



Règlement du Beyond Ice Curling Loufoque Québec sur Tapis à 16 par terrain

1. Concept et Configuration du Jeu

Le Curling Loufoque sur Tapis est une adaptation inclusive et amusante du curling sur glace, jouée sur tapis avec des tiges de lancement (*Curling Cues*). **Seize joueurs**, soit deux équipes de **8** joueurs divisées en groupes de **4**, se disputent le centre de la maison. Les règles s'inspirent du curling classique tout en étant adaptées à ce nouveau format. Chaque équipe dispose de 8 pierres. Facilité, précision, stratégie et plaisir sont au cœur de ce sport. Ce règlement s'adresse aux ligues et tournois en format 8 joueurs par équipe.

2. Composition des Équipes et Déroulement

Chaque équipe est composée de **8 joueurs**, répartis en **deux groupes de 4 joueurs**, placés aux extrémités opposées de la piste de jeu. Chaque groupe comprend un capitaine (**SKIP**) qui dirige son extrémité et un vice-capitaine qui l'assiste au besoin.

Les joueurs d'une même équipe sont **assis face à face**, d'une extrémité à l'autre du terrain.

Exemple de disposition :

- Les joueurs de l'équipe **Jaune** sont à droite, tandis que les joueurs de l'équipe **Bleue** sont à gauche.
- Les pierres **Bleues** sont placées à gauche, du même côté que les joueurs de l'équipe **Bleue**.

Chaque joueur **lance 2 pierres**, une à la fois, en alternance avec l'équipe adverse, pour un total de **8 pierres par équipe**.

Ordre des lancers :

- **Joueur 1** : pierres **1 et 2**
- **Joueur 2** : pierres **3 et 4**
- **Joueur 3** : pierres **5 et 6**
- **Joueur 4** : pierres **7 et 8**

L'**ordre établi au début de la partie doit être maintenu tout au long de celle-ci**. Il peut être modifié **avant** le début de chaque nouvelle partie, mais une fois fixé, il doit rester **inchangé jusqu'à la fin de la partie**.



Exemple explicatif :

Le joueur **1** de l'équipe **Jaune** lance sa première pierre (**1**), puis le joueur **1** de l'équipe **Bleue** lance également sa première pierre (**1**). Ensuite, le joueur **1** de l'équipe **Jaune** lance sa deuxième pierre (**2**), suivi du joueur **1** de l'équipe **Bleue** lançant sa deuxième pierre (**2**).

Ce déroulement **se poursuit en alternance**, garantissant que chaque joueur lance ses **deux pierres** dans l'ordre établi.

Le **SKIP** peut occuper **n'importe quelle position** parmi les joueurs et doit la maintenir **tout au long du match**.

3. Méthode de Lancement, Tiges et Équipement

3.1. Organisation du Matériel et Placement des Pierres

- Les pierres sont propulsées à l'aide de tiges de lancement (*Curling Cues*) fournies par l'organisation. Seules ces tiges sont autorisées.
- Une tige est attribuée par équipe et par côté. En cas de bris, une tige de remplacement sera fournie.
- Chaque équipe utilise 8 pierres officielles numérotées de 1 à 8.

Rangement des pierres :

- Les pierres doivent être rangées par paire et en ordre numérique afin de respecter l'ordre de lancement et de ne pas gêner la ligne de tir.
- Ainsi, les pierres 1 et 2, qui seront utilisées en premier, doivent être placées près de la ligne arrière, suivies des pierres 3 et 4, etc.
- Les pierres seront toujours replacées du même côté, déterminé par le sens de la longueur du tapis, quelle que soit l'extrémité du tapis.

3.2. Directives pour l'Exécution d'un Tir

- La pierre doit toucher la ligne de tir dès le début de la poussée.
- Elle doit dépasser complètement la ligne de garde sans la toucher, sinon elle sera retirée du jeu.
- Le lancer est considéré comme valide uniquement si la pierre dépasse la fin de la circonférence de la cible la plus proche.
- La poussée doit s'effectuer en touchant simultanément le tapis et la pierre.



3.3. Technique de Lancement

1. Placez la tige derrière la pierre, directement sur le tapis.
2. Adoptez une posture debout, droite et confortable.
3. Tenez la poignée de la tige d'une main détendue (par exemple, la main droite pour un droitier).
4. Faites deux pas vers l'avant pour armer votre bras.
5. Utilisez votre corps pour générer la poussée.
6. Réalisez des mouvements contrôlés afin de maintenir votre équilibre.

Astuce : Chaque joueur dispose de 2 à 3 lancers d'échauffement avant la première partie. Un temps de 5 minutes est accordé par équipe (soit 10 minutes au total) pour le tirage au sort.

4. Détermination de l'Équipe qui Lance la Première Pierre du Match

4.1 Les SKIP des deux équipes procèdent d'abord à un tirage au sort (pile ou face).

4.2 Le tireur de l'équipe ayant gagné le tirage au sort lance la première pierre en respectant les règles de lancé, dans un délai maximum de 3 minutes. Le second tireur s'exécute dès que la pierre du premier est immobilisée.

- Après ces deux lancers, **si aucune pierre ne se trouve dans ou ne chevauche la cible (Maison), ou si la pierre du second tireur touche celle du premier**, le droit de choisir revient à l'équipe ayant gagné le tirage au sort.
- Sinon, l'équipe dont la pierre s'immobilise le plus près du centre de la maison obtient le droit de choisir celle qui lancera en premier pour le match.

5. Placement Unique (en cas de bout additionnel)

5.1. Si un bout additionnel est nécessaire pour départager les équipes, un placement unique déterminera quelle équipe débutera le bout.

5.2. Chaque équipe choisit un tireur qui effectuera un lancer unique en direction de la maison.

5.3. L'équipe dont la pierre est la plus proche du centre de la maison obtient le droit de choisir si elle joue en premier ou en dernier.

5.4. Si la pierre du second lanceur touche celle du premier, la première pierre est déclarée victorieuse et le choix revient au premier lanceur.

5.5. Si les pierres des deux équipes sont équidistantes du centre, un second placement unique sera effectué jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte.



6. Position des Joueurs

6.1 Membres de l'équipe non active :

Seuls le SKIP et le vice-capitaine (lorsque ce dernier remplace le SKIP) peuvent se tenir sur les côtés, à l'intérieur de la ligne de jeu.

Ils doivent se placer derrière la ligne arrière lors des lancers de l'équipe active.

Les autres joueurs doivent rester immobiles et silencieux.

Aucun joueur ne doit gêner ou distraire un adversaire.

Pénalité :

Si une équipe signale une infraction à ces règles, l'équipe adverse peut choisir de :

- Laisser passer le lancer,
- Reprendre le lancer,
- Replacer les pierres et refaire le lancer.

7. Pierres en Mouvement et Pierres Déplacées

7.1 Une pierre en mouvement ne peut être touchée par un joueur ou un équipement avant qu'elle ne soit complètement arrêtée.

7.2 Si une pierre en mouvement est accidentellement touchée, l'équipe non fautive décide si elle doit être repositionnée ou retirée du jeu.

7.3 Si une pierre immobile est déplacée accidentellement par un joueur ou un facteur externe, elle doit être replacée à sa position initiale.

7.4 Si une pierre immobile est intentionnellement déplacée par un joueur adverse, l'équipe non fautive peut choisir de la remettre à sa position initiale ou de la laisser à l'endroit où elle a été déplacée.

7.5 Si une pierre est déplacée par un facteur externe (comme un objet ou un spectateur), les capitaines des deux équipes doivent s'entendre sur son repositionnement approprié. En cas de désaccord, l'arbitre déterminera son emplacement.

7.6 Si une pierre est déplacée après la validation du pointage d'un bout mais avant le début du prochain, elle doit rester à l'endroit où elle était lors de la fin du comptage des points.

8. Déroulement et Fautes

8.1 Les joueurs doivent attendre le signal de l'arbitre avant d'exécuter leur lancer.

8.2 Les pierres doivent être lancées en alternance, une à la fois, en respectant l'ordre



Règlements: **Beyond Ice**
Curling à 16
Équipes de 8



établi.

8.3 Les pénalités s'appliquent dans les cas suivants :

- Un joueur lance avant le signal de l'arbitre.
- Mauvaise utilisation de la tige de lancement.
- Une pierre touche ou ne dépasse pas la ligne de garde.
- Usage excessif de la force sans justification.
- Mauvais positionnement d'un joueur ou du capitaine.
- Un joueur gêne l'exécution du lancer d'un autre joueur.
- Un joueur déplace manuellement une pierre en jeu.
- Un joueur lance hors de son tour.

Application des pénalités :

Le SKIP de l'équipe non fautive décide de la sanction :

- Laisser le jeu tel quel.
- Remplacer les pierres déplacées et retirer la pierre fautive du jeu.

9. Particularité des Zones de Garde Protégée (ZGP)

9.1 Les cinq premières pierres jouées dans un bout peuvent être considérées comme protégées si elles s'arrêtent dans la Zone de Garde Protégée (ZGP), située entre la ligne de garde et le bord extérieur de la maison, sans toucher cette dernière.

9.2 Une pierre qui s'immobilise à l'intérieur de la maison n'est pas considérée comme protégée, même si elle fait partie des cinq premières pierres jouées.

9.3 Si une pierre adverse déplace une pierre protégée en la poussant hors du tapis, l'équipe non fautive a les options suivantes :

- Laisser le jeu tel quel.
- Remettre les pierres déplacées à leur position initiale et retirer la pierre fautive du jeu.

10. Pointage

10.1 L'équipe ayant la pierre la plus proche du centre marque des points, chaque pierre supplémentaire plus proche que la pierre adverse la plus proche vaut un point additionnel.

10.2 Les pierres doivent être à l'intérieur ou toucher l'anneau extérieur de la maison pour être comptabilisées.

10.3 Si aucune pierre ne reste dans la maison après le dernier lancer d'un bout, aucun point n'est attribué.

10.4 L'équipe qui remporte le bout conserve le « Marteau » (avantage du dernier lancer) pour le bout suivant.

10.5 En cas d'égalité parfaite entre des pierres adverses, toutes les pierres à égalité sont retirées, et seules les pierres les plus proches suivantes déterminent le pointage.



11. Fin du Bout

11.1 Une fois les points comptabilisés et confirmés par les capitaines, les pierres peuvent être repositionnées, et le prochain groupe de quatre joueurs—les joueurs 5, 6, 7 et 8—prennent leur tour pour jouer.

11.2 Le SKIP capitaine en activité alterne, et le second SKIP situé à l'extrémité opposée devient le nouveau SKIP (capitaine) actif pour le prochain bout.

11.3 Cette alternance continue pour tous les bouts de la partie.

11.4 Les pierres de couleur restent du même côté du terrain pendant toute la durée du jeu.

12. Durée du Jeu

12.1 Une partie se joue sur un maximum de **8 bouts**, ou sur un nombre de bouts inférieur si le temps disponible le nécessite.

12.2 La durée totale est d'environ **une heure**, ajustable en fonction du temps imparti.

12.3 Chaque bout dure généralement entre 6 et 10 minutes.

12.4 En cas d'égalité à l'issue du nombre de bouts prévu, un bout supplémentaire pourra être joué pour départager les équipes.

13. Les Pierres en Jeu et le Pointage

(1) Une pierre doit avoir traversé complètement la ligne de jeu la plus éloignée pour être en jeu. Une pierre qui ne traverse pas complètement cette ligne sera retirée du jeu, sauf tel que prévu en (2) et (3).

(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 sera considérée en jeu.

(3) Une pierre lancée qui heurte une pierre à l'extérieur de la ligne de jeu, laquelle est considérée en jeu en raison d'une action précédente, sera considérée en jeu.

(4) Une pierre ayant traversé clairement la ligne arrière doit être laissée à cet endroit. Par contre, une pierre sortie de la surface du tapis doit être placée sur le tapis, derrière la ligne arrière.

(5) Une pierre qui sort complètement à l'extérieur de la surface du tapis est replacée derrière la ligne arrière sur le tapis. Une pierre demeure en jeu tant qu'une partie de celle-ci reste sur la surface du tapis.

(6) Si une pierre en mouvement frappe une pierre immobile et une ligne de côté ou une bande au même moment, la pierre immobile poursuivra son cours comme si elle avait été frappée en premier.

(7) Un bout sera considéré comme complété lorsque les capitaines ou vice-capitaines responsables de la maison s'entendent sur le pointage du bout.

(8) Si deux pierres ou plus se retrouvent à égalité, alors aucune de ces pierres ne comptera et seules les pierres les plus proches du centre pourront être prises en compte. Si ces pierres à égalité déterminent quelle équipe devrait marquer, le bout sera déclaré nul.



(9) Si une ou plusieurs pierres qui auraient pu influencer le nombre de points marqués dans un bout sont déplacées avant que les capitaines ou vice-capitaines ne s'entendent sur le pointage, l'équipe responsable du déplacement renoncera aux points en cause.

(10) Si une personne, autre qu'un membre des deux équipes, déplace ou cause le déplacement d'une ou plusieurs pierres avant que l'on ne s'entende sur le pointage ou qu'un mesurage ne soit effectué, les règles suivantes s'appliqueront :

(a) Avant le bout final :

(i) Si une ou plusieurs pierres déplacées déterminaient le gagnant du bout, le bout doit être rejoué.

(ii) Si une équipe a marqué un ou plusieurs points et que la ou les pierres déplacées lui auraient permis d'en marquer d'autres, cette équipe choisira de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués et de passer au bout suivant.

(b) Au bout final :

(i) Si le match est à égalité et que la ou les pierres déplacées auraient pu déterminer l'équipe gagnante, le bout sera rejoué.

(ii) Si une ou plusieurs pierres déplacées auraient pu déterminer si le match était nul ou perdu par l'équipe qui tire de l'arrière, cette équipe choisira de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués et de jouer un bout additionnel sans l'avantage de la dernière pierre.

(iii) Si l'équipe qui tire de l'arrière a déjà marqué suffisamment de points pour égaliser et que la ou les pierres déplacées auraient pu déterminer si elle gagne le match, cette équipe choisira de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués et de jouer un bout additionnel où l'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un placement unique au centre de la maison. L'équipe en avance au début du bout décidera si ce placement se fera en premier ou en dernier.

(iv) Si la ou les pierres déplacées auraient pu déterminer si le match est perdu, nul ou gagné, l'équipe qui tire de l'arrière choisira de rejouer le bout ou de conserver les points déjà marqués, le cas échéant, et de jouer un bout additionnel où l'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un placement unique au centre de la cible. L'équipe en avance au début du bout décidera si ce placement se fera en premier ou en dernier.

De plus, seul l'arbitre a le droit de retirer des pierres en avisant les capitaines.

14. Le Mesurage

(1) Les mesures sont prises à partir du centre de la cible jusqu'à la partie la plus rapprochée de la pierre.

(2) Une mesure dont le résultat détermine que des pierres sont à égale distance du centre sera déclarée nulle.

(3) Aucun instrument de mesure ne peut être utilisé comme support visuel avant que la dernière pierre du bout ne se soit immobilisée, sauf comme prévu en (4) ou selon la règle 12(3).



Règlements: **Beyond Ice**

Curling à 16

Équipes de 8



(4) Seul un jugement visuel peut déterminer si une pierre est en jeu (les instruments de mesure ne sont pas acceptés), sauf indication contraire. Si les deux équipes ne parviennent pas à se mettre d'accord, elles peuvent solliciter l'avis d'une personne neutre.

15. La Durée d'un Match et les Matches Remis

1. Un match se jouera sur le nombre de bouts prévu (maximum 8, ou moins selon le temps disponible) ou pour une durée déterminée par les règlements de la compétition ou de la ligue.
2. Si, pour quelque raison que ce soit, un match est remis à plus tard, il sera repris à partir du dernier bout complété.
3. Si une équipe n'est pas en mesure de commencer à jouer à l'heure prescrite (sauf stipulation contraire dans les règlements de la compétition ou de la ligue) :
 - (a) Si le match est retardé d'une à quinze minutes, un point sera octroyé à l'équipe non fautive et celle-ci lancera la dernière pierre au premier bout de jeu réel. On considérera qu'un bout a été complété.
 - (b) Si le match est retardé de seize à trente minutes, un point additionnel sera octroyé à l'équipe non fautive et celle-ci lancera la dernière pierre au premier bout de jeu réel. On considérera que deux bouts ont été complétés.
 - (c) Si le match n'a pas commencé après trente minutes, l'équipe non fautive sera déclarée gagnante par défaut. Le score final sera inscrit comme « G » pour Gagnant et « P » pour Perdant.

Ces règles garantissent **l'équité, la cohérence et une expérience agréable** pour tous les participants. **Les arbitres et les officiels** appliquent les décisions conformément au **Règlement officiel de Beyond Ice Curling**.