Aktualisiert 10.12.2024

Leitfaden Überwachung der Spielzeit auf einzelnen Rinks bei fortlaufender Gesamtspielzeit (125 Min).

1. Das Vorgehen wird am Teammeeting vom ersten Wochenende durch den anwesenden Umpire erklärt.

   Erklärung am Teammeeting lautet wie folgt:
   Wird nach 4 Ends bemerkt, dass ein Spiel zeitlich stark im Rückstand ist (Ø15 Minuten pro End, wenn sie keine Time-Outs und kein Messen beinhalten), kann die Regel C6 (m) angewendet werden.
   Stellt ein Umpire 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.

   Anwendung durch Umpire
2. Alle Spiele werden bezüglich Fortschritts ab dem 3. End beobachtet.

3. In der Spielhälfte:
   Sind beim Start des Midgamebreaks nur noch 60 Min. oder weniger auf der Uhr, werden die beiden Teams und der Coach vom anwesenden Umpire aufgefordert, die nächsten Ends schneller zu spielen.
   Von diesem Zeitpunkt an wird das Spiel genau beobachtet und wenn notwendig interveniert.
   - 5. End 15 Min oder weniger --- Ok, weiter beobachten
   - 5. End mehr als 15 Min --- Skip des/der fehlbaren Teams nochmals darauf aufmerksam machen. Danach in der Halle hinter dem fehlbaren Rink Präsenz markieren.

4. Wird auch im 6. End zu langsam gespielt, kann der Umpire die 45-Sekundenregel anzeigen und bei Bedarf den Stein aus dem Spiel nehmen. Wenn immer möglich sollte dies mit Steinen, welche das Frontend spielt, geschehen.

   Das heisst, der Umpire gibt an die spielende Mannschaft (Skip) folgende Warnung:

   45'' Warnung! Ich messe die Zeit. Sind 45'' durch, gilt der Stein als gespielt und wird aus dem Spiel entfernt!

   Sind die 45'' durch und der Stein hat die Tee-Line nicht erreicht, wird der Stein entfernt!

5. Dies gilt auch für allfällige Zusatzends!