

## Double : règlement (adapté pour le CCCM)

Une équipe est composée de deux joueurs, (optionnel : un homme et une femme).

Chaque équipe lancera cinq (5) pierres par manche. Le joueur ou la joueuse qui lance la première pierre de son équipe pour la manche devra également jouer la dernière pierre de son équipe. L'autre membre de l'équipe jouera la deuxième, troisième et quatrième pierre de cette manche. Le joueur délivrant la première pierre peut changer d'une manche à l'autre. Un match sera composé de 6 ends.

**Avant le début de chaque manche**, un joueur placera les pierres « positionnées » à l'extrémité de jeu de la piste, dans les positions appelées A et B. (voir figure 1)

**Position A** : position telle que la pierre est partagée par la ligne médiane à trois pieds du début de la maison, soit directement en avant du point doré. (voir figure 1)

**Position B** : la pierre à la position B est placée de sorte à être partagée par la ligne médiane et se trouve à l'arrière du cercle de 4 pieds. Le bord arrière de la pierre est aligné avec le bord arrière du cercle de 4 pieds. (voir figure 1)

**La pierre dans la maison, appartient à l'équipe ayant la dernière pierre** de cette manche.

Les équipes prendront part à un tirage au sort dans la première manche.  
Les points sont marqués de la même manière qu'au curling traditionnel.  
Les pierres « positionnées » qui sont placées au début de chaque manche pourront compter dans le score.

Après le lancer, l'une ou les deux joueurs peuvent balayer leur pierre lancée et toute pierre mise en mouvement qui appartient à leur équipe à n'importe quel endroit devant la ligne du « T » à l'extrémité de jeu.

**Si un joueur joue une pierre alors que ce n'est pas son tour**, cette pierre lancée est enlevée du jeu et toutes les pierres déplacées sont replacées dans leur position d'origine par l'équipe non fautive. Si la faute n'est pas remarquée avant que la pierre suivante ait été jouée, le jeu continue comme si l'infraction ne s'était pas produite.

**Zone de garde protégée modifiée** — aucune pierre du jeu, y compris les pierres « positionnées » et celles dans la maison, ne peut être sortie du jeu avant le lancer de la quatrième pierre d'une manche (la quatrième pierre lancée est la première pierre qui peut sortir une pierre du jeu). En cas d'infraction, et sans exception, la pierre lancée sera retirée du jeu et toutes les pierres déplacées seront replacées à leur position d'origine par l'équipe non fautive.

Figure No. 1

