

Kangasniemen V Syysturnaus 2011

SCHEDULE

TIME	Sheet 1	Sheet 2	Sheet 3	Sheet 4	Sheet 5
Fri					
10.00		a1-a2	a3-a4	a5-a6	a7-a8
12.00	b1-b2	b3-b4	b5-b6	b7-b8	b9-b10
14.00	c1-c2	c3-c4	c5-c6	c7-c8	c9-c10
ICE MAINTANCE					
17.00	A5-A6	A7-A8	A1-A2	A3-A4	
19.00	B9-B10	B1-B2	B3-B4	B5-B6	B7-B8
21.00	C9-C10	C1-C2	C3-C4	C5-C6	C7-C8
Sat					
08.00		D	D	D	D
10.00	F	F	F	F	F
12.00	E	E	E	E	E
14.00	ICE MAINTANCE				
15.00	D	D	D	D	
17.00	F	F	F	F	F
19.00	E	E	E	E	E
21.30	PARTY! PARTY! PARTY! PARTY! PARTY! PARTY!				
Sun					
09.00	G	G	G	G	
11.00	H	H	H	H	H
13.00	I	I	I	I	I
15.00	Prize Ceremony				

KILPAILUN SÄÄNNÖT:

Joukkueet on jaettu kolmeen alkulohkoon **A**, **B** ja **C**. Voitosta saa 2 pistettä, tasapelistä 1 pisteen ja häviöstä 0 pistettä. Peliaika peleissä on 70 minuuttia, ja äänimerkin tullessa pelataan keskeneräinen pää + 1 pää (kuitenkin enintään 7 päätä). Sunnuntain sijoituspelit pelataan 7 pään peleinä ilman aikaa. Joukkueen kapteenit suorittavat arvonnin ennen jokaista peliä, ja arvonnin voittaja saa valita joko viimeisen kiven edun tai kivet, joilla pelaa.

Perjantain kahden ensimmäisen pelikierroksen jälkeen joukkueet sijoitetaan rankingjärjestyksessä kolmeen jatkolohkoon: **F**-lohkoon (sijat 1-10), **E**-lohkoon (11-20) ja **D**-lohkoon (sijat 21-28). Ranking määräytyy seuraavassa järjestyksessä: pelipisteet, voitettut päät, omat kivipisteet, kivisuhde. Näissä lohkoissa joukkueet pelaavat pelinsä ranking järjestyksessä (1-2, 3-4, jne.), kuitenkin niin, etteivät jo kertaalleen kohdanneet joukkueet pelaa enää vastakkain.

Lauantain pelien jälkeen joukkueet jaetaan uudelleen kolmeen jatkolohkoon, **I** (1-10), **H** (11-20) ja **G** (21-28), edellä mainituin ranking määritysten mukaisesti.

Sunnuntain sijoitus ottelut pelataan lohkojen sisällä ranking järjestyksessä (1-2,3-4 jne.)
I-lohkon finaali (1-2 peli) on samalla "Puula Skins Game" jossa potissa on 600 €.
Finaali pelataan I-lohkon 1-2 pelinä vaikka joukkueet olisivatkin kohdanneet aikaisemmin.
Sunnuntain pelien jälkeen **I**-lohkon voittaja on koko turnauksen voittaja! **I**-lohkon kolme parasta joukkuetta palkitaan samoin kuin lohkovoittaja sekä **G**- että **H**-lohkossa.

Muutoin noudatetaan voimassa olevia curlingin pelisääntöjä.
Voittajajoukkue suorittaa radan moppauksen.
Mahdolliset kiistatilanteet on ratkaistava joukkueiden kapteenien toimesta.

HYVÄÄ PELIÄ JA NAUTTIKAA OLOSTANNE NIIN JÄÄLLÄ KUIN SEN ULKOPUOLELLAKIN!

THE RULES OF THE COMPETITION

The teams have been placed in three (A,B,C) groups. 2 points for a win, one point for a tie and 0 points for a loss. The game time for the games will be 70 minutes, and after the signal the ongoing end + one end will be played (max. 7 ends). The games on Sunday will be played with 7 ends without any time. The skips must toss a coin before every game, and the winner may choose either the last stone or the stones to play with.

After the Friday 2nd round the teams will be placed in ranking order again in three groups: Group **F** (1-10), Group **E** (11-20) and Group **D** (21-28). The same will be done after the Saturday games (Group **I**, Group **H** and Group **G**). The ranking will be decided by the following order: game points, ends won, own stone points, the differential between the own stone points and the stone points against. In these groups the teams will play against each other in ranking order (1. vs. 2 etc.) however so that already once met teams will not play against each other any more.

After the Sunday games the winner of 1. vs. 2. game in the **I**-Group will win the whole tournament! The three best teams in the **I**-Group and the winner in both the **H**-Group and the **G**-Group will be rewarded.

Sunday 1. vs. 2. game will played as "Puula Skins Game" with 600 € prize money.
Teams meet in I-group 1. vs 2. game, no matter if they already met earlier.

Otherwise the WCF rules will apply. The winner of the game will mopping the ice for the next draw. Potential disputes between the teams must be decided by the skips!

GOOD LUCK AND GOOD CURLING !!!

Puula Skins Game Rules

- Games will be seven ends .
- A coin flip will determine the hammer and stone color.
- With the hammer, team must have at least two stones counting to take the skin.
- If team does not have the hammer must steal at least one to take the skin.
- If the team with the hammer only counts one point or the end is blanked, the skin is carried over and added to the value of the next skin.
- After a skin is taken by a team, the hammer belongs to the other team for the next end (same as usual, if you score, the other team gets the hammer).
- The hammer will also turn over to the opposing team if the end is 'blanked' or the team with the hammer only counts one stone for the end.
- Free Guard Zone rule applies as do all other normal curling rules
- If there are unclaimed skins after the final end, then a draw to the button determines the winner. Any one person from your team can throw the stone. Each team throws a single stone into an empty house, with the stone coming to rest closest to the button winning. The team with the hammer throws last. (Remember that if you blanked the previous end, the hammer switches to opposing team). If neither team draws into the house, or the measurement is tied, then an additional draw to the button is performed. In the case of an additional draw to the button, each team must select a new thrower.
- In case of doubt the umpire (Mika Ollikainen) will make decisions.

Skins values

1	2	3	4	5	6	7
50	50	50	50	100	100	200

Teams

Group A	Group B	Group C
a1 Rocking Curls	b1 Savottaret	c1 Freezers
a2 St. Petersburg Juniors	b2 Curra II	c2 After Fifty
a3 Curra I	b3 Old Boys	c3 HRT XXIII
a4 KGN	b4 KiKe	c4 Oulun Huiput
a5 Team Medved	b5 Gepardit	c5 HRT VIX
a6 Curra Ladys	b6 Deaf SPB	c6 Triplapoisto
a7 RAK-tem	b7 Adamant -2 Ladys	c7 SPB. RU
a8 Adamant Ladys	b8 Accelit	c8 Korhoset
	b9 Team Happy	c9 Curra III
	b10 CC Santer	c9 M-Curling Seniorit