

Women's Masters Basel 2020 - SPIELSYSTEM

Gruppenspiele – Qualifikation – Playoffs

- Es werden Gruppenspiele in 3 Gruppen à 5 respektive 4 Teams gespielt. Innerhalb der Gruppen wird eine Round Robin gespielt.
- Nach der Round Robin werden Gruppenranglisten nach Punkten und DSC erstellt.
- Die nachstehenden Kriterien (in dieser Reihenfolge) werden verwendet, um am Ende der Gruppenspiele die Gruppenrangliste zu erstellen:
 1. Die Teams werden anhand ihrer Anzahl Siegpunkte klassiert.
 2. Sind zwei oder mehr Teams punktgleich, entscheidet das Resultat der Draw Shot Challenge (DSC) über die Klassierung. Das DSC Resultat ergibt sich aus der durchschnittlichen Distanz aller Last Stone Draws (LSD), die während den Round Robin Partien gespielt wurden. Das schlechteste Resultat pro Team wird gestrichen, bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird. Das Team mit dem tieferen DSC Durchschnitt wird besser klassiert.
 3. Falls die DSC Resultate gleich sind, wird das Team mit dem besten nicht gleich zählenden LSD Resultat besser klassiert.
 4. Sind auch diese Resultate identisch, entscheidet ein Münzwurf über die bessere Klassierung.
- Die Ränge 1 und 2 pro Gruppe qualifizieren sich für die Playoffs.
- Die beiden besten DSC Resultate der Gruppen-Ränge 3 qualifizieren sich für die Playoffs.
- Die restlichen Teams scheiden nach der Round Robin aus.
- In den Playoffs hat jeweils jenes Team den Hammer, welches aus den Gruppenspielen die höhere Rangierung hat.
- Die Verlierer der Viertelfinals werden alle auf Rang 5 rangiert und erhalten alle dieselbe Preissumme. Das Spiel um Rang 3 und 4 wird nicht ausgespielt, beide Teams werden auf Rang 3 rangiert.

Pre-Game Practice

- Es findet keine eigentliche Pre-Game Practice statt. Stattdessen kann in Spielen, in denen ein Team zum ersten Mal spielt, jeder Spieler einen Stein gegen das Away End spielen.
- In den Spielen, in denen ein Team zum ersten Mal spielt, hat das erstgenannte Team die roten Steine und beginnt die „Pre-Game Practice“.

Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

- Nach der „Pre-Game Practice“ (für alle Teams vor ihrem ersten Spiel) und nach jedem Gruppenspiel (mit Ausnahme des jeweils letzten Gruppenspiels in der Gruppe mit 5 Teams) spielt jedes Team direkt im Anschluss zwei Steine gegen das Home End. Der erste Stein wird im Uhrzeigersinn, der zweite von einer anderen Spielerin gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Wischen ist erlaubt.
- Die gemessenen Distanzen beider Steine werden addiert und ergeben den LSD des Teams für das folgende Spiel.
- Die Wahl des ersten oder zweiten Steines im ersten End oder (mit Ausnahme des ersten Gruppenspiels) der Steinfarbe basiert auf dem letzten gespielten LSD. Das Team mit der kürzeren LSD Distanz hat die Wahl, in diesem Spiel den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben. Falls die LSD Distanz beider Teams gleich ist, werden die beiden einzelnen LSD Steine verglichen. Das Team mit der besten, nicht-gleichen LSD Distanz hat die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben. Falls beide Teams die genau gleichen LSD Distanzen aufweisen, entscheidet ein Münzwurf diese Wahl.
- LSD Distanzen werden vom Dolly zum am nächsten liegenden Teil des Steines gemessen und notiert (nicht zum Mittelpunkt des Steins). Das heisst, die Distanz für Steine, welche nicht im Haus sind, beträgt 185.4 cm.
- In den Playoffs wird jeweils jenes Team die Wahl des ersten oder zweiten Steines im ersten End oder der Steinfarbe haben, welches sich aus der besseren Gruppenplatzierung qualifiziert hat.

Anzahl Ends – Zeitlimiten

- Alle Spiele werden über acht Ends gespielt. Steht ein Spiel nach acht Ends unentschieden, wird ein Zusatzend gespielt. Gibt es auch nach dem Zusatzend keine Entscheidung, gewinnt dasjenige Team, welches im Zusatzend nicht das Recht des letzten Steines gehabt hat. Nur im Final wird mit Zusatzends bis zur Entscheidung gespielt.
- In den Vorrundenspielen gibt es keine Zeitlimiten. Bei langsamen Spielen kann ein Team von der Spielleitung zu schnellerem Spielen angehalten werden.
- Die Halbfinalspiele und der Final werden mit Zeitlimite gespielt. Thinking-Time 30 Minuten pro Team für 8 Ends plus 1 Team Time-Out à 60 Sekunden. Thinking-Time im Zusatzend 4 Minuten 30 Sekunden plus 1 Team Time-Out à 60 Sekunden. Die Travel-Time ist 60 Sekunden. Teams ohne Coach oder Ersatzspieler haben auch Anrecht auf die Travel-Time.
- Ein Vorrundenspiel darf jederzeit aufgegeben werden. In Halbfinals und Final müssen mindestens 6 Ends gespielt werden.
- Das Verzichten auf ein Halbfinal- oder auf das Finalspiel wird mit einer Busse von CHF 5'000.- bestraft.

Spezielle COVID-19 Regeln

- Keine Handshakes
- Es wischt jeweils nur das spielende Team. Das nichtspielende Team darf nicht wischen, auch nicht hinter der Tee-Line.

Preisgeld

- 1. Rang CHF 8'000
- 2. Rang CHF 5'600
- 3./4. Rang CHF 2'800
- 5.-8. Rang CHF 1'200

Women's Masters Basel 2020 – SYSTEM OF PLAY

Group Games – Qualification – Playoffs

- Group games are played in 3 groups of 5 or 4 teams respectively. Within the groups a Round Robin is played.
- After the Round Robin group rankings are created according to points and DSC.
- The following criteria (in that order) will be used to establish the group rankings at the end of the group matches:
 1. Teams will be ranked according to their number of victory points.
 2. If two or more teams have equal points, the Draw Shot Challenge (DSC) result will determine the ranking. The DSC result is the average distance of all Last Stone Draws (LSD) played during the Round Robin games. The worst result per team is deleted before the average distance is calculated. The team with the lower DSC average will be ranked better.
 3. If the DSC results are equal, the team with the best not equal LSD result will be ranked better.
 4. If these results are also identical, a coin toss decides on the better classification.
- Ranks 1 and 2 per group qualify for the playoffs.
- The two best DSC results of the teams on group-rank 3 qualify for the playoffs.
- The rest of the teams are eliminated after the Round Robin.
- In the playoffs, the team with the highest ranking in the group matches will have the hammer.
- The losers in the quarter-finals will all be ranked 5th and will all receive the same prize money. The match for Rank 3 and 4 will not be played, both teams will be ranked 3rd.

Pre-Game Practice

- There is no real pre-game practice. Instead, in games where a team plays for the first time, all players are allowed to play a stone against the away end.
- In games, where a team plays the first time, the first named team has the red stones and starts the “pre-game practice”.

Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

- After the “pre-game practice” (for all teams before their first game) and after each group game (with the exception of the last group games in the group with 5 teams), each team immediately plays two stones against the home end. The first stone is played clockwise, the second is played counterclockwise by another player. Sweeping is allowed.
- The measured distances of both stones are added and give the LSD of the team for the following game.
- The choice of the first or second stone in the first end or (except for the first group game) the color of the stones is based on the last LSD played. The team with the shorter LSD distance has the choice to play the first or second stone in the first end of this game. If the LSD distance of both teams is the same, the two individual LSD stones are compared. The team with the best, non-equal LSD distance has the choice of placing the first or second stone in the first end. If both teams have exactly the same LSD distance, a coin toss decides this choice.
- LSD distances are measured and noted from the dolly to the nearest part of the stone (not to the center of the stone). This means that the distance for stones which do not touch the rings, is 185.4 cm.
- In the playoff games, the team that has qualified from the better group ranking will have the choice of the first or second stone in the first end or the stone color.

Number of Ends – Time Limits

- All games are played over eight ends. If a game is a tie after eight ends, an additional end is played. If there is no decision even after the addend, the team that did not have the right to the last tile in the addend wins. Only in the final will the team play with additional ends until the decision is made.
- There are no time limits in the preliminaries. In slow games, a team may be encouraged to play faster by the team management.
- The semi-finals and the final are played with time limits. The thinking-time is 30 minutes by team for 8 ends with 1 team time-out of 60 seconds. The thinking-time in an extra end is 4 minutes 30 seconds with 1 team time-out of 60 seconds. The travel time is 60 seconds. Teams without coach or substitute are entitled to the travel time as well.
- A preliminary round match may be abandoned at any time. At least 6 ends must be played in the semi-finals and final.
- The renouncement of a semi-final or the final game will be punished with a fine of CHF 5'000.-

Special COVID-19 Rules

- No handshakes
- Only the playing team is allowed to sweep. The non-playing team must not sweep – not even behind the tee-line.

Price Money

- 1. Place CHF 8'000
- 2. Place CHF 5'600
- 3./4. Place CHF 2'800
- 5.-8. Place CHF 1'200