

Grafiks

CC Rīga/Veidemanis
SK OB/Regža
SK OB/Regža jun
CC Rīga/Trukšāns
TKK/Zass
JKK/Barone

16. oktobris, 2025, ceturtdiena

Time	Sheet A		Sheet B	
11:30	CC Rīga/Veidemanis	v SK OB/Regža*	SK OB/Regža jun	v CC Rīga/Trukšāns*
17:00	TKK/Zass	v JKK/Barone*	CC Rīga/Veidemanis	v SK OB/Regža jun

17. oktobris, 2025, piektdiena

Time	Sheet A		Sheet B	
9:00			SK OB/Regža	v JKK/Barone
12:30	CC Rīga/Trukšāns	v CC Rīga/Veidemanis	TKK/Zass	v SK OB/Regža
16:30	TKK/Zass	v CC Rīga/Trukšāns	SK OB/Regža jun	v JKK/Barone

18. oktobris, 2025, sestdiena

Time	Sheet A		Sheet B	
8:00	SK OB /Regža	v SKOB/Regža jun	JKK/Barone	v CC Rīga/Veidemanis
12:00	JKK/Barone	v CC Rīga/Trukšāns	CC Rīga/Veidemanis	v TKK/Zass
16:00	SK OB/Regža jun	v TKK/Zass	CC Rīga/Trukšāns	v SK OB/Regža

19. oktobris, 2025, svētdiena

Time	Sheet A		Sheet B	
9:00	Pusfināls (1 vs 4)		Pusfināls (2 vs 3)	
13:00	Fināls		Spēle par 3. vietu	

* - šajās spēlēs tiks izlozēts, kura komanda iesildās pirmā

Visas spēles tiek spēlētas pēc World Curling noteikumiem.

Laiks grafikā nozīmē laiku, kad sākas pirmā iesildīšanās. Pirmā komanda spēlē ar tumšajām akmeņiem, otrā komanda ar gaišajām akmeņiem. Pirmā minētā komanda iesildās pirmā.

Pirms visām spēlēm katrai komandai ir 5 minūšu iesildīšanās laiks.

Apļa turnīra spēlēs pēc iesildīšanās jāizpilda divi LSD metieni saskaņā ar World Curling noteikumiem. LSD tiks izmantots, lai noteiktu pēdējā akmens priekšrocību visās grupas spēlēs un DSC tiks izmantots komandu vietu noteikšanai, ja pēc grupas spēlēm uzvaru–zaudējumu balance un savstarpējās spēles būs vienādas. DSC rezultātā

Visas spēles 8 endi, ja nepieciešams, ar ekstra endu vai endiem. Nav noteikts minimālais endu skaits

Pēc grupas spēlēm komandas grupā tiek ierindotas pēc:

- uzvarām/zaudējumiem
- savstarpējām spēlēm
- vidējā LSD (ieskaiti 8 labākie LSD)

Izslēgšanas spēles aizvada pēc grafika. Izslēgšanas spēlēs komandai ar labāku uzvaru/zaudējumu bilanci ir izvēle par pēdējā akmens tiesībām (hammer) pirmajā endā un akmeņu krāsu. Ja komandām ir vienāda uzvaru/zaudējumu balance, augstāk ranžētajai komandai ir izvēle starp akmeņu krāsu vai pēdējā akmens tiesības pirmajā endā.