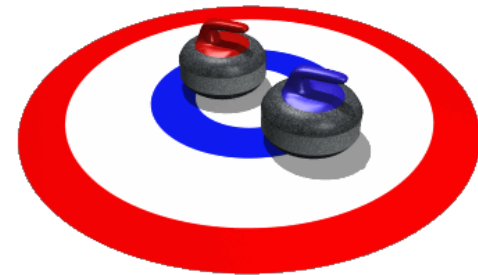


# Clinique Stratégie 101

## *Curling*

### *Session 1*



*Sylvain Dicaire, Entraîneur Compétition*

# Stratégie et tactiques (La base)



## 🛠️ Exécution vs Stratégie

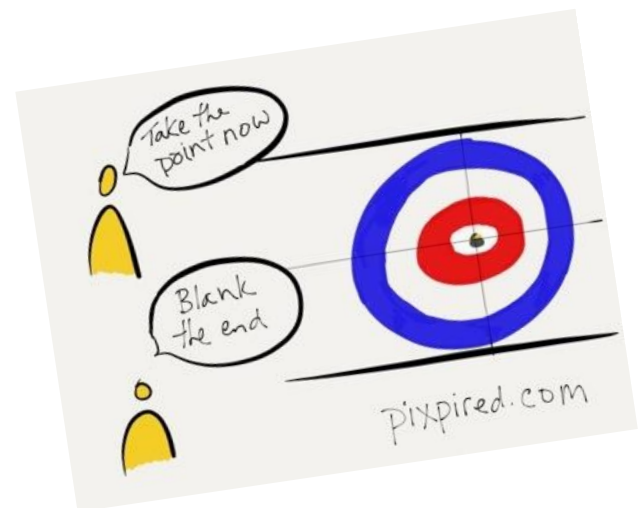
- L'importance d'avoir un plan (une stratégie)
- Question à se poser au début de la manche (plan)

## 🛠️ Connaître ses joueurs

- Est-ce que mes joueurs ont tous les outils ?
- Comment adapter sa stratégie en fonction de nos joueurs ?

## 🛠️ Stratégie de base

- Avec le marteau 
- Sans le marteau 




# Stratégie avec le



 Objectif avec le marteau (règle générale)

- OU* {
- On veut prendre 2 points.
  - On veut annuler la manche (blank) pour conserver le marteau.
    - Dans certaines situations, on peut se contenter de prendre un seul point.

 L'objectif du bout peut être bien différent tout dépendamment du pointage et à quelle manche nous sommes rendus.

# Stratégie sans le



 Objectif sans le marteau (règle générale)

**ou**

- On veut empêcher l'autre de prendre 2 points (forcer l'adversaire à se contenter de 1 points )
- On veut voler un point

- Il est assez rare qu'on souhaite que l'adversaire annule la manche.


Encore une fois, l'objectif du bout peut être bien différent tout dépendamment du pointage et a quelle manche nous sommes rendus.

# Règle de base



 Pour l'équipe qui possède le marteau

- Règle générale, on va tenter de se servir des côtés de la maison et garder idéalement notre centre ouvert. (garde de coin, placement dans les côtés etc.)
  - Par exemple: Lorsque notre centre est ouvert, si le bout tourne mal, c'est plus facile de sauver les meubles avec un placement au bouton.
- Il faut voir le marteau comme un point gratuit dans la manche. Donc on tente d'en marquer plus d'un avant de le concéder à l'adversaire.

 Encore là, tout dépend du pointage et à quelle manche nous sommes rendus !

# Règle de base



## Pour l'équipe sans marteau

- Règle générale, on va tenter d'exploiter le centre de la maison.
  - Il est très difficile voir même impossible de voler le point à l'adversaire si le centre est ouvert.. Si on a pas le marteau, c'est que l'adversaire l'a !!
- Si on contrôle le centre, ça rend la tâche plus difficile à notre adversaire de prendre son 2 points.

# Pourquoi on appelle ça le Marteau ?

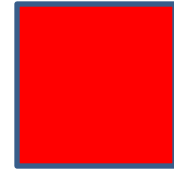


🔨 Le marteaux c'est la  
clef potentielle d'un  
gros bout si on ne  
joue pas de prudence  
!!!

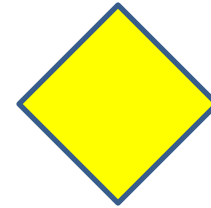


# 3 grands types de stratégies

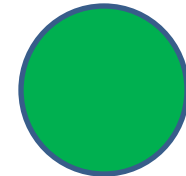
- Stratégie de protection (défensive)




- Stratégie de prudence



- Stratégie de poursuite (offensive)



 Bien qu'on puisse préconiser un style de jeu en particulier, les joueurs d'expérience vont généralement modifier leur type de stratégies en fonction du pointage et de l'avancement de la rencontre !



# Stratégie défensive



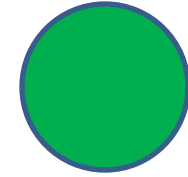
## Choix de jeux ?

- Généralement des sorties de pierres
- On se protège sans essayer de marquer de points

## Quand l'utiliser ?

- On a une bonne avance
- Nous approchons la fin de la rencontre et on est en avance par quelques points.

# Stratégie offensive



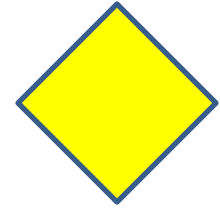
## Choix de jeux ?

- Généralement des placements, contournements, gardes.
- On attaque, on prend plus de risques.

## Quand l'utiliser ?

- On perd par quelques points.
- La partie avance et on doit marquer pour combler un déficit.
- On est en milieu de rencontre on a la marteau et le pointage est serré.

# Stratégie de prudence



## Choix de jeux ?

- Garde près de la maison, sortie roulée, placement devant le tee.
- On joue offensif tout en restant prudent dans nos choix de jeux. On se garde une porte de sortie.

## Quand l'utiliser ?


- Début de rencontre
- La partie est serrée (on a pas le marteau).
- La rencontre tire à sa fin et on se sert du pointage et du bout pair ou impair.

# Utiliser le pointage

 Lorsqu'on a une bonne avance. 

- Pourquoi risquer pour essayer de faire plus de points ? Préconiser un type plus prudent ou même défensif.
- L'adversaire doit attaquer et prendra des risques.

 Quand on perd par plusieurs points.

- On met des pierres en jeu. (Stratégie offensive) 
- On se sert des gardes protégés.
- On prend plus de risques pour revenir dans la rencontre.
- Perdre 10-1 ou perdre 4-1 c'est la même chose, on a perdu. Pourquoi ne pas risquer plus en fin de rencontre et tenter quelque chose ?

# Importance des bouts pairs.

## 2,4,6,8,10

 La partie se terminera généralement à un bout pair.

- On vise donc être en avance à un bouts pairs.
- Idéalement avec le marteau.

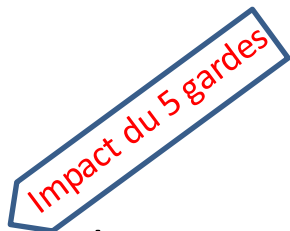
 Ex: à la fin du 6 ième bouts en avance 3-2.

– Avec le marteau:

- On est en contrôle!
- Au 7 ième, on peut essayer le bout nul et conserver le marteau. Si on prend un seul point, c'est pas dramatique et si l'adversaire parvient à nous voler un point, on a le marteau au 8 ième avec une égalité.


– sans le marteau:

- C'est moins évident !
- On tente de forcer l'adversaire à 1 ou voler 1, quelqu'un doit marquer.



# Marteau au dernier bouts



-  Dans une partie serrée, l'idéal est de se retrouver avec le marteau au dernier bout.
- On doit travailler dans ce sens.
  - Le pourcentage de chance de vol de un point au dernier bout est encore très minime lorsque le pointage est égal. Même avec les gardes protégés.
  - Souvent on est mieux de tenter un jeu plus risqué au 7<sup>ème</sup> bout pour éviter de se retrouver à égalité au 8<sup>ème</sup> sans le marteau.

# Impact 5 gardes



 Avantage surtout l'équipe avec le marteau !

- Aide a combler un déficit de 2 et même 3 points !
- Ça donne encore plus d'importance à la valeur du marteau surtout en fin de partie.

 Pour l'équipe sans le marteau !



- Ça deviens très difficile de se défendre contre le 2 points.. Et la possibilité de 3 points est la !
- Cette équipe n'a pas un garde de plus mais doit se défendre contre un garde additionnel !

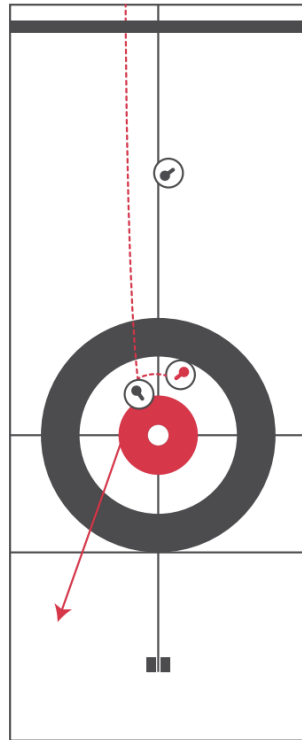


Zone  
Sans  
ricochet

Depuis  
2023

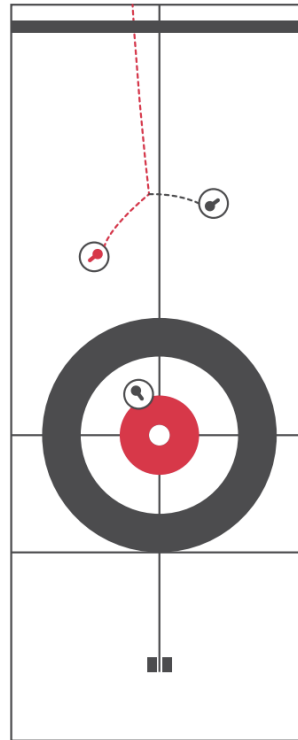
## COUP DEMANDÉ

**ROUGE** : FRAPPER-ROULER



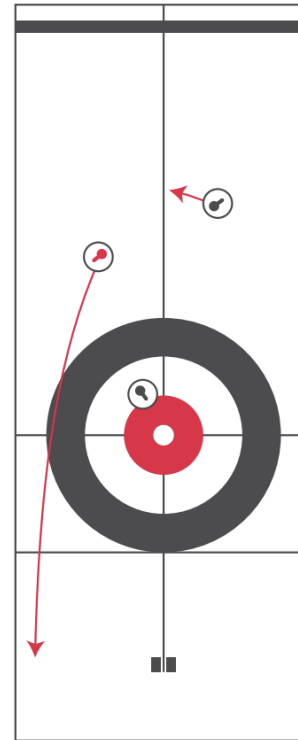
## RÉSULTATS

LA **ROUGE** RICOCHÈ  
SUR LA GARDE



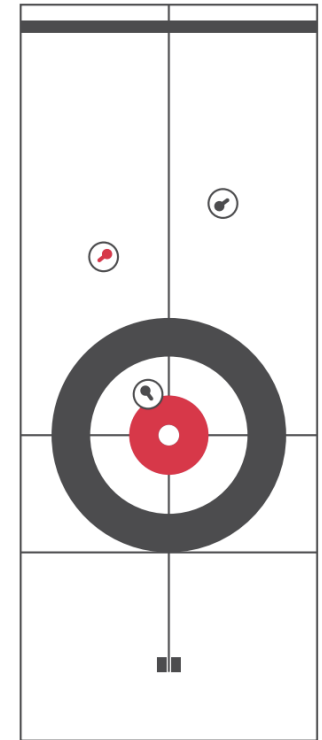
## OPTION 1

(I) RETIRER ET REPLACER



## OPTION 2

(II) LAISSER EN PLACE



### **Curling Canada a adopté la règle de la zone sans ricochet de World Curling dans ses règlements généraux du curling**

Si, avant que la sixième pierre d'une manche ne soit lancée, une pierre lancée provoque, directement ou indirectement, le déplacement d'une pierre adverse dans la zone de garde protégée (ZGP) et touchant la ligne médiane vers une position où elle ne touche plus la ligne médiane ou une position en dehors de la ZGP, l'équipe non fautive a la possibilité de :

**OPTION 1** (i) retirer du jeu la pierre lancée et replacer toutes les pierres qui ont été déplacées à la position qu'elles occupaient avant que l'infraction ne se produise; ou

**OPTION 2** (ii) laisser toutes les pierres là où elles se sont arrêtées.

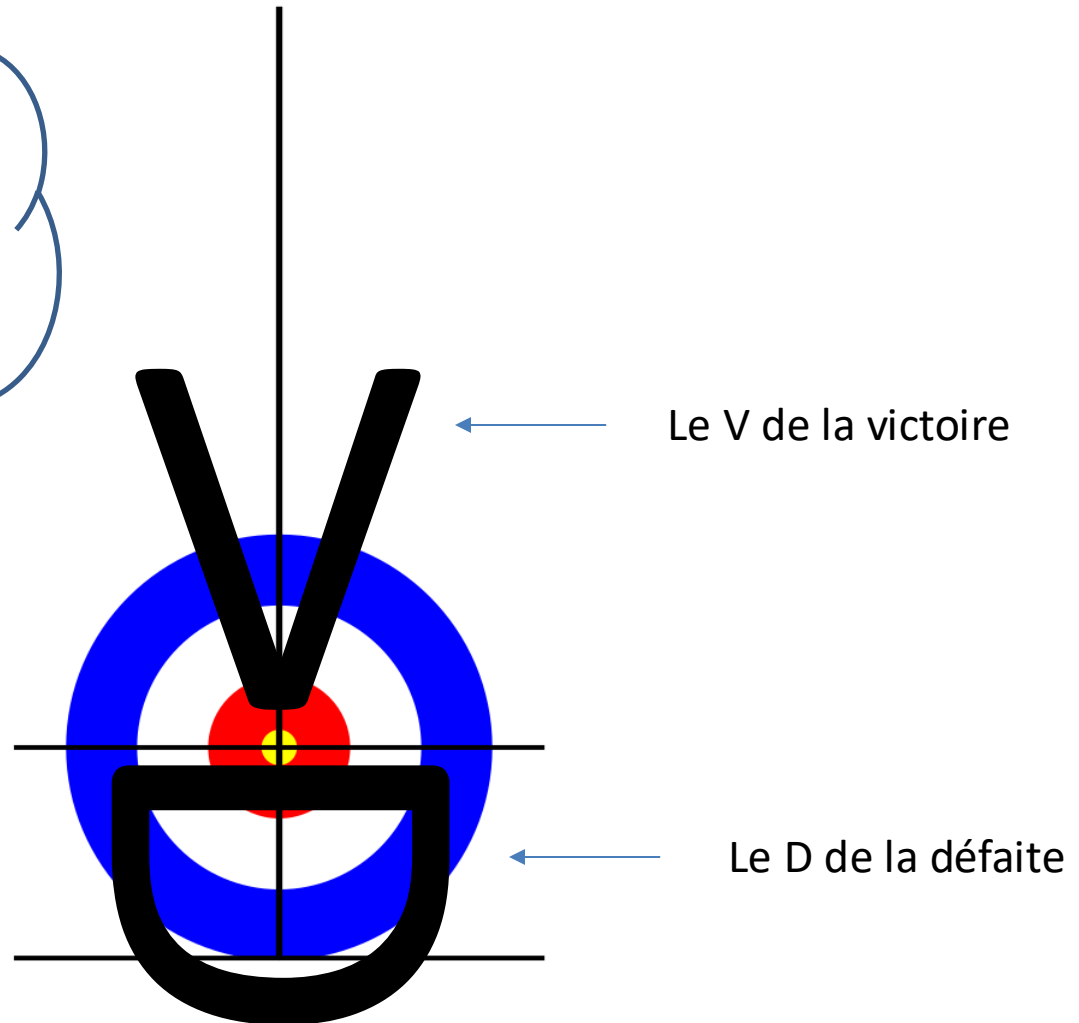
Si la pierre est déplacée de la ligne médiane vers une position hors jeu, la règle de la ZGP s'applique. Cette règle ne s'applique pas aux compétitions de curling en fauteuil roulant ou de double mixte.



# Contrôler la maison

*Question ?*

*Dans quel cas ça  
pourrait être  
intéressant de  
positionner une  
roche dans le D ?*



# Prise de décision et temps de jeu



- ☞ Une partie de 8 bouts doit se jouer en 2h00 (Maximum)
  - Pour respecter le temps alloué, tous doivent être à leurs affaires et le capitaine doit prendre ses décisions rapidement.
  - Le capitaine et le vice-capitaine peuvent à l'occasion discuter une décision. (Pas toute l'équipe !!).
  - Lorsque l'autre équipe lance, c'est là qu'on doit analyser les différentes options de jeux. Le capitaine devrait déjà avoir son idée (ses options) avant que ça soit à son équipe de jouer.

# Rôle de chaque membre de l'équipe

## Première pierre (lead)

*Entre les 2 lignes de T*



- Rôles (Fonctions)
  - Débute chaque bout (deux premières pierres très importantes).
  - Brossage intensif.
  - Enlève la pression du deuxième.
  - Utilise souvent gardes protégés.
  - Lis la vitesse de la pierre et communique avec le capitaine.
- Habileté requise
  - En forme physique.
  - Excellent brossueur.
  - Capable de juger le poids de la pierre.
  - Habile pour faire des placements (Gardes).
  - Accepte son rôle.

# Rôle de chaque membre de l'équipe



## Deuxième Pierre

*Entre les 2 lignes de T*

- Rôle (Fonctions)
  - Lance les pierres de deuxième.
  - Brossage intensif.
  - Enlève la pression du Vice Capitaine.
  - Souvent situation défensive.
  - Lis la vitesse de la pierre et communique avec le capitaine.
- Habileté requise
  - En forme physique.
  - Excellent brosseur.
  - Capable de juger le poids de la pierre.
  - Habile pour faire des sorties de pierres.
  - Accepte son rôle.

# Rôle de chaque membre de l'équipe

## Vice Capitaine (Vice-skip)

*Entre les 2 lignes de T et au besoin dans la maison avec le capitaine*



- Rôle (Fonctions)

- Fait le lien entre le capitaine et le « front end ».
- Discute **à l'occasion** les options de jeux avec le capitaine.
- Lis et appelle les pierres du capitaine
- Tire les pierres de troisième pierre.
- Enlève la pression au capitaine.

- Habileté requise

- Sens stratégique.
- Rapide pour lire la pierre.
- Bon communicateur.
- Habile pour réussir n'importe quel type de lancer.
- Bon Brosseur.
- Accepte son rôle.

# Rôle de chaque membre de l'équipe



## Capitaine (Skip)

*Dans la maison (derrière l'autre capitaine)*

- Rôles (Fonctions)
  - Dirige le jeu.
  - Prend les décisions finales.
  - Lis et appelle les pierres.
  - Tire le deux dernières pierres.
  - Assume ses décisions.
- Habileté requise
  - Sens stratégique.
  - Rapide pour lire la pierre.
  - Capable de prendre des décisions.
  - Habile pour réussir n'importe quel type de lancer.
  - Capable de garder son calme (poker face)
  - Capable de se faire comprendre.
  - Gère la pression.
  - Accepte son rôle

# Effet du Brossage



# Question ?

