puis le gagnant joue contre le gagnant de 6 v 7 (Q 3è); 5 v 8 et 4 v 9 puis les gagnants se rencontrent (Q 4è)	1	4	2	
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11 v 12 et le gagnant joue contre 3, puis le gagnant joue le gagnant de 7 v 8 (Q 3è); 9 v 10 et le gagnant joue contre 4, puis le gagnant joue contre le gagnant de 5 v 6 (Q 4è)	4	2	2	
Q	Q	Q	X	X								4 v 5 (Q 4è)	1			
Q	Q	Q	X	X	X							5 v 6 puis le gagnant joue contre 4 (Q 4è)	1	1		
Q	Q	Q	X	X	X							4 v 7 et 5 v 6 puis les gagnants se rencontrent (Q 4è)	2	1		
Q	Q	Q	X	X	X	X						7 v 8 puis le gagnant joue contre 4; + 5 v 6; les 2 gagnants se rencontrent (Q 4è)	1	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X					7 v 8 puis le gagnant joue contre 4; plus 6 v 9 puis le gagnant joue contre 5; les 2 gagnants se rencontrent (Q 4è)	2	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X			7 v 8 puis le gagnant joue contre 4; plus 6 v 9 et 5 v 10 et ces gagnants se rencontrent; les 2 gagnants se rencontrent (Q 4è)	3	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X		4 v 11 et 7 v 8 puis ces gagnants se rencontrent ; 6 v 9 et 5 v 10 puis ces gagnants se rencontrent; les 2 gagnants se rencontrent (Q 4è)	4	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11 v 12 le gagnant joue 4, puis le gagnant joue contre gagnant 7 v 8; 6 v 9 et 5 v 10 puis ces gagnants se rencontrent les 2 gagnants se rencontrent (Q 4è)	1	4	2	1

Q = Qualifié QX = A égalité mais qualifié X = A égalité - Barrages

TOURS FINAUX

Jeux Olympiques d'hiver, Jeux Paralympiques d'hiver, Jeux universitaires d'hiver

**Demi finales 1 vs 4 et 2 vs 3 – Gagnants en finale pour la médaille d'or
Perdants en petite finale pour la médaille de bronze**

TOUR FINAL SYSTEME PAGE

Championnats du monde hommes et dames, championnats du monde juniors garçons et filles, championnat du monde de curling en fauteuil roulant.

**TOUR FINAL 1 vs 2 Gagnant en finale, perdant contre gagnant 3 vs 4
3 vs 4 Gagnant contre perdant 1 vs 2
Perdant en petite finale pour la médaille de bronze**

**Perdant 1 vs 2 contre gagnant 3 vs 4
Gagnant en finale pour la médaille d'or
Perdant en petite finale pour la médaille de bronze**

GLOSSAIRE DES MOTS DU CURLING

Arbitre - La(les) personne(s) responsable de la tenue du jeu en accord avec ces règles.

Arrière de la maison - Partie de la maison située entre la ligne de centre (tee line) et la ligne arrière (back line).

Avant de la maison - La surface à l'intérieur de la maison située entre la ligne des cochons (hog line) et la ligne de centre (tee line).

Balai - Instrument utilisé par les joueurs pour balayer la glace lors d'une partie.

Cale-pied - Hack - Un appuie pied utilise par un joueur au début du lancer d'une pierre.

Canne de lancer - Un accessoire qui s'accroche sur la poignée de la pierre et sert d'extension au bras/main durant le lancer.

Capitaine -Skip -Le joueur qui dirige le jeu pour une équipe.

Centre -Tee - Dolly -Le centre exact de la maison.

Compétition - Un certain nombre d'équipes jouant des parties pour déterminer un vainqueur.

Coté départ - Home end - Le coté de la piste d'où est lancée la première pierre de la partie.

Coté jeu -Playing end - Le coté de la piste en direction duquel les pierres sont lancées.

Coté lancer -Delivering end - le bout de la piste d'où les pierres sont lancées.

Diviseur - Matériau (mousse ou bois) utilisé pour séparer les pistes

Equipe - Quatre joueurs évoluant ensemble en accord avec ces règles. Une équipe peut inclure un cinquième joueur (remplaçant) et un coach .Les équipes de double mixte sont composées d'un homme et d'une femme, et peuvent inclure un coach.

Equipe qui lance -Delivering team - L'équipe qui a le contrôle de l'aire de jeu et qui doit lancer la prochaine pierre.

Equipement - Tout ce qui est revêtu ou porté par un joueur.

Événement extérieur - Une occurrence causée par ni l'une ni l'autre des équipes.

Instrument de mesure - Un instrument qui mesure quelle pierre est la plus proche du centre de la maison (tee), ou si une pierre est dans la maison.

Lancer -Delivery - L'action de lancer une pierre vers l'autre bout de la piste (playing end - coté jeu).

Le processus de lancer- La période où le joueur qui lance est positionné dans le cale-pied (hack) avec une pierre, jusqu'au lâcher de la pierre.

Ligne de courtoisie - Courtesy line - Une ligne indiquant où les balayeurs de l'équipe qui ne lance pas doivent se tenir pour être certain qu'un arbitre peut voir la ligne des cochons (hog line) et pour éviter de gêner un joueur qui lance.

Ligne des cochons - Hog line - Une ligne sur toute la largeur de la piste, parallèle à chaque ligne de centre et située à 6,40 m. (21 ft.) de celles-ci. Une pierre doit être lâchée avant qu'elle n'atteigne la ligne des cochons (hog line) coté lancer et doit passer la ligne des cochons (hog line) coté jeu, sous peine d'être retirée du jeu.

Maison- La surface à l'intérieur des cercles concentriques de chaque coté de la piste.

Manche -End - Une unité de jeu au cours de laquelle deux équipes adverses lancent 8 pierres chacune alternativement, puis déterminent le score.

Manche nulle - End nul (Blank End) - Une manche au cours de laquelle aucune des équipes n'a marqué de points.

Manche supplémentaire -Extra end - Une manche additionnelle jouée pour déterminer un vainqueur en cas d' égalité à la fin normale d'une partie.

Marque - Scoring - Une seule équipe peut marquer par manche. Une équipe marque un point pour chaque pierre qui est dans la maison et plus proche du centre (tee) que toute autre pierre adverse.

Mathématiquement éliminée - Le statut d'une équipe dont le nombre combiné de pierres encore à jouer et/ou en jeu est inférieur à celui nécessaire pour une égalité ou une victoire.

Partie- Deux équipes jouant un nombre de manches (ends) spécifié pour déterminer un vainqueur.

Pierre - Faite d'un granite rare, dense et homogène. De taille standard pour un poids maximum de 19,96 kg. (44 lbs.).

Pierre en mouvement - Une pierre en mouvement soit parce qu'elle a été lancée, soit parce qu'elle a été touchée par une autre pierre.

Pierre mise en mouvement- Une pierre stationnaire touchée par une autre pierre, ce qui la met en mouvement.

Pierre stationnaire- Une Pierre en jeu qui n'est pas en mouvement.

Piste - La surface de glace sur laquelle est jouée une partie.

Poignée - La partie d'une Pierre de curling que tient un joueur pour lancer.

Position d'origine d'une pierre - L'endroit sur la glace où une pierre était arrêtée avant qu'elle ne soit déplacée.

Position hors-jeu - Une Pierre pas en jeu (par exemple qui a touché la ligne de coté ou traverse la ligne de fond).

Position d'origine d'une pierre - L'endroit sur la glace où une pierre se trouvait avant qu'elle ne soit déplacée.

Premier tour -Round robin - Une compétition au cours de laquelle chaque équipe affronte toutes les autres.

Remplaçant : Membre enregistré de l'équipe, qui ne joue pas, mais pourra remplacer l'un des titulaires.

Score - Le nombre de points marqués par une équipe lors d'une manche (end).

Temps mort- Arrêt de jeu demandé par une équipe ou un arbitre.

Tir à la cible - Last stone draw- Une épreuve effectuée à la fin de l'entraînement d'avant match des équipes, au cours de laquelle chaque équipe lance une seule pierre vers le coté départ (home end). La distance est mesurée et utilisée pour déterminer quelle équipe aura le choix de la première ou deuxième pierre de la première manche (end).

Tir à la cible collectif - Draw shot challenge (DSC) - Le calcul utilisé pour aider à la détermination du classement des équipes à la fin du premier tour (round robin).

Vice- capitaine - Vice skip - Le joueur qui dirige le jeu de l'équipe lorsque vient le tour du capitaine (skip) de lancer, ou lorsque le capitaine (skip) n'est pas dans l'aire de jeu.

Zone de garde libre - Free guard zone - La surface de la piste entre la ligne des cochons (hog line) et la ligne de centre (tee line) coté jeu, à l'exception de la maison.