



LADIES CURLING ASSOCIATION
of the
Canadian Branch of the Royal Caledonian Curling Club

2 PERSON CURLING
TRIAL EVENT 2024/2025

Rules:

1. Each team is comprised of two players.
 - a. One member of each team stays at each end of the rink & must not cross centre ice - except as provided for in extra ends & time-outs
 - b. The two delivering curlers alternate delivering six stones each per end, while their teammates skip that end. Then the roles are reversed.
2. All games are six ends.
3. The winner of a coin toss (spin) chooses hammer or stone color.
4. Extra Ends- In case of a tie, an extra end is played, with each player delivering three stones. The curlers exchange roles at the mid-point of an extra end to complete the end.
5. Each stone is delivered using a delivery stick or using the traditional method.
 - a. Once a player's first stone has been delivered, the delivering party must use that delivery position for the duration of the game.
6. A stone is in play when it reaches the hog line at the delivering end.
 - a. A stone that has not reached the hog line at the delivering end may be returned to the player and redelivered. The player redelivers the same called shot and ice.
7. Sweeping/brushing is not allowed between the hog lines.
8. The first three stones delivered in any end may not be removed from play before delivery of the fourth stone of that end. When any stone is removed from play prior to the fourth stone of the end, directly or indirectly and without exception, the delivered stone is removed from play and any other displaced stones replaced as close as possible to their original position(s).
9. There is no application of the centre-line no-tick rule in 2-person stick play – stones touching the centre line may be moved off the centre-line by the second or third shot played in each end (but may not be removed from play.)



LADIES CURLING ASSOCIATION
of the
Canadian Branch of the Royal Caledonian Curling Club

10. Time-outs:

- a. Each team may call two, 90 second, time-outs during a game. In an extra end, one time out per team is allowed.
- b. When a time out is called, the team calling the time out may consult anywhere on the ice surface, including in the playing area inside the hog line of the receiving end. Whenever a time out is called, the opposing team may consult outside the hog line of the receiving end or on the boards but not in the playing area inside the hog line of the receiving end.

game	time	Sheet 1	Sheet 2
# 1	9:00	A x B	C x D
# 2	10:05	E x F	G x H
		<i>Winners' games continue on sheet 1</i>	<i>Loser's games continue on sheet 2</i>
# 3	11:10	Sheet 1 game #1 winner X Sheet 2 game #1 winner	Sheet 1 game #1 loser X Sheet 2 game #1 loser
	12:00	Lunch	
# 4	1:15	Sheet 1 game# 2 winner X Sheet 2 game # 2 winner	Sheet 1 game #2 loser X Sheet 2 game #2 loser
	2:00	Break before finals	
# 5	2:30	Sheet 1 game #3 winner X Sheet 1 game #4	Sheet 2 game #3 winner X Sheet 2 game #4 winner
	3:30	Awarding of prizes	

8 teams double elimination 2 games guaranteed
 1 hour games
 5 games on each sheet
 10 games total (2 sheets)
 after 1st round winners on sheet #1 - others on sheet #2



LADIES CURLING ASSOCIATION
of the
Canadian Branch of the Royal Caledonian Curling Club

LE CURLING DOUBLE
2024/2025 ÉVÉNEMENT D'ESSAI

Règlements:

1. Chaque équipe est composée de deux joueurs
 - a. Un membre de chaque équipe reste à chaque extrémité de la patinoire et ne doit pas traverser la glace centrale – sauf dans les cas prévus dans les bouts supplémentaires et les temps morts.
 - b. Les deux joueurs de curling lancent alternativement six pierres chacun par bout, tandis que leurs coéquipiers sautent cette manche. Ensuite les rôles sont inversés.
2. Tous les jeux se comportent en six bouts.
3. Le gagnant d'un triage au sort (spin) choisit d'avoir le Marteau ou la couleur de la pierre.
4. Bouts d'extra – En cas d'égalité, un bout supplémentaire est joué, chaque joueur lance trois pierres. Les joueurs échangent leurs rôles à mi-chemin du bout supplémentaire pour terminer la manche.
5. Chaque pierre est livrée à l'aide d'un bâton de livraison ou selon la méthode traditionnelle. Une fois que la première pierre d'un joueur a été lancée, le lanceur doit utiliser la même position de lancement pour toute la durée de la partie.
6. Une pierre est en jeu lorsqu'elle atteint la ligne de cochon du côté du lancer. Une pierre qui n'a pas atteint la ligne de cochon à la ligne de livraison peut être rendue au joueur et relancée. Le joueur relancera le même coup et avec la même glace.
7. Le balayage/brossage n'est pas autorisé entre les lignes de cochon.
8. Les trois premières pierres lancées dans une manche ne peuvent pas être retirées du jeu avant le lancé de la quatrième pierre de ce bout. Lorsqu'une pierre est retirée du jeu avant la quatrième pierre, directement ou indirectement et sans exception, la pierre lancée est retirée du jeu et toutes les autres pierres déplacées sont replacées aussi près que possible de leur(s) position(s) d'origine.
9. Il n'y a pas d'application de la règle du non-tic-tac (no-tick) sur la ligne médiane dans le jeu à 2 joueurs – les pierres touchant la ligne médiane peuvent être déplacées hors de la ligne médiane par le 2e ou le 3e coup joué dans chaque bout (mais ne peuvent pas être retirée du jeu)



LADIES CURLING ASSOCIATION
of the
Canadian Branch of the Royal Caledonian Curling Club

10. Temps-morts :

- a. Chaque équipe peut demander un maximum de 2 temps-morts de 90 secondes au cours d'une partie. Lors d'une manche supplémentaire, un temps-mort par équipe est autorisé.
- b. Lorsqu'un temps-mort est demandé, l'équipe qui demande le temps-mort peut se consulter n'importe où sur la surface de la glace, y compris dans l'aire de jeu à l'intérieur de la ligne de cochon du côté receveur. Chaque fois qu'un temps-mort est demandé, l'équipe adverse peut se consulter à l'extérieur de la ligne de jeu du côté receveur ou sur les bandes, mais pas dans l'aire de jeu à l'intérieur de la ligne de jeu du côté receveur.