

Latvian Mixed Doubles Grand Prix



kēringahalle



The best partners for curling tournaments



IV posms /25.11.2018/

A grupa	B grupa
D.Regža / A.Regža (13)*	I.Linde / A.Veidemanis (10)
E.Regža / R.Freidensons (4)	J.Rudzīte / J.Rēdlihs (5,5)
S.Saulgrieze / J.Vonda (3)	D.Zīle / A.Krimskis (7)

*Reitinga punkti; vidējais dalībnieku reitings – 7,08

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	D.Regža / A.Regža – E.Regža / R.Freidensons	I.Linde / A.Veidemanis – J.Rudzīte / J.Rēdlihs
11.15 – 13.15	R2	D.Zīle / A.Krimskis – I.Linde / A.Veidemanis	E.Regža / R.Freidensons – S.Saulgrieze / J.Vonda
13.30 – 15.00	R3	S.Saulgrieze / J.Vonda – D.Regža / A.Regža	J.Rudzīte / J.Rēdlihs – D.Zīle / A.Krimskis
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 enda neizšķirts – ekstra ends uzvarētāja noteikšanai

Iesildīšanās un akmeņu krāsa: Grupu spēlēs pirmā iesildās komanda kas sarakstā pirmā un tā spēlēs ar tumšajiem (sarkani vai zili) akmeņiem. Iesildīšanās ilgums grupu spēlēs (pirmās 2 spēles) – **4 minūtes**. Pirms trešās spēles – **3 minūtes**. Trešajā spēlēs pirmā iesildās komanda, kurai pēdējā metiena tiesības pirmajā endā, attiecīgi akmeņu krāsu trešajā spēlēs 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 spēlēs 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 neizmanto spēles laikā, novietojot to laukuma vidū. Stacionāros akmeņus komandas var izvēlēties pēc saviem ieskatiem, tos var mainīt spēles laikā