

EXPLICATIONS

En moyenne, un match de curling dure environ 2 heures. Il est composé d'un certain nombre de tours, *ends*. La plupart du temps, on joue 8 ou 10 *ends* auxquels il faut ajouter des *ends* supplémentaires en cas de match nul (dépendant du jeu choisi, pour certains types de match, le nul est validé).

Une victoire offre 2 points, une défaite 0 points et un match nul, 1 point. Dans le cas d'un tournoi, le nombre de *ends* remportés ainsi que de pierres marquées cooptera aussi pour le classement, en cas d'égalité au nombre de points.

Le tirage au sort, *toss* (à l'aide d'une pièce de monnaie, pile ou face) décide de l'équipe *team* qui commence le premier *end*. Ensuite c'est toujours le gagnant du *end* précédent qui commence le *end* suivant.

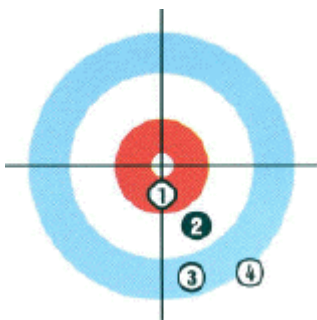
Le But

Le but du curling est de placer le plus grand nombre de pierres le plus près possible du centre, et d'empêcher le *team* adverse d'y parvenir. Seules les pierres qui touchent encore nettement le cercle extérieur comptent.

Le *team* dont la/les pierre(s) sont les plus proches du centre par rapport aux pierres du *team* adverse marque autant de points qu'il a de pierres (idem à la pétanque cf. Greg). L'arbitre n'intervient qu'à la demande des *skips* lors d'un litige dans la mesure de la position des pierres ou d'une faute d'un joueur.

Exemple

Des trois pierres blanches (1,3,4), une seule compte. La pierre noire (2) est en meilleure position que les autres pierres blanches. Le team "blanc" marque une pierre dans cet end (no 5).



©Zeugin Design

A	○ SUI	4	1	2	0	1								8
	ENDS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
	● FRA	0	0	0	1	0								1

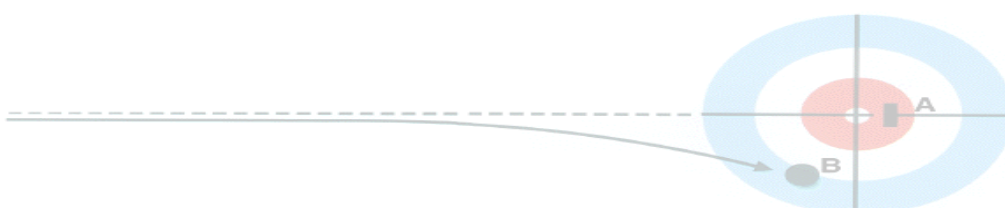
Marquage des points

Le Résultat est noté sur un tableau divisé en trois parties. Au-dessus et au dessous, chaque team inscrit les pierres marquées à chaque end. Au centre, on peut lire le nombre des ends.

Le sport se nomme curling parce que la pierre, après être lâchée, tourne sur elle-même sur un axe perpendiculaire à la glace. Elle atteindra son but en décrivant une courbe (effet du curl). Cette rotation est déterminée par la manière du lâcher: *in-turn* ou *out-turn* (dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire). La précision et le dosage au lâcher sont décisifs pour la réussite du coup. Pour chaque coup, le skip montre au lanceur quelle coup il devra réaliser.

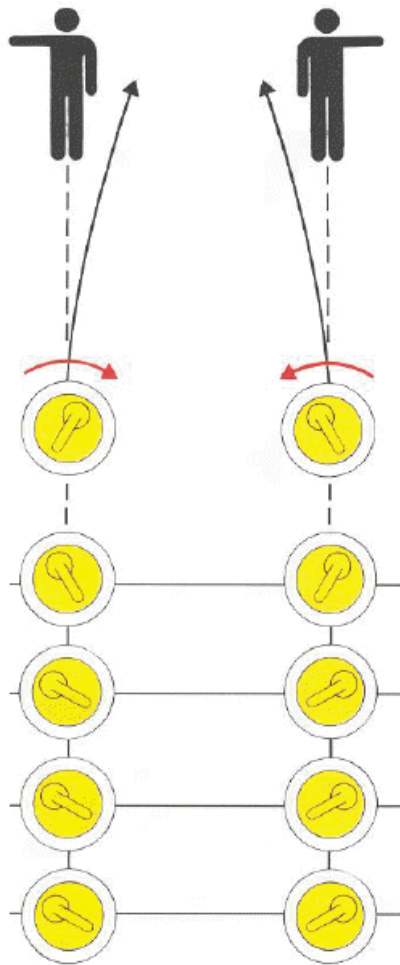
L'effet du curl

Selon l'image ci-dessous, le point de visée demandé par le skip est A. Comme la pierre est lâchée avec un effet de *curl* demandé par le *skip*, et que le lanceur le réalise parfaitement, celle-ci décrira une courbe pour finir sa course au point B.

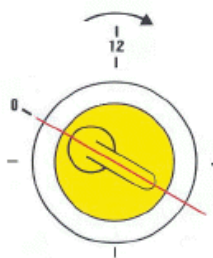


La demande du skip

L'image ci-dessous décrit le message du *skip* dans la *maison*. Le bras indique le curl demandé par le skip.



Si le skip désire que la pierre finisse sa trajectoire à sa gauche, celui-ci lèvera le bras droit pour indiquer au lanceur le type de curl qu'il désire (*in-turn*). Le lanceur devra alors faire tourner sa pierre dans le sens des aiguilles d'un montre lors du lâcher de la pierre.



Par contre, si le skip désire que la pierre finisse sa trajectoire à sa droite, celui-ci lèvera le bras gauche pour indiquer au lanceur le type de curl qu'il désire (*out-turn*). Le lanceur devra alors faire tourner sa pierre dans le sens inverse des aiguilles d'un montre lors du lâcher de la pierre.

