



SPORT D'HIVER OLYMPIQUE/PARALYMPIQUE

LES REGLES DU CURLING Et Règles de compétition

Octobre 2022

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.

Traduction : Alain CONTAT

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 annuellement par la commission des règles et compétitions de la Fédération Mondiale de Curling (WCF). Les associations membres peuvent adresser leurs suggestions par écrit au secrétariat jusqu'au 15 mai. Les propositions seront discutées lors du congrès mondial annuel et soumises au vote à l'assemblée générale annuelle.

MISSION DE LA WCF

Etre le sport d'hiver en équipe favori des Jeux Olympiques / Paralympiques

WCF SECRETARIAT

3 Atholl Crescent
Perth PH2 8NP, Scotland
Tel: 44 1738 451 630
Fax: 44 1738 451 641

info@worldcurling.org www.worldcurling.org

TABLE DES MATIERES

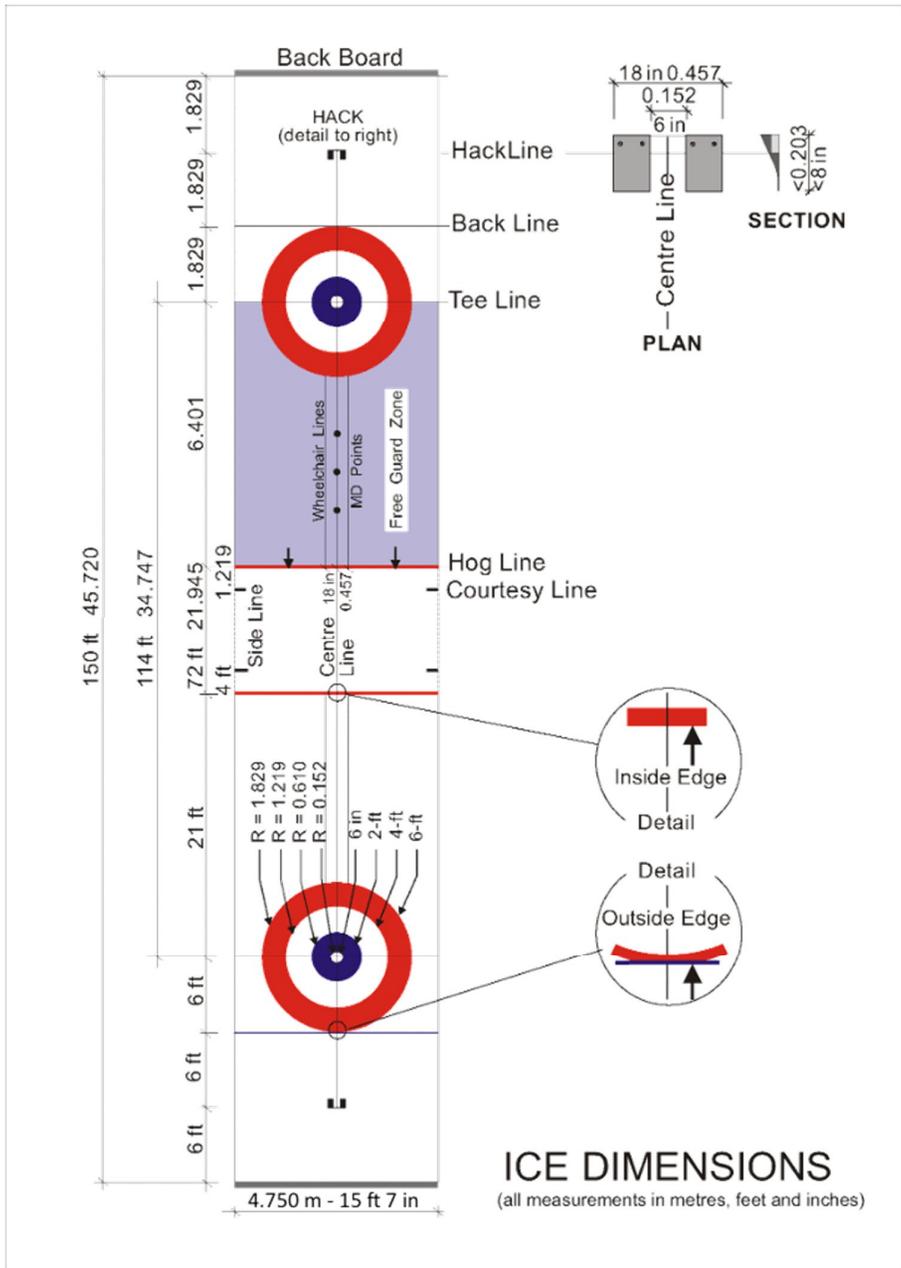
L'esprit du curling/Processus de révision/ Mission de la WCF	Page 1
Table des matières	Page 2
Les règles du curling:	Page 3
R1. Piste	Page 5
R2. Pierres	Page 6
R3. Equipes	Page 8
R4. Position des joueurs	Page 9
R5. Lancer	Page 11
R6. Zone de garde libre	Page 11
R7. balayage	Page 12
R8. Pierres en mouvement touchées	Page 14
R9. Pierres stationnaires déplacées	Page 16
R10. Equipement	Page 17
R11. Marquage des points (score)	Page 19
R12. Parties interrompues	Page 19
R13. Curling en fauteuil roulant	Page 21
R14. Curling double mixte en fauteuil	Page 21
R15. Curling mixte	Page 22
R16. Curling double mixte	Page 27
R17. Substances prohibées	Page 27
R18. Comportement inapproprié	Page 28
Règles de compétition:	Page 29
C1. Généralités	Page 31
C2. Equipes participantes	Page 33
C3. Uniformes / Equipement	Page 33
C4. Entrainement d' avant match	Page 33
C5. Durée des parties	Page 36
C6. Chronométrage des parties	Page 37
C7. Temps morts d'équipe/techniques	Page 42
C8. Allocation des pierres/Tir à la cible	Page 45
C9. Procédure de classement des équipes/DSC	Page 47
C10. Arbitres	Page 51
Compétitions – Les systèmes de jeu	Page 51
Qualification championnats du monde hommes et dames	Page 51
Qualification championnats du monde juniors (WJCC)	Page 51
Mondiaux vétérans et mondiaux mixtes	Page 52
Championnats d'Europe de curling (ECC)	Page 54
Championnats de curling pan-continentaux (PCCC)	Page 55
Standards minima - Eligibilité	Page 56
Système des play-offs	Page 61
Code vestimentaire	Page 62
Glossaire des mots du curling	Page 62

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 de glace à partir de l'intérieur des lignes de fond est de 45,720 mètres (150 pieds). La largeur de la piste à partir de l'intérieur des lignes de côté est de 4,750 mètres maximum (15 pieds 7 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 coté à l'autre, comme suit:
- (i) La ligne de centre (tee line), d'une largeur maximum de 13 mm. (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 13 mm. (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), 102 mm. (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).
- iv) La ligne du centre, d'une largeur maximum de 13 mm. (1/2 inch) joint les points centraux des tee-lines et est située à 3,658 m (12 pieds) au-delà du centre de chaque tee-line.
- v) La ligne de hack, longue de 0,457 m (1 pied 6 inch) et d'une largeur maximum de 13 mm. (1/2 inch) , est parallèle à la tee-line, à chaque extrémité de la ligne du centre.
- vi) La ligne de courtoisie, longue de 152 mm. (6 inchs) et d'une largeur maximum de 1,219 cm (4 pieds), en dehors et parallèle aux hoglines, de chaque côté de la piste.



- (c) Pour les compétitions en fauteuil, deux lignes minces (par exemple en laine) pour fauteuils 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 457 mm. (18 in.) de la ligne médiane.
- (d) 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 à chaque extrémité 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 152 mm. (6 in.).
- (e) 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 76 mm. (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 203 mm. (8 in.) devant de la ligne des cale-pieds. Si le cale-pied est noyé dans la glace, la profondeur ne doit pas excéder 38 mm. (1.5 in.).

R2. PIERRES

- (a) Une pierre de Curling est de forme circulaire, d'une circonférence maximum de 914 mm (36 in.), d'une hauteur minimum de 114 mm. (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, les équipes font appel à l'esprit du curling pour décider où la pierre devrait être placée. Si aucun accord n'est trouvé, l'end est rejoué.

(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'avant l'incident.

(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, quatrième ou cinquième 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 déclare la rotation de ses lancers et les positions de capitaine (skip) et vice- capitaine (vice-skip) avant le début d'une partie, et se tient à cette rotation et ces positions tout au long de la partie en accordance avec (d) (ii). Une équipe qui change délibérément la rotation de ses lancers ou les positions de ses équipiers sans permission du chef-arbitre durant une partie sera déclarée forfait, sauf lors de l'entrée d'un remplaçant.

(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 seulement au début d'un end. 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) En compétition, lorsque des remplaçants sont autorisés, un seul remplaçant peut être inscrit et utilisé durant la compétition considérée. En cas de non- respect, l'équipe coupable sera déclarée forfait.

(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 côté, entre les lignes de courtoisie. Cependant:
 - 1) Le capitaine et/ou le vice- capitaine peuvent prendre une position stationnaire derrière la ligne de fond du côté 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
 - 2) le joueur devant lancer la pierre suivante peut prendre une position stationnaire sur le côté de la piste, derrière les cale-pieds, du côté 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 leurs positions précédant la violation.

(b) Equipe qui lance :

- (i) Le capitaine, ou le vice- capitaine lorsque c'est le tour du capitaine de jouer, ou lorsqu'il n'est pas sur la glace, 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 a au moins un pied /roue sur la surface de glace de sa piste du côté où se déroule le jeu quand son équipe lance.
- (iii) Toute position incorrecte des joueurs entrainera le retrait de la pierre et toutes pierres déplacées seront replacées par l'équipe non coupable à la place qu'elles occupaient avant la violation.

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'avant la violation par l'équipe non fautive.

- (d) La pierre de curling doit être lancée en utilisant sa poignée.
- (e) 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 qui lance.
- (f) 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'avant la violation par l'équipe non fautive.
- (g) Une pierre est en jeu, et considérée jouée dès qu'elle atteint la tee-line (hog line pour le curling en fauteuil) du côté lancer. Une pierre qui n'a pas atteint la ligne concernée du côté lancer peut être ramenée au cale-pied et rejouée.
- (h) Tous les joueurs doivent être prêts à lancer leur pierre à leur tour et ne doivent pas prendre un laps de temps déraisonnable pour jouer.
- (i) 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.
- (j) 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).
- (k) 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. Si le joueur qui lance les dernières pierres de l'end est celui qui lance trop de pierres, la dernière pierre jouée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées sont replacées, par l'équipe non fautive, aux places qu'elles occupaient avant que la faute n'ait lieu.

- (l) 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 leurs positions d'avant violation 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.
- (m) Si la première pierre d'un end est lancée par l'équipe dont ce n'était pas le tour :
 - (i) Si l'erreur est découverte alors que seule la première pierre a été jouée, la manche est rejouée
 - (ii) Si l'erreur est découverte après que la deuxième pierre de la manche ait été jouée, le jeu se poursuit comme s'il n'y avait pas eu d'erreur.

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 sixième 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'avant violation par l'équipe non fautive.

R7. BALAYAGE

- (a) Le mouvement de balayage peut s'effectuer dans toutes les directions (sans obligation de couvrir la largeur complète de la pierre), ne doit pas déposer de débris devant une pierre en mouvement et doit se terminer 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) Tous les joueurs peuvent nettoyer la surface de jeu avant le lancer de la prochaine pierre.
- (d) Une pierre lancée peut être balayée par un ou plusieurs membres de l'équipe qui lance jusqu'à ce qu'elle parvienne à la ligne du centre (tee line) côté jeu.
- (e) Aucun joueur ne peut jamais balayer la pierre d'un adversaire sauf après la tee-line côté jeu, et ne peut commencer à balayer une pierre adverse jusqu'à ce qu'elle ait atteint la tee-line côté jeu.
- (f) Après la tee line côté jeu un seul joueur de chaque équipe peut balayer. Cela peut être n'importe quel joueur de l'équipe qui lance, mais uniquement le capitaine ou vice- capitaine de l'autre équipe.
- (g) Après la 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.
- (h) 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 TOUCHEES

- (a) Entre la ligne tee line du côté lancer et la ligne des cochons (hog line) du côté jeu :
 - (i) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause de l'équipe à laquelle elle appartient, ou par leur équipement, cette équipe la retire immédiatement du jeu. Un double toucher (lâcher-repris) avant la hog-line côté lancer par la personne jouant la pierre n'est pas considéré comme une violation.
 - (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), côté 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'avant violation, 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'avant violation. 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 1,996 m.

(ii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un équipier de l'équipe qui ne lance pas, elle est relancée.

(iii) Si une pierre en mouvement est touchée par ou à cause d'un événement extérieur, la pierre est rejouée.

(d) Si une pierre en mouvement est touchée par une pierre rebondissant sur les séparateurs de pistes, l'équipe qui ne lance pas placera la pierre où elle considère raisonnablement qu'elle se serait arrêtée si la pierre en mouvement n'avait pas été touchée.

R9. PIERRES STATIONNAIRES DEPLACÉES

(a) Si une pierre stationnaire qui n'aurait eu aucun effet sur le résultat d'une pierre en mouvement est déplacée par ou à cause d'un joueur, elle est replacée dans sa position d'avant violation 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 ou à cause d'un événement extérieur, elle est replacée dans sa position d'avant violation avec l'accord des équipes.

(c) Si une pierre qui aurait modifié le trajet d'une pierre en mouvement est déplacée par ou à cause d'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 la trajectoire aurait été modifiée et replacer dans leurs positions d'avant violation 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 ou à cause d'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'avant violation. Si un accord n'intervient pas sur ces positions, 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'avant violation 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 1,996 m.

(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'avant violation 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'avant violation 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. La procédure sera la suivante :
 - 1^{er} incident = 1^{er} avertissement officiel sur la glace, dommage réparé
 - 2^{ème} incident = 2^{ème} avertissement officiel sur la glace, dommage réparé
 - 3^{ème} incident = Dommage réparé, joueur exclu de la partie
- (b) Aucun équipement ne doit être laissé sans surveillance sur la glace
- (c) Les équipes ne doivent pas utiliser d'équipement de communication électronique, ou quelque appareil pouvant modifier la voix durant une partie. A l'exception des chronomètres, qui sont limités à donner le temps, l'utilisation d'appareils électroniques qui donnent des informations aux joueurs dans le champ de jeu est interdite pendant les parties.
- (d) Un sifflet ou un autre instrument de signalisation peut être utilisé pour raison médicale et après consultation et approbation de la Fédération Mondiale de Curling (WCF)
- (e) 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. En cas d'infraction la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées seront replacées par l'équipe non fautive dans leurs positions d'avant violation.
- (f) 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 une canne de lancer pour le lancer de toutes leurs pierres pendant toute la partie.
 - (iii) Pour le curling pas en fauteuil : Une canne de lancer ne doit pas comporter d'avantage mécanique autre que d'agir en tant qu'extension du bras/main.

(iv) Toutes les cannes de lancer doivent être conformes à la réglementation de la WCF en matière de curling en fauteuil.

(v) Pour l'utilisation d'une canne de lancer lors de compétitions de curling traditionnel, se référer au document « recommandations de la WCF pour l'utilisation de cannes de lancer au curling de loisir »

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 arithmétiquement éliminée à condition que le nombre minimum d'ends ait été joué. Une équipe qui a été arithmétiquement éliminée peut finir la manche en cours mais aucune autre manche ne sera jouée. Cependant si une équipe est arithmétiquement éliminée au cours de la dernière manche d'une partie, le jeu doit cesser et la manche ne sera pas terminée. 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), lorsque toutes les pierres ont été jouées, 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. Une des personnes sur la glace, pour chaque équipe est autorisée à observer toute mesure effectuée à l'aide d'un instrument de mesure.
- (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 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- la de la manière suivante :
- (i) Si les deux équipes ont encore des pierres à jouer on pose des X sur le tableau de marque.
 - (ii) Si une seule des équipes a joué toutes ses pierres :
 - 1) Si l'équipe qui a joué toutes ses pierres a une ou des pierres qui marquent, les points ne sont pas attribués et on pose un X sur le tableau de marque, sauf si les points déterminent le résultat.
 - 2) Si l'équipe qui n'a pas joué toutes ses pierres a des pierres qui marquent, les points sont affichés au tableau de marque.
 - 3) Si aucune pierre ne marque, un X est posé au tableau de marque.
 - (i) Si une équipe n'est pas disponible pour une partie à l'heure indiquée, il se passe la chose suivante :
 - (i) Si le retard du début de la partie est de 01 :00 à 14 :59 minutes (01 :00 à 09 :59 en double mixte), l'équipe non fautive reçoit un point et aura le choix de la première ou 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 :00 à 29 :59 minutes, (10 :00- 19 :59 minutes en double mixte) l'équipe non fautive recevra un point additionnel et aura le choix de la première ou 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 :00 minutes (20 :00 minutes en double mixte), 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. Au cas où les pierres devraient être retirées pour la maintenance de la glace, (accord entre le chef-arbitre et le délégué technique WCF de l'événement), la manche (end) est rejouée.

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. 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.

Le lancer de la pierre est effectué de manière conventionnelle, avec le bras et la main, ou en utilisant une canne de lancer conforme à la réglementation du curling en fauteuil. 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.

(c) 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.

(d) Le balayage n'est pas autorisé.

(e) En cas d'infraction à la règle de lancer, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées seront replacées par l'équipe non fautive à l'endroit où elles se trouvaient avant violation.

(f) Lors des compétitions WCF en fauteuil roulant, chaque équipe doit avoir quatre joueurs lançant des pierres et être composée de joueurs des deux sexes à tout moment lors des parties. Une équipe violant cette règle sera déclarée forfait.

Si un joueur s'absente durant un end pour cause de maladie, accident ou toute autre circonstance (à l'exception d'une expulsion par un arbitre) :

(i) Ce joueur peut revenir en jeu, à condition de jouer toutes les pierres qui lui sont allouées.

(ii) Si les pierres de ce joueur doivent être jouées durant cet end, un remplaçant doit immédiatement entrer sur la glace dans la position du joueur qui a quitté, et l'équipe doit continuer à être composée des deux genres, à défaut la partie est perdue par forfait. Au début de l'end suivant l'équipe peut changer l'ordre de jeu si elle le veut (la nouvelle rotation de joueurs s'appliquera alors pour le reste de la partie).

(iii) Si le joueur qui a quitté a joué ses deux pierres, l'équipe doit faire entrer un remplaçant au début de l'end suivant et peut changer l'ordre de jeu si elle le souhaite (la nouvelle rotation de joueurs s'appliquera alors pour le reste de la partie), et le joueur remplacé ne peut plus entrer en jeu.

(g) Toutes les parties se dérouleront en 8 ends.

R14. CURLING DOUBLE MIXTE EN FAUTEUIL

- (a) Les règles du curling en fauteuil s'appliquent sauf R13 (g) : Au curling double mixte en fauteuil une équipe est composée de deux joueurs, un homme et une femme. Un remplaçant n'est pas autorisé. Une équipe sera forfait pour tous les matchs au cours desquels elle ne peut aligner ses deux joueurs pour la partie entière. Un coach et un autre officiel d'équipe seront autorisés pour chaque équipe.
- (b) Le curling double mixte en fauteuil se joue comme indiqué en R16, sauf R16(i), puisqu'aucun balayage n'est autorisé à quelque moment que ce soit au curling double mixte en fauteuil.
- (c) Les joueurs peuvent choisir en option (autre personne ne tenant le fauteuil ou le partenaire le tenant) d'avoir l'aide de l'assistant de jeu (IPA : Ice Player Assistant) pour tenir le fauteuil. Aucune réclamation ne sera reçue ensuite sur la façon dont l'IPA a tenu le fauteuil.
- (d) Les fauteuils roulants électriques ne sont pas autorisés, sauf si l'athlète utilise un fauteuil roulant électrique pour sa mobilité quotidienne.

R15. CURLING MIXTE

- (a) Une équipe est composée de deux joueurs masculins et de deux joueuses féminines, et les joueurs masculins et féminins doivent lancer les pierres alternativement (M,F,M,F ou F,M,F,M). Les remplaçants ne sont pas autorisés.
- (b) Si une équipe joue avec 3 joueurs, l'alternance des genres pour le lancer doit être maintenu (M,F,M ou F,M,F). Si ceci survient durant une partie, la rotation des lancers peut être changée pour respecter ce critère.
- (c) Le capitaine (skip) et vice-capitaine (vice skip) peut être quiconque de l'équipe, mais ils doivent être de sexes opposés.
- (d) Toutes les parties mixtes se jouent en 8 ends.
- (e) L'équipe peut avoir un coach et un autre officiel d'équipe. Seules ces personnes peuvent s'asseoir au banc des coaches.

R16. CURLING DOUBLE MIXTE

- (a) Une équipe est composée de deux joueurs, un homme et une femme. Les remplaçants ne sont pas autorisés. Une équipe qui ne joue pas une partie complète avec ses deux joueurs sera déclarée forfait. Un coach et un autre officiel d'équipe sont autorisés pour chaque équipe.
- (b) Le marquage des points sera le même qu'au curling classique. Les pierres « positionnées » qui sont placées au début de chaque end sont éligibles pour être comptées lors du marquage.
- (c) Chaque partie se déroulera en 8 ends.
- (d) Chaque équipe lancera 5 pierres par end. Le joueur qui lance la première pierre d'une équipe doit également lancer la dernière pierre de cet end. L'autre membre de l'équipe lancera les deuxième, troisième et quatrième pierres de cet end. Le joueur lançant la première pierre peut changer à chaque end.
- (e) Si avant le lancer de la quatrième pierre d'une manche (end) une pierre lancée provoque directement ou indirectement la mise hors-jeu d'une pierre précédemment jouée, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes pierres déplacées seront replacées par l'équipe non fautive dans les positions qu'elles occupaient avant l'occurrence de la faute.
- (f) Avant le début de chaque manche (end), une équipe placera sa pierre « positionnée » coté jeu, dans l'une des positions appelées A et B. La pierre « positionnée » de l'adversaire sera alors placée 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 (voir diagramme)
 - 1) Au point médian entre la hog-line et le bord le plus extérieur du début de la maison
 - 2) A 914 mm. (3 feet) du point central du côté de la maison
 - 3) A 914 mm. Du point central du côté de la ligne des cochons (hog line)

Selon les conditions de la glace, lorsque qu'un officiel d'arbitrage n'est pas disponible pour prendre la décision, les équipes détermineront 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 partagée en deux par la ligne médiane et à l'arrière du cercle des 4 pieds. (Voir diagramme).

(iii) Jeu de puissance (Power play) : Une fois par partie chaque équipe, lorsqu'elle a la décision du placement des pierres, peut utiliser l'option de jeu de puissance pour positionner ces pierres. La pierre dans la maison (B), qui appartient à l'équipe ayant la dernière pierre de cet end, est placée d'un côté ou de l'autre de la maison, le bord arrière de la pierre touchant la tee line, à l'endroit où se rencontrent les cercles des 8 et 10 pieds. La pierre de garde est positionnée du même côté de la piste, à la même distance que celle déterminée pour les gardes centrales (Voir diagramme). L'option de jeu de puissance ne peut être utilisée pour les extra-ends.

- (g) 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. En cas d'end nul suite à une mesure à égalité, l'équipe qui a la décision pour le placement des pierres « positionnées » ne change pas pour l'end suivant.

- (h) Si les pierres positionnées sont placées dans la mauvaise position :
- (I) Si l'erreur est découverte seulement après le lancer de la première pierre, l'end est rejoué.
 - (ii) Si l'erreur est découverte après que la deuxième pierre d'un end a été jouée, le jeu continue comme si'il n'y avait pas eu d'erreur.
- (i) L'équipe dont la pierre positionnée est placée en position A (Devant la maison) jouera la première pierre de cet end, et l'équipe dont la pierre est placée en position B (dans la maison) jouera la deuxième pierre de cet end.
- (j) Lorsqu'une équipe procède au lancer, le joueur qui ne lance pas peut se trouver n'importe où sur la piste utilisée par son équipe. 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 tee line côté jeu. Ceci est applicable à toutes les pierres lancées par l'équipe, y compris le tir à la cible.
- (k) En cas de violation de la règle du lancer, la pierre lancée sera retirée du jeu et les toutes pierres déplacées sont replacées dans leur position d'avant violation 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, cependant le joueur qui a délivré la première pierre de cette manche ne peut délivrer qu'un maximum de deux pierre au cours de cette manche.
- (l) Si une manche doit être rejouée, les choix de la manche d'origine (par exemple position des pierres positionnées, ordre de lancer) doivent demeurer telles qu'ils étaient pour la manche « d'origine ».

Figure No. 1 - Centre Guard

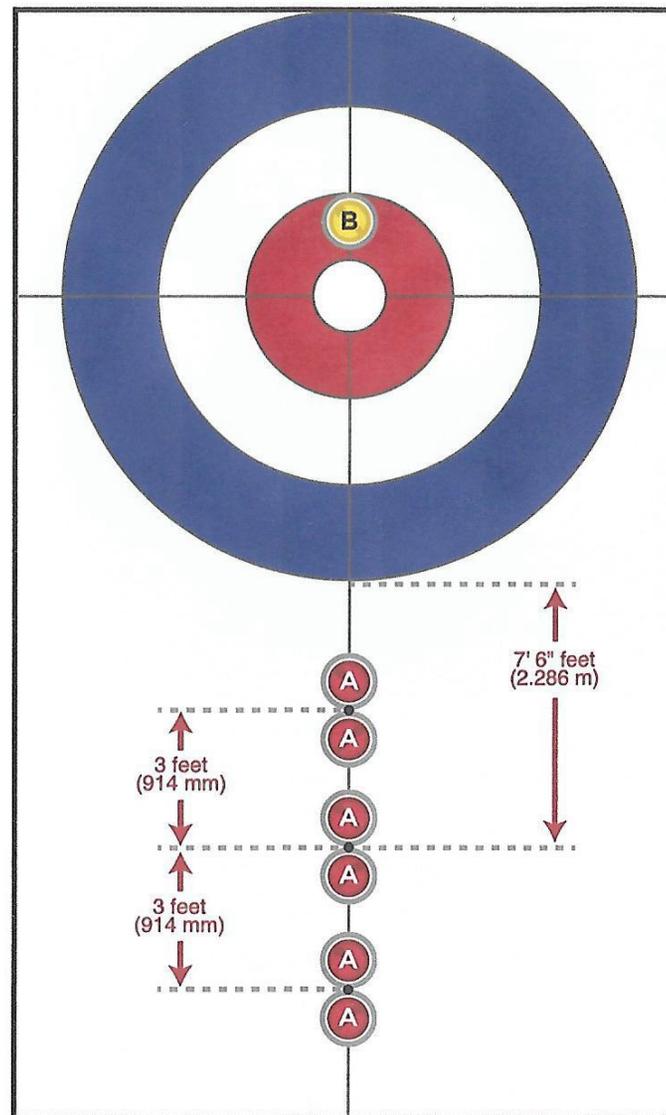
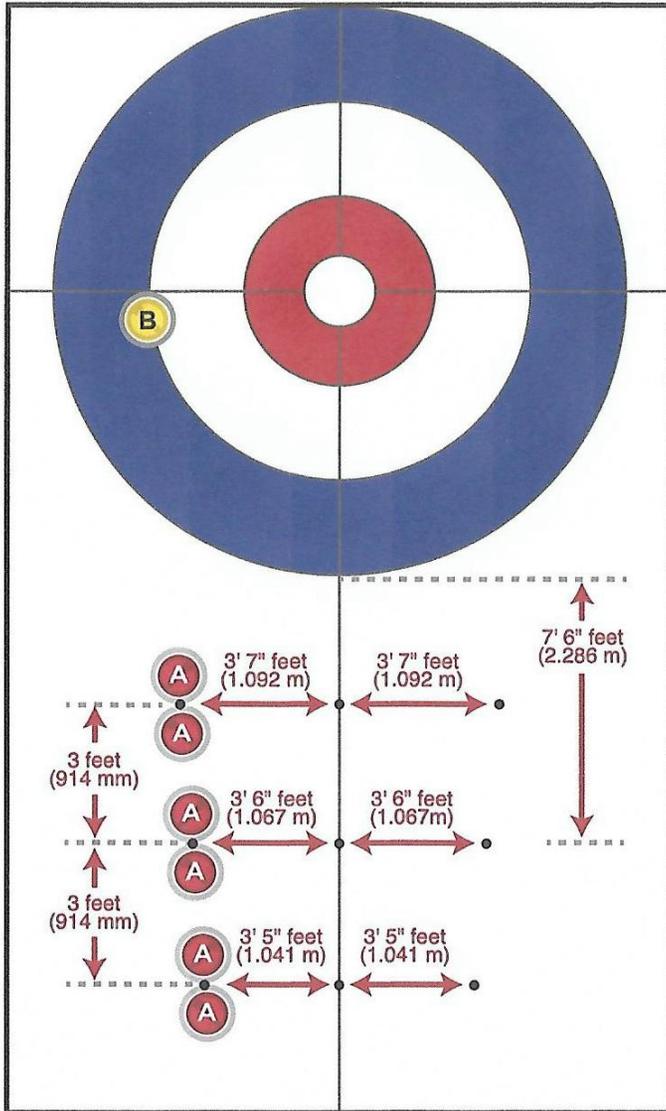


Figure No. 2 - Power Play Option



R17. SUBSTANCES PROHIBÉES

L'utilisation de toutes drogues pouvant améliorer les performances, utilisées sans exemption thérapeutique prises consciemment ou non, va contre l'éthique et est interdite. Si un tel usage était constaté, le(s) joueur(s) sera disqualifié de la compétition, son association sera informée et une autre suspension pourrait survenir.

R18. 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) Le bureau exécutif de la WCF peut supprimer une équipe ou une association membre d'un événement WCF si, de la seule opinion du bureau, leur présence au championnat pourrait lui porter préjudice ou mettre la sécurité des participants ou la bonne tenue de l'événement en péril.
- (c) Les dates des compétitions WCF sont déterminées par le bureau exécutif de la WCF.
- (d) Les calendriers des jeux et des événements sont déterminés par la WCF en conjonction avec le comité organisateur.
- (e) Il est interdit de fumer ou de vapoter dans l'aire de compétition des compétitions organisées par la WCF.
- (f) 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.
- (g) Toutes variations des dimensions de piste recommandées doivent être approuvées par la WCF.
- (h) 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 5 joueurs (2 en double mixte , 4 en mixte) et leur coach reçoivent des médailles et sont admis sur le podium. Pour les Jeux Olympiques d'hiver, les Jeux Olympiques de la Jeunesse et les jeux paralympiques d'hiver, seuls les joueurs 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 et leurs officiels pour chaque événement doivent être désignés au moins quatorze jours avant le début de la compétition. Tout changement/ ajout doit être-déclaré avant la fin du team meeting.
- (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 précédant immédiatement la (les) compétition(s).
- (f) Pour être éligible pour jouer aux championnats du monde vétérans (WVCC) 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 précédant celle au cours de laquelle la compétition doit se dérouler.
- (g) Pour être éligible pour jouer aux championnats du monde en fauteuil roulant (WWHCC et WWHMDCC) et aux compétitions qualificatives, un joueur doit remplir les règles d'éligibilité fixées par les règles WCF.
- (h) Pour être éligible à être un officiel d'équipe lors des compétitions WCF, un officiel ne doit pas être âgé de moins de 16 ans au 30 juin de l'année précédant celle au cours de laquelle la compétition est programmée.
- (i) Un joueur et un officiel d'équipe doivent assister à la réunion des équipes (team meeting). Si une équipe n'a pas désigné d'officiel, deux joueurs doivent assister à la réunion. 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. Si une équipe a accrédité un traducteur, cette personne peut également participer. Pour les équipes participant aux matchs d'après round-robin, obligation pour un ou deux membres de l'équipe (joueurs et/ou coach) d'assister à la réunion pour le play-off, ou l'équipe perd les choix (premier ou deuxième entraînement, couleur des pierres etc.) auxquels elle aurait normalement eu droit.

- (j) 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 team leader/ l'entraîneur national/le traducteur si nécessaire, sont également inscrits. En cas de changement, une nouvelle feuille de match (papier ou électronique) est soumise au chef arbitre au moins 15 minutes avant l'échauffement précédant la partie.
- (k) Une équipe doit commencer une compétition avec quatre joueurs (deux pour le double mixte) lançant des pierres. Une équipe sera forfait à chaque partie au début d'une compétition, jusqu'à ce qu'elle puisse débiter une partie avec 4 joueurs. Dans des circonstances exceptionnelles, et avec l'approbation d'un panel de trois personnes (Le directeur de compétition ou son représentant, le délégué technique de la compétition et le chef-arbitre de la compétition), une équipe peut débiter une compétition avec trois joueurs. Si nécessaire un appel peut être fait auprès du (de la) Président(e) de la WCF ou de son représentant.
- (l) Lorsqu'un match est en cours, 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 d'équipe. Cette restriction s'applique à toute communication verbale, visuelle, écrite et électronique, y compris les tentatives de signaler la demande d'un temps mort d'équipe. 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. Durant la partie il n'y aura aucune communication non autorisée ou diffusion quelconque entre le banc des coaches et toute personne qui n'est pas assise dans ce périmètre désigné. Les coaches et autres personnel d'équipe assis sur le banc des coaches ne peuvent regarder ou écouter d'émissions. Pour toute violation la personne fautive sera renvoyée du banc des coaches pour la partie concernée.
- (m) 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. Sauf accord contraire de la WCF, un uniforme de couleur claire sera majoritairement de couleur blanche ou jaune. Le devant et l'arrière de l'uniforme doivent comporter au moins 70% de blanc ou jaune. L'approbation pour une couleur alternative doit être demandée au moins huit semaines avant une compétition ou peut être demandée en début de saison pour plusieurs compétitions.
- (b) Chaque chemise et veste/lainage porte le nom du joueur en lettres de 5,08 cm. (2-in.) ou plus, 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. Le code d'habillement de la WCF se trouve dans ce livre.
- (d) Tout joueur ou coach ne portant pas la tenue de jeu appropriée sera interdit d'aire de jeu et de banc des coaches.
- (e) Chaque joueur doit déclarer un instrument de balayage conforme aux règles au début du match, et seul ce joueur peut utiliser cet instrument. Pénalité : Si un joueur balaye une pierre avec l'instrument de balayage d'une autre personne, la pierre sera retirée du jeu. Si un joueur balaye une pierre adverse avec l'instrument de balayage d'une autre personne la pierre

sera placée par l'équipe non fautive où elle se serait arrêtée si l'infraction n'avait pas eu lieu.

- (f) Les joueurs ne peuvent pas changer leur brosse pendant une partie, sauf autorisation expresse du chef-arbitre. Si un changement intervenait sans autorisation, l'équipe perdrait le match par forfait.
- (g) Si un remplaçant entre en jeu, il doit utiliser la brosse (tête de balai) du joueur qu'il remplace. Pénalité : Si une nouvelle brosse est utilisée pour cette partie, l'équipe perd le match par forfait.
- (h) Tout équipement utilisé dans l'aire de jeu lors de compétitions WCF doit être conforme à la déclaration de principes de la WCF pour l'équipement de compétition, tels que définis et publiés sur le site internet de la WCF. Les raisons pour qu'un équipement puisse ne pas être approuvé incluent, mais ne se limitent pas à : Dommages à la surface de la glace, non-respect des règles ou standards (par exemple outils de communication électronique), matériels de mesure des performances qui donnent un avantage anormal, défaut d'enregistrement du matériel au bureau de la WCF dans les délais impartis.
- (i) Pénalité pour l'utilisation lors de compétitions WCF de matériels ne se conformant pas à la déclaration de principes de la WCF pour l'équipement de compétition :
 - (i) Première faute d'une équipe durant une compétition – Le joueur est disqualifié de la compétition et l'équipe perd le match par forfait
 - (ii) Deuxième faute d'équipe durant une compétition – L'équipe est éliminée de la compétition et tous les joueurs ne pourront jouer en compétition WCF pour une période de 12 mois.
- (j) Pour l'équipement du curling en fauteuil roulant, merci de voir le règlement du curling en fauteuil roulant.

C4. ENTRAINEMENT 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) La durée de l'entraînement d'avant-match est normalement de 7 minutes pour le double-mixte et 9 minutes pour tout autre événement. L'heure de début de l'entraînement d'avant-match sera communiqué lors du team meeting.
- (c) Le calendrier pour les entraînements d'avant-match sera prédéterminé dans la mesure du possible, en se basant sur le critère que chaque équipe s'entraîne un même nombre de fois en premier et en deuxième. Pour les parties de round-robin où cela ne peut être prédéterminé on aura recours à un pile ou face.
- (d) Lors des parties d'après round-robin, lorsque la dernière pierre du premier end a été prédéterminée, l'équipe lançant la dernière pierre du premier end s'entraîne en premier.
- (e) 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 8 ends doit être joué lors du tour final et un minimum de 6 ends pour toutes les autres parties.
- (b) Dans les compétitions prévues en 8 manches (ends), un minimum de 6 manches (ends) doit être joué.

C6. CHRONOMETRAGE DES PARTIES

- (a) 38 minutes de temps de réflexion sont allouées à chaque équipe pour une partie en 10 manches (ends), 30 minutes pour 8 ends (38 minutes pour le curling en fauteuil, 30 minutes en double mixte en fauteuil et 22 minutes pour

le double mixte). Ce temps est enregistré et visible pour les équipes et les coachs durant toute la partie.

(b) Lorsqu'une équipe retarde le début d'une partie, le temps de jeu alloué à chaque équipe est minoré de 3 minutes 45 secondes (4 minutes 45 secondes pour le curling en fauteuil, 3 minutes 45 secondes en double mixte en fauteuil et 2 minutes 45 pour le double mixte) pour chaque end considéré comme joué (la règle de curling R11 (i) est appliqué.

(c) Lorsque des manches supplémentaires (extra-ends) sont nécessaires, les chronomètres de la partie sont réinitialisés et chaque équipe reçoit 4 minutes 30 de temps de jeu pour chaque manche supplémentaire (extra-end) (6 minutes pour le curling en fauteuil, 4 minutes 30 secondes en double mixte en fauteuil et 3 minutes pour le double mixte).

(d) La partie, et chaque end démarrent lorsque le temps de pause alloué est expiré. Le chronomètre de jeu de l'équipe qui lance ne courra pas au début de la partie/end sauf si cette équipe retarde le jeu (pas de mouvement vers l'avant dans le hack ou pierre non lâchée de la canne de lancer) auquel cas son chronomètre sera mis en route. S'il n'y a pas de retard, le premier chronomètre mis en route sera celui de l'équipe qui lance la deuxième pierre.

(e) Une fois respectés tous les critères ci-dessous, l'équipe qui ne lance pas devient l'équipe qui lance et son chronomètre est mis en route lorsque :

(i) Toutes les pierres en jeu se sont arrêtées ou ont traversé la ligne de fond et

(ii) Les pierres qui ont été déplacées suite à une infraction par l'équipe qui lance ont été replacées dans leur position d'avant violation et

(iii) L'aire de jeu a été libérée pour l'autre équipe, que la personne en charge de la maison s'est retirée derrière la ligne de fond et que le lanceur et les balayeurs se sont positionnés sur les côtés de la piste.

(f) Le chronomètre d'une équipe s'arrête lorsque la pierre a atteint la tee-line (hog line en curling en fauteuil) côté lancer.

(g) Une équipe ne peut lancer que lorsque son chronomètre est en fonction ou prêt à être mis en fonction.

(h) Si des pierres doivent être repositionnées suite à un incident causé par une force extérieure, les chronomètres des deux équipes sont arrêtés.

(i) Les chronomètres de jeu sont stoppés à chaque fois qu'un arbitre intervient.

(j) Après que les équipes se soient accordées sur le score d'un end intervient une pause au cours de laquelle les deux chronomètres de jeu sont stoppés. 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 ou lorsque la pierre lancée atteint la tee line (hog line pour le curling en fauteuil). La première pierre ne peut être lancée avant qu'il ne reste que 10 secondes ou moins 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 (j) En double-mixte, lorsque les joueurs sont responsables du placement des pierres stationnaires avant chaque end, 30 secondes seront ajoutées au temps entre les ends.

Les équipes peuvent communiquer avec leur leur coach, leur remplaçant ou tout autre officiel de l'équipe si les conditions d'organisation le permettent.

(ii) 5 Minutes à la fin de la manche (end) qui définit le milieu de la partie. Les équipes sont autorisées à se rencontrer, à l'intérieur de l'aire de jeu avec tout joueur et officiel d'équipe autorisé à être sur le banc des coachs pour cette partie.

(k) 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.

(l) Si une manche (end) doit être rejouée, les chronomètres de jeu sont réajustés au temps relevé à la fin de la manche (end) précédente.

(m) 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 ou hog line pour le curling en fauteuil) coté lancer dans les 45 secondes, la pierre est immédiatement retirée du jeu.

(n) 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.

(o) Une équipe dont le chronomètre ne s'est pas arrêté suite à une erreur de chronométrage verra le double du temps constaté additionné à son chronomètre.

(p) Une équipe dont le chronomètre n'a pas décompté le temps suite à une erreur de chronométrage (Chronomètre ne fonctionnant pas) n'aura pas de temps déduit de son chronométrage, mais le même laps de temps sera ajouté à celui de l'équipe adverse.

C7. TEMPS MORTS D'ÉQUIPE/ TEMPS MORTS TECHNIQUES

- (a) Un temps mort d'équipe sera autorisé lors de toutes compétitions WCF, que le jeu soit chronométré ou pas.
- (b) Chaque équipe peut demander un temps mort d'équipe de 60 secondes du coach lors de chaque partie, et un temps mort d'équipe de 60 secondes lors de chaque manche supplémentaire (extra end).
- (c) Les procédures pour les temps morts d'équipe sont les suivantes :
 - (i) Seuls les joueurs sur la glace peuvent demander un temps mort d'équipe.
 - (ii) Un temps mort d'équipe peut être demandée par n'importe quel membre de l'équipe présent sur la glace uniquement lorsque le son chronomètre de jeu est en route. Les joueurs signalent un temps mort d'équipe en formant un T avec leurs mains.
 - (iii) Un temps mort d'équipe (lorsque le chronomètre est arrêté), débute dès que le temps mort est demandé et consiste en un « temps de trajet » plus 60 secondes pour atteindre l'équipe. La durée du temps de trajet sera déterminée par le chef arbitre pour chaque événement et sera donné à chaque équipe, qu'elle ait ou non un coach, et qu'il vienne ou pas sur l'aire de jeu.

(iv) Une seule personne, appartenant à l'équipe ayant demandé Le temps mort d'équipe et qui est assise dans l'aire désignée pour les coachs, et un traducteur, si nécessaire, sont autorisés à rencontrer l'équipe. Cette ou ces personne(s) si un traducteur est nécessaire, suivront le chemin d'équipe établi. Les 60 secondes de temps mort d'équipe commencent 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 avant la fin du temps mort d'équipe.

(vi) Lorsque le temps mort est terminé, la (les) personne (s) venue (s) du banc des coachs doit s'arrêter de converser avec l'équipe et quitter immédiatement l'aire de jeu.

- (d) Un temps mort technique peut être demandé par une équipe pour réclamer une décision pour une blessure ou dans d'autres circonstances similaires. Les chronomètres de jeu sont stoppés durant les temps morts techniques.

C8. ALLOCATION DES PIERRES/TIR A LA CIBLE

- (a) L'équipe inscrite en premier sur le calendrier des parties du premier tour (round robin) joue les pierres avec les poignées de couleur foncée; l'équipe inscrite deuxième joue les pierres avec les poignées de couleur claire.
- (b) Pour les parties nécessitant le tir à la cible individuel (Last stone draw – LSD), à la fin de l'échauffement d'avant match, deux pierres selon lancées au dolly. Par des joueurs différents – La première curlant dans le sens des aiguilles d'une montre, la deuxième dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un remplaçant effectuant un tir à la cible ou balayant n'est pas obligé de jouer la partie. le balayage est autorisé (sauf au curling en fauteuil). En double mixte les deux joueurs doivent être sur la glace, et pour tous les autres événements un minimum de trois joueurs doit être sur la glace. Si tel n'est pas le cas la (les) pierre(s) de tir à la cible serait(ent) enregistrée(s) à la distance maximum. La première pierre sera mesurée puis retirée du jeu avant le lancer de la deuxième. Les distances de chaque pierre seront additionnées et donneront à l'équipe son total de tir à la cible pour la partie. L'équipe obtenant le

Plus petit total a le choix de la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si les totaux des tirs à la cible pour les deux équipes sont les mêmes, les tirs à la cible individuels sont comparés et le meilleur a le choix de la première ou la dernière pierre du premier end. Lorsque les deux équipes ont les mêmes distances de tirs à la cible individuels, un pile ou face sera effectué pour décider de ce choix.

(c) Les distances des tirs à la cible seront mesurées et enregistrées de la manière suivante :

(i) Toutes les mesures seront effectuées du tee à la partie de la pierre la plus proche, mais les distances des tirs à la cible seront exprimées en centimètres du tee au centre de la pierre.

(ii) Le rayon officiel à utiliser pour les championnats WCF est 142 mm.

(iii) Il faut ajouter le rayon de 142 mm. à toutes mesures obtenues.

Cela signifie que pour une pierre hors de la maison la distance est de 1,854 m. + 142mm. = 1.996 m.

(iv) Les pierres couvrant le tee seront mesurées à partir de deux points (trous) au bord du cercle des 4 pieds. Ces deux endroits forment un angle à 90° par rapport au trou central et sont à 610 mm. (deux pieds) du trou central.

(d) Le nombre de pierres de tir à la cible, et le nombre de lancers dans le sens et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre seront déterminés pour chaque compétition suivant le nombre de rencontres du round-robin. Sur la base de la feuille de match d'origine, les quatre joueurs (2 en double mixte) doivent effectuer le nombre minimum de lancers. En cas de violation de cette règle et que les obligations minimum ne soient pas effectuées, les tirs à la cible correspondants seront enregistrés à 1,996 m.

(i) Les pierres de tir à la cible lancées par un remplaçant ne peuvent être combinées à la fin des parties prises en compte pour le calcul du DSC qu'avec celles d'un seul autre joueur, de manière à ce que ce joueur ait effectué le minimum requis de tirs à la cible.

(ii) Si une équipe joue une compétition entière avec seulement trois joueurs, les pierres de tir à la cible du joueur manquant sont équitablement partagées entre les trois autres joueurs.

(iii) Si une équipe débute une compétition avec quatre joueurs mais que, pour quelque raison que ce soit, un joueur ne peut effectuer le minimum requis de tirs à la cible, chacune de ses pierres non lancée sera enregistrée à 1,996 m.

Matches de round-robin pris en compte	Nombre de pierres de tir à la cible prise en compte	Minimum pour chaque joueur
3	6	Une pierre Des 4 requises par équipe 2 sam* et 2 siam*
4	8	2 pierres, 1 sam + 1 siam
5	10	2 pierres, 1 sam + 1 siam
6	12	2 pierres, 1 sam + 1 siam
7	14	3 pierres, minimum 1 sam + 1 siam
8	16	3 pierres, minimum 1 sam + 1 siam
9	18	4 pierres, 2 sam + 2 siam
10	20	4 pierres, 2 sam + 2 siam
11	22	4 pierres, 2 sam + 2 siam
12	24	5 pierres, minimum 2 sam + 2 siam
13	26	6 pierres, minimum 3 sam + minimum 3 siam

- (e) En double mixte et double mixte en fauteuil chacun des joueurs lance le même nombre de pierres dans le sens et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. En cas de nombre de parties impair, une variation d'une rotation par joueur se produira.
- (f) Lorsqu'un premier tour (round robin) –(un groupe)- a lieu dans des compétitions WCF, chaque équipe rencontrant toutes les autres, la couleur des pierres et la première pierre de la première manche (end) du tour final est déterminée comme suit :
- (i) L'équipe avec le meilleur ratio victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres et de la 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 couleur des pierres ou de la première ou dernière pierre de la première manche (end);
- (g) Au cours des compétitions WCF, lorsque les équipes jouent un round- robin en poules séparées, pour les matchs d'après round-robin, C 8 (f) sera utilisé si les équipes sont du même groupe, l'équipe avec le meilleur tir à la cible collectif (dsc) a le choix du premier ou deuxième entraînement ou de la couleur des pierres. La pratique habituelle du tir à la cible s'applique alors (sans exigence minimum) et détermine quelle équipe aura le choix de la première ou de la dernière pierre du premier end.
- (h) Lors des compétitions WCF, si les équipes jouent en deux groupes et que 6 équipes sont qualifiées pour les play-offs le choix de la couleur de poignée et de jouer la première ou deuxième pierre de la première manche (end) est déterminé comme suit :
- (i) Lorsque l'équipe classée première d'un groupe rencontre l'équipe classée deuxième ou troisième, l'équipe classée première a le choix de la couleur de pierre et de jouer la première ou dernière pierre de la première manche (end). Si une équipe classée première rencontre l'autre équipe classée première, l'équipe avec la moyenne des tirs à la cible (DSC) la plus faible a le choix soit du premier ou deuxième entraînement, soit de la couleur de poignée. La procédure normale de tir à la cible (sans exigence minimum) déterminera quelle équipe a le choix de la première ou dernière pierre du premier end.
 - (ii) Lorsque l'équipe classée deuxième d'un groupe rencontre l'équipe classée troisième, l'équipe classée deuxième a le choix soit du premier ou deuxième entraînement, soit de la couleur de pierre et de jouer la première ou dernière pierre de la première manche (end) . Si une équipe classée deuxième rencontre l'autre équipe classée deuxième, l'équipe avec la moyenne des tirs à la cible (DSC) la plus faible a le choix de la couleur de poignée. La procédure normale de tir à la cible (sans exigence minimum) déterminera quelle équipe a le choix de la première ou dernière pierre du premier end.
 - (iii) Si une équipe classée troisième rencontre l'autre équipe classée troisième, l'équipe avec la moyenne des tirs à la cible (DSC) la plus faible a le choix soit du premier ou deuxième entraînement, soit de la couleur de poignée. La procédure normale de tir à la cible (sans exigence minimum) déterminera quelle équipe a le choix de la première ou dernière pierre du premier end.
- (i) Lorsqu'un double round-robin en un groupe est joué en compétitions WCF, la couleur des pierres et la première pierre du premier end du play-off est déterminée comme suit :
- (i) L'équipe avec le meilleur ratio de victoires/défaites a le choix de la couleur des pierres et de jouer la première ou dernière pierre de la première manche (end).
 - (ii) Si les deux équipes ont le même ratio de victoires/défaites et qu'une équipe a remporté ses deux matchs face à l'autre en round-robin, cette équipe a le choix de la couleur des pierres et de la première ou dernière pierre de la première manche (end).
 - (iii) Si les deux équipes ont le même ratio de victoires/défaites et que chacune l'a emporté une fois face à l'autre en round-robin l'équipe avec la meilleure moyenne de tir à la cible (DSC) a le choix soit de la couleur des pierres, soit de la première ou dernière pierre de la première manche (end).

C9. PROCEDURE DE CLASSEMENT DES EQUIPES/TIR A LA CIBLE COLLECTIF (DSC)

- (a) Lors de la phase de round-robin d'un événement, les équipes à égalité de victoires/défaites seront classées à égalité et listées par ordre alphabétique, par leur code de trois lettres. Les équipes n'ayant pas encore joué sont classées en dernier sans rang et listées dans l'ordre de leur code de trois lettres.
- (b) Les critères suivants (dans l'ordre) seront utilisés pour classer les équipes à la fin du round robin (Un groupe) :
- (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 les résultats des rencontres entre les équipes à égalité déterminera leur classement (Si cette procédure permet un classement pour certaines équipes mais pas toutes, alors les résultats des rencontres entre les équipes encore à égalité déterminera le classement) ;
 - (iv) Pour les équipes restantes, dont le classement ne peut être déterminé ni par (i) ou (ii) ou (iii), le classement est déterminé par le tir à la cible collectif (DSC) décrit en (e).
- © Lorsque les équipes s'affrontent dans des groupes séparés et que le classement fusionné est utilisé pour déterminer le classement pour les matchs d'après round-robin, le classement sera établi en comparant les tirs à la cible des équipes de tous les groupes ayant le même classement, le meilleur tir à la cible étant classé devant.
- d) Les critères suivants seront utilisés pour classer les équipes au terme d'un événement :
- I) Lors des événements sans play-off le classement final est déterminé par ce qui est décrit en (b), et si nécessaire par d (v)
 - II) Lors des événements avec play-off, le classement final est déterminé par le système de play-off utilisé et ce qui est décrit en d (iii), (iv) et (v)
 - III) Lors d'événements sans points de qualification Olympique ou Paralympique et où une seule défaite élimine l'équipe, les équipes éliminées durant la même session seront classées à égalité et listées par ordre alphabétique selon leur code de trois lettres.

- I) Lors d'événements avec points de qualification Olympiques ou Paralympique où une seule défaite élimine une équipe de l'événement, les équipes éliminées au cours de la même session seront classées comme suit :
- Si toutes les équipes proviennent du même groupe, elles seront classées dans le même ordre qu'après le round-robin.
 - Si les équipes proviennent de groupes différents, elles joueront un ou plusieurs matchs de classement, selon le nombre d'équipes concernées, pour déterminer le classement final.
 - Pour le cas où la session concerne la relégation de l'événement, aucun match de classement ne sera joué et le classement final des équipes sera déterminé comme décrit en (v).
- (V) Lorsque des équipes jouent dans des groupes différents et ne se qualifient pas pour les play-offs, le classement final sera déterminé en comparant les tirs à la cible collectifs (DSC) des équipes ayant le même classement dans chaque groupe, le meilleur tir à la cible collectif (DSC) étant classé devant.
- (e) Si une ou plusieurs équipes ne peuvent commencer, finir ou sont disqualifiées lors d'un événement, ce qui suit sera appliqué :
- (i) Une équipe ne commence pas (DNS)
 - Si le calendrier est remodelé, l'équipe n'est listée nulle part.
 - Si le calendrier ne peut être remodelé, l'équipe est classée dernière avec la mention DNS. Si plusieurs équipes n'ont pas commencé, les équipes seront listées par ordre alphabétique selon leur code de trois lettres.
 - (ii) Si une partie d'après round-robin déterminante pour le classement final ne peut être jouée car les deux équipes ne sont pas en mesure de jouer, les équipes seront classées à égalité à la place la plus haute et listées avec leur code à 3 lettres. La seule exception à cela serait si le classement détermine également la promotion/relégation. Dans ce cas les équipes seraient toujours classées à égalité à la place la plus haute mais la décision de promotion/relégation sera basée sur quelle équipe était la mieux classée à la fin du round-robin de l'événement.
 - (iii) Une équipe ne finit pas la compétition (DNF)
 - Pendant le round-robin, si une équipe ne finit pas tous ses matchs programmés, Toutes les parties jouées conservent leurs résultats, tous les autres matchs sont forfaits et l'équipe est classée selon la règle C9.

-Après la fin du round-robin, tous les matchs joués conservent leurs résultats. Si l'équipe est qualifiée pour le début des play-offs, l'équipe est classée au rang le plus élevé des équipes hors play-offs et les autres équipes en position supérieure comblent le classement. Ce changement doit intervenir deux heures au moins avant l'heure programmée du play-off. Si cela ne peut être fait, son prochain adversaire gagne par forfait.

Pendant les play-offs, l'équipe est forfait du (des) parties et est classée en conséquence.

(iv) Une équipe est disqualifiée d'une compétition, disqualifiée (DSQ) ou disqualifiée pour comportement anti-sportif (DQB)

-Pendant le round-robin, tous les résultats d'une équipe DSQ ou DQB seront retirés, l'équipe classée dernière avec la mention DSQ ou DQB

-Après la fin du round-robin tous les résultats d'une équipe DSQ ou DBQ seront retirés. L'équipe est listée dernière avec la mention DSQ ou DBQ.

-Pendant les play-offs, l'équipe est forfait de la partie et est listée dernière avec la mention DSQ ou DBQ. Le résultat final de sa dernière partie est changé en W/L.

- Après la compétition l'équipe est listée dernière avec le commentaire « DSQ » ou « DBQ ». Le résultat final de sa dernière partie est transformé en W/L.

-S'il y a plus d'une équipe disqualifiée, les équipes seront listées dernières par ordre alphabétique de leur code de trois lettres.

(v) S'il y a plus d'une équipe qui est listée par (i), (iii) ou (iv), les équipes seront listées dans l'ordre suivant : DNS, DSQ et DQB et ne recevront pas de points.

(vi) Les points du classement mondial ou de qualification seront alloués aux équipes qui sont DNF selon leur classement final. Les équipes qui sont DNS, DSQ ou DQB ne recevront aucun point.

(f) Le tir à la cible collectif est la distance moyenne de tous les tirs à la cible individuels joués par une équipe durant le round-robin, à l'exclusion du(des) résultats les moins bons comme détaillé en (ii) et (iii) ci-dessous.

- (i) L'équipe avec le résultat le plus bas du tir à la cible collectif (DSC) obtient le meilleur classement. Si les DSC sont égaux l'équipe avec le meilleur tir à la cible individuel (LSD) non égal retenu obtient le meilleur classement. Au cas où tous les tirs à la cible individuels retenus sont égaux, l'association membre la mieux classée au classement mondial officiel WCF est classée devant.
- (ii) Si l'on prend en compte 11 pierres individuelles ou moins, seul le résultat le moins favorable est automatiquement éliminé pour le calcul de la distance moyenne. Si plus de 11 pierres individuelles sont prises en compte, les deux résultats les moins favorables seront éliminés pour calculer la distance moyenne.
- (iii) S'il y a plus d'un groupe et que ces groupes soient de tailles différentes, de façon à s'assurer que le tir à la cible collectif (DSC) est calculé de la même manière, seuls les tirs à la cible individuels (LSD) du premier « nombre égal » de parties seront utilisés. Sur la base de la feuille de composition d'équipe d'origine, les quatre joueurs (deux en double mixte) doivent effectuer le nombre minimum de tirs à la cible individuels (LSD) durant le premier « nombre égal » de parties.

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 durant une compétition 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 du chef-arbitre (ou en son absence l'official délégué en tant que chef-arbitre) 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 aux organisations de curling en ayant le pouvoir la disqualification ou la suspension d'un joueur, coach ou officiel d'équipe des compétitions en cours ou futures.

COMPÉTITIONS – SYSTEMES DE QUALIFICATION

Pour toutes les compétitions à groupes multiples, les tableaux sont établis sur le classement des trois années précédentes. Les associations membres qui n'ont pas participé à ces événements seront classées en bas de liste selon le classement mondial officiel WCF.

Jeux Olympiques d'hiver (OWG)– Hommes et dames

10 équipes pour chaque sexe. Le système de qualification fera l'objet d'une approbation entre le CIO et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par le CIO.

- 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 Olympiques d'hiver (OWG) – Double mixte

10 équipes. Le système de qualification fera l'objet d'une approbation entre le CIO et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par le CIO.

- 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.

Tournoi de qualification Olympique(OQE)- hommes et dames

Le système de qualification fera l'objet d'une approbation entre le CIO et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par le CIO.

Tournoi de qualification pré- Olympique PRE-OQE)- hommes et dames

Le système de qualification fera l'objet d'une approbation entre le CIO et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par le CIO.

Tournoi de qualification Olympique – Double mixte

Le système de qualification fera l'objet d'une approbation entre le CIO et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par le CIO.

Jeux paralympiques d'hiver – Equipes mixtes

- 12 équipes...le système de qualification sera décidé entre le comité international Paralympique (CIP) et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par le CIP.
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un round-robin pour déterminer les quatre équipes les mieux classées.
Tour final : Demi-finales 1 v 4 et 2 v 3 ; les gagnants jouent la finale (pour les médailles d'or et d'argent), les perdants jouent pour la médaille de bronze.

Jeux Olympiques d'hiver de la jeunesse

Le système de qualification fera l'objet d'une approbation entre le CIO et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par le CIO.

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

- 13 équipes (Processus de qualification expliqué page 53).
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round-robin), pour déterminer les six équipes les mieux classées.

Tour final : Les équipes classées première et deuxième sont qualifiées pour les demi-finales. Les équipes classées de la troisième à la sixième place jouent des parties de qualification (3 vs 6 et 4 vs 5). Les vainqueurs de ces parties de qualification sont qualifiés pour les demi-finales. L'équipe classée première jouera le vainqueur du match 4 vs 5 et l'équipe classée deuxième jouera contre le vainqueur du match 3 vs 6. Les vainqueurs des demi-finales jouent la finale pour l'or et les vaincus jouent pour la médaille de bronze.

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

- 10 équipes pour chaque sexe... Une équipe de l'association/fédération hôte, les 6 associations/fédérations les mieux classées aux championnats du monde juniors précédents et les 3 mieux classées du WJBCC précédent.
- 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 1 vs et 2 vs 3. Les vainqueurs jouent la finale et les vaincus jouent pour la médaille de bronze.

Championnats du monde Junior "B" de Curling (WJBCC) – Juniors Garçons et filles

- Ouvert aux équipes juniors de toutes les nations membres de la WCF qui ne sont pas encore qualifiées pour le prochain WJCC. Cette compétition qualifie 3 nations membres.

La Fédération mondiale de Curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu selon le nombre d'inscriptions et de pistes de glace disponibles. Le format est mis en place de manière de donner à chaque équipe une chance de remporter le championnat et de jouer un nombre de parties approprié.

Jeux universitaires d'hiver (WUG) – Hommes et dames étudiants universitaires

Le système de qualification fera l'objet d'une approbation entre la FISU et la WCF. Il sera publié sur le site internet de la WCF dès qu'il aura été approuvé par la FISU.

Championnats du Monde de curling en fauteuil roulant (WWhCC) – Equipes mixtes

- 12 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 du championnat du monde B de curling en fauteuil (WWhBCC) .
- Les équipes sont placées dans un groupe et jouent un premier tour en se rencontrant toutes (round robin) pour déterminer les six équipes les mieux classées.

Tour final : Les équipes classées première et deuxième sont qualifiées pour les demi-finales. Les équipes classées de la troisième à la sixième place jouent des parties de qualification (3 vs 6 et 4 vs 5). Les vainqueurs de ces parties de qualification sont qualifiés pour les demi-finales. L'équipe classée première jouera le vainqueur du match 4 vs 5 et l'équipe classée deuxième jouera contre le vainqueur du match 3 vs 6. Les vainqueurs des demi-finales jouent la finale pour l'or et les vaincus jouent pour la médaille de bronze.

Championnat du Monde B en fauteuil roulant (WWhBCC)- Equipes mixtes

- Ouvert aux équipes des associations qui ne sont pas encore qualifiées pour le prochain WWCC. Trois nations membres seront qualifiées lors de cet événement.
- La Fédération mondiale de Curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu selon le nombre d'inscriptions et de pistes de glace disponibles. Le format est mis en place de manière de donner à chaque équipe une chance de remporter le championnat et de jouer un nombre de parties approprié.

Championnat du monde double-mixte en fauteuil roulant (WWhMDCC)

- Ouvert aux équipes de toutes les associations membres de la WCF. L'équipe d'une association est composée de curleurs qui sont membres reconnus de cette association et qui remplissent les critères d'éligibilité pour jouer pour cette association.
- La Fédération mondiale de Curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu selon le nombre d'inscriptions et de pistes de glace disponibles. Le format est mis en place de manière de donner à chaque équipe une chance de remporter le championnat et de jouer un nombre de parties approprié.

Championnat du monde de curling double-mixte (WMDCC)

- 20 équipes...16 équipes des associations qualifiées lors du mondial double-mixte précédent + 4 équipes des associations qui se sont qualifiées lors du tournoi de qualification au mondial double-mixte.
- Les équipes sont placées dans deux groupes jouant un round-robin pour déterminer les trois meilleures équipes de chaque groupe..

Tour final : Les équipes classées premières de chaque groupe sont qualifiées pour les demi-finales. Les équipes classées deuxième et troisième de chaque groupe jouent des rencontres de qualification (A2 v B3 et B2 v A3). Les vainqueurs de ces parties de qualification se qualifient pour les demi-finales. A1 jouera le vainqueur de B2 vs A3. B1 jouera le vainqueur de A2 vs B3. Les vainqueurs des demi-finales jouent pour la médaille d'or et les perdants pour la médaille de bronze.

Relégation : Les associations membres dernières de chaque groupe (A 10 et B10) seront reléguées en challenge mondial de qualification double-mixte de la saison suivante. Il y aura des matchs de relégation entre A8 et B9 et B8 et A9 et les perdants de ces parties seront également relégués en WMDQE la saison suivante.

Tournoi de qualification pour le mondial double-mixte (WMDQE)

- Ouvert aux équipes des associations qui ne se sont pas encore qualifiées pour le prochain mondial double-mixte. Quatre associations membres seront qualifiées par cet événement.
- La Fédération mondiale de Curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu selon le nombre d'inscriptions et de pistes de glace disponibles. Le format est mis en place de manière de donner à chaque équipe une chance de remporter le championnat et de jouer un nombre de parties approprié.

Championnat du monde de curling mixte (WMxCC)

Inscriptions libres (Le processus de qualification et tour final expliqués page 51)

Championnats du Monde vétérans (WSSC) – Hommes et dames

Inscriptions libres (Le processus de qualification et tour final expliqués page 51)

QUALIFICATION – CHAMPIONNATS DU MONDE MESSIEURS ET DAMES

Pour les- championnats du monde- il y aura 13 équipes sélectionnées de la manière suivante :

- 7 de la zone Europe (hôte inclus)*
- 5 du championnat Pan continental (hôte inclus)*
- 1 équipe sera qualifiée en prenant en compte les performances globales des 5 équipes les mieux classées des deux zones (Europe et Pan continentale). La zone la plus performante gagne la 13^{ème} place des mondiaux de l'année suivante.
- Pour définir quelle région est la plus performante relativement à la performance globale des 5 meilleures associations membres de chaque région (ECC et PCCC) le même système de points que pour la qualification olympique sera utilisé. Si une région a moins de 5 associations membres participant aux mondiaux précédents, la région recevra 0 point pour l'(les) association(s) membre(s) manquante(s). Si les deux régions ont le même total de points pour leurs 5meilleures associations membres, la région ayant remporté le championnat du monde sera la mieux classée.

*L'hôte du championnat du monde doit participer au PCCC ou à l'ECC.

QUALIFICATION CHAMPIONNATS DU MONDE JUNIORS – (WJCC)

Toutes zones	1 équipe	De l'association/fédération hôte
	6 équipes	Les six (6) associations membres les mieux classées au WJCC précédent
	3 équipes	Les trois (3)—associations membres les mieux classées du précédent WJBCC

CHAMPIONNATS DU MONDE VETERANS & MIXTE (WMxCC)

- L'équipe d'une association est composée de curleurs qui sont des membres reconnus de cette association et qui remplissent les critères d'éligibilité pour jouer pour cette association.
- La Fédération mondiale de Curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu selon le nombre d'inscriptions et de pistes de glace disponibles. Le format est mis en place de manière de donner à chaque équipe une chance de remporter le championnat et de jouer un nombre de parties approprié.

CHAMPIONNATS D'EUROPE (ECC)

- Les championnats d'Europe de Curling qualifient les associations membres Européennes au championnat du Monde de curling (WCC).
- La Fédération Mondiale de curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu. S'il n'y avait pas d'inscription pour le groupe C, B9 et B10 dames et B15 et B16 messieurs resteraient en groupe B.

INSCRIPTIONS	SYSTÈME DE JEU	TOUR FINAL	CLASSEMENTS
Division A Hommes et Dames 10 équipes A1 –A8 + B1 & B2	UN Groupe Round robin pour déterminer les 4 meilleures équipes + Tour final	Système olympique avec 4 équipes comme montré sur le tableau page 56	Rangs 1-10 selon procédure WCF . A9 et A10 relégués en division B pour le prochain championnat d'Europe.
Division B Dames 10 équipes A9+A10 + B3-B8 + C-C2 Classement établi selon L'ECC précédent	UN Groupe Round robin pour déterminer les 4 meilleures équipes + Tour final	Système olympique avec 4 équipes comme montré sur le tableau page 56	Equipes classées B1 à B10 Selon procédure WCF B1 + B2 promus en division A pour le prochain championnat d'Europe B9 et B10 sont relegués en division C
Division B Messieurs 16 équipes A9+A10 + B3-B14 +C1-C2 Classement établi selon L'ECC précédent	DEUX Groupes de 8 équipes round-robin en groupes pour déterminer les 3 meilleures équipes + Tour final	Les équipes classées premières se qualifient directement en demi-finales A2 vs B3 et A3 vs B2 pour déterminer les autres équipes en demi-finales. Pour les demi-finales : A1 jouera le vainqueur de B2 vs A3 ; B1 jouera le vainqueur de A2 vs B3. La relégation pour l'ECC division B	Equipes classées B1 à B16 Selon procédure WCF B1 + B2 promus en division A pour le prochain championnat d'Europe B15 et B16 sont relegués en division C Page 52

		hommes est déterminée de la manière suivante : MA 7 vs MB 7, le vainqueur n'est pas relégué et MA 8 vs MB 8, le perdant est relégué. Perdant de MA 7 vs MB 7 vs Gagnant de Ma 8 vs MB 8, le gagnant n'est pas relégué, le perdant est relégué. Il n'existe pas de barrage avant ces matchs de relégation et le classement est déterminé par les résultats du round-robin	
Division C Messieurs B15+B16 + autres inscrits Dames B9+B10 + autres inscrits	La Fédération mondiale de Curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu selon le nombre d'inscriptions et de pistes de glace disponibles. Le format est mis en place de manière de donner à chaque équipe une chance de remporter le championnat et de jouer un nombre de parties approprié.		Selon procédure WCF C1 et C2 sont promus en division B pour le prochain championnat d'Europe

CHAMPIONNATS DE CURLING PAN CONTINENTAUX (PCCC)

- Le championnat Pan continental de curling qualifie les nations membres hors Europe pour les championnats du monde de curling
- Pour le PCCC 2022 la division A sera créée en utilisant le classement mondial. Les 5 associations membres les mieux classées de la zone Pacifique-Asie et les 3 associations membres de la zone Amérique seront qualifiées. Au cas où une association membre ne serait plus classée dans le top 5 mondial faute d'avoir pu participer au PACC 2021 pour cause de Covid-19, elle recevra également une place en division A du PCCC 2022, ce qui porterait le nombre de qualifiés à plus de 8. Le nombre d'équipes reléguées du PCCC 2022 sera alors augmenté en conséquence afin de s'assurer que le PCCC 2023 revienne à 8 équipes.

Participants	Système de jeu	Tour final	Classement final
Division A Hommes et dames 8 équipes A1 - A7 + B1 . Selon les classements du précédent PCCC.	Un Groupe: Round robin pour déterminer les 4 premiers + tour final.	Système olympique avec 4 équipes comme montré sur le tableau page 56	Equipes classées A1- A8 selon la procédure de classement WCF. A8 est relégué en division B pour le prochain PCCC.
Division B hommes et dames A8 +autres inscrits. Ouvert à toutes les associations membres des zones Amériques et Pacifique-Asie non encore qualifiées pour la division A.	La Fédération mondiale de Curling se réserve le droit d'ajuster le système de jeu selon le nombre d'inscriptions et de pistes de glace disponibles.Le format est mis en place de manière de donner à chaque équipe une chance de remporter le championnat et de jouer un nombre de parties approprié.		Equipes classées selon la procédure de classement WCF. B1 est promu en division A pour le prochain PCCC. Page 54

STANDARDS MINIMA

REQUIS DES ASSOCIATIONS MEMBRES POUR INSCRIPTION AUX CHAMPIONNATS DU MONDE

1.Saison de curling : Un minimum de trois mois.

2.Niveau de jeu : La Fédération Mondiale de Curling peut juger si le niveau de jeu d'une nation membre est adéquat pour participer à un championnat du Monde.

3.Qualification : Aucune association membre dont la souscription annuelle et les arriérés n'ont pas été payés à la fédération mondiale de curling (WCF) au 1^{er} septembre d'une année n'est éligible pour participer aux championnats du monde de l'année suivante.

ELIGIBILITE

1. Les athlètes sont des nationaux du pays qu'ils représentent- Ils peuvent résider n'importe où.

ou

Les athlètes sont résidents du pays qu'ils représentent depuis au moins deux années consécutives immédiatement avant le début de la compétition.

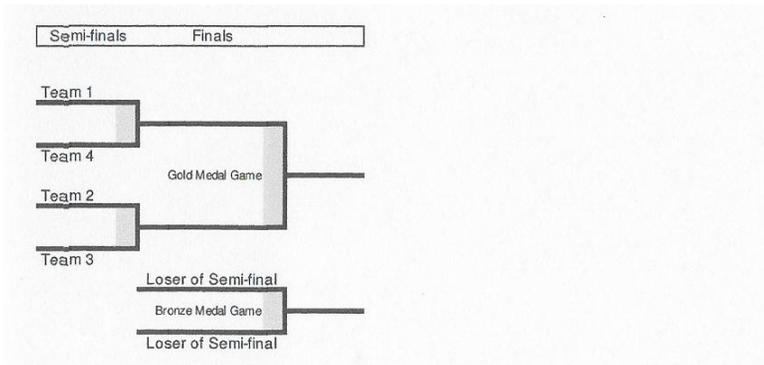
2. Si un athlète a représenté un pays dans une compétition WCF, ou joué un tournoi de qualification international pour une compétition WCF, cet athlète ne peut représenter un autre pays dans une compétition WCF ou un tournoi de qualification pour une compétition WCF jusqu'à ce que l'athlète remplisse l'un des critères ci-dessus **ET** qu'une période de deux années consécutives ne se soit écoulée.

3. Cette éligibilité ne s'applique pas aux jeux olympiques/paralympiques d'hiver, qui sont régies par les règlements du comité olympique/paralympique.

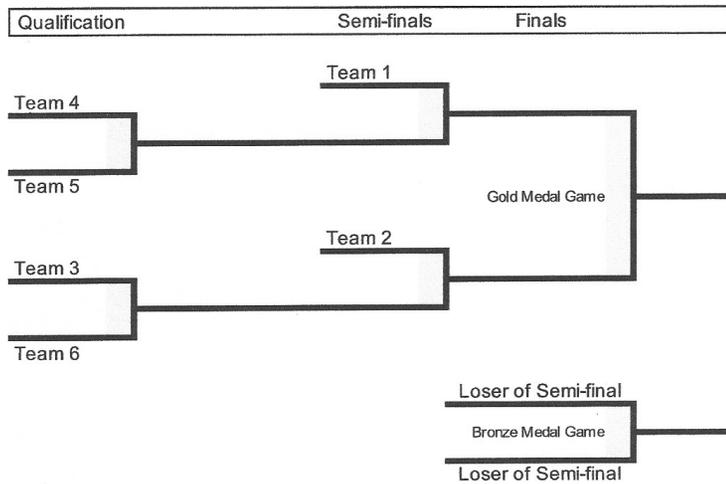
4. Toute contestation relative à la détermination de la représentation d'une association membre de la WCF qu'un athlète pourrait représenter sera résolue par le bureau directeur de la WCF.

SYSTEMES DE PLAY-OFF

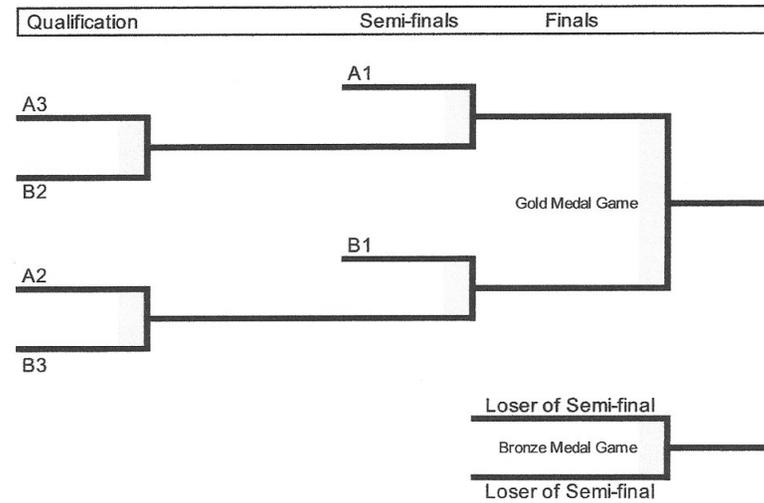
TOUR FINAL OLYMPIQUE



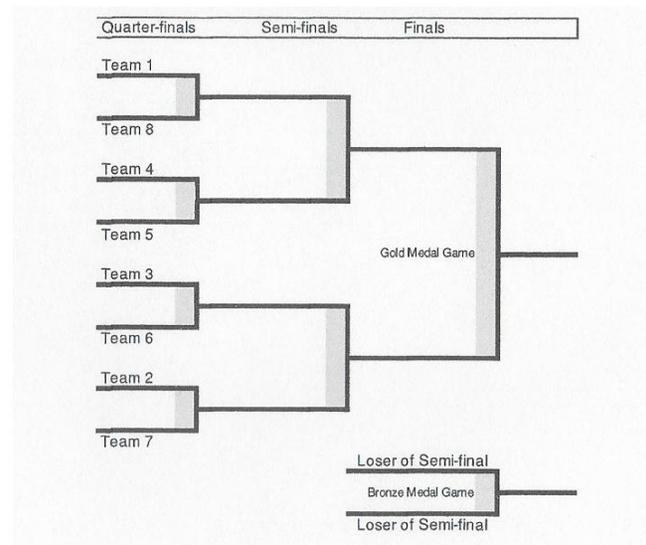
6 EQUIPES EN UN GROUPE



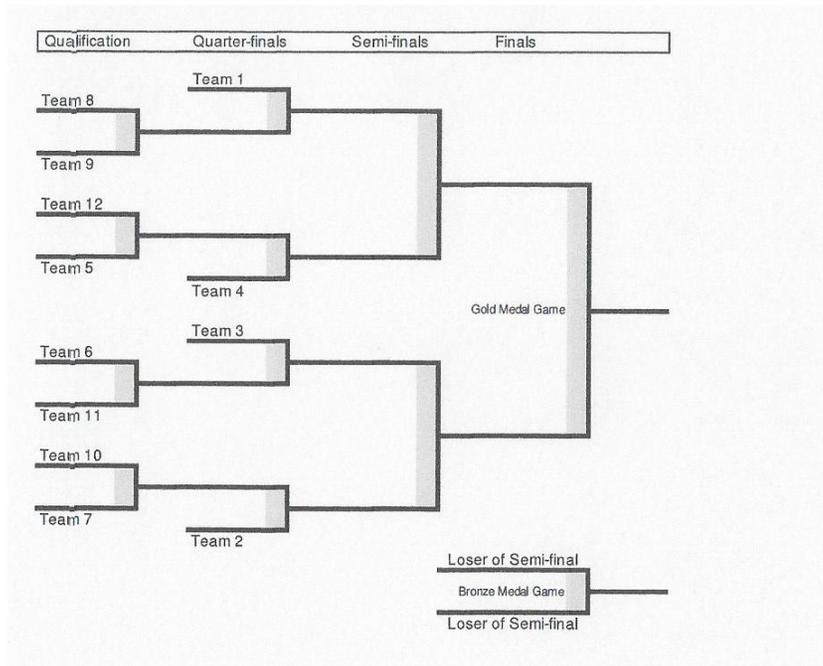
6 EQUIPES EN DEUX GROUPE



8 EQUIPES AVEC QUARTS DE FINALE



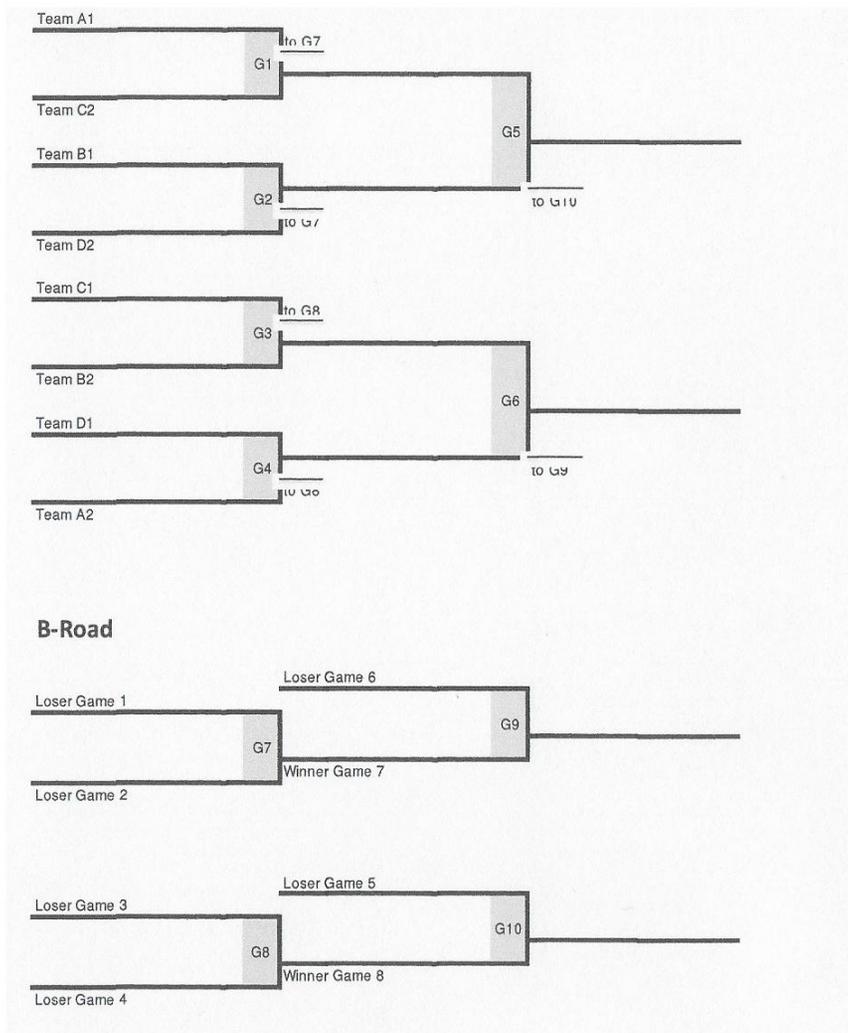
12 EQUIPES AVEC MATCHS DE QUALIFICATION



16 EQUIPES AVEC HUITIEMES DE FINALE



DOUBLE KNOCK-OUT AVEC 8 EQUIPES – POUR QUALIFIER 4 EQUIPES



CODE VESTIMENTAIRE

Vêtement	Politique
Chaussures	Pas de restriction, préférence personnelle
Chaussettes	Pas de restriction si portées sous un pantalon
Collants	Y compris chaussettes portées au-dessus du pantalon, même forme pour toute l'équipe.
Pantalons	Mêmes logos/écussons/couleurs, peuvent être de marques différentes.
Shorts	Interdits en compétition WCF
Ceintures	Si visibles, toutes les mêmes.
Jupes	Couleur de base, même couleur de bas, peuvent être un mélange de kilts et pantalons pour l'équipe.
Sous-pulls	Peuvent être visibles (manches longues sous manches courtes, mais l'ensemble doit être coordonné en couleurs.
Chemises	Peuvent être portées dans ou sur le pantalon.
Gilets	Ok, doivent être coordonnés en couleurs (nom, association etc.), un ou plusieurs joueurs peuvent en porter.
Vestes	Selon les instructions de la WCF, association, nom du joueur etc.
Vestes deux tons	Une couleur doit prédominer, mais peuvent comporter une couleur accessoire.
Vestes à capuche	On ne doit pas voir de capuche roulée ou rentrée à l'intérieur.
Chapeau	Un ou plusieurs joueurs peuvent en porter, si plus d'un en porte ils doivent être tous les mêmes, visière devant, logos de l'association ou de l'événement. S'applique aux personnes sur le banc des coachs. Exception pour le curling en fauteuil : Si plus d'un, tous doivent être de la même couleur mais pas du même style. Les styles et couleurs doivent être approuvés par la WCF 8 jours au moins avant tout événement.
Foulards	Un ou plusieurs joueurs peuvent en porter, si plus d'un en porte ils doivent être tous les mêmes
Bandeaux ou Bande de poignet	Un ou plusieurs joueurs peuvent en porter, si plus d'un en porte ils doivent être tous les mêmes, logos de l'association ou de l'événement.
Bijoux	Pas de restriction, préférence personnelle
Gants	Pas de restriction, préférence personnelle
Bretelles	Ne doivent pas être visibles, portées sous une chemise ou une veste.
Écussons	Aucun écusson de compétition précédente ne doit être porté. Une autorisation pour les écussons de sponsors doit être demandée ou renouvelée pour chaque compétition.

GLOSSAIRE DES MOTS DU CURLING

Alternate – Remplaçant Un membre de l'équipe inscrit mais non joueur, qui peut remplacer l'un des joueurs en compétition.

Arithmetically Eliminated –arithmétiquement éliminé e- Le statut d'une équipe qui a un total de pierres restant à jouer et/ou restant en jeu inférieur au nombre requis pour un match nul ou une victoire.

Away End Le coté de la piste vers lequel est jouée la première pierre d'une partie.

Back Board / Bumper – Planche de fond – Matériau (par ex. mousse ou bois) placé au bout (périmètre) de chaque piste .

Back House Weight – Vitesse fond de maison – Vitesse donnée à la pierre au lancer pour qu'elle atteigne le fond de la maison.

Back Line – Ligne de fond - Ligne à l'arrière de la maison, sur toute la largeur de la piste, parallèle à chaque tee-line.

Back of the house- Fond de maison – A l'intérieur de la maison, la surface qui va de la tee-line à la ligne de fond.

Blank End – End blanc – Un end au cours duquel aucune équipe ne marque

Bonspiel - Tournoi

Brush- Brosse un instrument (**Broom- balai**) Instrument utilisé par les joueurs pour balayer/nettoyer la glace devant une pierre en mouvement pendant une partie

Brush head – La partie du balai en contact avec la glace lors du balayage.

Button – Bouton Le petit cercle au centre de la maison

Burned Stone- Pierre en mouvement touchée par un joueur ou une partie de son équipement.

Centre Line – Ligne du centre – La ligne qui divise la surface de jeu en son milieu .Elle joint les points médians de la tee-line au-delà du centre de chaque tee-line à la hack line.

Circles – Cercles - Voir la définition de maison

Competition – Un certain nombre d'équipes se rencontrant pour déterminer un vainqueur.

Come Around – Cachette – Un point qui curler derrière une autre pierre.

Counter – « shot » - Toute pierre dans, ou touchant la maison considérée comme un point potentiel.

Courtesy Line- Ligne de courtoisie – Une ligne indiquant où les joueurs de l'équipe qui ne lance pas peuvent se tenir de manière à assurer que l'arbitre puisse voir la hog-line et pour éviter de distraire le lanceur.

Curl – La trajectoire incurvée d'une pierre glissant sur la piste.

Delivery End- Côté lancer – Le côté de la piste duquel les pierres sont jouées.

Delivering Team – Equipe qui lance – L'équipe qui a le contrôle de l'aire de jeu et doit jouer la prochaine pierre.

Delivery – Lancer – L'action exécutée par un joueur lorsqu'il envoie une pierre vers l'autre côté de la piste (playing end-côté jeu).

Delivery Stick – Canne de lancer – Instrument qui s'adapte à la poignée de la pierre et sert d'extension à la main/bras pendant le processus de lancer.

Displaced Stone- Pierre déplacée – Une pierre stationnaire qui a été déplacée à un autre endroit.

Divider – Diviseur – Matériau (par ex. mousse ou bois utilisé pour séparer les pistes de glace.

Double Takeout- Tir double – Une pierre qui retire deux pierres adverses du jeu.

Draw- Point – Pierre qui s'arrête devant ou dans la maison.

Draw Shot Challenge (DSC) – Tir à la cible collectif – Le calcul effectué en prenant la distance moyenne des tirs à la cible individuels, en excluant le moins favorable, et utilisé pour déterminer, si nécessaire, le classement après le round-robin.

Draw Weight- Vitesse point- La vitesse requise pour qu'une pierre jouée atteigne la maison côté jeu.

Electronic Hog Line Device – Dispositif électronique de hog line – Un dispositif qui indique si une pierre a été lâchée par un joueur avant qu'elle n'atteigne la hog line côté lancer.

End- Manche - Une partie d'un match de curling qui est terminée lorsque chaque équipe a lancé huit pierres et/ou que la marque a été déterminée.

Equipment-Equipement- Tout ce qu'un joueur porte ou utilise.

Extra End – End supplémentaire – Manche supplémentaire jouée pour casser une égalité à la fin d'une partie régulière.

External Force- Force extérieure – Un événement dont aucune des deux équipes n'est responsable.

First Player or lead – Numéro 1 – Le premier curleur d'une équipe à jouer ses deux pierres à chaque end.

Fourth player - Le quatrième curleur d'une équipe à jouer ses deux pierres à chaque end.

Forfait – Si une équipe ne peut débiter ou continuer une partie, l'autre équipe est déclarée gagnante. Le score final sera enregistré W- L (Won-lost)

Free Guard Zone (FGZ)- Zone de garde libre – La surface de jeu située entre la hog line et la tee-line, à l'exclusion de la maison.

Freeze- Point qui s'arrête directement au contact d'une autre pierre.

Front House Weight – Vitesse devant de maison – La vitesse requise pour qu'une pierre atteigne l'avant de la maison côté jeu.

Game- Partie – Deux équipes jouant un certain nombre de manches pour déterminer un vainqueur. Guard-

Garde – Une pierre placée dans une position telle qu'elle protège une autre pierre.

Hack – Un cale-pied à chaque extrémité de la glace, utilisé par les joueur (sauf curling en fauteuil) au début du lancer d'une pierre de curling.

Hack Line- Ligne de hack - Une petite ligne parallèle à la tee-line to the tee line, à chaque extrémité de la ligne du centre.

Hack weight – La vitesse requise pour lancer une pierre qui doit atteindre le hack côté jeu.

Hammer – Marteau – Terme utilisé pour décrire la dernière pierre d'un end.

Heavy – Rapide – Pierre lancée à une vitesse plus rapide que nécessaire.

Hit – Tir – Retirer une pierre du jeu en la frappant avec une autre pierre.

Hit and Roll – Tirer et rouler – Une pierre qui sort une pierre adverse du jeu et roule vers une autre position du jeu.

Hog Line - « Ligne des cochons » - Ligne sur toute la largeur de la piste, parallèle à chaque tee-line.

Hog Line Violation- Franchissement du hog line – Une pierre sera retirée du jeu pour la durée de l'end si elle n'a pas été lâchée avant d'avoir atteint la hog line côté lancer.

Hogged Stone – Pierre n'ayant pas franchi la hog line côté jeu- Retirée du jeu pour la durée de l'end car après avoir été jouée elle n'a pas franchi complètement la hog line côté jeu.

Home End- Le côté de la piste d'où est jouée la première pierre d'une partie.

House- Maison – La surface située entre les cercles concentriques de chaque côté de la piste.

Hurry – Commande demandant aux joueurs de balayer plus fort.

Ice Surface – Surface de la glace – la totalité de l'aire à l'intérieur du périmètre de la piste de curling.

In the Process of Delivery- Procédure de lancer – La séquence de jeu qui commence quand le lanceur est positionné dans le hack et se termine lorsque la pierre est lâchée.

In-turn – La rotation appliquée à la poignée d'une pierre par un curleur droitier, qui a pour effet la rotation de la pierre dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour les curleurs gauchers c'est une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Last Stone Draw – Tir à la cible individuel (LSD) – Une épreuve menée à la fin de l'échauffement d'avant-match d'une équipe, qui consiste à ce que chaque équipe joue deux pierres lancées par deux joueurs différents (la première dans le sens des aiguilles d'une montre, la deuxième dans le sens inverse) au dolly du home end. La distance au tee est mesurée et utilisée pour déterminer quelle équipe aura le choix de jouer la première ou la dernière pierre du premier end.

Lead – Le premier joueur d'une équipe qui lance deux pierres à chaque end.

Measuring device – Instrument de mesure – Un instrument qui permet de déterminer quelle pierre est la plus proche du centre de la maison, ou si une pierre est dans la maison.

Moving Stone- Pierre en mouvement – Une pierre en mouvement soit parce qu'elle a été lancée ou qu'elle a été touchée par une autre pierre.

Original Position of a Stone – Position originelle d'une pierre- L'endroit sur la glace où se trouvait une pierre avant d'être déplacée

Out-of-play Position – Position hors-jeu – La position d'une pierre qui n'est pas en jeu (par ex. Qui a touché une ligne de côté ou traversé la ligne de fond) .

Out-turn - La rotation appliquée à la poignée d'une pierre par un curleur droitier, qui a pour effet la rotation de la pierre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour les curleurs gauchers c'est une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pebble – Perlage –Les gouttelettes d'eau appliquées sur la piste avant le début d'une partie. Ces gouttelettes gèlent, ce qui réduit la friction entre la glace et la pierre.

Peel- Un lancer destiné à retirer une garde.

Playing End- Côté jeu – Le côté de la piste vers lequel les pierres sont lancées.

Point- A la fin d'un end une équipe en reçoit un pour chacune de ses pierres dans ou touchant la maison et plus proches du tee que celles de l'adversaire.

Port- Ouverture – Une ouverture ou un espace entre des pierres.

Positioned Stones- Pierres positionnées – En curling double mixte, les deux pierres placées dans des positions préétablies avant le début de chaque end.

Power play – En curling double-mixte l'équipe qui a le choix du placement des pierres « positionnées » peut une fois par partie placer les pierres dans une position déterminée sur le côté de la piste au lieu des positions déterminées centrales.

Raise – Promotion – Un type de point qui fait avancer une autre pierre.

Raise Takeout – Tir promo – Une pierre lancée touche une pierre stationnaire qui se met en mouvement et chasse une troisième pierre hors du jeu.

Rings – Cercles – Voir définition house/ maison

Rock – Pierre – Voir définition stone/ pierre.

Roll – Rouler – Le mouvement de côté d'une pierre de curling après avoir touché une pierre stationnaire.

Round Robin- Premier tour - Une compétition au cours de laquelle chaque équipe rencontre toutes les autres. De son groupe.

Rotation Le sens dans lequel tourne une pierre (Dans le sens ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Score Le nombre de points marqués par une équipe au cours d'un end.

Scoring – Marque – Une équipe en reçoit un pour chacune de ses pierres dans ou touchant la maison et plus proches du tee que celles de l'adversaire.

Second Player – Deux – Le deuxième curleur d'une équipe à jouer deux pierres à chaque end.

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

Shot (stone or rock) – A tout moment durant un end, la pierre la plus proche du tee.

Side Line- Ligne de côté – Une ligne située sur le côté (périmètre) de chaque piste de glace.

Skip – Capitaine – Le joueur qui dirige le jeu d'une équipe.

Slider- Semelle de glisse – Matériau glissant placé sur la semelle de la chaussure de glisse, qui permet de mieux glisser sur la glace.

Spare- Remplaçant – Voir définition: Alternate/remplaçant

Stationary Stone- Pierre stationnaire – Pierre en jeu mais pas en mouvement.

Stone - Pierre – Connue également sous le nom de « rock » une pierre de curling est faite de granite. Elle est lancée par les joueurs de curling.

Stone Set in Motion- Pierre mise en mouvement – Une pierre stationnaire touchée par une autre pierre qui la met en mouvement.

Sweeping- Balayage – L'action de remuer un balai ou une brosse devant la trajectoire d'une pierre en mouvement pour nettoyer ou polir la surface de la glace.

Sweeping device – Instrument de balayage – Utilisé par les joueurs pour balayer/nettoyer la glace

Swingy Ice – L'état de la glace ou des pierres ayant pour effet que les pierres curlent trop.

Takeout – Tir – Le retrait d'une pierre de la surface de jeu en la frappant avec une autre pierre.

Team- Equipe – Quatre joueurs jouant ensemble .Une équipe peut inclure un cinquième joueur (pour servir de remplaçant). En double mixte un homme et une femme, et un coach éventuel.

Team time out – Temps mort d'équipe- Une rencontre de 60 secondes sur la glace entre l'équipe et son coach.

Technical Time-out - Temps mort technique – Arrêt du jeu demandé par une équipe ou un arbitre pour une décision, une blessure ou end'autres circonstances similaires etc..

Tee – Le centre exact de la maison.

Tee Line – Une ligne sur toute la largeur de la piste qui passe par le centre de la maison et parallèle à la hog line et à la ligne de fond.

Third Player – Trois – Le troisième curleur d'une équipe à jouer ses deux pierres à chaque end.

Tie-breaker – Tie break - Une partie jouée pour rompre une égalité au classement à la fin du round-robin.

Top of the House- avant dela maison – La surface dans la maison entre la hog line et la tee line.

Umpire- Arbitre – La (les) personnes responsables du déroulement du jeu en harmonie avec ces règles.

Vice-Skip – Vice capitaine – Le joueur qui dirige le jeu de l'équipe lorsque c'est le tour du capitaine de jouer.

Weight- Vitesse – La force/vitesse imprimée à la pierre au moment du lancer.

Wheelchair Lines- Lignes de fauteuil – Deux lignes qui vont de la hog line jusqu'à l'extérieur du cercle de la maison le plus proche. Les curleurs en fauteuils sont autorisés à lancer avec la pierre place entre ces deux lignes.