



Skins Game

à compter de 7 septembre 2009



Règlements	Explications
1- L'équipe qui gagne le tirage au sort ou qui a perdu le "SKIN", a le choix de lancer en premier <u>OU</u> en dernier. Si le "SKIN" est reporté au bout suivant, l'équipe qui a lancé la dernière pierre doit lancer la première pierre	Veuillez noter que c'est l'équipe qui a perdu le tirage au sort et non celle qui lance la première pierre qui a le choix des couleurs
2- L'équipe qui lance la première pierre, place une de ses pierres à mi-chemin entre la ligne de jeu et la maison. L'équipe qui a le marteau place une de ses pierres dans la maison juste derrière la ligne du "T". (le Bouton) Chaque équipe lance alors alternativement 5 pierres.	
3- Pour gagner un skin, l'équipe qui lance en premier doit compter au minimum <u>1 point</u> , tandis que l'équipe qui a le marteau doit compter au minimum 2 points. Sinon le "Skin" est reporté au bout suivant.	Utiliser le tableau de pointage, pour indiquer le nombre de "SKINS" gagnés et non le nombre de points marqué. Si un Skin est reporté au bout suivant l'inscrire comme nul ("Blank") jusqu'à qu'il soit remporté par une équipe.
4- Si le SKIN n'est pas remporté au 6 ^e bout, alors un bout supplémentaire est joué où chaque joueur lance <u>UNE</u> pierre vers bouton. L'équipe ayant sa pierre le plus près du centre remporte le "Skin"	
8- Tous les autres règlements du "STURLING" s'appliquent.	Comme les autres parties de Sturling, AUCUNE pierre ne peut-être retirée du jeu avant le lancer de la 4 ^e pierre du bout. Au SKIN GAME à cause des pierres pré-placées, cela veut dire qu'il doit y avoir un minimum de 5 pierres en jeu avant de jouer une sortie.