

Latvian Mixed Doubles Grand Prix



kērlinga halle



The best partners for curling tournaments



II posms /15.10.2017/

A grupa	B grupa
S. Blumberga / R.Gulbis (19,5)*	M.Turman / H.Lill (46)
E.Regža / R.Freidensons (8)	D.Regža / A.Regža (10)
D.Zīle / A.Gavars (2)	I.Bērziņa / J.Rēdlihs (2)
E.Bremane / A.Bremanis sen. (2)	I.Ciemīte / A.Krimskis (2)

* Reitinga punkti (ranking points); vidējais dalībnieku reitings (Average ranking points) – 11,19

Laiks*	Kārta	A celiņš	B celiņš
8.00 – 10.00	R1 A	S. Blumberga / R.Gulbis – E.Bremane / A.Bremanis (sen.)	E.Regža / R.Freidensons – D.Zīle / A.Gavars
10.15 – 12.15	R1 B	M.Turman / H.Lill – I.Bērziņa / J.Rēdlihs	D.Regža / A.Regža – I.Ciemīte / A.Krimskis
12.30 – 14.00	R2 A	A1 – A2	A3 – A4
14.30 – 16.00	R2 B	B1 – B2	B3 – B4
17.00 – 18.30	5 - 8	7 – 8	5 – 6
19.00 – 20.30	1 - 4	1 – 2	3 – 4

* iesildīšanās sākums

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

Iesildīšanās: pirms katras spēles komandai ir tiesības izmest 10 akmeņus (pa pieciem metieniem katrā virzienā). Pirmajai spēlei iesildīšanās kārtību komandas pašas izlozē. Otrajā un trešajā spēlē pirmā iesildās komanda, kurai ir pēdējā metiena tiesības pirmajā endā!

LSD: Pirmajai spēlei pēc iesildīšanās, pēc 1 spēles attiecīgi 2 LSD metieni otrajai spēlei. 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 2 un 3 spēlei: Uzvaru skaits; LSD summa (4)

Vietu noteikšana posmā: Trešās spēles (par vietu posmā - 1/2; 3/4; 5/6; 7/8) 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

System of play: 3 games – 2 in group (first according draw, second according ranking) and 1 for final ranking

Timing: 8 ends without thinking time control, but games supervision will intervene in case of slow play. If game tied after 8 ends extra end(s) should be played to determine winner.

Umpires: Solution of controversial situations is responsibility of teams respecting WCF rules and principles of “Fair-play”, in exceptional cases calling to event umpire. Teams are responsible to verify final result of the game and LSD measurements.

Practice: Teams are allowed to perform 10 deliveries before each game. For first game first or second practice teams use coin toss, for 2nd and 3rd game first practice team with last stone in first end.

LSD: First game – after practice, after first game LSD for second game. Measurement are done by teams, if stone covers button – 0, if out of “house” – 185.4

Ranking for games 2 and 3: wins; sum of LSD (4)

Ranking for event: Winner of third game (1/2; 3/4; 5/6; 7/8) gets higher position – 1/3/5/7

Head brooms: According WCF standards