



compact Curling



TOUT LE PLAISIR DE LA GLISSE À LA MAISON !

Règles du jeu

Dans une partie de COMPACT CURLING, deux équipes s'affrontent pour placer leurs pierres le plus près du centre de la cible, ou "Bouton" de la "Maison" dans le langage du curling.

Les Équipes

Constituez deux équipes de un à quatre joueurs. Les deux équipes peuvent être de nombres différents. Chaque équipe choisit une couleur et prend les pierres de sa couleur.

Déroulement d'une manche

Pour déterminer l'équipe qui ouvre la partie, chaque équipe joue à tour de rôle une pierre. La pierre la plus proche de la *ligne de T* à l'issue de ces deux lancers choisit quelle équipe commence la partie.

Les équipes jouent chacune une pierre à tour de rôle. Chaque équipe est libre de choisir quel joueur en son sein joue chaque pierre.

La manche prend fin quand toutes les pierres ont été jouées.

L'équipe qui a gagné la manche commencera la manche suivante. En cas de match nul, l'équipe qui a commencé la manche commencera la suivante.

Jouer une pierre

Pour être valide, une pierre doit être lancée en la faisant glisser et en la relâchant avant la première ligne de la piste (*Hogline*).

La pierre doit passer entièrement la seconde *Hogline* pour rester en jeu. Si elle ne la traverse pas ou si elle la touche, retirez-la du jeu.

Les pierres qui touchent ou qui dépassent la *ligne Arrière* ou qui sortent de la piste par les côtés sont également retirées du jeu pour la manche.

Calcul des points (exemple au verso)

À la fin de la manche, l'équipe qui a la pierre la plus proche du *Bouton* remporte la manche. Elle gagne un point pour chacune de ses pierres plus proche du *Bouton* que la meilleure pierre de l'équipe adverse.

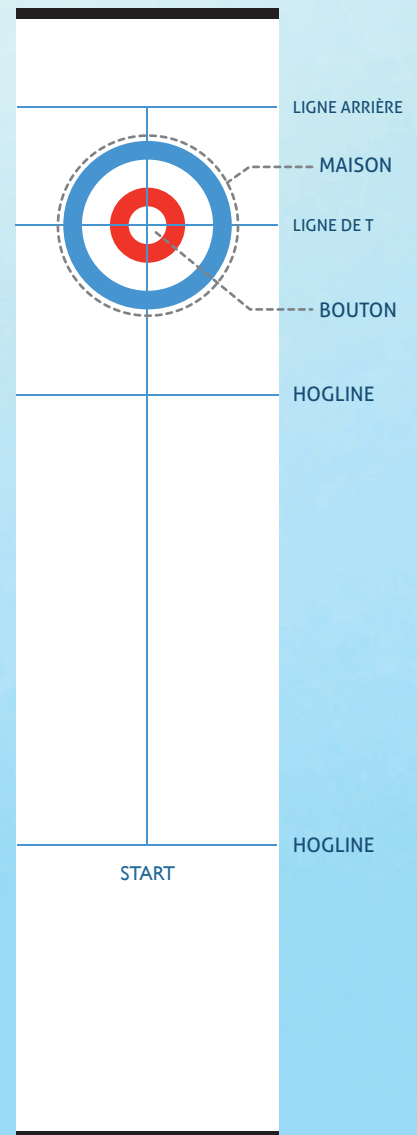
Seules les pierres dans la *Maison* peuvent rapporter des points. Une pierre qui touche le cercle bleu extérieur de la *Maison* est considérée comme étant dans la *Maison*.

Fin de la partie

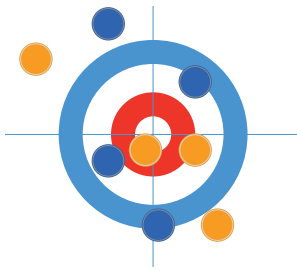
Une partie complète est constituée de huit manches. L'équipe qui a la plus de points à l'issue de la huitième manche est déclarée gagnante.

Vous pouvez également déterminer en début de partie un nombre de manches plus long ou un nombre de points à atteindre (10 par exemple) pour remporter la victoire.

Si la partie prend fin avec une égalité, jouez une nouvelle manche jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.



EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS



Ci-contre est représentée la position finale des pierres à la fin d'une manche de COMPACT CURLING. L'équipe orange possède la pierre la plus proche du Bouton, c'est donc elle qui marque des points cette manche-ci. Elle gagne un point pour chacune de ses pierres

plus proches du Bouton que la pierre la mieux placée de l'équipe bleue. Dans cet exemple, l'équipe orange a deux pierres mieux placées que la meilleure pierre bleue et marque donc deux points. L'équipe bleue ne marque aucun point, alors même qu'elle a réussi à placer plus de pierres dans la maison que l'équipe orange.

Règles avancées

Vous voulez passer pro ? Jouez avec la *règle des quatre premières pierres* !

Les deux premières pierres de chaque équipe peuvent être jouées pour devenir des *Gardes*. Pour cela elles doivent s'arrêter entre la seconde *Hogline* et la *ligne de T*. Si elles touchent la *Maison*, elles ne deviennent pas des *Gardes*.

Ces pierres ne peuvent pas être expulsées du jeu par l'équipe adverse jusqu'à ce qu'elle joue sa troisième pierre. Elles peuvent toujours être bousculées et déplacées, tant qu'elles restent dans la zone de jeu.

Si un *Garde* est retiré du jeu avant la troisième pierre, il est replacé à l'endroit où il était avant le choc et la pierre qui l'a expulsé du jeu est retirée de la partie.

Astuces

- * Les balais ne sont pas utilisés dans **COMPACT CURLING**, mais il est tout de même conseillé de garder la piste propre.
- * Si une pierre déjà en jeu est déplacée malencontreusement (par un autre moyen qu'une pierre jouée), l'équipe adverse peut la replacer là où elle pense qu'elle se situait.
- * Jouer la dernière pierre d'une manche est souvent un grand avantage, tirez-en profit!
- * Une partie de curling traditionnelle est constituée de huit manches. Mais lors de compétitions olympiques, on en joue dix.

Histoire du curling

L'origine du curling fait débat. Les Hollandais considèrent que ce sport a été inventé aux Pays-Bas, en ayant pour preuve deux tableaux peints au milieu du 16^{ème} siècle par un peintre national représentant des paysages avec des parties de curling. Mais l'Ecosse est le seul pays ayant découvert d'authentiques pierres de curling datant du 16^{ème} siècle. C'est également dans ce pays que les règles ont été développées pour devenir celles du sport que l'on connaît aujourd'hui.

Selon certains, ce sport aurait été inventé par deux scientifiques marseillais au cours d'une expédition en Alaska. Ne pouvant pas pratiquer leur sport favori, la pétanque, ils auraient inventé ce jeu sur la place centrale d'un village inuit.

Stratégie et tactique

COMPACT CURLING est un jeu rapide et très simple. Cependant, après quelques parties, vous découvrirez que, tout comme dans le vrai curling, il ne s'agit pas simplement d'un jeu de dextérité et de précision mais également de stratégie et de réflexion. Voici donc quelques conseils tactiques...

Jouez doucement et sans trop de force pour placer, tirez plus brutalement pour écarter les pierres adverses de la zone de jeu.

Ne cherchez pas toujours à viser le centre : la prochaine pierre adverse s'en servira certainement comme appui pour prendre sa place et l'éjecter du jeu.

Placer quelques pierres devant la cible pour bloquer la trajectoire des pierres adverses peut être une bonne stratégie, surtout si vous êtes l'équipe qui commence.

Au contraire, si vous êtes l'équipe qui termine la manche essayez de garder le "couloir central" libre pour pouvoir placer plus facilement votre dernière pierre.

Gardez en tête qu'une pierre rebondit légèrement en arrière quand elle frappe une autre pierre. En tirant au bon endroit et à la bonne vitesse, vous pourrez contrôler l'impact de ce rebond.

Fairplay

Le curling est un sport réputé pour son fairplay et son esprit amical. Les comportements inappropriés, un langage grossier ou agressif et une mauvaise utilisation du matériel sont formellement interdits.

Dans le cas de **COMPACT CURLING**, tout coup dans la table, déplacement du tapis de jeu, éternuement "accidentel" durant un tir ou tout autre acte de ce genre mène à l'exclusion du joueur fautif dans la pièce voisine jusqu'à son prochain tour. Pendant ce temps, il peut en profiter pour ramener des boissons (chaudes ou froides en fonction de la saison et de l'humeur) aux autres joueurs pour se faire pardonner !

© 2012 Mindtwister AB

© 2014 IELLO pour la version française



MINDTWISTER

