



# Club Sportif Celanese Inc.

## Entraîneurs

## Séances Avant-Pratique

**51 diapositives**

**Tous les sujets enseignés**

**Club Sportif Celanese Inc.**

**Richard Laflamme**

**2024**

Suivez l'horaire saisonnier des sujets et rendez-vous directement aux pages de diapositives à transmettre durant votre session.

Peu importe la semaine visée ou le contenu de formation à donner. Peu importe l'entraîneur et les ligues visées.

## Diapo 2 – Debout derrière le bloc



### Position dans le bloc

- Votre position de départ se détermine dès l'arrière du bloc
- Pied, genou, hanches, épaules perpendiculaires à l'axe
- Visualisez votre ligne imaginaire
- Hanches parallèles basses



- Lancer sur l'axe demande l'alignement du corps sur cet axe

## Diapo 3 - Position de départ dans le bloc

### Les pieds, les pieds, les pieds...!



- Plante du pied repose sur l'arrière du bloc
- Les orteils pointés en direction de la ligne du lancer
- Talon du pied glisseur à hauteur du bout de pied pousseur
- Orteils du pied pousseur non appuyés sur la surface plane du bloc

## Diapo 4 – Le lancer

Au moment de sortir du bloc et de pousser



- Épaules alignées et perpendiculaires à l'axe du lancer
- Brosse plutôt près du corps. Ne pas la tenir en retrait.
- Pierre sur l'axe du lancer avec position de poignée demandée
- Yeux sur la cible, on regarde droit devant comme en voiture

### ***Facteurs déterminants :***

- 1. Genou du pied pousseur plié à 90 degrés, aligné sur la cible**
- 2. Bras du lancer doit garder une certaine flexibilité**



- **Lancer sur l'axe demande qu'on regarde en direction de cet axe**

## Diapo 5 - Stabilité = Force = Vitesse

- ✓ La vitesse de poussée est reliée à la position du pied dans le bloc
- ✓ ET à la position des genoux, des hanches et des cuisses
- Dans le bloc, laisser un peu d'espace, ramenant un peu le pied vers le haut, pour que la poussée vers l'arrière soit optimale au moment de glisser



- **Durant le mouvement, ne pas ouvrir le pied glisseur ou ne l'ouvrir que légèrement**

## Diapo 6 - Élan arrière pour le transfert de poids

### L'élan arrière

- Léger soulèvement des hanches
- Pierre au pied du bloc de départ
- Reculer les hanches, parallèles avec le pied glisseur
- L'équilibre est primordial
- Garder les hanches basses
- Genou du pied pousseur plié à 90 degrés
- Pied glisseur en retrait



## Diapo 7 - Amorcer la glissade

- Corps perpendiculaire à l'axe de jeu
- Toujours garder les yeux sur l'objectif
- Position du corps légèrement élevée
- Poignet élevé sur la prise
- Transfert de poids
  - du pied glisseur au pied pousseur lors de l'élan arrière
  - du pied pousseur au pied glisseur lorsqu'on amorce la glissade
- En séquence : pied glisseur, haut du corps, bras, et pierre



## Diapo 8 - Dès la sortie du bloc



- Passer le pied glisseur au-dessus du bloc vers la trajectoire
- **Le pied glisseur assume tout l'équilibre; et la stabilité de la glissade**
- Le bras balancier complète l'équilibre avec le stabilisateur ou la brosse
- **Alignez la pierre devant vous dès le départ, elle restera alignée en glissant**
- Ligne des épaules perpendiculaire à la trajectoire
- **Meilleur le transfert de poids, meilleure la puissance obtenue**



- **Lancer sur l'axe demande l'alignement de la pierre sur cet axe**

## Diapo 9 - Durant la glissade



### Durant la glissade

- Bras : en extension pour garder la pierre devant, sans la pousser
- Épaules : restent alignées sur la cible, parallèles à la glace, à la bonne hauteur
- Jambe arrière : allongée ou légèrement fléchie, sur l'axe, le pied tourné vers l'intérieur
- Prise de la poignée : demeure inchangée jusqu'au lâcher
- Tête : droite, légèrement relevée, les yeux sur la cible
  - Une position très basse ne donne pas nécessairement un meilleur résultat

## Diapo 10 - Redressement du bras



- L'extension du corps est le prolongement du lancer (vice-versa)
- L'application de la rotation au-dessus de l'axe central de la pierre assure des lâchers plus réguliers. On y arrive en effectuant un léger redressement du bras au cours du lâcher.



- Ce moment est critique pour le positionnement sur l'axe. Il faut pratiquer les différents poids pour assurer une constance.

## Diapo 11 - Seconde touche... seconde chance



### Règlement particulier au lancer

- 8 (7) Si un joueur veut reprendre son lancer dû aux agissements de son équipe, il peut le faire pourvu que la pierre n'ait pas atteint la ligne de "T" la plus rapprochée.**
- 9 (1) Une pierre d'une équipe, lancée ou mise en mouvement, ne peut être touchée par aucun joueur, ni aucun équipement ou effet personnel.**
- 9 (2) Une pierre retouchée par la main après le lâcher, mais retouchée avant la ligne de jeu la plus rapprochée, n'est pas une infraction.**



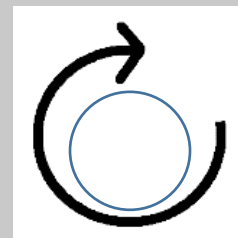
## Rotation de la pierre

Les termes anglophones In-turn et Out-turn, de même que les équivalents Rotation intérieure et extérieure nous obligent à déterminer si le joueur est droitier ou gaucher. Les termes Horaire et Anti-horaire sont plus simples parce qu'ils nous évitent de faire cette distinction.

**Effet horaire :** rotation dans le sens des aiguilles d'une montre

**Cou de la poignée positionné à 10h00 pour finir à midi**

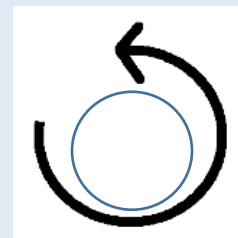
Auparavant : rotation intérieure pour le droitier - : rotation extérieure pour le gaucher



**Effet anti horaire :** rotation en sens contraire des aiguilles d'une montre

**Cou de la poignée positionné à 2h00 pour finir à midi**

Auparavant : rotation intérieure pour le gaucher - : rotation extérieure pour le droitier



## Diapo 13 - Prise sur la pierre

### Prise de départ

Faire un « V » entre le pouce et l'index en pointant à l'épaule opposée

- La poignée repose sur la 2<sup>e</sup> articulation des doigts

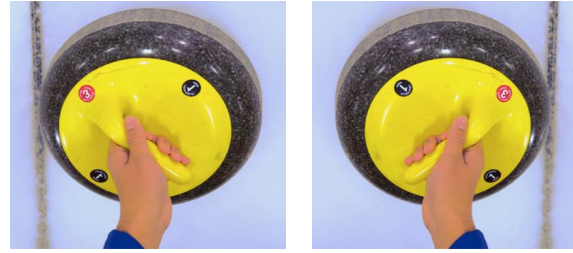
**Important**

**On ne doit pas voir la poignée, mais bien sa main**

- Maintenir le poignet dans une position élevée
- Le bout fermé de la poignée est appelé « cou d'oie » ou « cou de cygne »



## Diapo 14 - Alignement de la poignée



### **Position de départ du cou de la poignée**

- **L'horloge traditionnelle sert de référence**
  - pour la poignée et la rotation
- **Le cou de la poignée se trouve normalement à midi**
- **En prévision de l'effet horaire :**
  - le cou sera placé à 10h00 avant le lancer
- **En prévision de l'effet anti-horaire**
  - le cou sera placé à 02h00

## Diapo 15 - Le lâcher; la poignée de main



- La position du cou de poignée demeure inchangée durant la glissade, qu'elle se soit amorcée à 10h ou 2h
- Environ un mètre avant le lâcher, diriger le cou du cygne vers midi en se servant du pouce, de l'index et du majeur
- Faire comme si on donnait une poignée de main, voir la photo ci-dessus
- Une pierre lancée de façon uniforme avec un lâcher bien appliqué à la poignée devrait effectuer  $\pm 2$  révolutions complètes avant d'atteindre la maison. Ainsi on s'assurera d'une réaction régulière à chacun des lancers.
- Un mouvement de suivi correct exige que le joueur fixe l'objectif du capitaine, étende le bras vers l'avant et continue à glisser derrière la pierre. Le bras, la main et les doigts continuent de pointer dans la direction la brosse du capitaine.

## Diapo 16 - Le lâcher ; petit truc et limite réglementaire



- Vous devez effectuer le lâcher lorsque votre glissade est **en accélération**, sinon vous lancerez une pierre « morte » et sentirez alors le besoin de la pousser afin qu'elle atteigne la vitesse voulue



### Rappel - Règlement particulier au lâcher

8 (5) La pierre doit être lâchée **avant qu'elle n'ait atteint** la ligne de jeu la plus rapprochée

# Diapo 17 - Le lancer (glissade, prise et lâcher) – Résumé

1



2



3



4



Les facteurs déterminants :

1. Votre position se détermine dès l'arrière du bloc.
  2. Donnez au glisseur toute la responsabilité de l'équilibre.
  3. Lors de la prise, on doit voir sa main sur le dessus et non la poignée.
  4. Le lâcher se fait comme si on donnait une poignée de main durant le mouvement de suivi.
- Pensez que vous vous tenez en équilibre sur une planche étroite.

## Diapo 18 - Choix de lancer, le placement



**Placement** : pierre lancée en vue d'être dans la maison

*Mordante* : pierre touchant à peine la maison

*Contournement* : le fait de contourner une autre pierre pour se positionner derrière, notez que la tactique s'applique au placement comme au garde

*Gel* : pierre qui s'appuie sur une autre sans la déplacer ou en ne la déplaçant que très peu, ou qui s'immobilise près devant

*Montée* : le fait de pousser une de ses propres pierres avec une autre

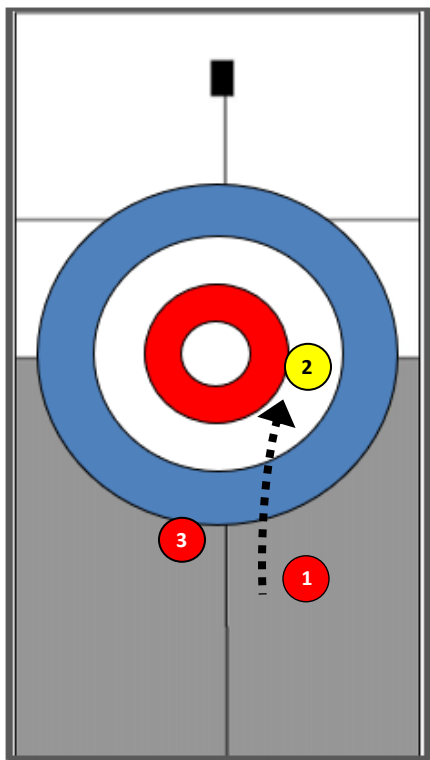
*Poussée* : le fait de reculer une pierre adverse et de prendre place devant

*Compteur* : la pierre qui marque (temporairement) le premier point

# Diapo 19 - Exemples de placement

Contournement 2

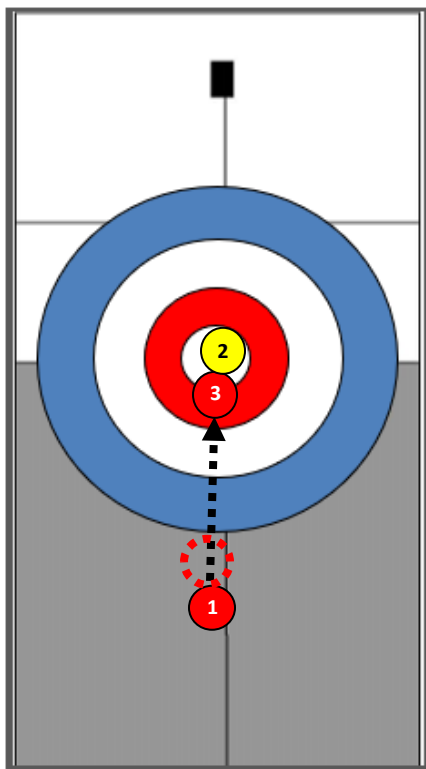
Mordeuse 3



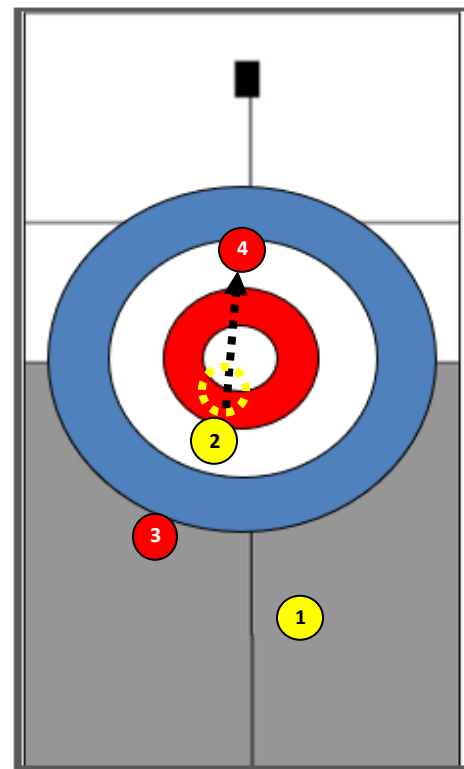
Montée 1 → 3

Gel 3

Compteur 2



Poussée 2 → 4



## Diapo 20 - Choix de lancer ; le garde



**Garde** : pierre à l'avant de la maison, dans le but de protéger un placement déjà effectué ou de forcer un contournement pour atteindre une portion de la maison

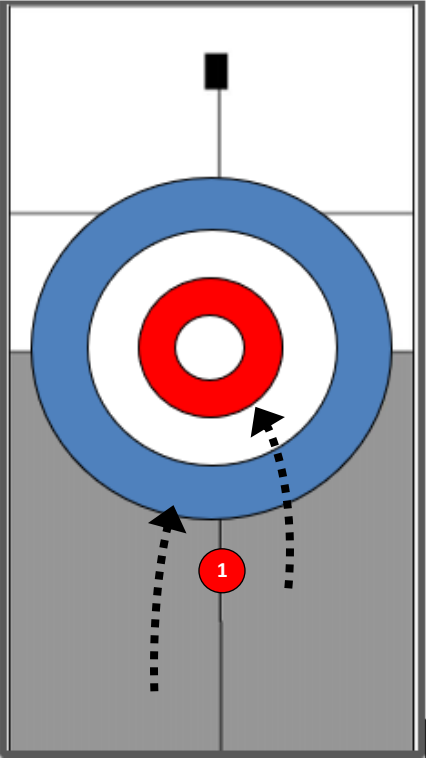
**Court** : plutôt près de la maison, 1' ou 2', peut-être même mordeuse

**Long** : plutôt loin de la maison, comme 10' ou plus

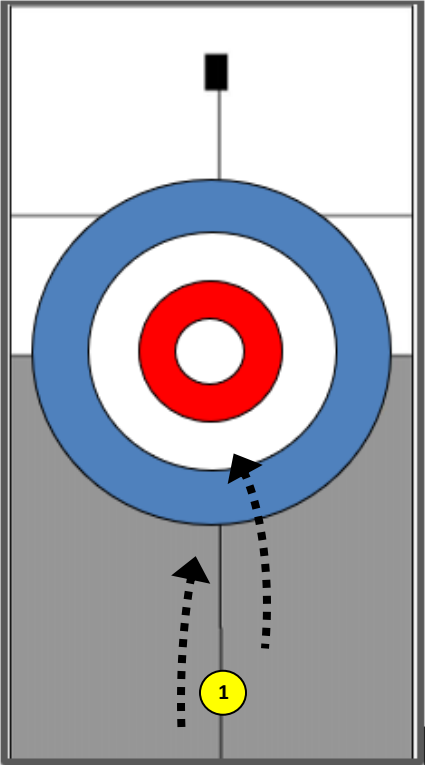
**De coin** : placé sur le côté de la maison, hors trajectoire du 4 pieds

# Diapo 21 - Exemples de gardes

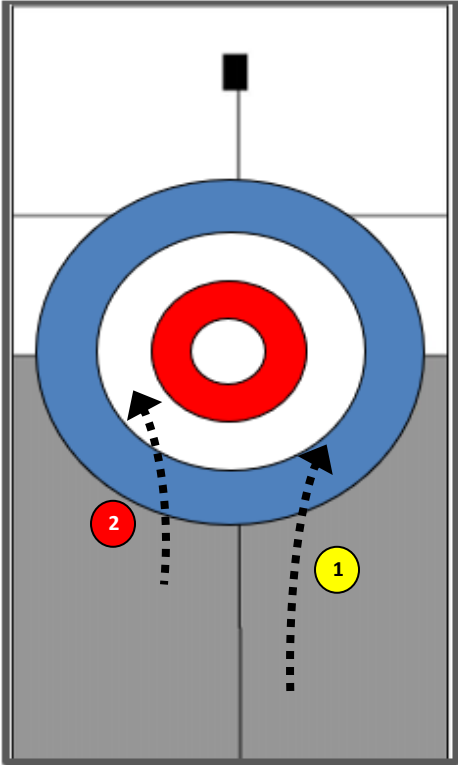
**Garde court**



**Garde long**



**Gardes de coin**



## Diapo 22 - Choix de lancer, la sortie



**Sortie** : pierre lancée de manière à en sortir une ou plusieurs autres

*Frapper-rouler* : sortir une pierre et diriger le lanceur ailleurs

*Frapper-rester* : sortir une pierre et garder le lanceur devant

*Double sortie* : sortir deux pierres avec la pierre lancée (lanceur)

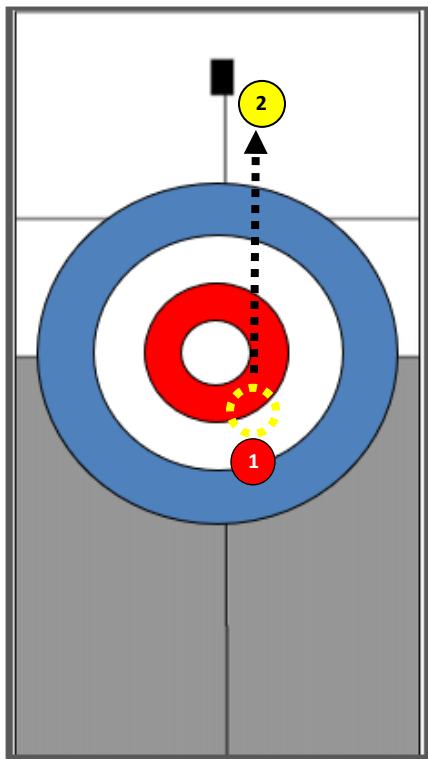


- La sortie est une combinaison impliquant poids et lecture de glace
- Valider les conditions de la glace afin d'ajuster son lancer
- L'expression frapper « sur le nez » signifie qu'on frappe de plein fouet la pierre à sortir. Le transfert d'énergie se fait pratiquement à 100% d'une pierre à l'autre, ce qui optimise la force de sortie. Car plus on frappe une pierre en angle, plus on aura besoin de force pour la sortir.

# Diapo 23 - Exemples de sorties

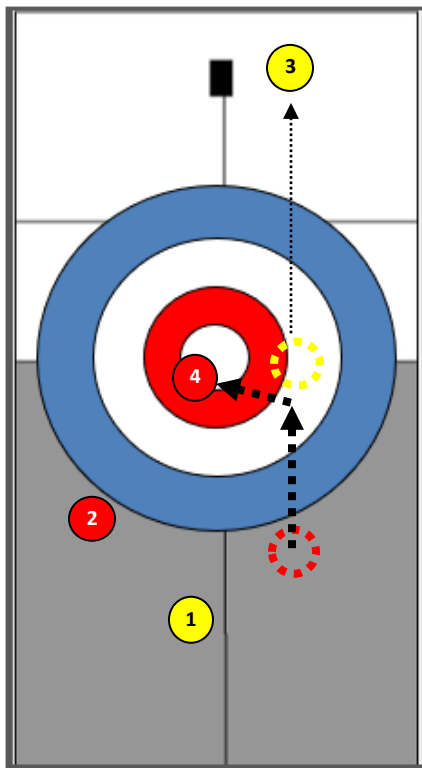
## Frapper rester

La rouge sort la verte  
et reste devant



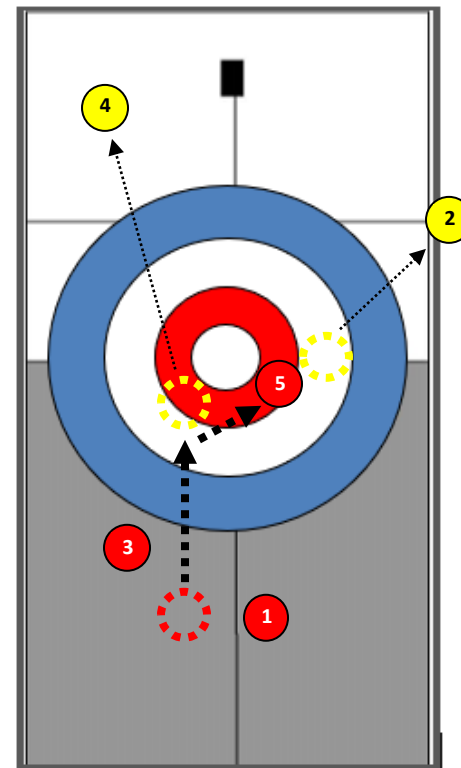
## Frapper rouler

La rouge sort la verte  
roule au 4'  
derrière le garde



## Double sortie

La rouge 5 sort la verte 4  
roule et sort la verte 2



## Diapo 24 : Un poids de sortie équivaut à une distance bien précise

Notre lancer équivaut à une distance à atteindre. Il y a cinq variations de poids, séparées l'une de l'autre de 6 pieds. **On imagine la distance qu'aurait parcouru la pierre si elle n'avait pas été stoppée dans sa trajectoire.**

Deux de ces lignes (distances) sont bien réelles, peu importe dans quel club on joue :

1. Ligne arrière ou « Fond de maison »
2. Ligne du « Bloc de départ » ou « Hack weight »

Les trois autres lignes sont imaginaires mais néanmoins réelles

3. Ligne du « Pare-chocs » (coussin arrière ou Bumper)
4. Ligne du poids « Normal », six pieds derrière Pare-chocs
5. Ligne du poids de « Déblayage » ou « Peel », six pieds et plus derrière Normal

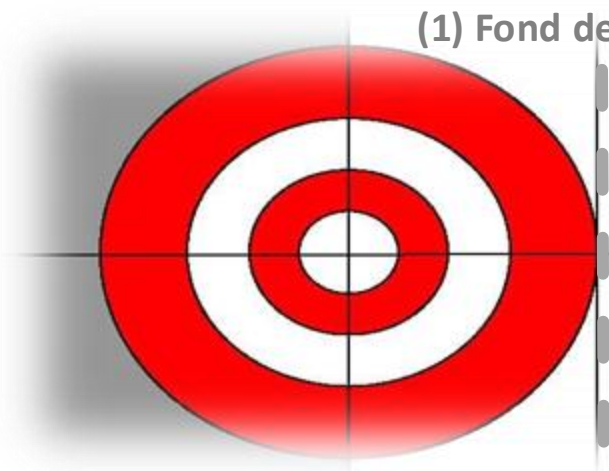


# Diapo 25 : Voyons ces 5 lignes transposées sur la glace.



Pour déterminer le poids de sortie, imaginez qu'il n'y a aucune pierre en jeu, ni dans la maison.

Imaginez maintenant la distance que votre lancer atteindrait selon le poids demandé. Rappelez-vous que ces cinq lignes sont toutes séparées de 6 pieds.



(1) Fond de maison

(2) Bloc  
« Hack weight »

(3) Pare-chocs  
« Bumper »

(4) Normal

(5) Déblayage ou « Peel »

6'

6'

6'

# Diapo 26 - La vitesse de la glace

## **Raisons d'être du chronométrage**

1. Estimer la vitesse de la glace pour déterminer la poussée nécessaire au lancer
2. Déterminer le plus tôt possible s'il faut brosser un lancer ou non



## **Première notion essentielle : la base de la mesure est le placement**

- Au début, on cherchait simplement à reproduire la poussée nécessaire au placement
- On devait **se fier seulement à son jugement** pour estimer si la pierre lancée était pesante ou légère
- Pour estimer la poussée d'un placement, on s'est mis à chronométrer le lancer jusqu'à son immobilisation.  
Dès qu'on avait un placement, on pouvait estimer la vitesse de glace, les lectures allant de 22 à 31 secondes.

## **Deuxième notion : plus haut le chrono, plus vite la glace**

- On s'est rendu compte que plus la pierre mettait de temps à se rendre à destination, plus la surface de jeu était rapide, même si le principe semblait contraire à la logique. Donc, plus le temps du chrono est haut, plus rapide est la surface. **Un placement à 31 secondes révèle une glace plus rapide qu'à 22 secondes.**

## **Dernière notion : l'utilité d'un temps intermédiaire**

- Mais si on connaît la vitesse de glace à la fin du lancer, ça reste un peu tard pour décider de balayer, non ?
- C'est là qu'on a eu la brillante idée de se doter d'une mesure prise plus tôt, sur une distance plus courte. C'est comme ça que le temps intermédiaire a vu le jour.
- **Une mesure prise avant la fin du trajet nous dira donc s'il faut brosser ou pas.**

# Diapo 27 - Le chronométrage intermédiaire ; principes



## **Le temps intermédiaire : Évangile selon saint « pierre »**

- Pour chronométrer, vous opterez pour l'un ou l'autre des temps intermédiaires suivants, mais, de grâce, entendez-vous avec votre partenaire :
  1. **de la ligne arrière à la 1<sup>ère</sup> ligne de jeu**
  2. **de la ligne du « T » à la 1<sup>ère</sup> ligne de jeu**
- Pourquoi, une variante ? Parce que certains estiment qu'on ne doit pas mesurer le début de la glissade, qui peut être moins fluide, trop dépendant du type d'élan du joueur. Ces détracteurs ont donc opté pour la seconde mesure. Choisissez votre poison !

## **Balaie, Balaie pas ? Le temps intermédiaire le dira !**

- Pour un placement réussi sans brossage, sur une glace de vitesse normale disons 29 secondes, les essais ont démontré qu'on obtient un temps intermédiaire de :
  - **3.6 ou 3.7 secondes, si on travaille avec l'option 1 (de la ligne arrière à la 1<sup>ère</sup> ligne de jeu)**
  - **3.0 ou 3,1 secondes, si on travaille avec l'option 2 (de la ligne du « T » à la 1<sup>ère</sup> ligne de jeu)**



	<b>Distance totale de ligne T à l'arrêt</b>	<b>Distance intermédiaire de ligne arrière @ ligne de jeu</b>	<b>Distance intermédiaire de ligne T @ ligne de jeu</b>
<b>Glace lente</b>	<b>24-25 secondes</b>	<b>3.3 à 3.5 secondes</b>	<b>2.7 à 2.9 secondes</b>
<b>Glace normale</b>	<b>28-29 secondes</b>	<b>3.6 à 3.7 secondes</b>	<b>3.0 à 3.1 secondes</b>
<b>Glace rapide</b>	<b>30-31 secondes</b>	<b>3.8 à 3.9 secondes</b>	<b>3.2 à 3.3 secondes</b>

# Diapo 28 - Le chronométrage intermédiaire ; estimations



## Estimations des brosseurs

- Rappelons-nous : plus le lancer est léger, plus le temps intermédiaire est élevé
- Ainsi, si vous attendez 3,6 secondes et que le chrono vous donne 3.2 secondes, soit plus bas, cela indique que le lancer est trop pesant pour que vous puissiez faire quoi que ce soit
- À l'inverse, si, le temps intermédiaire obtenu au chrono est de 4,0 secondes, plus haut que le 3.6 attendu, cela suggère de balayer sans attendre, si vous voulez réussir le placement

Placement : temps intermédiaire attendu	Chrono obtenu	Conseil
3.6 à 3.7 secondes	3.2	Attendre car pesant
3.6 à 3.7 secondes	4.0	Balayer

- Vous pouvez chronométrer des gardes, les temps de référence sont alors plus hauts, parce qu'on doit lancer moins fort en vue d'atteindre une distance plus courte

Garde : temps intermédiaire attendu	Chrono obtenu	Conseil
3.9 à 4.0 secondes	4.2	Balayer
3.9 à 4.0 secondes	3.8	Attendre car pesant



- Rien ne vaut le jugement du balayeur. L'expérience de jeu nous apprend ce qui est lent et ce qui est rapide. Le chronomètre doit venir appuyer votre jugement... pas l'inverse !

## Diapo 29 - Le brossage ; pourquoi brosser?

### *Pour réduire la courbe et prolonger la course de la pierre*

- **Polir les gouttelettes afin de les faire fondre un peu** et ainsi créer une mince couche d'humidité qui agira à titre de lubrifiant entre la glace et la pierre
- **Éliminer le frimas** de la surface de la piste qui pourrait ralentir le lancer
- **Nettoyer la glace** de tout débris pouvant affecter la trajectoire du tir

Bill Tschinhart, coach national au Centre d'excellence canadien du curling nous dit que :

- Dans le doute quant au poids, il est préférable de brosser, on fera moins d'erreurs de cette façon
- Le nettoyage actif « clean » est  $\pm 15\%$  de la force maximale et prolonge un placement de 2-3 pieds

### *Deux philosophies peuvent être considérées :*

- **Le brossage traditionnel** : impliquant généralement 2 brosseurs
- **Le brossage directionnel** : pour accentuer ou atténuer la courbe, souvent 1 brosseur

## Diapo 30 - Le brossage traditionnel ; comment l'effectuer ?

- Brosser avec un angle de 45°
- Soyez capables de balayer des deux côtés de la pierre
- **Décidez qui balayera le plus près de la pierre**
- Développer l'évaluation de la vitesse de la pierre afin de la communiquer au capitaine pour que celui-ci puisse surveiller la ligne de jeu et évaluer les options



### **La tendance actuelle qui attribue plus de pouvoir au brossage :**

1. Avec le torse au-dessus de la brosse (plutôt que la tête)
2. En tenant le balai très près de la surface de la glace
3. Le coup de brosse vers l'avant est plus efficace à polir la surface (on soulève nécessairement la brosse au retour)

# Diapo 31 - Le brossage traditionnel; règles et principes

## Règlement 11(8)

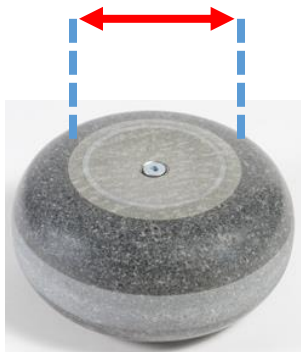
(a) Il doit y avoir un mouvement de brossage

(b) Le brossage ne doit laisser aucun débris devant une pierre

(c) Le brossage doit s'arrêter d'un côté ou de l'autre de la pierre

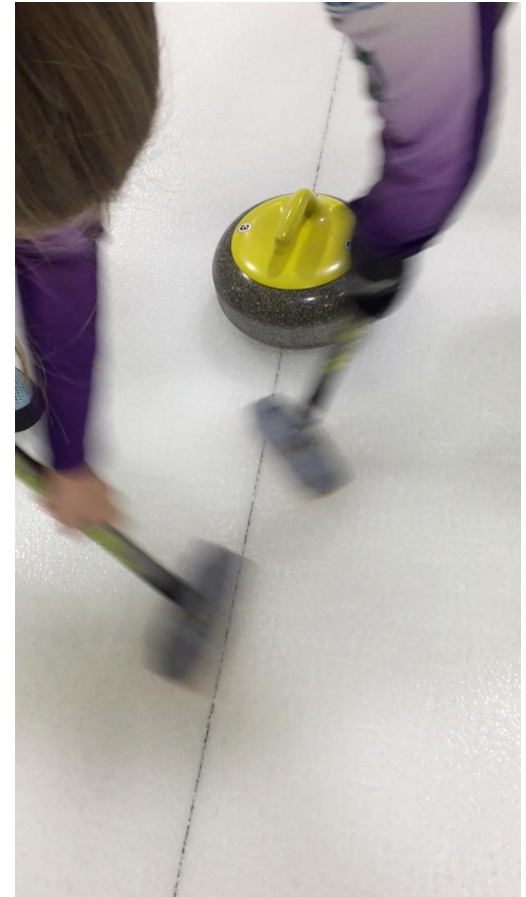
## Efficacité optimale

- Ne balayer que sur la trajectoire de la pierre
- Le plus près possible de la pierre pour un maximum d'efficacité
- **Seulement 5-6 pouces de la pierre touchent réellement la glace**



## Cette vidéo donne un bon exemple :

- du brossage à 45°
- de la surface brossée
- de la trajectoire brossée
- de la distance près de la pierre
- de la main très rapprochée de la glace



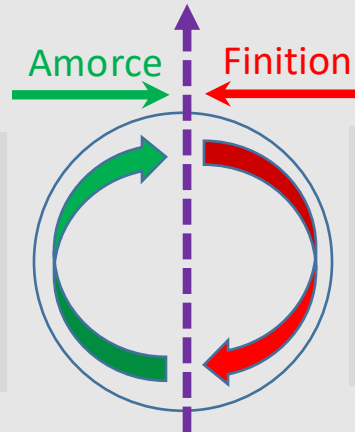
# Diapo 32 - Le brossage directionnel ; principes

Tiré du site de Curling Canada, février 2016

## Ce qui fait consensus :

1. La combinaison **rotation-déplacement vers l'avant** crée l'effet de courbe. La dynamique est :
  - initiée dans la première moitié de la pierre qui **amorce** la rotation et
  - se termine dans la seconde moitié, du côté inverse (**finition**)
2. Le brossage directionnel veut qu'on brosse seulement la portion de trajectoire voulue

### Exemple avec rotation Horaire



#### Pour accentuer la courbe

On brossera donc la trajectoire sur seulement la moitié de la pierre qui se trouve du côté de **l'amorce**

#### Pour atténuer la courbe

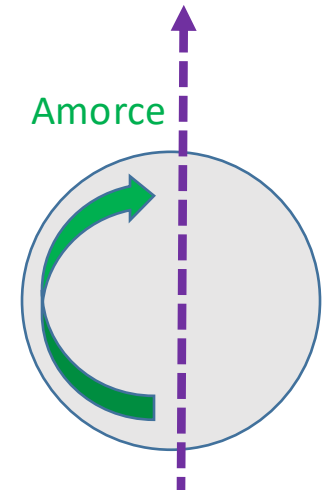
On brossera donc la trajectoire sur seulement la moitié de la pierre qui se trouve du côté de **la finition**

## Diapo 33 - Le brossage directionnel... Accentuer la courbe

### *Accentuer la courbe*

1. On brosse donc du côté de l'amorce de la rotation pour accentuer la courbe
2. Le mouvement de brosse vers l'avant est plus efficace à polir la surface (parce qu'on soulève nécessairement la brosse sur le mouvement de retour)
3. Attention, brosser en même temps du côté finition créerait une dynamique venant contrecarrer les efforts du premier brosser

Accentuer la courbe  
Exemple avec rotation Horaire



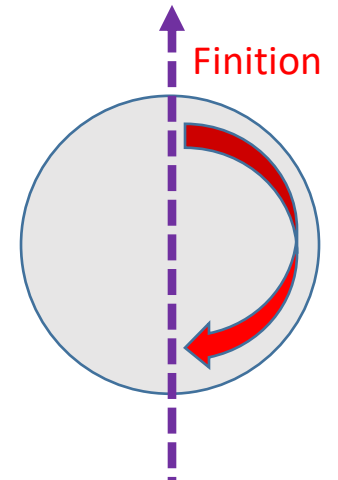
## Diapo 34 - Le brossage directionnel... **Atténuer la courbe**

### **Atténuer la courbe**

1. On brosse donc du côté de la  **finition**  de la rotation pour  **atténuer**  la courbe
2. Le mouvement de brosse vers l'avant est plus efficace à polir la surface (parce qu'on soulève nécessairement la brosse sur le mouvement de retour)
3. Attention, brosser en même temps du côté de l'amorce créerait une dynamique venant contrecarrer les efforts du premier brossueur

### **Atténuer la courbe**

Exemple avec rotation Horaire



# Diapo 35 - Le broyage avec 2 brosseurs et permutation

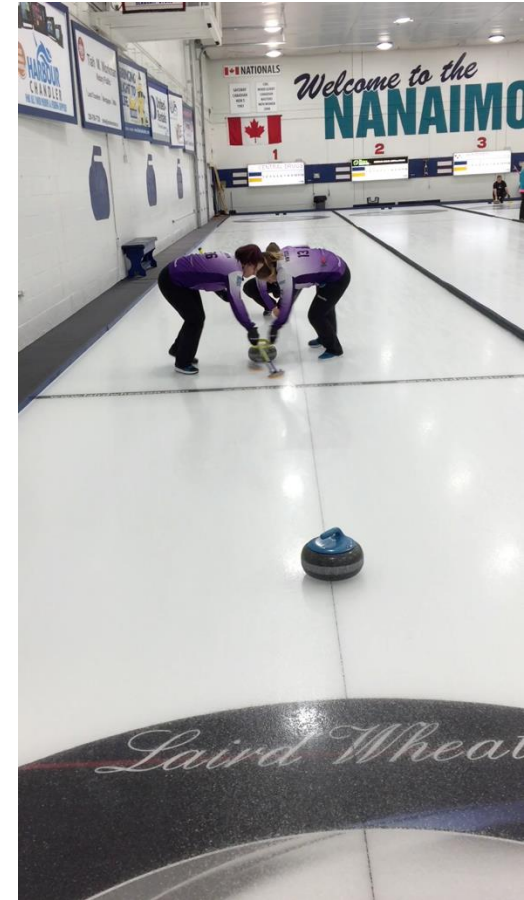
Quand pouvoir balayer des 2 côtés devient un avantage!

## Quand utiliser 2 brosseurs?

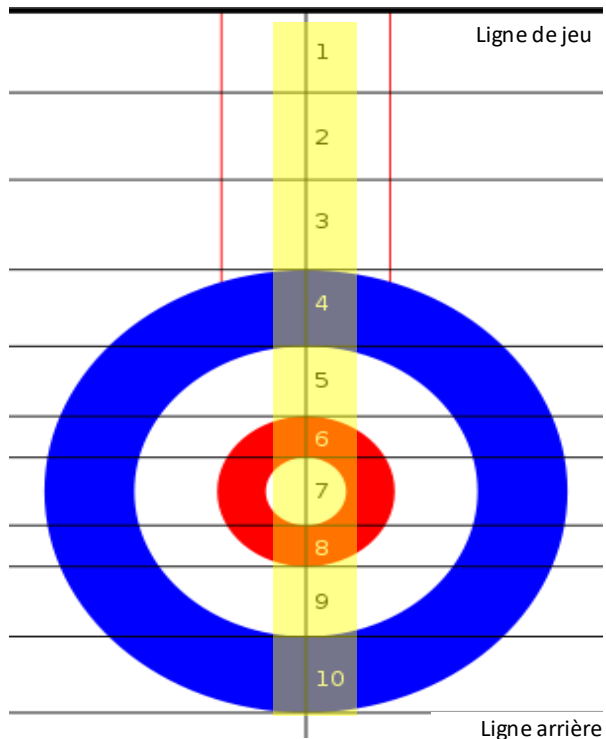
1. Si les deux brosseurs peuvent balayer la même surface (amorce ou finition) du même côté, on peut les mettre à profit pour atténuer ou accentuer la courbe
2. Si un placement manque de force, on a beau vouloir accentuer ou atténuer la courbe, il faut d'abord se rendre dans la maison. Il faut alors deux brosseurs.

## Quand utiliser la permutation?

Lorsqu'il faut atténuer la courbe au maximum d'abord pour ensuite l'accentuer, on demandera aux brosseurs de permuter (switch) dès que le garde est contourné. On pourra aussi faire l'inverse en favorisant la courbe d'abord, pour ensuite l'atténuer au maximum une fois le garde contourné.



# Diapo 36 - La piste en 10 portions – Les brosseurs lèvent le ton!



## **Pour un garde ou un placement**

- les balayeurs estiment l'endroit où la pierre s'arrêtera. Voir le graphique ci-contre qui établit la gradation suggérée. Donnez une estimation à deux chiffres, tels 1-2 ou 9-10, ce qui donne une bonne idée de la zone d'arrêt probable.

- « 1-2 » si on estime un garde plutôt loin de la maison
- « 3-4 » si vous jugez que le garde pourrait être dans la maison
- « 6-7 » pour un placement devant le bouton ou sur le « T »
- « 9-10 » dans les cercles arrières de la maison

**Pour une sortie :** restez dans la simplicité. Ne communiquez que si c'est « **pesant** », car il devinera que c'est « **léger** » si vous balayez.



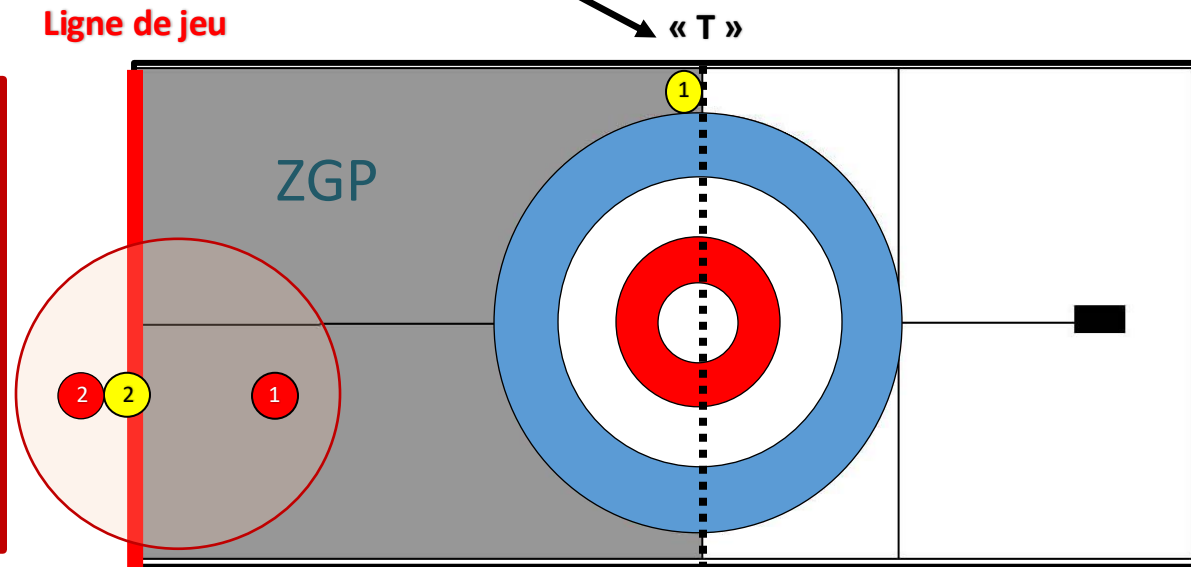
- En jouant souvent avec les mêmes équipiers, développez cette communication

# Diapo 37 - La zone de garde protégée (ZGP) ; définition

12 (1) (a) La zone entre la ligne de jeu et la ligne du «T», excluant la maison, est la zone de garde protégée (ZGP).  
La zone de garde protégée est représentée par la portion en gris ci-dessous.

12 (1) (b) Une pierre qui s'immobilise à l'extérieur de la maison, et touche la ligne du « T », n'est pas dans la ZGP.  
La pierre jaune (1) n'est pas en ZGP si elle touche la ligne du « T ».

Une pierre touchant la ligne de jeu, ou se trouvant devant la ligne de jeu après avoir touché une pierre dans la ZGP est considérée dans la ZGP 12(1)(a)  
Les trois pierres dans ce cercle sont donc en ZGP.  
*La rouge (1) en ZGP a été poussée par la jaune (2).  
Les deux pierres sont donc en jeu et en ZGP.*  
*La rouge (2) s'est ensuite appuyée sur la jaune (2).  
Elle est donc en jeu, et en ZGP elle aussi, même si elle s'est immobilisée avant la ligne de jeu.*



## Diapo 38 - L'impact de la zone de garde protégée (ZGP) ; principes

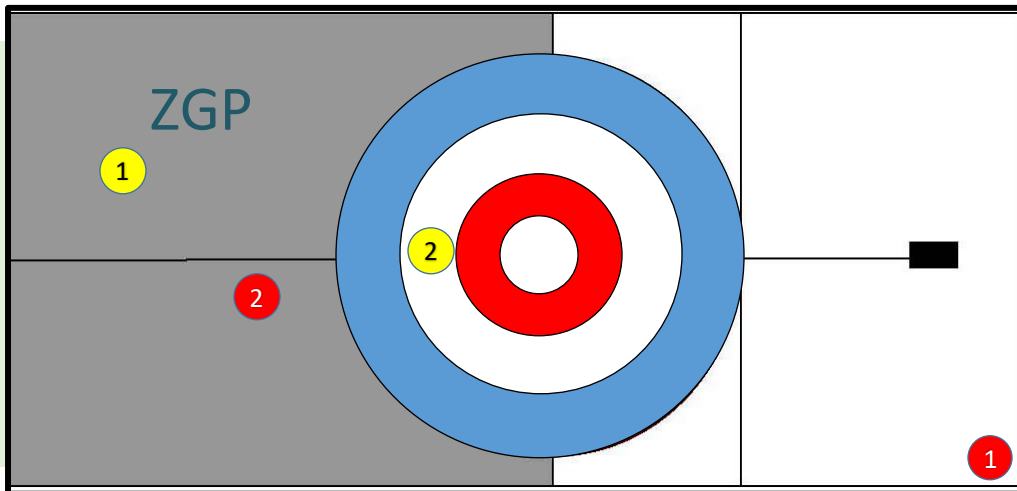
### **Les pierres adverses sont protégées jusqu'à ce qu'on lance la 6<sup>e</sup> pierre**

12 (2) Aucune pierre de l'équipe non active immobilisée dans la ZGP ne pourra être sortie du jeu par l'équipe active avant que ne soit lancée la 6<sup>e</sup> pierre de la manche. Autrement, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes les pierres déplacées seront replacées à leur position initiale, sans exception.

### **Mesurage possible**

12 (6) Les capitaines peuvent avoir recours à la mesure pour déterminer si une pierre est en ZGP. On pourra déplacer et replacer des pierres pour procéder au mesurage.

L'équipe rouge peut sortir la jaune (2) de la maison, mais ne peut pas sortir la jaune (1) qui est en ZGP, car on est qu'à la 5<sup>e</sup> pierre du bout. Ce sont les pierres adverses qui sont protégées. Les rouges pourraient toutefois sortir leur propre rouge (1).

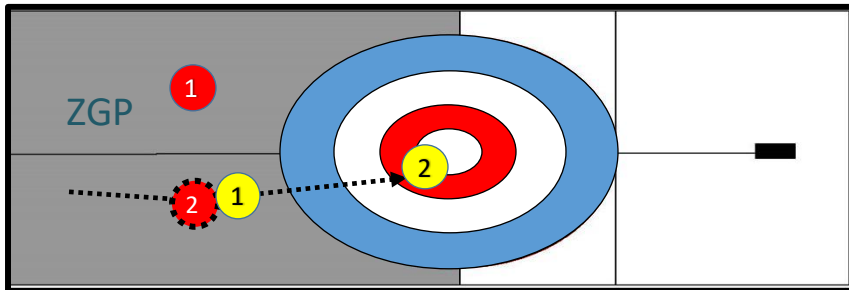


## Diapo 39 - L'impact de la ZGP ; pierre protégée déplacée

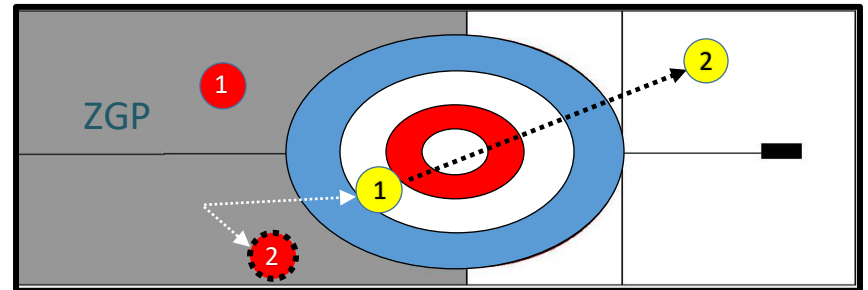
### **Situation 1 : Une pierre en ZGP est déplacée mais reste en jeu**

**12 (3)** La 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup> pierre lancée dans le bout peut frapper une ou des pierres adverses dans la ZGP et celle-ci peut à son tour frapper une pierre en dehors de la ZGP. Si la pierre initialement dans la ZGP demeure en jeu, il n'y a pas d'infraction.

La rouge 2 tente de sortir la jaune 2, mais frappe plutôt la jaune 1.



La jaune 2 sort, mais la jaune 1 reste en jeu. La rouge 2 reste en jeu.



La jaune (1) initialement en ZGP s'arrête et demeure en jeu dans le cercle de 8', et n'est donc pas sortie du jeu. Conséquemment, il n'y a pas d'infraction et le jeu continue sans intervention. Il importe peu que le lanceur rouge (2) soit resté en jeu ou pas.

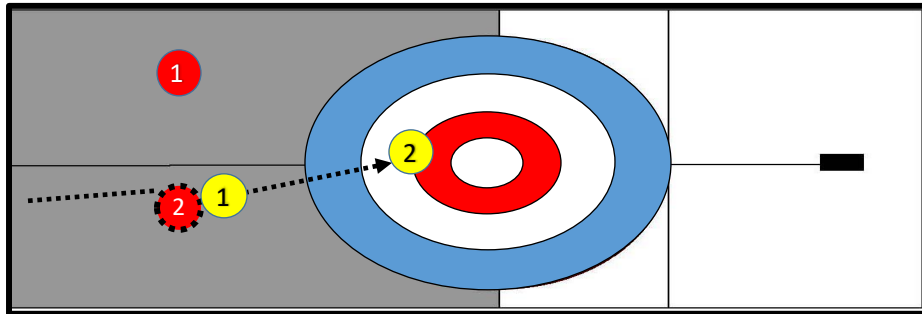
## Diapo 40 - L'impact de la ZGP ; pierre protégée provoquant une sortie

### *Situation 2 : Une pierre en ZGP est impliquée dans la sortie d'une pierre en jeu*

**12 (2)** Quand une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu avant la 6<sup>e</sup> pierre de la manche, directement ou indirectement, la pierre lancée doit être retirée du jeu et on replacera (toutes) les pierres immobiles déplacées à leur position initiale, sans exception.

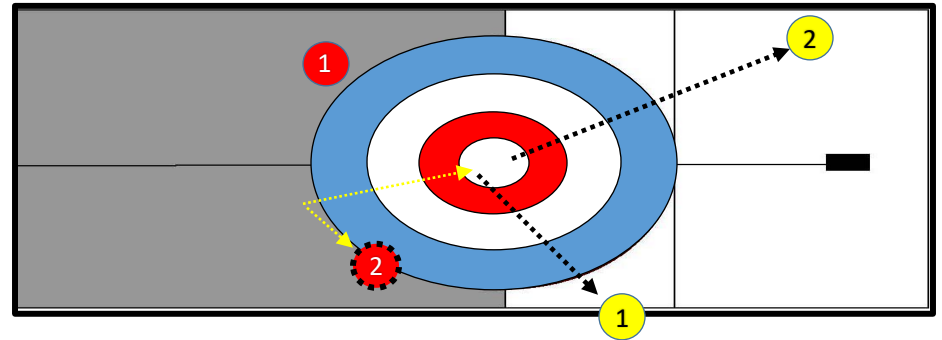
Avant :

La rouge 2 tente de sortir la jaune 2, mais frappe plutôt la jaune 1.



Après :

La jaune 1 sort du jeu en sortant la jaune 2 avec elle.



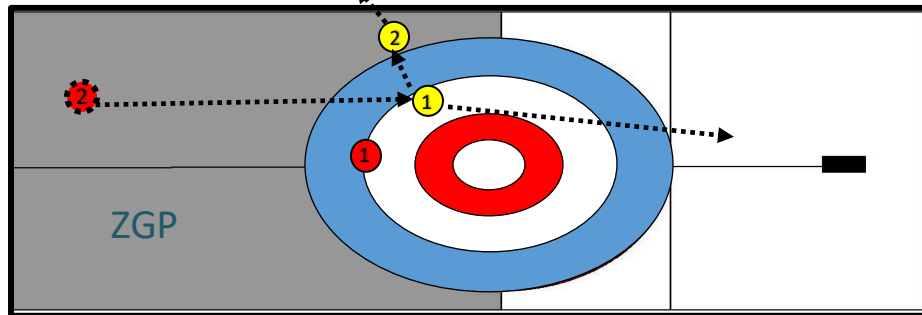
Même si on a le droit de sortir la jaune (2), la jaune (1) initialement en ZGP a aussi été sortie du jeu. **Il y a infraction.** Replacez les jaunes 1 et 2 à leur position initiale, la rouge 1 n'ayant pas bougé. La rouge lancée (2) sera donc retirée du jeu, qu'elle soit sortie ou non sur le coup.

# Diapo 41 - L'impact de la ZGP ; pierre protégée sortie par une pierre en jeu

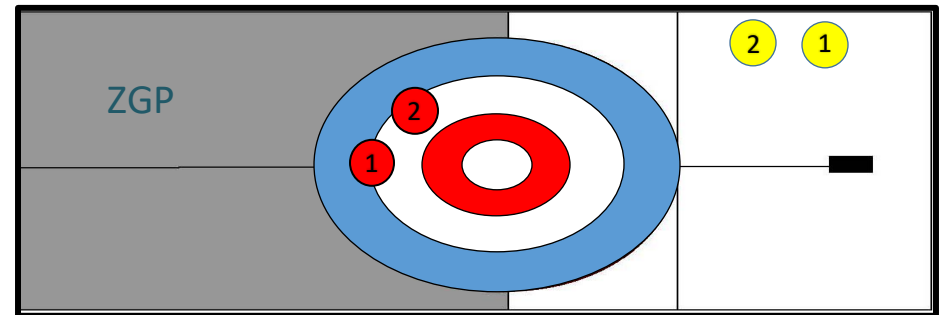
## **Situation 3 : Une pierre en jeu sert à sortir une pierre en ZGP**

**12 (3)** La 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup> pierre lancée dans une manche peut frapper une ou des pierres adverses dans la ZGP et celle-ci peut à son tour frapper une pierre en dehors de la ZGP pourvu que la pierre initiale, dans la ZGP, demeure en jeu. S'il en résulte qu'une pierre adverse dans la ZGP est sortie du jeu, on replacera (toutes) les pierres immobiles déplacées à leur position initiale, sans exception, selon la règle 12(2).

La rouge 2 tente de sortir la jaune 1



Les jaunes 1 et 2 sont sorties, les rouges 1 et 2 restent dans la maison.



Même si on a le droit de sortir la jaune (1), la jaune (2) initialement en ZGP a également été sortie du jeu. **Il y a infraction à la règle.** Il faut donc replacer les jaunes 1 et 2 à leur position initiale tout en écartant la rouge 2 du jeu, la rouge 1 n'ayant pas été déplacée.

# Diapo 42 - La zone de garde protégée – Résumé, en 3 questions

1. Est-ce qu'une pierre a été sortie ?
2. C'était une pierre adverse ?
3. Était-elle en ZGP ?

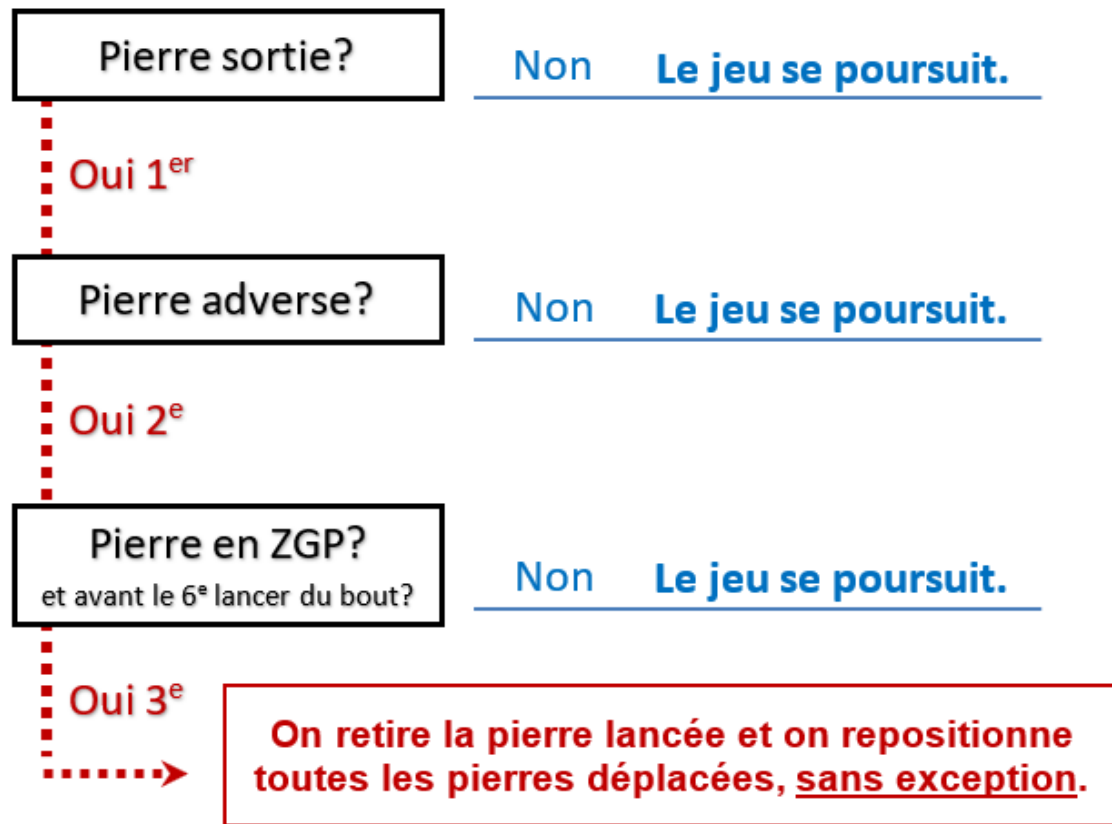
Répondez non à une des 3 questions et le jeu doit se poursuivre.

Si les trois situations sont réunies :

- une pierre adverse ;
- en ZGP (avant le 6<sup>e</sup> lancer);
- a effectivement été sortie

On doit retirer du jeu la pierre lancée et replacer à leur position initiale toutes les pierres déplacées, sans aucune exception.

C'est aussi simple que cela !





## Règlements spécifiques au lancer

- 8 (5) La pierre doit être **lâchée avant d'avoir atteint** la ligne de jeu la plus rapprochée.
- 8 (7) Si un joueur veut reprendre son lancer dû aux agissements de son équipe, il peut le faire pourvu que la pierre n'ait pas atteint la ligne de "T" la plus rapprochée.
- 8 (8) S'il se produit un incident exceptionnel durant un lancer, qui distrait significativement le joueur, celui-ci pourra reprendre son lancer avant que l'équipe adverse lance sa prochaine pierre.
- 9 (2) Une pierre retouchée par la main après le lâcher, mais retouchée avant la ligne de jeu la plus rapprochée, n'est pas une infraction.



## Règlements sur la position des capitaines durant le lancer

- 7 (1) (a)** Seuls le capitaine et vice-capitaine de l'équipe **non active** peuvent se tenir derrière la ligne arrière où se déroule le jeu. Ils doivent rester immobiles et placer leur brosse de manière à ne pas gêner ou distraire le joueur qui lance.
- 7 (2)** Lorsque son équipe s'apprête à lancer, le capitaine ou vice-capitaine de **l'équipe active** se placera à l'intérieur de la ligne de jeu où se déroule le jeu. Il aura le choix de la position dans le but de diriger le jeu.



### Règlements sur la position des joueurs de l'équipe non active

- 7 (1) (b) Le prochain joueur à lancer se tient immobile sur le côté ou le trottoir à l'arrière des blocs. Il demeure silencieux et immobile lorsque le joueur de l'équipe adverse s'apprête à lancer.**
- 7 (1) (c) Les joueurs non actifs se placent l'un derrière l'autre entre les lignes de jeu, le plus près possible du bord de la piste lorsque l'équipe adverse est active.**
- 7 (1) (d) Les membres de l'équipe non active ne peuvent pas se placer ou bouger de manière à faire de l'obstruction, à gêner ou à distraire un joueur de l'équipe active.**

Diapo 46 - Le brossage entre les lignes du T; mise en mouvement; ou en début de manche.



## Règlements spécifiques au brossage des pierres en mouvement

- 11 (1) Entre les lignes de “T”, tous et n’importe quels membres de l’équipe active peuvent brosser n’importe quelles pierres en mouvement leur appartenant.**
- 11 (2) Une pierre immobile doit être en mouvement avant qu’on puisse la brosser.**
- 11 (3) Lors du lancer des 5 premières pierres, n’importe quels deux joueurs de l’équipe non active peuvent brosser leurs pierres mises en mouvement. (2022)**
- 11 (4) Après le lancer des 5 premières pierres, seulement le capitaine ou le vice-capitaine de l’équipe non active peuvent brosser une ou des pierres de leur équipe après qu’elles soient mises en mouvement. (2022)**



## Règlements sur le brossage derrière la ligne de « T »



- 11 (5) Un seul joueur de chaque équipe peut brosser. Il peut s'agir de n'importe quel joueur de l'équipe active, mais seulement le capitaine ou vice-capitaine de l'équipe non active.
- 11 (6) Une équipe a le privilège de brosser en premier sa propre pierre. Si elle décide de ne pas brosser, elle ne doit pas causer d'obstruction ou empêcher l'autre équipe de brosser.
- 11 (7) La pierre lancée ou mise en mouvement par l'équipe adverse ne peut être brossée avant qu'elle n'atteigne la ligne du « T » et **le brossage ne peut s'effectuer que derrière le « T »**
- 11 (8) Le brossage ne doit laisser aucun débris devant une pierre en mouvement. Le dernier mouvement de brossage doit se terminer d'un côté ou l'autre à l'extérieur de la trajectoire de la pierre. (2022)



## Règlements spécifiques aux pierres en jeu

- 13 (1) Une pierre doit avoir traversé complètement la ligne de jeu pour être en jeu. Une pierre qui ne traverse pas complètement cette ligne de jeu sera retirée du jeu, sauf dans les cas prévus en (2) et (3). (Voir exemple relié à la ZGP de la diapo 37.)**
- 13 (2) Une pierre lancée qui n'a pas complètement franchi ou qui demeure à l'extérieur de la ligne de jeu la plus éloignée après avoir heurté une pierre en jeu, doit demeurer à l'endroit où elle s'est immobilisée et doit être considérée en jeu.**
- 13 (3) Une pierre lancée qui heurte une pierre à l'extérieur de la ligne de jeu qui est considérée en jeu en raison d'une action précédente doit être considérée en jeu.**
- 13 (4) Une pierre qui tourne sur elle-même et qui traverse la ligne de jeu, est considérée hors-jeu, même si elle s'arrête « mordante » sur la ligne de jeu.**
- 13 (5) Une pierre qui franchit complètement la ligne arrière doit être **immédiatement** retirée du jeu.**



## Règlements sur les pierres en mouvement touchées

### Entre la ligne de "T" du départ et la 2<sup>e</sup> ligne de jeu :

**9 (2) (a)** Si une équipe, ou son équipement touche une pierre en mouvement lui appartenant ou fait en sorte qu'elle soit touchée, la pierre est immédiatement retirée du jeu.

### Au-delà de la 2<sup>e</sup> ligne de jeu :

**9 (3)** On attendra que toutes les pierres soient immobilisées, la pierre touchée sera retirée du jeu et toutes les pierres déplacées replacées à leurs positions, sauf si l'équipe non fautive trouve plus avantageux de :

- (i) Laisser toutes les pierres là où elles se sont immobilisées, ou ;
- (ii) Placer les pierres à l'endroit où elle considère raisonnablement qu'elles se seraient immobilisées si la pierre n'avait pas été touchée.



## Règlements sur les pierres immobiles touchées ou déplacées

**Si un joueur déplace une pierre immobile ou fait en sorte qu'elle soit déplacée**

**...et que cette pierre n'aurait eu aucun effet sur une pierre en mouvement :**

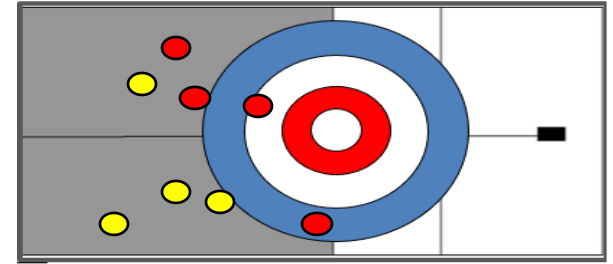
**10 (1) Elle est remplacée à sa position initiale à la satisfaction de l'équipe non fautive. En cas d'incertitude, la pierre est remplacée en faveur de l'équipe non fautive.**

**...et que cette pierre aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement :**

**10 (2) On laisse toutes les pierres s'immobiliser, on retire la pierre dont la trajectoire aurait été modifiée et on remplace les pierres dans leur position initiale, sauf si l'équipe non fautive considère qu'il est avantageux de :**

- i. Laisser toutes les pierres où elles se sont immobilisées ;
- ii. Remplacer toutes les pierres aux endroits où elles se seraient raisonnablement immobilisées si la pierre n'avait pas été déplacée (2022)

## Diapo 51 - Pierre immobile touchée par un élément extérieur



### Règlement visant les pierres immobiles touchées par un élément extérieur

**Si un élément extérieur déplace une pierre immobile ou fait en sorte qu'elle soit déplacée  
...et que cette pierre aurait modifié la trajectoire d'une pierre en mouvement :**

On laisse toutes les pierres s'immobiliser et on les replace aux positions où elles se seraient arrêtées si la pierre en question n'avait pas été déplacée.

Si les équipes ne peuvent s'entendre sur l'endroit où une ou des pierres se seraient arrêtées, la pierre est relancée après que toutes les pierres aient été replacées à leur position initiale. Le capitaine devra toutefois procéder au même choix de jeu et demander le même balai.

Si les équipes ne s'entendent pas sur la position initiale des pierres, le bout est rejoué.

## Diapo 52 - Règle de la zone sans ricochet (2023)

La **règle de la zone sans ricochet** maintenant utilisée par Curling Canada est la suivante :

- Si, avant que la sixième (6<sup>e</sup>) pierre d'une manche ne soit lancée, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement :
  - le déplacement d'une pierre adverse touchant la ligne médiane
  - dans la zone de garde protégée (ZGP)
  - vers une position où elle ne touche plus la ligne médiane ou
  - une position en dehors de la ZGP, l'équipe non fautive a la possibilité de :
    - *(i) retirer du jeu la pierre lancée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées à la position qu'elles occupaient avant que l'infraction ne se produise; ou*
    - *(ii) laisser toutes les pierres là où elles se sont arrêtées.*
- *Si la pierre (adverse) est déplacée de la ligne centrale vers une position hors-jeu (donc sortie), la règle de la ZGP s'applique. La pierre lancée est retirée du jeu et toutes les pierres déplacées sont remises là où elles étaient avant le lancer, et ce obligatoirement.*
- [No-tick rule now part of Curling Canada's Rules of Curling for General Play - Throwing Stones](#)
- Curling Canada a adopté officiellement la règle de la zone sans ricochet de la Fédération mondiale de curling pour tous ses championnats à compter de la saison de curling 2023-2024. Son application dans les matchs de ligue reste toutefois une décision facultative du Club (des ligues). Les règles adoptées par le Club (ou les ligues) peuvent faire partie des règles de Curling Canada. Brett Waldroff, Executive Chief Umpire, Curling Canada – Janvier 2025