Genève

Les règles du Curling

Les équipes

ÉTAPE 01

Deux équipes de quatre joueurs lancent des pierres de 20kg à tour de rôle vers la cible opposée, suivant les indications du skip.





Le balayage

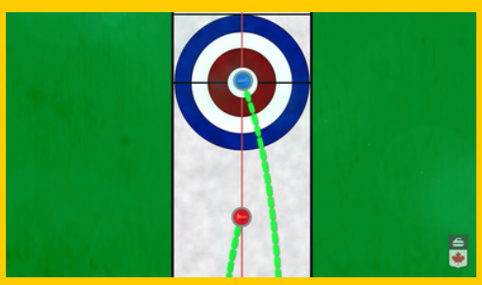
ÉTAPE 02

Chaque joueur lance deux pierres par manche que les balayeurs guident en frottant la glace pour influencer leur vitesse et trajectoire.

Le Curl

ÉTAPE 03

La rotation de la pierre, appelée "Curl", lui donne un effet de courbe qui permet de contourner des pierres en jeu.





Les points

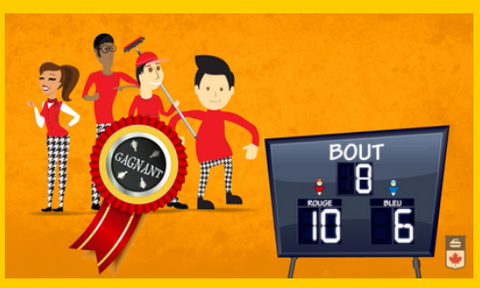
ÉTAPE 04

Une fois toutes les pierres lancées, l'équipe la plus proche du centre remporte le point.

La victoire

ÉTAPE 05

L'équipe qui compte le plus de points à la fin des huit manches, gagne le match.



Lexique

Genève

LES TERMES

BALAYER
Les balayeurs chauffent la glace pour prolonger et modifier la trajectoire de la pierre

CURLEUR-SE
Joueur-se de curling

DONNER LA GLACE
Le skip indique où le joueur doit viser pour arriver à placer la pierre à l'endroit souhaité

END
La manche

GIVRE / FROST
Les joueurs repèrent s'il y a du givre accumulé sur la glace, car il peut avoir une influence sur la trajectoire de la pierre

GRATON / PICK
Terme utilisé pour indiquer une saleté sur la glace

IN-TURN / OUT-TURN
Désigne le sens de rotation de la pierre
In: sens des aguilles d'une montre
Out : sens contraire

MARTEAU
L'avantage de la dernière pierre

PEBBLE
Gouttelettes d'eau gelées sur la surface de la glace

QUANTITÉ DE CURL
Degré de courbe de la pierre

SHOT
La pierre se trouvant la plus proche du centre

SLIDING
Position de lancer des joueurs

TEMPS DE RÉFLEXION
Les chronomètres derrière les pistes indiquent le temps que les équipes disposent pour terminer leur match. Le chronomètre tourne lorsque l'équipe délibère sur un choix tactique et s'arrête lorsque la pierre est jouée

ZONE DE JEU



Center-Line & Tee-Line
Se croisent au centre de la cible

Hog-Line
Une pierre est en jeu, uniquement si elle traverse entièrement la Hog-Line

Back-Line
Les pierres derrière la Back-Line sont hors-jeu

Hack
Le bloc de départ du curleur

ZONE DE GARDE
Des pierres y sont placées pour en protéger d'autres ou restreindre l'accès à la cible

LA MAISON
Une pierre doit être dans la maison pour marquer un point et les cercles sont uniquement là pour indiquer quelle pierre est la plus proche du centre

LE MATÉRIEL DES JOUEURS

Un balais en carbone avec une brosse jaune
Des chaussures spéciales avec un pied qui glisse et un pied qui croche
Un chronomètre pour mesurer la vitesse des pierres et de la glace

LES COUPS

DRAW
Pierre lente destinée à s'arrêter dans la maison et marquer des points

GARDE
Pierre lente placée dans la zone de garde qui protège la maison et bloque son accès

TAKE-OUT
Pierre rapide qui a pour but d'ôter des pierres adverses de la zone de jeu

LA COMMUNICATION

OUI! / ZIÄH!
Le skip donne l'ordre aux balayeurs de balayer

WOAH!
Le skip donne l'ordre aux balayeurs d'arrêter de balayer

LES NOMS DES JOUEURS
Le skip appelle le nom de celui qui doit balayer la pierre pour influencer sa trajectoire dans un sens ou l'autre

DRAWS & GARDES: 1 À 10
Les balayeurs annoncent la vitesse de la pierre au skip

TAKE-OUTS: 6 À 12 SECONDES
Le temps que la pierre prend à passer les deux Hog-Lines. "6" est une pierre très rapide, "12" une pierre très lente

DRAWS : 13 À 16 SECONDES
Les joueurs communiquent les changements de vitesse de la glace en mesurant le temps que les pierres prennent à traverser les deux Hog-Line. Plus la pierre prend de temps, plus la glace est rapide