

Latvian Mixed Doubles Grand Prix



kērlinga halle



The best partners for curling tournaments



IV posms /30.12.2017/

A grupa	B grupa
I.Linde / A.Veidemanis (10)*	B.Sillaots / E.Lill (14)
E.Dompalma – Linuža / E.Linužs (4)	D.Zīle / A.Gavars (2)
L.Avena / A.Avotiņš (-)	K.Bulačņikova / J.Rudzītis (4)

***Reitinga punkti (ranking points); vidējais dalībnieku reitings (Average ranking points) – 5,67**

Izspēles kārtība – 2 spēles grupā, pirms trešās spēles komandas sarindotas kopējā sarakstā pēc uzvaru skaita un LSD summas un attiecīgi spēle par vietu.

System of play – 2 games in group stage, before 3rd game all teams will be ranked according wins and LSD sum

Laiks*	Kārta	A celiņš	B celiņš
9.00 – 11.00	R1	I.Linde / A.Veidemanis - E.Dompalma – Linuža / E.Linužs	K.Bulačņikova / J.Rudzītis – D.Zīle / A.Gavars
11.15 – 13.15	R2	D.Zīle / A.Gavars – B.Sillaots / E.Lill	E.Dompalma – Linuža / E.Linužs - L.Avena / A.Avotiņš
13.30 – 15.00	R3	L.Avena / A.Avotiņš – I.Linde / A.Veidemanis	B.Sillaots / E.Lill – K.Bulačņikova / J.Rudzītis
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 (pārlieku ilgas 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 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 neizmanto 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 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 and colour of stones: In group stage team mentioned first practice first and play with red stones. Practice before **first 2 games – 4 minutes, before third – 3 minutes**. For third game first practice team with last stone in first end, team without hammer in first end can choose colour of stone and practice second.

LSD: In group stage (first 2 games) – after practice. Measurement is done by teams, if stone covers button – 0, if out of “house” – 185.4. For third game last stone in first end is higher ranked team.

Ranking for game 3: wins; sum of LSD (4)

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

Head brooms: According WCF standards