



SWISSCURLING
WETTKAMPFREGLEMENT BREITENSPORT

18. Januar 2018

Inhalt

C1	Allgemein	3
C2	Teilnehmende Teams.....	3
C3	Bekleidung und Ausrüstung.....	5
C4	Pre-Game Practice	5
C5	Länge der Spiele	5
C6	Spielzeit.....	6
C7	Team Time-Outs / Technische Time-Outs	6
C8	Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD).....	6
C9	Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC).....	8
C10	Umpires.....	9
C11	Rechtswege.....	10
	Inkraftsetzung	13

C1 Allgemein

- (a) Das vorliegende Reglement wurde gestützt auf die **SWISSCURLING** Statuten sowie das **SWISSCURLING** Spielreglement erlassen.
- (b) Das vorliegende Reglement gilt für die Durchführung der Breitensport-Meisterschaften von **SWISSCURLING**. Individuelle Regelungen werden bei den Bestimmungen der jeweiligen Meisterschaften festgelegt.
- (c) Die Spielsysteme der verschiedenen Meisterschaften und Qualifikationen werden bei den einzelnen Meisterschaften festgelegt.
- (d) Die Regeln werden in Deutsch und Französisch publiziert. Bei Unklarheiten oder Widersprüchen bei der Übersetzung gilt die deutsche Fassung.
- (e) Das Rauchen, auch von E-Zigaretten, ist während einem Wettkampf von **SWISSCURLING** im gesamten Wettkampfareal (inkl. Eisbereich) untersagt.
- (f) Für die Meisterschaften von **SWISSCURLING** werden Nenn Gelder erhoben, deren Höhe alljährlich durch **SWISSCURLING** festgesetzt wird.
- (g) Das **SWISSCURLING** Wettkampfreglement Breitensport wurde an die „Rules of Competition“ des WCF angelehnt. Um die gleiche Struktur zu bewahren sind für **SWISSCURLING** nicht sinnvoll anwendbare Artikel als „Nicht anwendbar“ bezeichnet.
- (h) Werden Termine, Fristen, Mengen und weitere dynamische Werte erwähnt, sind diese in den **SWISSCURLING** Ausführungsbestimmungen für Reglemente Breitensport genau festgelegt.

C2 Teilnehmende Teams

- (a) Jedes Team wird mit einem eindeutigen Namen bezeichnet, der den Namen des Clubs beinhalten muss. Die vollständige Namensgebung wird im Werbereglement präzisiert. Der im Rahmen einer Anmeldung zu einer Meisterschaft oder Ausscheidung festgelegte Team Name gilt von **SWISSCURLING** als genehmigt, wenn er nicht innerhalb einer festgelegten Frist abgelehnt wird.
- (b) Für die Anmeldung teilnehmender Teams gelten die folgenden Regeln:
 - (i) Die Teams melden ihre Teilnahme bis zu einem von **SWISSCURLING** festgelegten Stichtag an. Mit der Anmeldung sind die 4 Stammspieler definitiv zu melden.
 - (ii) Mit der Anmeldung zur Teilnahme an Ausscheidungen und Meisterschaften verpflichtet sich ein Team, alle erreichten Qualifikationen wahrzunehmen, und die entsprechenden Spiele zu bestreiten. Ein Verzicht ohne ausdrückliche Genehmigung der Geschäftsstelle ist nicht zulässig und wird geahndet.
 - (iii) Das Nenn geld für die Teilnahme an allen Ausscheidungen und Meisterschaften ist jeweils bis zur angegebenen Frist per Einzahlungsschein zu überweisen.
 - (iv) Hat ein Team sein Nenn geld bis zur angegebenen Einzahlungsfrist nicht einbezahlt, so wird es disqualifiziert.
 - (v) Ein Rückzug eines Teams nach Ablauf der Anmeldefrist zieht eine Busse in Höhe des betreffenden Nenn geldes nach sich.
- (c) Die Teilnahmeberechtigung für Spieler an den Ausscheidungen und Meisterschaften von **SWISSCURLING** ist wie folgt geregelt:
 - (i) Spielberechtigt sind Mitglieder von **SWISSCURLING** welche im Besitz einer gültigen Membercard sind.

Für Senioren- und Seniorinnen-Meisterschaften sind Frauen und Männer

spielberechtigt, die an einem von **SWISSCURLING** festgelegten Stichtag das 50. Altersjahr vollendet haben.

- (ii) Während der gesamten Saison dürfen pro Team insgesamt vier Stammspieler und zwei Ersatzspieler eingesetzt werden. In aussergewöhnlichen Fällen und auf Antrag bei der Geschäftsstelle können zusätzliche Ersatzspieler bewilligt werden.
 - (iii) Die nach C2(b) gemeldeten Spieler gelten für die gesamte Meisterschaft als gemeldet. Zusätzliche Ersatzspieler oder Coach können jeweils bis zum Beginn eines Spiels an dem er zum ersten Mal eingesetzt werden soll bei der Spielleitung gemeldet werden.
 - (iv) Einmal gemeldete und auf einem Teilnehmerverzeichnis offiziell eingetragene Spieler und Coaches gelten als eingesetzt, selbst wenn sie kein Spiel bestritten haben. Sie können nachträglich nicht mehr gestrichen und in einem anderen Team eingesetzt werden.
 - (v) Spielberechtigt sind alle Curler und Curlerinnen mit einer gültigen Membercard von **SWISSCURLING**.
- (d) Nicht anwendbar
 - (e) Nicht anwendbar
 - (f) Nicht anwendbar
 - (g) Nicht anwendbar
 - (h) Alle Spieler und ihre Coaches müssen zu Beginn einer Meisterschaft oder einer Ausscheidung am Teammeeting teilnehmen. Ein Fernbleiben ohne Einwilligung des Spielleiters führt zum Verlust der Wahl, wer den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben hat. Der Spielleiter kann die Anzahl der zwingenden Teilnehmer reduzieren. Ein entsprechender Hinweis erfolgt mit dem Aufgebot zur Meisterschaft.
 - (i) Ohne anderslautende Bestimmungen sind die Member Cards jeweils vor der ersten Runde der Ausscheidungen bzw. der Meisterschaft der Spielleitung in der Reihenfolge der Stammspieler, des Ersatzspielers sowie der Coaches abzugeben.
 - (j) Ein Team muss eine Ausscheidung oder Meisterschaft mit vier spielenden Spielern (zwei für Mixed Doubles) beginnen. Beginnt ein Team eine Ausscheidung oder Meisterschaft nicht mit vier qualifizierten Spielern, verliert es jedes Spiel Forfait bis es ein Spiel mit vier qualifizierten Spielern beginnen kann. In einer aussergewöhnlichen Situation, und nur mit Einwilligung des Spielleiters, darf ein Team eine Meisterschaft mit nur drei Spielern beginnen.
 - (k) Wenn ein Spiel im Gang ist, ist es einem Coach, einem Ersatzspieler und allen andern Teammitgliedern untersagt, mit dem spielenden Team zu kommunizieren oder sich im Field of Play aufzuhalten. Der Coach, ein Ersatzspieler und maximal ein weiteres gemeldetes Teammitglied dürfen am Pre-Game-Practice und den Vorgängen vor einem Spiel teilnehmen. Sie dürfen jedoch während des Last Stone Draws nicht mit dem spielenden Team kommunizieren.
 - (l) Nicht anwendbar

C3 Bekleidung und Ausrüstung

- (a) Es ist gewünscht aber nicht Pflicht, dass alle Mitglieder eines Teams einheitliche Kleidung und angemessene Schuhe tragen, wenn sie das Field of Play für ein Spiel oder ein Pre-Game-Practice betreten.
- (b) Nicht anwendbar
- (c) Nicht anwendbar
- (d) Nicht anwendbar
- (e) Während der Meisterschaft darf nur ein Besenkopf, welcher den notwendigen Spezifikationen des WCF entspricht, eingesetzt werden. Diese Regelung gilt nicht für die Open-Air Meisterschaften.
- (f) Nicht anwendbar
- (g) Nicht anwendbar
- (h) Sämtliche Ausrüstungsgegenstände müssen den Spezifikationen der World Curling Federation (WCF) entsprechen. Diese sind auf der Website des WCF publiziert. Weitere Informationen zu den Spezifikationen sind in den WCF Rules of Competition, Regel C3 (h) aufgeführt.
- (i) Nicht anwendbar

C4 Pre-Game Practice

- (a) Vor dem ersten Spiel einer Meisterschaft oder Ausscheidung darf jedes Team auf jenem Sheet einspielen, auf dem es spielen wird.
- (b) Das Pre-Game Practice beginnt 30 Minuten vor Spielbeginn und dauert 9 Minuten pro Team (excl. Last Stone Draw)
- (c) Nicht anwendbar
- (d) Das erstgenannte Team spielt die erste Einspielzeit.
- (e) Wenn der Chef-Eismeister es als nötig erachtet, kann das Eis nach dem Pre-Game Practice nochmals gereinigt und der Sliding Bereich neu gepebbelt werden.

C5 Länge der Spiele

- (a) Nicht anwendbar
- (b) Nicht anwendbar
- (c) Sämtliche Spiele in der Meisterschaft nach dem System Round Robin müssen ausgetragen werden. Beim Spielsystem „Best-of“ ist die Serie beendet, sobald der Sieger der Serie feststeht. In diesem Fall werden die restlichen Spiele nicht mehr ausgetragen.
- (d) Nach Spielende wird das Ergebnis auf der Scorecard festgehalten und diese wird von beiden Teams unterzeichnet. Mit der Unterzeichnung bestätigt das Team das Resultat sowie gegebenenfalls sämtliche Wertungen aus den Last Stone Draws.

C6 Spielzeit

- (a) Keine Spielzeitmessung an Breitensport Meisterschaften. Die Teams werden jedoch angehalten zügig zu spielen, damit der Spielplan eingehalten werden kann.
- (b) Nicht anwendbar
- (c) Nicht anwendbar
- (d) Nicht anwendbar
- (e) Nicht anwendbar
- (f) Nicht anwendbar
- (g) Nicht anwendbar
- (h) Nicht anwendbar
- (i) Nicht anwendbar
- (j) Nach der Hälfte der regulären Spielzeit findet eine Pause von maximal 5 Minuten statt. In dieser Pause dürfen sich die Teams innerhalb des „Field of Play“ mit dem Teamcoach, dem Ersatzspieler und maximal einem weiteren gemeldeten Teammitglied treffen.
- (k) Nicht anwendbar
- (l) Nicht anwendbar
- (m) Stellt ein Spielleiter fest, dass ein Team das Spiel unnötig verzögert, informiert er den Skip des fehlerhaften Teams. Hat der nächste zu spielende Stein 45 Sekunden nach dieser Warnung die Tee-Line am Delivery-End nicht erreicht, wird der Stein umgehend aus dem Spiel genommen.
- (n) Nicht anwendbar
- (o) Nicht anwendbar
- (p) Nicht anwendbar

C7 Team Time-Outs / Technische Time-Outs

- (a) Team Time-Outs sind mit und ohne Zeitmessung erlaubt.
- (b) Jedes Team hat pro Spiel das Anrecht auf ein 60 Sekunden Team Time-Out während der regulären Spielzeit. Pro Zusatzend hat jedes Team ein Anrecht auf ein weiteres 60 Sekunden Team Time-Out. Das Team kann sich während diesem Time out mit dem Coach beraten.
- (c) Nicht anwendbar
- (d) Nicht anwendbar.

C8 Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

- (a) Das Team, das in den Round Robin Paarungen zuerst aufgeführt wird, spielt die Steine mit den dunklen Handles, dasjenige Team das in den Round Robin Paarungen als zweites aufgeführt ist, spielt die Steine mit den hellen Handles.
- (b) Nach dem Pre-Game Practice und jedem Round Robin Spiel, mit Ausnahme des letzten Spiels, spielt jedes Team direkt im Anschluss zwei Steine gegen das Home End. Ein Stein wird im Uhrzeigersinn, einer gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Stein wird im Uhrzeigersinn, der zweite gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Die beiden Steine müssen von unterschiedlichen Spielern gespielt werden. Ein Spieler (oder Ersatzspieler) der einen

LSD Stein spielt, muss nicht zwingend im Spiel eingesetzt worden sein. Wischen ist erlaubt. Im Mixed Curling muss je ein Spieler von jedem Geschlecht einen Stein spielen, aber das Team wählt die Wischer unabhängig von deren Geschlecht.

Bevor der zweite Stein gespielt werden darf, wird der erste Stein gemessen und aus dem Spielbereich entfernt. 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 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 den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben. Falls beide Teams die genau gleichen LSD Distanzen aufweisen, entscheidet ein Münzwurf diese Wahl.

- (c) LSD Distanzen werden wie folgt gemessen und notiert:
- (i) Jede einzelne Messung wird vom Dolly zum am nächsten liegenden Teil des Steines vorgenommen, wobei die Distanz aber in Zentimetern zwischen dem Dolly und zum Mittelpunkt des Steins angegeben wird.
 - (ii) Der offizielle Radius eines Steins ist 14.2cm. Der Radius kann durch den Spielleiter bei Bedarf angepasst werden.
 - (iii) Zu jedem Messresultat wird der Steinradius von 14.2cm hinzugezählt. Das heisst, die Distanz für Steine welche nicht im Haus sind beträgt $185.4\text{cm} + 14.2\text{cm} = 199.6\text{cm}$.
 - (iv) Steine welche das Dolly bedecken, werden von zwei Punkten (Löchern) am Rande des 4 Fuss Kreises gemessen. Diese beiden Punkte sind in einem 90° Winkel zueinander und je 0.610m (2 Fuss) vom Dolly entfernt.
- (d) Nicht anwendbar
- (e) Nicht anwendbar
- (f) Wenn in einem Wettkampf mit einer Gruppe das Round Robin System (mit ein oder mehreren Runden) zur Anwendung gelangt und alle Teams gegen alle anderen Teams spielen, so wird der erste Stein in Spielen nach der Round Robin wie folgt festgelegt:
- (i) Das Team mit der besseren Sieg-Niederlage Bilanz hat die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.
 - (ii) Falls Teams die gleiche Sieg-Niederlage Bilanz aufweisen, so hat der Gewinner der Direktbegegnung aus der Round Robin die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen. Wurde eine mehrfache Round-Robin gespielt und ist die Bilanz der beiden Direktbegegnungen ausgeglichen, so hat das Team die Wahl, welches nach der Round Robin besser klassiert ist (Rangierung nach C9(b)).
 - (iii) Unabhängig von C8(f)(i) und C8(f)(ii) hat in Wettkämpfen mit dem Page Playoff System der Sieger aus dem Spiel Erster gegen Zweiter die Wahl, im Goldmedaillenspiel den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen. Der Verlierer des Halbfinals hat die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten End des Bronzemedailienspiels zu spielen. Werden die Page Playoffs mit drei Teams ausgetragen, hat das Team, welches im Spiel Erster gegen Zweiter verloren hat, im Halbfinal die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.
- (g) Wird in einem Wettkampf eine Round Robin in separaten Gruppen gespielt, so gilt für Playoff-Spiele Art. C8(f) nur, wenn die Teams aus derselben Gruppe stammen. Treffen Teams aus unterschiedlichen Gruppen aufeinander, hat das Team mit dem besseren DSC-Durchschnitt die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

- (h) In Spielen nach der Round Robin Phase, wo im Voraus bestimmt wurde welches Team den ersten Stein zu spielen hat, darf das Team welches den ersten Stein im ersten End spielt, die Steinfarbe (Handlefarbe) wählen.
- (i) Nicht anwendbar
- (j) Nicht anwendbar

C9 Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

- (a) Während der Round Robin werden Teams mit derselben Anzahl Siegpunkte alphabetisch nach dem Clubnamen (exkl. Curlingclub resp. CC) aufgelistet und im selben Rang klassiert.
- (b) Die nachstehenden Kriterien (in dieser Reihenfolge) werden verwendet, um am Ende der Round-Robin die Teams zu klassieren:
 - (i) Teams werden anhand ihrer Anzahl Siegpunkte klassiert.
 - (ii) Sind zwei Teams punktgleich, wird jenes Team, welches die Direktbegegnung in der Round-Robin gewonnen hat, besser klassiert. Wurde eine mehrfache Round-Robin gespielt, ist die Bilanz aller Direktbegegnungen massgebend.
 - (iii) Falls drei oder mehr Teams punktgleich sind, werden die Teams anhand ihrer Begegnungen untereinander klassiert. Sollte dieses Vorgehen nur für einige Teams, aber nicht für alle, eine Klassierung zulassen, so zählen wiederum die Direktbegegnungen unter den verbleibenden Teams, um deren Klassierung untereinander festzulegen.
 - (iv) Bei Teams, für welche eine Klassierung nach C9(b)(i) oder C9(b)(ii) nicht möglich ist, 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. Wird die Meisterschaft in mehr als einer Gruppe gespielt, diese Gruppen aber eine unterschiedliche Grösse aufweisen, wird die Berechnung des DSC angepasst. In diesem Fall werden nur so viele LSD in die Wertung aufgenommen, dass in allen Gruppen die gleiche Anzahl LSD berücksichtigt wird. Dabei werden die Resultate der jeweils letzten Runde nicht mitgezählt.
 Wurden 11 oder weniger einzelne Steine gespielt, wird das schlechteste Resultat pro Team gestrichen bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird. Wurden mehr als 11 einzelne Steine gespielt, werden die zwei schlechtesten Resultate pro Team gestrichen bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird.
 Das Team mit dem tieferen DSC Durchschnitt wird besser klassiert. Falls die DSC Resultate gleich sind, wird das Team mit dem besten nicht gleich zählenden LSD Resultat besser klassiert. Sind auch diese Resultate identisch, entscheidet ein Münzwurf über die bessere Klassierung.
 - (v) Wenn Teams in verschiedenen Gruppen spielen und sich nicht für die Playoffs qualifizieren, erfolgt die Schlussklassierung anhand der DSC Resultate aller Teams mit demselben Rang über alle Gruppen. Dasjenige Team mit dem besten DSC Resultat wird am höchsten klassiert.
 - (vi) Bei Wettkämpfen wo Teams aufgrund einer einzigen Niederlage ausscheiden können, werden Teams welche in derselben Runde ausscheiden alphabetisch aufgelistet und gleich klassiert.
- (c) Falls mehrere Teams für eine Playoff Position oder einen Qualifikationsplatz qualifiziert sind, können Teams auch ohne zusätzliches Spiel aus dem Wettkampf ausscheiden, da keine Tie-Breaks gespielt werden.

- (d) Nicht anwendbar
- (e) Nicht anwendbar
- (f) Nicht anwendbar
- (g) Nicht anwendbar
- (h) Nicht anwendbar
- (i) Wird ein Wettkampf im System „Best-Of“ ausgetragen, ist ein Team der Sieger einer Serie, wenn es nach Anzahl Siegen nicht mehr eingeholt werden kann.
- (j) Bei Wettkämpfen wo „Best-Of“-Serien in mehreren Runden durchgeführt werden, werden Teams welche in derselben Runde ausscheiden alphabetisch aufgelistet und gleich klassiert.

C10 Umpires

- (a) **SWISSCURLING** bestimmt den Umpire für jede Meisterschaft oder Ausscheidung.
- (b) Der Umpire entscheidet alle Uneinigkeiten zwischen den Teams, unabhängig davon, ob das Vorkommnis durch die Regeln abgedeckt ist oder nicht.
- (c) Ein Umpire kann jederzeit in das Spielgeschehen eingreifen und Anweisungen hinsichtlich der Platzierung der Steine, dem Verhalten der Spieler oder der Befolgung der Regeln geben.
- (d) Der Umpire darf jederzeit in irgendein Spiel eingreifen und Weisungen bezüglich des Benehmens und Verhalten in einem Spiel erteilen, wie er sie gemäss Regeln für richtig hält.
- (e) Ein Umpire kann jederzeit ein Spiel unterbrechen und festlegen, wie lange der Unterbruch dauert.
- (f) Alle Angelegenheiten, welche die Regeln betreffen, werden durch den Umpire entschieden.
- (g) Der Umpire kann einen Spieler, Coach oder ein anderes gemeldetes Teammitglied wegen regelwidrigen oder nichtangebrachtem Verhalten oder Ausdrucksweise (insbesondere Verstösse gegen den „Spirit of Curling“) sanktionieren. Er hat dabei folgende Kompetenzen:
 - (i) Aussprechen einer Verwarnung an den fehlbaren Spieler oder Betreuer (Coach) oder an das fehlbare Team. Die Verwarnung gilt bis Ende der laufenden Saison für alle Verbandsspiele von SWISSCURLING. Wird der gleiche Spieler oder der gleiche Betreuer (Coach) ein zweites Mal während der laufenden Saison verwarnt, so ist der Fehlbare automatisch für das nächste Spiel gesperrt.
 - (ii) Ausschluss eines Spielers oder eines Betreuers (Coach) vom laufenden Spiel. Ein Ausschluss zieht automatisch eine Sperre des Fehlbaren für das nächste Spiel nach sich. Die ausgeschlossene Person muss das Field of Play verlassen, und darf sich nicht weiter am Spielgeschehen dieser Begegnung beteiligen. Wird ein Spieler von einer Begegnung ausgeschlossen, darf er in diesem Spiel nicht durch einen Ersatzspieler ersetzt werden.
 - (iii) Aussprechen einer Forfait-Niederlage gegen das fehlbare Team. Das nicht fehlbare Team erhält als Resultat 3 Siegpunkte gutgeschrieben, das fehlbare Team 0 Siegpunkte.
 - (iv) Aussprechen einer Disqualifikation eines Teams von der gesamten Meisterschaft, wenn ein Team einen Spieler ohne Teilnahmeberechtigung einsetzt. Ist die

Teilnahmeberechtigung eines Teammitgliedes zweifelhaft, so ist das betroffene Team verpflichtet, vor dem nächsten Spiel diese Zweifel zu beseitigen und seine Teilnahmeberechtigung nachzuweisen.

- (v) Nicht anwendbar.
- (h) Nicht anwendbar
- (i) Der Umpire kann einen Spieler, Coach oder ein anderes gemeldetes Teammitglied wegen nichtangebrachtem Verhalten oder Ausdrucksweise (insbesondere Verstösse gegen den „Spirit of Curling“) von einem Spiel ausschliessen. Eine vom Spiel ausgeschlossene Person muss den Wettkampfbereich verlassen, und darf sich nicht weiter am Spielgeschehen dieser Begegnung beteiligen. Wird ein Spieler von einer Begegnung ausgeschlossen, darf er nicht durch einen Ersatzspieler ersetzt werden.
- (j) Nicht anwendbar.
- (k) Im Falle einer Disqualifikation eines Spielers gemäss C10(g)(i) wird der Spieler in der Meldeliste beibehalten.
- (l) Der Umpire erstellt nach einer Meisterschaftsrunde innerhalb einer festgelegten Frist einen schriftlichen Bericht zu Händen von **SWISSCURLING**.
- (m) Wird von **SWISSCURLING** für eine Meisterschaftsrunde kein Umpire ernannt, übernimmt der Spielleiter diese Funktion.

C11 Rechtswege

- (a) Für weiterführende Belange einer Meisterschaft ist die Wettkampfkommision zuständig.
 - (i) Die Zusammensetzung, deren Aufgaben, Rechte und Pflichten, werden in einem eigenständigen Reglement festgelegt.
 - (ii) Die Wettkampfkommision ist insbesondere zuständig für (Pflichten):
 - 1) die Bewilligung der Absenz eines Teams von einer Meisterschaft oder Qualifikation, sowie der Ahndung des Teams welches ohne solche Bewilligung abwesend war (Regel C2(b)(ii)).
 - 2) Behandlung eines Antrages eines Teams, zusätzliche Spieler einsetzen zu dürfen (Regel C2(c)(ii)).
 - 3) Einen ausländischen Coach von der Pflicht eine Member Card zu haben, zu entbinden (Regel C2(h)).
 - 4) Nicht anwendbar
 - 5) Die Behandlung von Protesten
 - 6) Jegliche nicht geahndeten Fälle, insbesondere beim Verstoss gegen den Spirit of Curling
 - (iii) Die Wettkampfkommision kann insbesondere (Kompetenzen):
 - 1) Resultate annullieren oder festlegen
 - 2) Wiederholung von Spielen oder Teile eines Spiels verfügen
 - 3) Aussprechen von Spielsperren für Mitglieder eines Teams
 - a) Bis zu drei Spielsperren oder
 - b) für den Rest eines Meisterschaftsteils (Wochenende), wenn die Meisterschaft in Teilen ausgeführt wird oder

- c) für die restliche Meisterschaft, wenn die Meisterschaft an einem Stück durchgeführt wird.
 - 4) Aussprechen einer Busse, wenn sich ein Team nach der Anmeldefrist zurückzieht. (Regel C2(b)(v))
 - 5) Die Wettkampfkommision kann bei der Strafkommision eine weitere Bestrafung eines Spielers oder eines Teams beantragen.
- (b) Alle gemäss Art. C10 verhängten Sanktionen müssen der Wettkampfkommision innerhalb einer festgelegten Frist schriftlich gemeldet werden. Im schriftlichen, vom zuständigen Spielleiter zu erstellenden Rapport sind die Personalien des Sanktionierten, der Sachverhalt, die ausgesprochene Sanktion und deren Begründung detailliert festzuhalten.
- (c) Die Wettkampfkommision von **SWISSCURLING** führt eine detaillierte Liste aller in einer Saison Sanktionierten (Name, Vorname, Team, Club, Nummer der Member Card, Art der Sanktion, Datum der Sanktion).
- (d) Ein Team kann während dem Spiel einen Protest einreichen (Spielfeldprotest). Es gilt dafür folgender Prozess:
- (i) Das Team informiert unmittelbar nach dem Vorfall welcher es protestieren will, den Spielleiter, dass es Protest einreichen will. Dabei muss das Wort „Protest“ verwendet werden.
 - (ii) Der Spielleiter rapportiert den Zeitpunkt, sowie wenn nötig weitere Informationen auf dem Scoresheet.
 - (iii) Nach Abschluss des Spiels unterzeichnen die Teams die Scorecard. Der Spielleiter vermerkt die Uhrzeit, wann das Spiel beendet wurde.
 - (iv) Das Team bestätigt innerhalb einer festgelegten Frist den Protest in schriftlicher Form. Dabei ist eine Begründung anzugeben. Der Protest ist an den Spielleiter abzugeben.
 - (v) Zeitgleich mit der Bestätigung ist eine von **SWISSCURLING** festgelegte Protestgebühr an den Spielleiter zu zahlen.
 - (vi) Die Wettkampfkommision entscheidet über den Protest innert nützlicher Frist.
 - (vii) Gibt die Wettkampfkommision dem Protest vollständig Recht, wird die Protestgebühr zurückerstattet.
- (e) Akzeptiert ein Team das Resultat des Spiels nicht und unterzeichnet die Scorecard nicht, gilt dies als Protest. Die Behandlung erfolgt in folgendem Prozess:
- (i) Der Spielleiter entscheidet, dass das Spiel beendet ist und vermerkt dies zusammen mit der Uhrzeit auf dem Scoresheet.
 - (ii) Das Team hat die Möglichkeit, innerhalb von 1h nach Abschluss des Spiels einen Protest schriftlich beim Spielleiter einzureichen. Dabei ist eine detaillierte Begründung abzugeben, inkl. der Umstände sowie der Begründung, wieso kein Spielfeldprotest eingereicht werden konnte. Aspekte aus dem Spiel, bei welchen ein Spielfeldprotest nach C11(d) hätte eingereicht werden können, gelten nicht als Protestgrund. Zeitgleich mit der Abgabe ist die von **SWISSCURLING** festgelegte Protestgebühr an den Spielleiter zu zahlen.
 - (iii) Die Wettkampfkommision entscheidet über den Protest innert nützlicher Frist.
 - (iv) Gibt die Wettkampfkommision dem Protest vollständig Recht, wird die Protestgebühr zurückerstattet.
- (f) Wird die Scorecard von beiden Teams unterzeichnet und wurde während des Spiels kein Spielfeldprotest nach C11(d) eingereicht, so ist das Resultat endgültig.

- (g) Im Falle eines Ausschlusses oder einer Disqualifikation kann die Wettkampfkommision innerhalb einer festgelegten Frist bei der Strafkommision (Art. 26 ff. Rechtspflege-Reglement) beantragen, zusatzliche Sanktionen auszusprechen.
- (h) Gegen Entscheide der Wettkampfkommision unter Ausschluss von FAllen gemass C11(g) konnen direkt Betroffene Beschwerde beim Verbandssportgericht einreichen.
- (i) Videoaufnahmen (inkl. Webstream und TV-Übertragung) konnen als Beweismittel für Entscheide des Spielleiters oder für die Behandlung von Protesten nicht eingesetzt werden.

Inkraftsetzung

Der Exekutivrat hat das vorliegende Reglement genehmigt. Es tritt sofort in Kraft und ersetzt allfällige frühere Reglemente.

SWISSCURLING Association

Der Präsident:



Die Geschäftsführung:

