



## **TORNEO INTERNO 2007**

### **JASS CURLING CLUB**

#### **Regolamento di gioco**

- Tutte le partite si disputeranno su 6 mani fisse senza possibilità di ritiro salvo cause di forza maggiore, tempo massimo di gioco di 90 minuti; al termine dei 90 minuti sarà portata a compimento solo la mano in corso;
- In caso di parità al termine dell'incontro sarà giocato un extra end definitivo; in caso di ulteriore parità dopo l'extra end vincerà la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di mani; in caso di ulteriore parità la vittoria sarà attribuita alla squadra che alla prima mano non aveva l'ultimo stone;
- Ogni squadra disputerà 4 partite di girone eliminatorio secondo la formula del torneo ad orologio in base all'esito del draft. Ogni squadra giocherà quindi con le due squadre sorteggiate prima e dopo di lei;
- In questa fase ogni vittoria ha valore di un punto in classifica e vengono riportati mani e sassi;
- Al termine del girone all'italiana le prime due squadre classificate secondo punteggio disputeranno una finale per il primo posto (la squadra prima classificata del girone beneficerà dell'ultimo stone in questo incontro); la medesima formula sarà applicata al terzo e quarto classificato e, tempo permettendo, alle altre squadre per attribuire i rimanenti piazzamenti;
- In caso di parità di punteggio al termine del girone eliminatorio tra due o più squadre si considerano nell'ordine: scontro diretto (se applicabile), maggior numero di mani vinte, maggior numero di stone vinti, differenza mani, differenza stone. Solo in caso di ulteriore parità sarà disputato un match stone;
- In caso di comprovata necessità sarà permesso ai team di presentarsi in tre giocatori schierati secondo le norme del regolamento internazionale senza alcuna penalità;
- In nessun caso sarà permesso a giocatori che hanno giocato una partita in una squadra di giocare per un'altra, ad esclusione delle partite di finale dove sarà permesso un cambiamento esterno al massimo;
- All'inizio di ogni partita sarà svolta una prova sassi di 5 minuti per squadra, inizierà la prova sassi la squadra che avrà l'ultimo stone nella prima mano;
- In caso di ritardo nell'inizio del gioco dovuta a ritardo di una squadra, la squadra ritardataria riceverà 1 punto e 1 mano di penalità se il ritardo è entro i 15 minuti, 3 punti e 2 mani se entro i 30 minuti,

partita persa se superiore ai 30 minuti. Detta regola sarà applicata salvo differente gentlemen agreement e disponibilità della pista.

- Per quanto non espressamente previsto si fa riferimento al regolamento internazionale.