

# Latvian Mixed Doubles Grand Prix



kērlinga halle



The best partners for curling tournaments



## III posms /11.11.2018/

A grupa	B grupa
D.Regža / A.Regža (13)*	E.Regža / R.Freidensons (4)
J.Rudzīte / J.Rēdlihs (5,5)	E.Kāpostiņa / J.Rudzītis (1)
E.Bremane / A.Bremanis (3)	D.Zīle / A.Krimskis (7)

\*Reitinga punkti; vidējais dalībnieku reitings – 5,58

Izspēles kārtība – 2 spēles grupā, pirms trešās spēles komandas sarindotas kopējā sarakstā pēc uzvaru skaita un LSD summas un attiecīgi spēle par vietu.			
Laiks*	Kārta	A celiņš	B celiņš
9.00 – 11.00	R1	E.Bremane / A.Bremanis – J.Rudzīte / J.Rēdlihs	E.Regža / R.Freidensons – D.Zīle / A.Krimskis
11.15 – 13.15	R2	D.Zīle / A.Krimskis – E.Kāpostiņa / J.Rudzītis	J.Rudzīte / J.Rēdlihs – D.Regža / A.Regža
13.30 – 15.00	R3	D.Regža / A.Regža – E.Bremane / A.Bremanis	E.Kāpostiņa / J.Rudzītis – E.Regža / R.Freidensons
15.15 – 16.45	3-6	Spēle 3 - 4	Spēle 5 - 6
17.00 – 18.30	1-2	Spēle 1 - 2	

\* iesildīšanās sākums

**Spēles ilgums:** 8 endi bez domāšanas laika kontroles, bet spēles vilcināšanas (pārlietu ilgās domāšanas) gadījumā posma atbildīgā persona patur tiesības iejaukties. Ja pēc 8 endu neizšķirts – ekstra ends uzvarētāja noteikšanai

**Iesildīšanās un akmeņu krāsa:** Grupu spēlēs pirmā iesildās komanda kas sarakstā pirmā un tā spēlē ar sarkanajiem akmeņiem. Iesildīšanās ilgums grupu spēlēs (pirmās 2 spēles) – **4 minūtes**. Pirms trešās spēles – **3 minūtes**. Trešajā spēlē pirmā iesildās komanda, kurai pēdējā metiena tiesības pirmajā endā, attiecīgi akmeņu krāsu trešajā spēlē izvēlas otra komanda.

**LSD:** Grupu spēlēs (pirmās 2 spēles) pēc iesildīšanās. Komandas pašas veic mērīšanu un rezultātu pierakstīšanu. Ja akmens sedz centru – 0; ja nav mājā – 185.4 Trešajā spēlē pēdējā akmens tiesības komandai, kura ieņem augstāku vietu kopvērtējumā.

**Komandas vietas noteikšana 3 spēlei:** Uzvaru skaits; LSD summa (4)

**Vietu noteikšana posmā:** Trešās spēles (par vietu posmā - 1/2; 3/4; 5/6) uzvarētājs iegūst augstāko vietu, zaudētāji attiecīgi zemāko.

**Stacionāro akmeņu novietojums:** Pozīcija Nr.2 (plānots)

**Slotu galvas:** atbilstoši WCF noteikumiem (atļautie standarti)

**Izmantojamie akmeņi:** Pirms spēles sākuma komanda izvēlas vienu lieko akmeni, kuru neizmantos spēles laikā, novietojot to laukuma vidū. Stacionāros akmeņus komandas var izvēlēties pēc saviem ieskatiem, tos var mainīt spēles laikā