

Latvian Mixed Doubles Grand Prix



kērlinga halle



The best partners for curling tournaments



VI posms /18.02.2018/

A grupa	B grupa
D.Regža / A.Regža (10)*	I.Linde / A.Veidemanis (10)
S.Jeske / R.Jeske (6)	E.Regža / R.Freidensons (8)
L.Avena / A.Avotiņš	D.Zīle / A.Gavars (2)
E.Bremane / A.Bremanis sen. (2)	S.Saulgrieze / J.Rēdlihs (2)

*Reitinga punkti; vidējais dalībnieku reitings – 5

Laiks*	Kārta	A celiņš	B celiņš
8.00 – 10.00	R1 A	D.Regža / A.Regža – E.Bremane / A.Bremanis sen.	L.Avena / A.Avotiņš – S.Jeske / R.Jeske
10.15 – 12.15	R1 B	I.Linde / A.Veidemanis – S.Saulgrieze / J.Rēdlihs	E.Regža / R.Freidensons – D.Zīle / A.Gavars
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 ilgās domāšanas) gadījumā posma atbildīgā persona patur tiesības iejaukties. Ja pēc 8 endu neizšķirts – ekstra ends uzvarētāja noteikšanai

Iesildīšanās: pirms pirmās spēles – 5 min, pirms 2 un 3 spēles – 3 minūtes. 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.

Akmeņu krāsa: Pirmajā spēlē – pirmā komanda sarakstā spēlē ar sarkanajiem akmeņiem. Pārējās spēlēs nosaka tiesnesis, ņemot vērā iespējas ievērot principu, ka nav 2 spēles uz viena celiņa ar vienas krāsas akmeņiem.

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 neizmanto spēles laikā, novietojot to laukuma vidū. Stacionāros akmeņus komandas var izvēlēties pēc saviem ieskatiem, tos var mainīt spēles laikā