



RÈGLES DE JEU COOL CURLING

1. Les joueurs peuvent faire face à face (2 joueurs) ou en équipes de 2 (4 joueurs), les joueurs de l'équipe alternant le jeu entre les extrémités (un joueur de chaque équipe jouera de l'extrémité opposée de son coéquipier).
2. Déterminez quelle équipe a le marteau (dernière pierre) pour la première extrémité au moyen de l'une ou l'autre; A. Lancer de pièces. B. Dessiner une pierre par équipe la plus proche du bouton. Le marteau est conservé jusqu'à ce qu'une équipe marque et est ensuite attribué à la fin de l'équipe qui a été notée. Le perdant du tirage au sort ou du tirage au sort sélectionne la couleur de roche à jouer par chaque équipe.
3. Bien que généralement toutes les pierres soient lancées depuis la position centrale de la surface de jeu (le hack), dans Cool Curling, vous pouvez créer une variété de coups en libérant les pierres à gauche ou à droite du hack. Les pierres qui ne traversent pas la ligne de porc adverse sont retirées du jeu.
4. Le score est déterminé lorsque les 8 pierres de chaque équipe ont été lancées, la ou les pierres de l'équipe les plus proches du bouton marquant chacune un point. Seules les pierres plus proches du bouton que n'importe quelle pierre de l'adversaire comptent pour le score de cette fin. Lorsqu'une équipe marque entre 1 et 8 points, l'adversaire par défaut marque toujours 0 point.
5. Pour déterminer quelle pierre de l'équipe est la plus proche du bouton, regardez vers le bas directement au-dessus et non sous un angle ou un côté. Si les joueurs sont incapables de déterminer quelle pierre de l'équipe est la plus proche du bouton, la fin est effacée (pas de score 0-0), le marteau est conservé et les équipes continuent de jouer jusqu'à la fin suivante.
6. La «règle de la zone de garde libre» à cinq coups est en vigueur. La zone de garde libre est la zone entre la ligne de porc et la ligne de départ, à l'exclusion de la maison (anneaux). Selon la règle des cinq pierres, les équipes ne sont pas autorisées à éliminer les pierres de leur adversaire qui se trouvent dans la zone de garde libre jusqu'à ce que cinq pierres aient été jouées à chaque extrémité. Les joueurs peuvent toujours frapper les gardes; ils ne sont tout simplement pas autorisés à les mettre hors jeu.
7. Le vainqueur est déterminé par l'équipe ayant le plus de points après la 10^e manche (les tournois peuvent choisir de jouer moins de manches). En cas d'égalité après 10 manches, des manches supplémentaires sont jouées jusqu'à ce qu'une équipe marque en premier pour déterminer le vainqueur (mort subite).

Profitez bien de votre jeu!

CoolCurling.com