



## **REGOLAMENTO QUARTO TORNEO INTERNAZIONALE JASS CURLING CLUB**

### **Formula del torneo**

Il torneo si articola su due giornate divise in due fasi più una fase finale.

Nella Prima Fase tutte le squadre disputeranno due partite. Al termine della Prima Fase saranno definiti gli abbinamenti della Seconda Fase in base alla classifica della Prima Fase e tutte le squadre disputeranno una ulteriore partita.

Al termine della Seconda Fase, le prime quattro squadre classificate disputeranno le finali. Le squadre classificate dal quinto al sedicesimo posto disputeranno una quarta partita per stabilire la classifica finale del torneo.

Tutte le partite si disputeranno su 6 mani con un limite di tempo di 1h e 20min. Allo scadere del tempo sarà possibile solo l'ultimazione dell'end in corso, dopo di che si riterrà conclusa la partita. Ad eccezione delle finali, è previsto anche il pareggio senza disputa di extra-end.

### **Organizzazione del gioco**

Le squadre dovranno ritrovarsi a bordo campo 15 minuti prima dell'orario di inizio partita indicato nel calendario delle partite allegato al presente regolamento, di cui costituisce parte integrante.

Ogni squadra avrà a disposizione cinque minuti per effettuare la prova ghiaccio. Inizia per prima la prova sassi la squadra con i sassi scuri. Il colore dei sassi è predefinito e riportato sul calendario delle partite. La mancata presenza per la prova ghiaccio all'orario stabilito comporta la rinuncia alla prova. Le partite del medesimo turno inizieranno tutte in contemporanea all'orario indicato nel calendario delle partite.

In caso di mancata presenza di una squadra all'orario di inizio della partita, sarà tollerato un ritardo massimo di cinque minuti, dopodiché il primo end sarà assegnato alla squadra presente con attribuzione di due sassi. Se il ritardo supera i quindici minuti, la squadra ritardataria avrà partita persa con assegnazione alla squadra avversaria della partita con attribuzione di quattro mani e sei sassi.

L'organizzazione del torneo curerà il rispetto dei tempi suindicati.

Si raccomanda a tutte le squadre partecipanti il rispetto degli orari e dei tempi indicati per la buona riuscita del torneo.

Il punteggio previsto è di 2 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta. Le classifiche saranno stilate sulla base del seguente criterio, in ordine di importanza: PUNTI, MANI, SASSI, DIFFERENZA SASSI, SORTEGGIO.

Se non diversamente specificato, si applica il regolamento della WCF con Free Guard Zone a 5 stones.

### **Svolgimento Prima Fase**

Le squadre sono suddivise in due gironi da 8 squadre (girone A e girone B), ciascuno dei quali a sua volta suddiviso in due sottogironi da 4 squadre (rispettivamente, gironi A1 e A2 e gironi B1 e B2). La composizione dei gironi della Prima Fase avverrà sulla base di sorteggio a cura dell'organizzatore del torneo.

Nella prima partita l'hammer sarà assegnato mediante sorteggio alla presenza di entrambe le squadre. Nella successiva partita spetterà alla squadra meglio classificata.

Dopo la prima partita di ogni squadra sarà stilata una classifica separata per ciascuno dei sottogironi, che determinerà gli accoppiamenti della seconda partita.

Al termine della Prima Fase sarà stilata una classifica separata dei due gironi, che determinerà gli accoppiamenti della Seconda Fase. La classifica terrà conto dei risultati di entrambe le partite disputate.

### **Svolgimento Seconda Fase**

La Seconda Fase prevede la disputa di una partita secondo l'ordine di classifica di ciascuno dei due gironi.

Nelle partite della Seconda Fase l'hammer spetta alla squadra meglio classificata al termine della Prima Fase.

Qualora per effetto della classifica si determinassero uno o più accoppiamenti tra squadre che si erano già incontrate nella Prima Fase, l'abbinamento sarà modificato seguendo l'ordine di classifica.

Al termine della Seconda Fase sarà stilata la classifica generale del torneo che terrà conto dei risultati di tutte le partite disputate.

### **Fase Finale**

Le squadre classificate ai primi due posti al termine della Seconda Fase disputeranno la finale per il primo-secondo posto.

Le squadre classificate al terzo e quarto posto al termine della Seconda Fase disputeranno la finale per il terzo-quarto posto.

Le squadre classificate dal quinto al sedicesimo posto disputeranno una quarta partita con abbinamenti in base alla classifica stilata dopo la Seconda Fase. Il risultato della partita della Fase Finale sarà sommato a quello di tutte le altre partite disputate per stabilire le posizioni dalla quinta alla sedicesima.

Qualora per effetto della classifica si determinassero uno o più accoppiamenti tra squadre che si erano già incontrate nella Prima e/o nella Seconda Fase, l'abbinamento sarà modificato seguendo l'ordine di classifica.

Nella Fase Finale l'hammer spetterà alla squadra meglio classificata al termine della Seconda Fase.

### **Norme generali**

Durante lo svolgimento del torneo non è previsto un arbitraggio e le squadre sono invitate a giocare secondo i principi del self-play e dello Spirit of Curling. L'intervento di un giudice sarà limitato alle sole misurazioni, ma chiediamo alle squadre di limitare queste richieste onde evitare spiacevoli perdite di tempo.

L'organizzatore del torneo curerà il rispetto degli orari e dei tempi indicati nel calendario delle partite e nel presente regolamento e il costante aggiornamento di risultati e classifiche.

Ci si appella quindi alla correttezza e all'applicazione da parte di tutte le squadre partecipanti dello Spirit of Curling per un corretto e regolare svolgimento delle partite.

# **RULES OF PLAY JASS CURLING CLUB FOURTH INTERNATIONAL TOURNAMENT**

## **Tournament Format**

The tournament is divided into two days and two phases plus a final phase.

During the First Phase, all teams will play two games. At the end of the First Phase, pairings for the Second Phase will be defined according to the ranking of the First Phase and all teams will play another game.

At the end of the Second Phase, the teams ranked in the top four will play the Finals. Teams from 5<sup>th</sup> to 16<sup>th</sup> place will play a fourth game to establish the final ranking of the tournament.

All matches will be played on 6 ends with a time limit of 1 hour and 20min. When the time ends it will be possible to complete the end in progress, after which the match will finish. A tie is permitted and the extra-end will not be played, excluding finals.

## **Organization of the play**

The teams will meet near the entrance of the rink 15 minutes before the start of each match, as indicated in the match schedule attached, which is an integral part.

They will have five minutes each to perform the ice trial and warmup. The first team to test the ice will be the team with dark stones. The color of the stones is pre-defined, and reported on the match schedule. Failure to show at the appointed time for ice trial will be considered as a waiver of the trial. The matches of the same round will all start at the same time indicated in the match schedule.

In case of absence of a team at the starting time, a maximum delay of five minutes will be tolerated, after that the first end will be assigned to the team with attribution of two stones. If the delay exceeds fifteen minutes, the missing team has lost this game with assignment of the win to the other team with four ends and six stones.

The tournament organizer will take care of the respect of the timing described above.

It is kindly requested that all participating teams respect the schedule and times given for a successful result of the tournament.

The score will be of 2 points for a win, 1 point for a tie and 0 points for a loss. The rankings will be determined on the basis of the following criteria, in order of importance: POINTS, HANDS, STONES, STONE DIFFERENCE, DRAW.

Unless otherwise specified, WCF rules of curling applies using the 5 stones Free Guard Zone.

### **First Phase play**

The teams will be divided in two groups (Group A and Group B) composed by eight teams. Each group is divided in two subgroups composed by four teams (respectively, subgroup A1 e A2 and subgroup B1 e B2). The tournament organizer will draw the composition of the groups.

In the first game, the hammer will be assigned with a draw in the presence of both teams. In the next game, it will be assigned to the best ranked team.

After the first game of each team, a separate subgroup ranking will be compiled, which will determine the pairings for the second game.

After the end of the First Phase a separate ranking for each group will be prepared considering both the matches of the tournament. This ranking will determine the pairings for the Second Phase.

### **Second Phase play**

In the Second Phase, a third game will be played according to the ranking of each group at the end of the First Phase. The hammer will be assigned to the best ranked team at the end of the First Phase.

If, due to the ranking, one or more couplings between teams that had already met in the First Phase will happen, the pairing will be modified following the ranking to avoid a repeat of the same match.

At the end of the Second Phase, a full ranking of the tournament will be prepared, considering all the matches of the tournament.

### **Final Phase play**

The teams ranked in the top two at the end of the Second Phase will play the final for the first and second place.

The teams ranked third and fourth at the end of the Second Phase will play the final for the third and fourth place.

The teams ranked from fifth to sixteenth places will play a fourth game according to the ranking at the end of the Second Phase. The result of the fourth game will be added to the results of the First and Second Phases to establish the final ranking.

If, due to the ranking, one or more couplings between teams that had already met earlier in the tournament will happen, the pairing will be modified following the ranking to avoid a repeat of the same match.

In the Final Phase, the hammer will be assigned to the best ranked team at the end of the Second Phase.

## **General rules**

During the playing of the tournament, umpiring will not be present, and teams are invited to play according to the principle of self-play and the Spirit of curling. The presence of an umpire will be limited only to measurements, but we ask all the teams to limit these requests to avoid unpleasant loss of time.

The tournament organization team will pay attention to the respect of schedules and times indicated in the match schedule and in these rules, and the constant updating of results and rankings.

We kindly ask all teams to be fair and apply the Spirit of Curling to allow a respectful and regular conduct of the games.