

# Trio Curling



**Trio Curling** est une discipline créée par Curling Canada afin de développer les habiletés des athlètes. Comme son nom l'indique, les matchs de Trio Curling sont disputés entre équipes de 3 joueurs. À chaque bout, chaque équipe lance 6 pierres, soit 2 pierres par joueur. Pour le Jamboree 2026, nous utiliserons une version hybride des règles du Trio Curling de Curling Canada.

**Règlements du Trio Curling :** Sauf indication contraire, les règlements de Curling Canada s'appliquent au Trio Curling, y compris ceux relatifs à la zone de garde protégée et à la zone sans ricochet.

**Structure du match :** Les matchs de Trio Curling durent 6 bouts (3 pour les U12), les joueurs changeant de positions toutes les 2 bouts (à chaque bout pour les U12). Les équipes décident quel joueur commencera à chaque position au début de la partie. Cependant, à partir de ce moment, la rotation des joueurs doit être la suivante :

- Position initiale : Joueur 1 = Premier, Joueur 2 = Deuxième, Joueur 3 = Capitaine
- 1ère rotation : Joueur 3 = Premier, Joueur 1 = Deuxième, Joueur 2 = Capitaine
- 2e rotation : Joueur 2 = Premier, Joueur 3 = Deuxième, Joueur 1 = Capitaine

**Responsabilités de chaque position :** Le premier doit lancer les 2 premières pierres du bout pour son équipe et balayer les 4 suivantes. Le deuxième doit balayer les 2 premières pierres du bout, lancer les 2 suivantes et tenir le balai pour les 2 dernières. Enfin, le capitaine doit tenir le balai pour les 4 premières pierres du bout et lancer les 2 dernières.

**Règles de balayage :** Un seul joueur (c'est-à-dire le balayeur actuel) est autorisé à balayer les pierres jusqu'à la ligne de jeu éloignée. À partir de là, 1 des autres joueurs (soit le joueur qui tient le balai ou le joueur qui a lancé) peut se joindre au balayeur.

**Structure :** Les matchs de Trio Curling sont composés de 3 « sets » de 2 bouts chacun. Chaque set peut être considéré comme un « mini-match » de 2 bouts,

chaque équipe jouant avec le marteau lors de l'un de ces bouts et sans le marteau lors de l'autre bout. L'équipe ayant marqué le plus de points après ces 2 bouts gagne le set. Cependant, si le pointage est à égalité à la fin d'un set, celui-ci sera alors considéré comme un « set partagé ».

- Spécificité U12 : Les matchs seront composés de 3 « sets » de 1 bout chacun. Les points marqués dans un bout ne comptent pas, le bout sera uniquement gagné ou perdu. Si le bout est nul, alors les points seront partagés entre les deux équipes.

**Marteau** : Lors du premier bout du 1er set, l'avantage de la dernière pierre sera déterminé par un tirage au sort (pile ou face), le vainqueur se méritant ainsi obligatoirement le marteau. La possession du marteau pour le premier bout du 2e set est inversée par rapport au premier bout du 1er set. Pour le 1er bout du 3e set, le marteau va à l'équipe qui tire de l'arrière dans le match. Cependant, si le pointage est à égalité à l'aube du 3e set, la possession du marteau pour la première manche est simplement inversée par rapport au 2e set.

**Valeur des sets** : Afin de garantir qu'un match de Trio Curling soit disputé en entier et que tous les joueurs aient l'occasion d'évoluer à chacune des 3 positions de manière significative, la valeur attribuée au 3e set est supérieure à celle des 1er et 2e sets. Les valeurs spécifiques de chaque set sont les suivantes :

- 1er set : 2 points disponibles (1 point par équipe si le set est partagé)
- 2e set : 2 points disponibles (1 point par équipe si le set est partagé)
- 3e set : 4 points disponibles (2 points par équipe si le set est partagé)

**Matchs à égalité** : Si un match est à égalité après les bouts en or, une séance de tirs de barrage par équipe est organisée. Chaque joueur lance un placement (c'est-à-dire 3 par équipe) en alternance avec l'autre équipe. L'ordre des lancers et les responsabilités de chaque position sont les mêmes que lors des 5e et 6e bouts, l'équipe qui a marqué en dernier lançant maintenant en premier. Les règles de balayage sont également les mêmes, sauf qu'il est interdit de balayer la pierre de l'adversaire derrière la ligne du T. Le système de pointage est le suivant : 5 points (pierre touchant au bouton), 4 points (pierre touchant le cercle de 4 pieds), 3 points (pierre touchant le cercle de 8 pieds), 2 points (pierre touchant le cercle de 12 pieds) et 1 point (dans la ZGP).