

## Tactique

### Foundation 1

A cet échelon, le débutant apprend le vocabulaire et les règles de base du curling.

<b>Vocabulaire spécifique à la discipline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nom des différents coups (draw, take out, guard)</li> <li>- Lignes et surface de jeu (rink, maison, hack, back-, tee-, hog- et centerline, dolly, cercle des 4, 8 et 12 pieds)</li> <li>- Positions des joueurs (lead, second, third, vice, skip)</li> <li>- Pierres et matériel (handle, handle in et out, pied de sliding, antislidier, balai)</li> </ul>
<b>Team</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre de membres dans l'équipe</li> <li>- Ordre de jeu des pierres</li> <li>- Répartition des tâches – jouer, balayer, skiper</li> </ul>
<b>Règles du jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nom des lignes</li> <li>- Règles déterminant la surface de jeu</li> <li>- Règles de comptage</li> <li>- L'équipe qui marque commence le end suivant</li> <li>- Déroulement d'une partie (plusieurs ends, manière de compter, victoire et défaite)</li> <li>- Règles de balayage (qui peut balayer quand ?)</li> </ul>
<b>Spirit of Curling</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Serrer la main au début et à la fin de chaque match</li> <li>- Position des joueurs quand l'adversaire joue</li> <li>- Comportement fairplay sur la glace</li> </ul>
<b>Balayage spécifique à la discipline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rôle du balayage</li> <li>- Comportement de la pierre selon la rotation</li> <li>- Balai du skip comme but lors du jeu</li> </ul>

**Foundation 2**

L'athlète connaît à présent les règles les plus importantes du jeu, prend ses repères sur la glace, connaît les propriétés des pierres, de la glace et du balayage et peut jouer un match. Il commence à se familiariser avec les principes tactiques du curling.

<b>Bases tactiques principales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est un avantage d'avoir la dernière pierre (ce qu'on appelle le <i>hammer</i>).</li> <li>- Si je commence le end, je joue au milieu et fais mon possible pour maintenir le jeu dans cette zone.</li> <li>- Si j'ai la dernière pierre, j'essaie de construire mon jeu sur les côtés.</li> <li>- Si j'ai de l'avance, je joue défensif et essaie de maintenir aussi peu de pierres que possible en jeu (jeu dans la maison, take outs).</li> <li>- Si j'ai du retard, je joue offensif et essaie de maintenir autant de pierres que possible en jeu (guards, draws).</li> </ul>
<b>Règle de la <i>Free Guard Zone</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avec les cinq premières pierres d'un end, aucune pierre adverse ne peut être sortie du jeu si elle se trouve dans la <i>free guard zone</i>.</li> <li>- Si cela arrive quand même, la situation doit être reconstituée.</li> </ul>

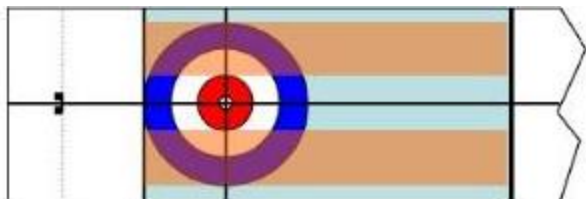
**Foundation 3**

Les connaissances du jeu sont consolidées. L'athlète prend de plus en plus souvent les bonnes décisions tactiques. Ces décisions sont prises selon les facteurs suivants :

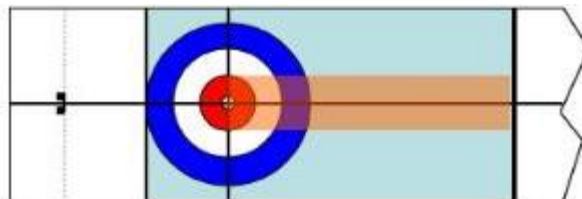
- End joué
- Score
- Hammer oui/non
- Pierre jouée dans le end
- Situation tactique dans la maison

Il convient de faire en sorte que tous les joueurs d'une équipe connaissent les bases de la tactique même si, pour l'instant, le skip prend en charge la tactique de l'équipe pour ainsi dire seul.

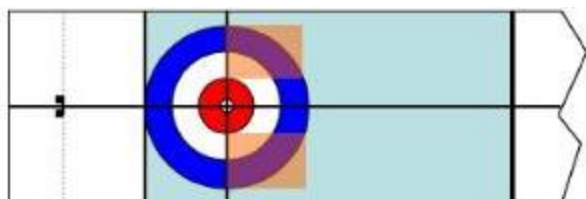
Orientation de base avec dernière pierre:



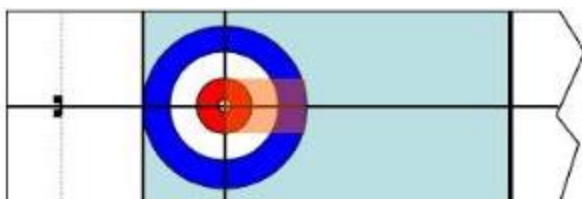
Orientation de base sans dernière pierre:



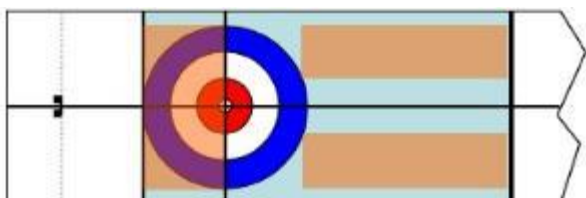
Orientation défensive avec dernière pierre:



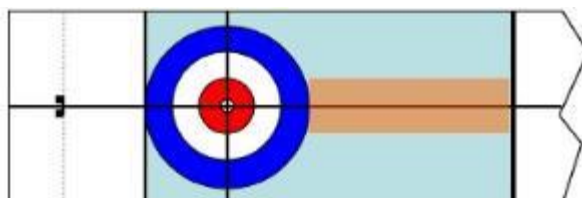
Orientation défensive sans dernière pierre:



Orientation offensive avec dernière pierre:



Orientation offensive sans dernière pierre:



### **Talent 1**

Le curleur approfondit les connaissances acquises jusqu'à présent et fait de moins en moins d'erreurs.

<b>Jeu offensif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En retard</li> <li>- Lorsque je connais la glace</li> <li>- Avec le hammer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Début du end avec guards (pour utiliser la free guard zone)</li> <li>- Beaucoup de pierres en jeu</li> <li>- Peu de take outs</li> <li>- Beaucoup de risques</li> </ul>
<b>Jeu défensif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En avance</li> <li>- Au début du jeu</li> <li>- Sans le hammer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Début du jeu dans la maison ou jouer à travers</li> <li>- Peu de pierres en jeu</li> <li>- Beaucoup de take outs</li> <li>- Peu de risques</li> </ul>

**Talent 2**

L'athlète et son équipe planifient différentes situations de jeu et savent comment atteindre différents objectifs. L'athlète sait comment construire un end quand il veut :

- Forcer l'adversaire à marquer un (sans hammer), p. ex. au 7<sup>e</sup> end (sur 8) sur le score de 6 à 5
- Marquer deux ou plus (avec hammer), p. ex. au 5<sup>e</sup> end sur le score de 2 à 2
- Empêcher l'adversaire de marquer plus qu'une pierre (sans hammer, p. ex. au 8<sup>e</sup> end sur le score de 6 à 5)
- Voler (sans hammer, p. ex au 8<sup>e</sup> end, sur le score de 5 à 5)
- Marquer deux ou plus (avec hammer, p. ex au 8<sup>e</sup> end sur le score de 4 à 6)
- Marquer au moins une pierre (avec hammer, p. ex au 8<sup>e</sup> end sur le score de 5 à 5)

**Talent 3**

L'athlète et son équipe possèdent un plan précis pour construire les différentes situations de jeu et le mettent en œuvre de manière de plus en plus adaptée.

**Talent 4**

L'athlète et son équipe possèdent un plan précis pour construire les différentes situations de jeu et le mettent en œuvre de manière adaptée. Chaque expérience influence les coups à jouer et améliore le taux des décisions adaptées.

**Elite 1 et 2**

L'athlète et son équipe ont un plan concret pour construire différentes situations de jeu, le mettent en pratique de manière adaptée et apprennent de chaque match. Les points suivants (en plus des points mentionnés de F3 à T4) entrent en ligne de compte dans la prise de décision :

- Points forts et faiblesses de l'équipe
- Connaissance de l'adversaire
- Possibilités offertes par les conditions de glace
- Déroulement de la partie, momentum
- Expériences des matchs passés, observations sur les autres équipes

**Master**

Le master prend très fréquemment les bonnes décisions tactiques. Il est expérimenté, joue de manière très flexible au niveau tactique et adapte son *game plan* à la situation donnée. Il met au point ses propres coups et stratégies, qui sont ensuite repris par les autres équipes.