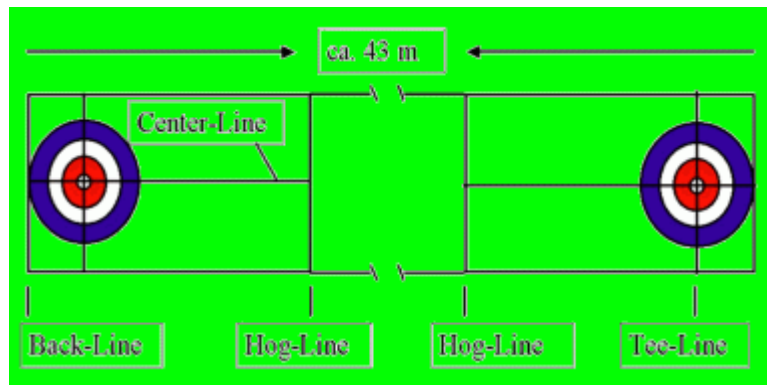
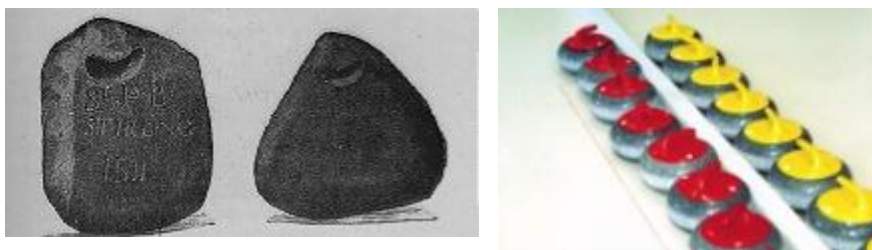


## LES FONDAMENTAUX DU CURLING

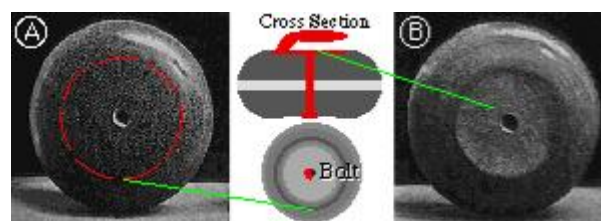
Le jeu de curling se joue sur la glace avec des pierres pesant environ 20 kg ( 42 pounds). La surface de jeu, une « piste » mesure 42 m de long d'un cale-pied ( hack) à l'autre et un peu plus de 4,75 m de large, avec une « maison » ( cible) de chaque côté. Lors de chaque manche (end) d'une partie, 16 pierres sont jouées, 8 par chacune des équipes, et à la fin d'une manche l'équipe comptant une ou plusieurs pierres plus près du centre ( button – dolly) que son adversaire marque un nombre équivalent de points. Chacun des quatre équipiers lance deux pierres, en alternance avec son adversaire. Les pierres sont jouées depuis le cale-pied (hack) d'un côté de la piste en direction de la « maison » de l'autre côté, le joueur effectuant une glisse depuis le hack et lâchant la pierre en lui donnant un effet (curl), d'où le nom de curling. On peut jouer un point, ce qui signifie que la pierre doit s'arrêter dans la zone de jeu ou un tir pour sortir une pierre adverse. Une pierre s'arrêtant devant une autre, rendant ainsi difficile un tir adverse se nomme une garde.



## LA PIERRE DE CURLING



Les premières pierres de curling utilisées en Ecosse étaient simplement de gros morceaux de rocher, sans taille ou forme particulière. Les pierres utilisées aujourd'hui pèsent 42 livres ( environ 20 kg) et sont faites de granit, taillées et polies à une forme et des dimensions bien spécifiques, concaves dessus comme dessus. Une poignée, généralement sur un disque plastique circulaire, est vissée sur la pierre .



## LE LANCER

Chaque pierre est lancée depuis le hack (cale-pied). La pierre est tout d'abord amenée vers l'arrière, où elle peut être soulevée ou non, puis le curleur, dans une position d'extension, glisse vers l'avant pierre en main. La pierre doit être lâchée avant qu'elle ne franchisse la hog-line (ligne des cochons), en direction de la maison (cible) de l'autre côté de la piste. La pierre est lâchée avec une rotation, qui lui permet de se déplacer latéralement. Cette rotation latérale est appelée « curl ».



## L'EQUIPE

Une équipe est constituée de quatre joueurs, appelés un, deux, trois et skip ( capitaine), et ils jouent chacun deux pierres par manche dans cet ordre, alternativement avec leurs homologues de l'équipe adverse. Le capitaine, comme son nom l'indique, décide où il souhaite voir s'arrêter une pierre. Il se tient dans la maison et indique la direction du lancer avec son balai, l'effet souhaité (curl) avec un bras et dirige le balayage. Lorsque vient son tour de lancer ses pierres le numéro trois devient temporairement skip (on le nomme aussi contre-skip). Les deux joueurs qui ne sont pas au lancer tiennent le rôle de balayeurs. Le balayage permet à la fois à la pierre d'aller plus loin et de réduire son curl, et d'ainsi atteindre le but fixé par le capitaine. Le balayage demande une certaine forme physique et dans une partie de deux heures un curleur parcourt plus de trois kilomètres sur la glace.

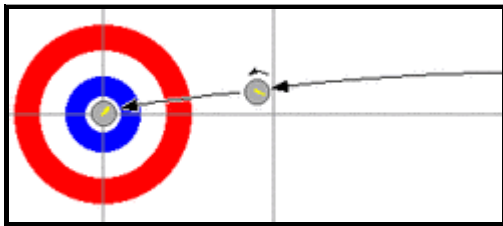
## LA GLACE

Avant les parties la glace est doucée avec de l'eau qui gèle et produit une surface perlée (pebble). Sans ce pebble la forme concave de la pierre provoquerait une succion. La préparation d'une glace de curling demande art et technique, incluant le contrôle de la température, de l'humidité de l'air, la pureté de l'eau et le perlage (pebbling) entre autres paramètres.

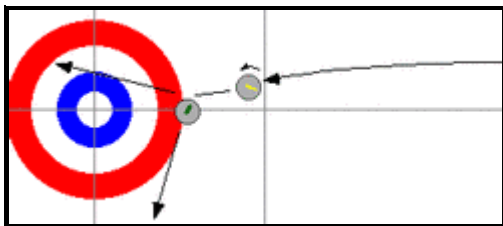


## LE JEU

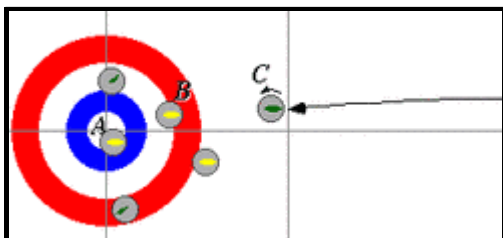
Les curleurs parlent toujours du curling comme d'un jeu de stratégie, en partie parce que c'en est un, mais également parce qu'ils souhaitent qu'il soit considéré comme plus qu'un simple lancer de pierres et des glissades sur la glace. La stratégie est cependant primordiale en compétition. Il est essentiel de planifier un end afin de marquer à la fin. Il existe une pléthore de manœuvres stratégiques, dont vous trouverez les basiques ci-après :



Le point est évidemment la demande de base. On lance la pierre sur la glace, et avec l'aide des balayeurs et sous la direction du capitaine, la pierre devrait parvenir à l'endroit désiré. Ci-contre un point parfait au centre de la maison.



Ci-contre la pierre jaune chasse la verte. Il s'agit d'un tir ou "take-out".



La garde consiste, comme son nom l'indique à placer une Pierre devant une autre de façon à empêcher l'adversaire de la tirer.