



# Latvian Mixed Doubles

## Grand Prix 2025 / 2026

### IX posms /3.05.2026./

A grupa
K.Yakumets / G.Stasiuk (29)
D.Zīle / E.Seļiverstovs (6,5)
M.Jurkute / P.Rymeikis (5)
J.Zubareva / R.Yefanov (0)

B grupa
D.Kobylianska / M.Pleskanka (29) *
M.Opria / K.Rykov (9,5)
E.Kāpostiņa / D.Usenko (4)
L.Mangale / R.Blaubuks (3,5)

\*Reitinga punkti (ranking points); vidējais dalībnieku reitings (Average ranking points) – 10,8125

**Izspēles kārtība** – 2 spēles grupā, pirms trešās spēles komandas sarindotas kopējā sarakstā pēc uzvaru skaita un DSC 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 DSC sum

Laiks*	Kārta	A celiņš	B celiņš
8.00 – 10.00	R1 A	K.Yakumets / G.Stasiuk – J.Zubareva / R.Yefanov	D.Zīle / E.Seļiverstovs – M.Jurkute / P.Rymeikis
10.15 – 12.15	R1 B	D.Kobylianska / M.Pleskanka – L.Mangale / R.Blaubuks	M.Opria / K.Rykov – E.Kāpostiņa / D.Usenko
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 (practice time)

**Spēles ilgums:** 8 endi bez domāšanas laika kontroles, bet spēles vilcināšanas (pārlietu ilgas domāšanas) gadījumā posma atbildīgā persona patur tiesības iejaukties. Ja pēc 8 enda 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!

**DSC:** Pirmajai spēlei pēc iesildīšanās, pēc 1 spēles attiecīgi 2 DSC 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 (vai zilajiem) 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; DSC 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

