Latvian Mixed Doubles

Grand Prix 2026 / 2027

IV posms /22.11.2026./

A grupa
M.Jurkute / P.Rymeikis (12) *
L.Mangale / R.Blaubuks (7)
S.Blumberga-Bērziņa / R.Jučers (6)
D.Zīle / D.Bērziņš (2,5)

B grupa
A.Regža / A.Regža (8)
L.Avena / A.Avotiņš (8)
A.Killiane / M.Ozols (4)
E.Kāpostiņa / D.Usenko (3)

*Reitinga punkti (ranking points); vidējais dalībnieku reitings (Average ranking points) – 6,31

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	M.Jurkute / P.Rymeikis - D.Zīle / D.Bērziņš	L.Mangale / R.Blaubuks - S.Blumberga-Bērziņa / R.Jučers
10.15 – 12.15	R1 B	A.Regža / A.Regža – E.Kāpostiņa / D.Usenko	L.Avena / A.Avotiņš - A.Killiane / M.Ozols
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 (pārlieku 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.4 (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