SWISSCURLING

SPIELREGLEMENT

~~**30. September 2025**~~ **21. Oktober 2026**

Inhalt

R1 Sheet 3
R2 Steine 5
R3 Teams 5
R4 Stellung der Spieler 8
R5 Steinabgabe 8
R6 Free Guard Zone (FGZ) 10
R7 No-Tick Shot 10
R8 Wischen 10
R9 Berührte gleitende Steine 11
R10 Verschobene stehende Steine 12
R11 Ausrüstung 13
R12 Zählende Steine 14
R13 Spielunterbruch 16
R14 Rollstuhlcurling 16
R15 Rollstuhl Mixed Doubles Curling 17
R16 Mixed Curling 19
R17 Mixed Doubles Curling 19
R18 Verbotene Substanzen 22
R19 Unangebrachtes Verhalten 24
Inkraftsetzung 24
Glossar 25

Einleitung

Diese Regeln finden Anwendung für jedes Spiel oder jeden Wettkampf, welche durch **SWISS**CURLING durchgeführt werden. Grundlage des Spielreglements sind die "Rules of Curling" der Word Curling Federation (WCF).

Die Regeln werden in Deutsch und Französisch publiziert. Bei Unklarheiten oder Widersprüchen bei der Übersetzung gilt die deutsche Fassung. Spezielle Begriffe sind im Glossar erläutert.

Aus Gründen der Einfachheit und besseren Lesbarkeit wurde im vorliegenden Reglement darauf verzichtet, bei Personen überall die weibliche Form mit auszuschreiben; sie ist in der männlichen selbstverständlich eingeschlossen.

R1 Sheet

(a) Die Länge der Eis-Sheets beträgt zwischen den Innenseiten der Back-Boards mindestens 45.720 m (mindestens 150 Fuss). Die Breite der Sheets, gemessen zwischen den Innenkanten der Seitenlinien, beträgt 4.750 m (15 ft. 7 inches). Diese Fläche wird durch Linien oder Begrenzungen abgegrenzt (Linien können sein: gemalte Linien, eingeschwemmte Linien oder Abtrennungen). Falls die Grösse einer bestehenden Infrastruktur diese Masse nicht zulässt, darf die Länge auf ein Minimum von 44.501 m (146 ft.) und die Breite auf ein Minimum von 4.420 m (14 ft. 6 in.) reduziert werden.

(b) An beiden Enden jedes Sheets sind klar sichtbar, von Seitenlinie zu Seitenlinie, parallele Linien wie folgt zu markieren:

(i) Die Tee-Linie, maximal 13 mm (½ in.) breit. Sie wird so platziert, dass ihre Mitte 17.375 m (57 ft.) von der Sheetmitte entfernt ist.

(ii) Die Back-Line, maximal 13 mm (½ in.) breit. Sie wird so platziert, dass die äussere Kante der Linie 1.829 m (6 ft.) von der Mitte der Tee-Line entfernt ist.

(iii) Die Hog-Line, genau 102 mm (4 in.) breit. Sie wird so platziert, dass die innere Kante 6.401 m (21 Fuss) von der Mitte der Tee-Line entfernt ist.

(iv) Eine Centre-Line, maximal 13 mm (½ in.) breit, verbindet die Mittelpunkte der beiden Tee-Lines und setzt sich 3.658 m (12 Fuss) hinter der Mitte jeder Tee-Line fort.

(v) Eine Hack-Line, 457 mm (1 ft. 6 in.) in Länge und maximal 13 mm (½ in.) breit, wird an den Enden der Centre-Line und parallel zu den Tee-Lines platziert.

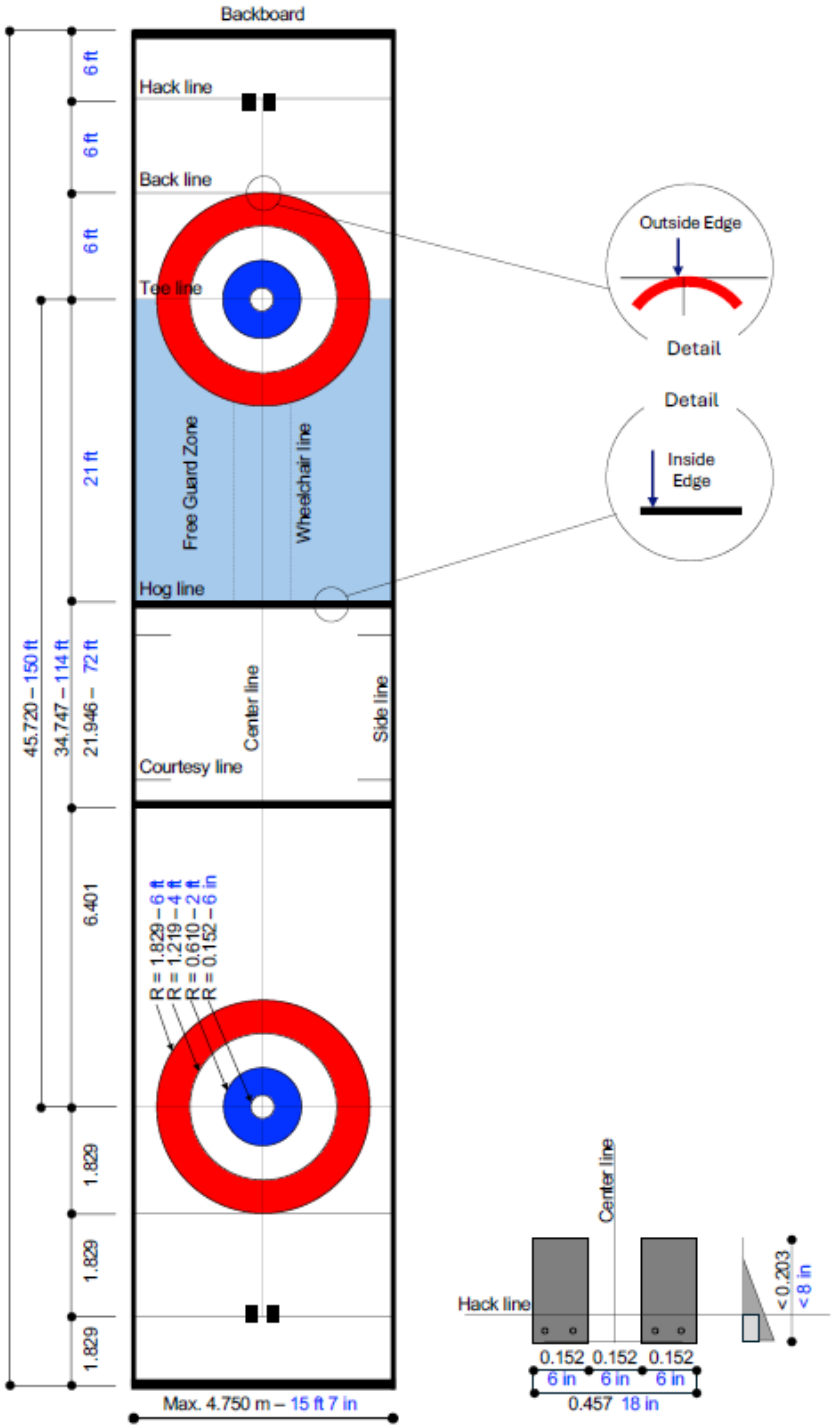
(vi) Eine Courtesy-Line, 152 mm (6 in.) in der Länge und maximal 13 mm (½ in.) breit wird 1.219 m (4 ft.) ausserhalb und parallel zu den Hog-Lines platziert.

(c) Bei einem Rollstuhl-Curling Anlass werden an jedem Ende des Sheets zwei dünne Rollstuhl-Curling-Linien (z.B. mit Wollfaden) angebracht. Diese werden auf beiden Seiten parallel zur Centre-Line ab der Hog-Line bis zum äusseren Rand des äussersten Kreises angebracht. Die Linien sind je 457 mm (18 in.) von der Center-Line entfernt.

(d) Eine Mittebohrung (Tee) wird an beiden Kreuzungen der Tee- und der Centre-Line vorgenommen. Mit dem "Tee" als Zentrum werden an beiden Enden des Sheets je vier konzentrische (mittelpunktgleiche) Kreise gezeichnet. Der äussere Rand des äussersten Kreises hat einen Radius von 1.829 m (6 ft.). Die weiteren Kreise haben einen Radius von

1.219 m (4 ft.), 610 mm (2 ft.) und der innerste Kreis einen minimalen Radius von 152 mm (6 in.).

(e) Die zwei Hacks werden auf der Hack-Line so platziert, dass die Innenseite jedes Hacks 76 mm (3 in.) von der Mitte der Centre-Line entfernt ist, wobei je ein Hack auf den sich gegenüberliegenden Seiten der Centre-Line anzubringen ist. Die Breite jedes Hacks darf 152 mm (6 in.) nicht übersteigen. Das Hack wird an einem geeigneten Material festgemacht. Die Innenkante dieses Materials wird so auf die Innenkante der Hack-Line platziert, dass das Hack maximal 203 mm (8 in.) über ~~bis vor~~ die Hack-Line hinausragt. Wird das Hack in das Eis eingeschwemmt, darf dies nicht mehr als 38 mm (1,5 in.) tief sein.



R2 Steine

(a) Ein Curlingstein ist von kreisförmiger Form und hat einen Umfang von maximal 914 mm (36 in.), eine minimale Höhe von 114 mm (4.5 in.) und ein Gewicht einschliesslich Griff und Bolzen von maximal 19.96 kg (44 lbs) jedoch mindestens 17.24 kg (38 lbs).

(b) Jede Mannschaft benutzt ein Set von acht Steinen, welche die gleiche Handle-Farbe haben und einzeln durch sichtbare Markierungen gekennzeichnet sind. Wenn ein Stein beschädigt wird und nicht mehr spielbar ist, wird ein Ersatzstein eingesetzt. Falls kein Ersatzstein verfügbar ist, wird ein Stein, der bereits früher im End gespielt wurde, noch einmal gespielt.

(c) Wenn ein Stein während des Spiels zerbricht, so wenden die Teams den "Spirit of Curling" an, um den oder die Steine zu platzieren. Wird keine Einigung erreicht, so wird das End wiederholt.

(d) Ein Stein, der sich während seines Laufes überschlägt, oder auf den Kopf oder auf die Seite zu liegen kommt, muss sofort aus dem Spiel entfernt werden.

(e) Wenn sich der Griff während der Abgabe vollständig vom Stein löst, hat der Spieler die Wahl, die Situation so zu belassen, wie sie ist, oder den Stein, nachdem alle verschobenen Steine zurückversetzt wurden, nochmals zu spielen.

(f) Ein Stein, der die Hog-Line am Playing-End nicht vollständig überquert hat, muss sofort aus dem Spiel genommen werden, ausser wenn er einen anderen Stein, der im Spiel war, berührt hat.

(g) Ein Stein, der die Back-Line am Playing End vollständig überschritten hat, muss sofort entfernt werden.

(h) Ein Stein, der eine Seitenbande oder Seitenlinie berührt, muss sofort angehalten werden und aus dem Spiel genommen werden. Damit soll auch verhindert werden, dass er in angrenzende Sheets eindringt.

(i) Ein Stein darf bis zum Ende eines Ends nur visuell gemessen werden. Ausser zum Entscheiden, ob ein Stein im Spiel bleibt oder nicht oder bevor der zweite, dritte, vierte oder fünfte Stein eines Ends gespielt wird, damit festgestellt werden kann, ob der betreffende Stein in der Free Guard Zone (FGZ) oder in der No-Tick Zone liegt.

(j) Teams dürfen weder Änderungen an ihren Spielsteinen vornehmen, noch dürfen sie irgendeinen Gegenstand an oder auf ihren Spielsteinen anbringen.

R3 Teams

(a) Ein Team besteht aus vier Spielern. Ein Team kann auch einen fünften Spieler, der als Ersatz fungiert, sowie Mannschaftsbetreuer umfassen. Jeder Spieler spielt zwei Steine in gleichbleibender Reihenfolge abwechselnd mit je einem Gegenspieler.

(b) Ein Team gibt seine Reihenfolge sowie die Skip- und Vize-Skip-Funktion vor Spielbeginn bekannt und behält diese Funktionen während diesem Spiel bei, sofern Punkt R3 (c) I ~~(d) (ii)~~. nicht zur Anwendung kommt. Ändert ein Team diese Reihenfolge oder seine Funktionen während einem Spiel bewusst, verliert es dieses Spiel forfait, ausser wenn dies in Folge des Einsatzes eines Ersatzspielers geschieht.

(c) Wenn ein Spieler in einem End einen oder beide seiner zugeteilten Steine nicht spielen kann, darf das Team:

(i) sofort einen Ersatzspieler für die Position des ausscheidenden Spielers einsetzen. Der ersetzte Spieler darf nicht wieder in das Spiel zurückkehren. Wenn gewünscht kann das Team die Reihenfolge zu Beginn des nächsten Ends ändern. Die geänderte Reihenfolge und Funktionsverteilung gelten dann für den Rest des Spiels; oder

(ii) das Spiel für den Rest dieses Ends und weitere vollständige Ends mit 3 Spielern fortsetzen. Ein Spieler, der das Spiel verlässt und in einem End nicht alle seine Steine spielt, darf erst zu Beginn eines Ends wieder einsteigen. Steine, die dem fehlenden Spieler zugewiesen waren, müssen gemäss Regel R3 (f) oder (g) gespielt werden.

(d) Jedes Team darf pro Spiel nur einmal die Abwesenheit eines Spielers (unfähig, die zugewiesenen Steine zu spielen) in Anspruch nehmen.

(c) ~~Fehlt ein Spieler zu Beginn eines Spiels, kann das Team:~~

~~(i) das Spiel zu Dritt beginnen, wobei die ersten beiden Spieler je drei Steine und der dritte Spieler zwei Steine spielen. In diesem Fall darf der fehlende Spieler das Spiel auf der angegebenen Position zu Beginn eines neuen Ends aufnehmen, oder~~

~~(ii) das Spiel mit einem qualifizierten Ersatzspieler beginnen.~~

(e) ~~Falls ein Spieler ein Spiel nicht zu Ende spielen kann, darf das Team:~~

~~(i) mit den verbleibenden drei Spielern weiterspielen. Der Spieler, der das Spiel verlassen hat, kann das Spiel jeweils zu Beginn eines Ends wieder aufnehmen. Ein Spieler darf in einem Spiel nur einmal das Spiel verlassen und wieder zurückkehren.~~

~~(ii) einen qualifizierten Ersatzspieler zu Beginn eines neuen Ends ins Spiel bringen. In diesem Fall darf die Reihenfolge wie auch die Skip- und Vizeskip-Funktionen geändert werden. Diese neue Spielerreihenfolge muss für den Rest dieses Spiels beibehalten werden. In diesem Fall darf der ersetzte Spieler in diesem Spiel nicht wieder ins Geschehen eingreifen.~~

(f) Ein Team darf nicht mit weniger als drei Spielern spielen, wobei diese Spieler alle ihre zugeteilten Steine in jedem End spielen müssen.

(g) In Meisterschaften in welchen Ersatzspieler zugelassen sind, darf für diese Meisterschaft nur ein Ersatzspieler gemeldet und eingesetzt werden. Wird ein nicht qualifizierter Spieler eingesetzt, verliert das Team dieses Spiel forfait.

(h) Falls ein Spieler in einem End seinen ersten zugeteilten Stein spielt, jedoch nicht im Stande ist, den zweiten zugeteilten Stein zu spielen, wird das folgende Verfahren für den Rest dieses Ends angewendet, falls der Spieler nicht sofort ersetzt wird. Wenn der Spieler:

(i) der erste Spieler ist, spielt der zweite Spieler diesen Stein.

(ii) der zweite Spieler ist, spielt der erste Spieler diesen Stein.

(iii) der dritte Spieler ist, spielt der zweite Spieler diesen Stein.

(iv) der vierte Spieler ist, spielt der dritte Spieler diesen Stein.

(i) Falls ein Spieler, welcher an der Reihe ist, nicht imstande ist, beide ihm zugeteilten Steine in einem End zu spielen, wird für den Rest dieses Ends das folgende Verfahren angewendet, falls der Spieler nicht sofort ersetzt wird. Wenn der Spieler

(i) der erste Spieler ist, spielt der zweite Spieler drei Steine, anschliessend der dritte Spieler drei Steine und zuletzt der vierte Spieler zwei Steine.

(ii) der zweite Spieler ist, spielt der erste Spieler drei Steine, anschliessend der dritte Spieler drei Steine und zuletzt der vierte Spieler die beiden letzten Steine.

(iii) der dritte Spieler ist, spielt der erste Spieler den ersten Stein des dritten Spielers, dann der zweite Spieler den zweiten Stein des dritten Spielers und anschliessend der vierte Spieler die beiden letzten Steine.

(iv) der vierte Spieler ist, spielt der zweite Spieler den ersten Stein des vierten Spielers und anschliessend der dritte Spieler den zweiten Stein des vierten Spielers.

R4 Stellung der Spieler

(a) Nicht spielendes Team

(i) Während der Steinabgabe nehmen die Spieler stationäre Position entlang der Seitenlinie und zwischen den Courtesy-Lines ein. Ausnahmen:

1) Zwei Spieler ~~Der Skip und / oder der Vizeskip~~ können eine stationäre Position hinter der Back-Line am Playing-End einnehmen, dürfen jedoch keinen Einfluss auf die Wahl der Position des Skips / Vizeskips des spielenden Teams nehmen (Behinderung).

2) Der Spieler, der als nächster zur Abgabe kommt, darf eine stationäre Position an der Seite des Sheets, hinter dem Hack am Delivery-End einnehmen.

(ii) Die nichtspielenden Teammitglieder dürfen keine Positionen einnehmen oder Bewegungen machen, welche das spielende Team behindern, ablenken oder einschüchtern könnten. Sollte dies der Fall sein, oder wenn der abgebende Spieler von einem äusseren Einfluss gestört wird, hat der Spieler die Wahl, die Spielsituation zu belassen, wie sie ist, oder den Stein nochmals zu spielen, nachdem alle verschobenen Steine zurückversetzt wurden.

(b) Spielendes Team

(i) Der Skip oder – wenn der Skip an der Reihe ist, einen Stein zu spielen – der Vizeskip haben die Verantwortung im Haus.

(ii) Der Spieler mit der Hausverantwortung muss sich zum Zeitpunkt der Steinabgabe auf der Eisfläche im Playing-End hinter der Hog-Line aufhalten, wobei sich während der Abgabe mindestens ein Fuss/ein Rad im eigenen Spielfeld befinden muss.

(iii) Falls sich der Skip oder Vizeskip nicht im Field of Play befindet und entweder der Skip oder der Vizeskip an der Reihe ist zu spielen, kann jeder Spieler auf dem Eis dieses Teams für diesen Stein die Verantwortung übrenehmen.

(iv) Nehmen ein oder mehrere Spieler eine inkorrekte Position ein wird der gespielte Stein vom Spiel entfernt. In diesem Fall werden alle verschobenen Steine durch das nicht fehlbare Team an ihre früheren Positionen zurückgesetzt.

R5 Steinabgabe

(a) Falls nicht vorbestimmt oder durch das Last Stone Draw (LSD) entschieden ist, bestimmen die beiden sich gegenüberstehenden Teams durch einen Münzwurf, wer im ersten End den Vorteil des letzten Steins hat. Diese Reihenfolge soll so lange beibehalten werden, bis eines der beiden Teams punktet. Danach spielt jenes Team den ersten Stein im nachfolgenden End, welches zuletzt gepunktet hat.

(b) Falls nicht anders vorbestimmt, hat das Team, welches den ersten Stein im ersten End spielen muss, die Wahl der Steinfarbe für das Spiel.

(c) Rechtshänder müssen aus dem links von der Centre-Line gelegenen Hack spielen, Linkshänder aus dem rechts von der Centre-Line gelegenen Hack. Wird ein Stein aus dem falschen Hack abgegeben, so muss er sofort aus dem Spiel entfernt, sowie alle verschobenen Steine zur Zufriedenheit des nicht fehlbaren Teams zurück an den ursprünglichen Platz versetzt werden.

(d) Die Steinabgabe muss durch Benutzen des Handles erfolgen.
Das Berühren des Granits zu irgendeinem Zeitpunkt nach der Tee-Line am Delivering-End ist nicht gestattet und gilt als Berührung eines sich bewegenden Steins, was dazu führt, dass der Stein aus dem Spiel genommen wird.

(e) Bei der Steinabgabe muss der Stein deutlich die Hand oder den Delivery Stick verlassen haben, bevor er die Hog-Line am Delivering-End erreicht. Falls der Spieler den Stein nicht früh genug loslässt, muss dieser sofort vom spielenden Team aus dem Spiel genommen werden.

(f) Falls ein solcher Stein nicht unmittelbar aufgehalten wird und andere Steine berührt, wird der gespielte Stein durch das spielende Team aus dem Spiel genommen und alle verschobenen Steine zur Zufriedenheit des nicht fehlbaren Teams an den ursprünglichen Platz zurückversetzt.

(g) Ein Stein ist im Spiel ~~und gilt als abgegeben~~, wenn er die Tee-Line (Hog-Line im Rollstuhl Curling) am Delivering-End erreicht hat. Ein Stein, welcher die massgebende Linie am Delivering-End nicht erreicht hat, darf noch einmal gespielt werden.
Ein Stein gilt als abgegeben, wenn er die Hog-Line am Delivering-End erreicht.

(h) Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss zur Steinabgabe bereit sein. Er darf das Spiel nicht unnötig verzögern.

(i) Spielt ein Spieler einen Stein des andern Teams, wird dieser, nachdem er zum Stillstand gekommen ist, durch einen eigenen ersetzt.

(j) Hält ein Spieler die Reihenfolge innerhalb des Teams nicht ein, wird das End fortgesetzt, als ob der Fehler nicht geschehen wäre. Der Spieler, der einen Stein zu wenig gespielt hat, spielt den letzten Stein seines Teams in diesem End. Wenn nicht festgestellt werden kann, welcher Spieler einen Stein zu wenig gespielt hat, spielt der Lead des fehlbaren Teams den letzten Stein seines Teams in diesem End.

(k) Hat ein Spieler unabsichtlich zu viele Steine in einem End gespielt, geht das Spiel weiter, als ob der Fehler nicht geschehen wäre. Die Anzahl zu spielende Steine des letzten Spielers des fehlbaren Teams wird in diesem End um die entsprechende Anzahl reduziert. Hat der Spieler, der die letzten Steine spielt, einen Stein zu viel gespielt, so wird der letzte von ihm gespielte Stein entfernt und das gegnerische Team stellt die Steine entsprechend zurück.

(l) Spielt ein Team in einem End zwei Steine unmittelbar nacheinander:

(i) wird der zweite Stein entfernt und alle durch ihn verschobenen Steine durch das Gegenteam zurückversetzt. Der Spieler, der den Stein irrtümlich gespielt hat, gibt diesen als letzten Stein seines Teams in diesem End nochmals ab.

(ii) wird der Fehler erst entdeckt, nachdem bereits ein weiterer Stein gespielt ist, wird das End nochmals gespielt.

(m) Spielt das falsche Team den ersten Stein eines Ends:

(i) Wird das End wiederholt, wenn noch kein weiterer Stein gespielt wurde.

(ii) Wird das End fortgesetzt, als wäre der Fehler nicht passiert, wenn bereits ein oder mehrere weitere Steine gespielt wurden.

R6 Free Guard Zone (FGZ)

(a) Ein Stein, der zwischen der Hog-Line und der Tee-Line am Playing-End - das "Haus" nicht eingeschlossen – zu liegen kommt, befindet sich in der Free Guard Zone (FGZ). Auch Steine, welche auf oder vor der Hog-Line zu liegen kommen, jedoch vorher einen Stein in der FGZ berührt haben, gelten als Steine in der FGZ.

(b) Falls, bevor der sechste Stein eines Ends abgegeben wird, ein gespielter Stein einen gegnerischen Stein direkt oder indirekt von der FGZ aus dem Spiel befördert, wird der gespielte Stein aus dem Spiel entfernt. Alle durch diesen Stein verschobenen Steine werden durch das nicht fehlerhafte Team zurückversetzt.

R7 No-Tick Shot

Wenn vor der Abgabe des sechsten Steins eines Ends ein gespielter Stein entweder direkt oder indirekt einen gegnerischen Stein in der Free Guard Zone (FGZ), welcher die Center-Line berührt, in eine Position ausserhalb der Centre-Line oder in eine Position ausserhalb der FGZ verschoben wird, hat das Team, welches den Verstoss nicht begangen hat, die Möglichkeit:

(a) den gespielten Stein aus dem Spiel zu nehmen und alle Steine, welche durch den Verstoss verschoben wurden, wieder auf ihre vorherigen Positionen zurückzuverschieben oder;

(b) alle Steine dort zu belassen, wie sie zum Liegen gekommen sind.

Wird der Stein von der Centre-Line auf eine Position aus-dem-Spiel verschoben, gilt die FGZ-Regel R6(b).

Diese Regel ~~Dies~~ gilt nicht für Rollstuhl-Curling oder für Mixed-Doppel-Wettbewerbe.

Ebenso findet diese Regel keine Anwendung für alle Breitensportanlässe ohne WM-Qualifikationen.

R8 Wischen

(a) Die Wischbewegung kann in jede beliebige Richtung ausgeführt werden (sie muss nicht die gesamte Breite des Steins umfassen), darf aber keine Wischrückstände vor dem gleitenden Stein liegen lassen und muss auf einer Seite des Steins beendet werden. Bei einem offiziellen Spiel beobachten die Umpire das Wischen. Stellen sie einen Regelverstoss fest, während ein Team den eigenen Stein wischt, wird eine offizielle Verwarnung an das komplette Team ausgesprochen. ~~Jeder weitere Regelverstoss während derselben Veranstaltung durch dasselbe Team führt dazu, dass der Stein aus dem Spiel entfernt wird. Erfolgt der zweite oder weitere Regelverstoss während eines LSD, wird die maximale Distanz gewertet.~~
Bei jedem weiteren Verstoss desselben Teams während derselben Veranstaltung gilt Folgendes:

(i) Erfolgt der Verstoss während eines "Last Stone Draw" (LSD), wird die maximale Distanz notiert;

(ii) Erfolgt der Verstoss während des Spiels, hat das nicht fehlbare Team die Wahl, entweder:

1) den Stein im Spiel zu belassen oder

2) den gespielten Stein zu entfernen und alle verschobenen Steine wieder an ihre Positionen vor dem Verstoss zurückzusetzen.

(b) Ein ruhender Stein muss zuerst in Bewegung gesetzt werden, bevor er gewischt werden darf. Ein Stein, der durch den abgegebenen Stein – direkt oder indirekt – in Bewegung gesetzt wird, darf von einem oder mehreren Teammitgliedern, denen der Stein gehört, bis zur Tee-Line des Playing-Ends gewischt werden.

(c) Alle Spieler können die Spielfläche vor der nächsten Spielabgabe reinigen.

(d) Ein ~~gespielter~~ Stein im Spiel kann durch einen oder mehrere Spieler des spielenden Teams bis zur Tee-Line im Playing-End gewischt werden.

(e) Kein Spieler darf einen gegnerischen Stein wischen, ausser hinter der Tee-Line im Playing-End. Er darf auch nicht mit dem Wischen beginnen, bevor der gegnerische Stein die Tee-Line erreicht hat.

(f) Hinter der Tee-Line am Playing-End darf zu jedem Zeitpunkt nur ein Spieler pro Team wischen. Dies kann irgendein Spieler des spielenden Teams sein, aber nur der Skip oder Vize-Skip des nichtspielenden Teams.

(g) Hinter der Tee-Line hat ein Team Vorrang beim Wischen seines eigenen Steins, darf aber den Gegner nicht daran hindern oder den Weg versperren, einen Stein zu wischen.

Falls ein Wischfehler ((b) bis (g)) passiert, hat das Team, welches den Fehler nicht gemacht hat, die Wahl, die Situation zu belassen, wie sie ist oder den gespielten Stein sowie alle Steine, auf welche der gespielte Stein Einfluss gehabt hätte, so zu platzieren, wie es glaubt, dass sie ohne den Wischfehler zu liegen gekommen wären.

R9 Berührte gleitende Steine

(a) Zwischen der Tee-Line am Delivering-End sowie der Hog-Line am Playing-End:

(i) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem er gehört oder dessen Ausrüstung berührt, muss dieser sofort durch dieses Team entfernt werden. Berührt der Spieler den abgegebenen Stein am Handle erneut nach der Abgabe, aber bevor der Stein die nähere Hog-Line erreicht hat, wird dies nicht als Regelverstoss gewertet.

(ii) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem der Stein nicht gehört, oder durch deren Ausrüstung (z.B. Besen) oder von einem äusseren physischen Einfluss berührt,

1) falls es sich dabei um den gespielten Stein handelt, so wird der Stein nochmals gespielt.

2) falls es sich nicht um den gespielten Stein handelt, so wird der Stein durch das Team, welchem er gehört, dorthin platziert, wo er nach dessen Meinung ohne Berührung vermutlich zum Stillstand gekommen wäre.

(b) Nach der Hog-Line am Playing-End:

(i) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem er gehört oder deren Ausrüstung berührt, darf der Stein nicht aufgehalten werden. Nachdem alle Steine zum Stillstand gekommen sind, hat das nicht fehlbare Team die Wahl:

1) den berührten Stein zu entfernen und alle Steine, welche nach der Berührung verschoben wurden, so nahe als möglich an den Ort zurückzulegen, wo sie seiner Auffassung nach vor der Berührung lagen.

2) den berührten Stein sowie alle dadurch verschobenen Steine an ihrem Ort zu lassen.

3) alle Steine so platzieren, wie es glaubt, dass sie ohne die Steinberührung vermutlich zu liegen gekommen wären.

(ii) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem der Stein nicht gehört oder deren Ausrüstung berührt, soll der gleitende Stein sowie alle durch ihn verschobenen Steine bis zu ihrem Stillstand belassen werden. Danach darf das nicht fehlbare Team alle Steine dort platzieren, wo sie nach deren Meinung ohne die Berührung vermutlich zum Stillstand gekommen wären.

(iii) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen einem äusseren physischen Einfluss berührt, soll der gleitende Stein sowie alle durch ihn verschobenen Steine bis zu ihrem Stillstand belassen werden. Danach werden alle Steine dort platziert, wo sie ohne die Berührung zum Stillstand gekommen wären. Falls sich die beiden Teams über die Platzierung nicht einigen können, wird der Stein nochmals gespielt, nachdem alle anderen Steine zurückversetzt worden sind. Falls die beiden Teams sich über die ursprünglichen Positionen der anderen Steine nicht einigen können, wird das End nochmals gespielt.

(c) Last Stone Draw (LSD) Steine

(i) Wenn ein Mitglied des spielenden Teams einen Stein, der in Bewegung ist, berührt oder die Berührung verursacht, so wird der Stein aus dem Spiel genommen und mit 1.996 m (6 ft. 6.5 in.) gewertet.

(ii) Wenn ein Mitglied des nichtspielenden Teams einen Stein, der in Bewegung ist, berührt oder die Berührung verursacht, so wird der Stein nochmals gespielt.

(iii) Wenn ein äusseres Objekt (oder eine nicht zu den beiden spielenden Teams gehörende Person) einen Stein berührt oder die Berührung verursacht, so wird der Stein nochmals gespielt

(d) Wird ein gleitender Stein durch einen von der Seitenbegrenzung zurückprallenden Stein berührt, so wird der Stein durch das nicht spielende Team an diese Stelle zurückversetzt, wo es glaubt, dass er ohne die Steinberührung vermutlich zu liegen gekommen wäre.

R10 Verschobene stehende Steine

(a) Wird ein stehender Stein, der keinen Einfluss auf den Lauf des gleitenden Steins hat, durch einen Spieler oder deren Ausrüstung verschoben, wird er durch das nicht fehlbare Team wieder an seinen ursprünglichen Ort platziert.

(b) Wird ein stehender Stein, der keinen Einfluss auf den Lauf des gleitenden Steins hat, durch einen oder wegen einem äusseren physischen Einfluss verschoben, wird er im Einverständnis beider Teams wieder an seinen ursprünglichen Ort platziert.

(c) Wird ein Stein, der den Lauf des gleitenden Steins beeinflusst hätte, durch einen Spieler oder deren Ausrüstung verschoben, soll der gleitende Stein bis zu seinem Stillstand

belassen werden. Nachdem alle Steine zum Stillstand gekommen sind, hat das nicht fehlbare Team die Wahl:

(i) alle Steine an ihrem Ort zu belassen.

(ii) den gespielten Stein aus dem Spiel zu entfernen und alle nach der Berührung verschobenen Steine an ihre ursprünglichen Positionen zurück zu versetzen.

(iii) alle Steine so zu platzieren, wie das Team vernünftigerweise glaubt, dass sie ohne die Steinberührung zu liegen gekommen wären.

(d) Wird ein Stein, der den Lauf eines gleitenden Steines beeinflusst hätte, durch einen oder wegen einem äusseren physischen Einfluss verschoben, werden alle gleitenden Steine bis zu deren Stillstand belassen und anschliessend so platziert, wie sie ohne Berührung zu liegen gekommen wären. Falls sich die beiden Teams über die Platzierung nicht einigen können, wird der Stein nochmals gespielt, nachdem alle anderen Steine zurückversetzt worden sind. Falls die beiden Teams sich über die ursprünglichen Positionen der anderen Steine nicht einigen können, wird das End nochmals gespielt.

(e) Wird ein Stein durch einen von der Seitenbegrenzung zurückprallenden Stein verschoben, so wird der Stein durch das nicht spielende Team zurückversetzt.

(f) Last Stone Draw (LSD) Steine

(i) Wenn ein Mitglied des spielenden Teams einen stehenden Stein verschiebt oder die Verschiebung verursacht, bevor der Offizielle (Umpire) das Messen beendet hat, so wird der Stein aus dem Spiel genommen und mit 1.996 m (6 ft. 6.5 in.) gewertet.

(ii) Wenn ein Mitglied des nichtspielenden Teams einen stehenden Stein verschiebt oder die Verschiebung verursacht, bevor der Offizielle (Umpire) das Messen beendet hat, so wird der Stein vom spielenden Team auf die ursprüngliche Position zurückgesetzt.

(iii) Wenn eine äussere (fremde) Kraft einen stehenden Stein verschiebt oder die Verschiebung verursacht, bevor der Offizielle (Umpire) das Messen beendet hat, so wird der Stein vom spielenden Team auf die ursprüngliche Position zurückgesetzt.

R11 Ausrüstung

(a) Der Spieler darf keinen Schaden an der Eisoberfläche verursachen, weder durch seine Ausrüstung noch durch Finger- oder Körperabdrücke.

(b) Auf dem Eis dürfen keine Gegenstände unbeaufsichtigt liegen gelassen werden.

(c) Teams dürfen während des Spiels keine elektronischen Hilfsmittel zur Kommunikation wie auch zur Veränderung der Stimme verwenden. Mit Ausnahme von Stoppuhren, welche nur Zeitinformationen liefern, ist die Verwendung von elektronischen Hilfsmitteln, welche den Spielern innerhalb des Field of Play Informationen liefern, verboten.

(d) Falls medizinisch notwendig darf nach Absprache und schriftlicher Genehmigung durch die SCA eine Pfeife oder ein anderes Signalwerkzeug verwendet werden.

(e) Wenn eine ~~richtig funktionierende~~ elektronische Hog-Line Überwachung eingesetzt wird,

(i) so muss der Handle vor der Steinabgabe korrekt aktiviert werden, damit er während der Abgabe funktioniert. Andernfalls wird der Stein als Hog-Line Verletzung gewertet.

(ii) Das Tragen von Handschuhen oder Halbhandschuhen an der Abgabehand ist während der Abgabe nicht erlaubt. Wird diese Regel verletzt, wird der gespielte Stein aus den Spiel genommen und alle verschobenen Steine durch das nicht fehlbare Team an den ursprünglichen Standort zurückversetzt.

(f) Der Gebrauch eines Delivery Sticks wird wie folgt eingeschränkt:

(i) Der Delivery Sticks darf, mit Ausnahme der Rollstuhlmeisterschaften, an keiner Meisterschaft von **SWISS**CURLING eingesetzt werden.

(ii) Ein Spieler, der zur Abgabe den Delivery Stick wählt, muss alle Steine während des gesamten Spiels mit dem Delivery Stick abgeben.

(iii) Die Abgabe mit einem Stick darf keinen mechanischen Vorteil verschaffen und ausschliesslich zur Verlängerung des Arms / der Hand dienen.

(iv) Alle Delivery Sticks müssen der WCF Wheelchair Curling Policy entsprechen.

(v) Für die Verwendung eines Delivery Stick abgesehen von Rollstuhlmeisterschaften wird auf das Dokument «WCF recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play» verwiesen.

R12 Zählende Steine

(a) Ein Spiel wird durch die Mehrzahl geschriebener Punkte nach Beendigung der Anzahl vorgegebener Ends entschieden, oder wenn ein Team seinem Gegner den Sieg durch Aufgabe zugesteht. Ein Spiel ist auch dann entschieden, wenn ein Team rechnerisch verloren hat, vorausgesetzt, dass die minimale Anzahl Ends gespielt wurden. Ein Team, welches das Spiel rechnerisch verloren hat, darf das aktuelle End zu Ende spielen, aber kein Neues beginnen. Verliert das Team das Spiel jedoch im letzten End eines Spiels rechnerisch, muss das Spiel sofort beendet werden und das End wird nicht zu Ende gespielt. Falls das Resultat nach Beendigung der Anzahl vorgegebener Ends unentschieden steht, werden ein oder mehrere Zusatzends gespielt. Es gewinnt jenes Team, welches als erstes in einem Zusatzend punktet.

(b) Ein Team bucht nach Beendigung eines Ends (wenn alle Steine gespielt sind) einen Punkt für jeden Stein, welcher näher am Zentrum liegt als irgendein Stein des Gegners. Jeder dieser Steine muss im Haus liegen oder dieses berühren.

(c) Ein End wird dann als entschieden betrachtet, wenn sich die Skips oder Vize-Skips, die zum Zeitpunkt für das Haus verantwortlich sind, über die Anzahl zählender Steine geeinigt haben. Wird einer oder mehrere fürs Zählen relevante Steine verschoben, bevor man sich geeinigt hat, erhält das Team, das den Fehler nicht begangen hat, den Vorteil, der sich ihm aus einer Messung hätte ergeben können.

(d) Falls die beiden Verantwortlichen im Haus beim Bestimmen des Resultats eines Ends nicht von Auge entscheiden können, welche Steine näher zum Zentrum liegen, oder ob ein Stein das Haus berührt, wird ein Messgerät eingesetzt. Gemessen wird vom Zentrum des Hauses zum nächsten Teil des Steins. Pro Team darf irgendein (1) Spieler das Messen mit einem Messgerät beobachten.

(e) Wenn zwei oder mehrere Steine so nahe am Zentrum liegen, dass es unmöglich ist, eine Messung vorzunehmen, wird von Auge entschieden.

(f) Ist es nicht möglich, mit einem Messgerät oder von Auge zu entscheiden, werden die betroffenen Steine als unentschieden gewertet. Dies bedeutet:

(i) falls die Messung zum Ziel hatte, welches Team im End punktet, wird das End als Nuller-End gewertet.

(ii) falls die Messung zum Ziel hatte, ob ein Team mehrere Punkte (Steine) schreibt, so werden nur jene Steine gewertet, welche näher am Zentrum lagen.

(g) Werden Steine, welche einen Einfluss auf das Resultat haben könnten, durch einen äusseren Einfluss verschoben, bevor man sich über das Resultat geeinigt hat, wird das folgende Vorgehen angewendet:

(i) falls die verschobenen Steine entschieden hätten, welches Team in einem End punktet, so wird das End nochmals gespielt.

(ii) falls ein Team punktet und die verschobenen Steine über zusätzliche Punkte (Steine) entschieden hätten, so darf dieses Team entscheiden, ob es die bereits sicheren Punkte schreiben will oder ob es das End wiederholen möchte.

(h) Ist eine Messung erforderlich, um das korrekte Ergebnis eines letzten Ends zu ermitteln, und hat das Messergebnis keinen Einfluss auf den Spielausgang, so führt eine Verschiebung des Steins oder der Steine durch eine äussere Einwirkung vor Abschluss der Messung nicht zu einer Wiederholung des Ends; der Chief Umpire bestimmt das Ergebnis des letzten Ends.

(i) Ein Team darf ein Spiel nur aufgeben, wenn es jenes Team ist, welches an der Steinabgabe ist. Gibt ein Team ein Spiel auf, bevor ein End zu Ende gespielt ist, wird das Resultat des angebrochenen Ends zum Zeitpunkt des Abbruchs auf der Resultattafel wie folgt gewertet:

(i) wenn beide Teams noch nicht abgegebene Steine haben, so wird dieses End auf dem Scoreboard mit einem "X" versehen.

(ii) Wenn nur ein Team alle Steine im End gespielt hat:

1) Wenn das Team, das alle Steine im End gespielt hat, zählende Steine aufweist, so werden diese nicht gezählt und das End auf dem Scoreboard mit einem "X" versehen, sofern die zählenden Steine nicht den Ausgang des Spiels bestimmen.

2) Wenn das Team, das noch nicht all seine Steine im End gespielt hat, zählende Steine aufweist, so werden diese Steine gezählt und auf dem Scoreboard ausgewiesen.

3) Wenn kein zählender Stein vorhanden ist, wird das End auf dem Scoreboard mit einem "X" versehen.

(j) Das Endresultat bei einem Forfait-Entscheid wird mit "W-L" (Win-Loss) gewertet.

(k) Ist ein Team oder sind beide Teams nicht anwesend, um ein Spiel zur vorgegebenen Zeit zu beginnen, wird das folgende Schema angewendet:

(i) Falls die Verzögerung 0:00 bis 0:59 Minuten beträgt, wird der LSD oder ein Münzwurf (falls erforderlich) verwendet, um die Wahl des ersten Steins im ersten End zu bestimmen. Spielstand 0 – 0.

(ii) Falls die Verzögerung 1:00 bis 14:59 Minuten (1:00 bis 09:59 für Mixed Doubles) beträgt, erhält das nicht fehlerhafte Team einen Punkt (Stein) gutgeschrieben und hat die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten effektiv gespielten End zu spielen. Das erste End wird als abgeschlossen betrachtet.

(iii) Falls die Verzögerung 15:00 bis 29:59 Minuten (10:00 bis 19:59 für Mixed Doubles) beträgt, erhält das nicht fehlerhafte Team einen weiteren Punkt (Stein) gutgeschrieben und hat die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten effektiv gespielten End zu spielen. Zwei Ends werden als abgeschlossen betrachtet.

(iv) Falls das Spiel bei 30:00 Minuten (20:00 für Mixed Doubles) noch nicht begonnen wurde, wird das nicht fehlerhafte Team zum Gewinner nach Forfait erklärt.

(v) Wenn ein Team 1:00 – 14:59 Minuten (1:00 – 9:59 für Mixed Doubles) und das andere Team 15:00 – 29:59 Mnuten (10:00 – 19:59 für Mixed Doubles) zu spät ist gelten zwei Ends als gespielt. Das Team, das 1:00 – 14:59 Minuten (1:00 – 9:59 für Mixed Doubles) zu spät war, erhält den Vorteil des letzten Steins sowie einen Punkt (Stein).

(l) ~~Das Endresultat bei einem Forfait-Entscheid wird mit "W-L" (Win-Loss) gewertet.~~

R13 Spielunterbruch

(a) Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, so wird das Spiel dort wieder fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde. Falls die Steine für die Eispflege entfernt werden müssen (Absprache zwischen Eismeister und Chief Umpire) wird das End wiederholt.

R14 Rollstuhlcurling

(a) Steine müssen aus einem stillstehenden Rollstuhl abgegeben werden.

(b) Wenn der Stein zwischen dem Hack und dem äussersten Rand des Hauses an der Frontseite am Delivering-End abgegeben wird, wird der Stein bei Beginn der Abgabe auf der Centre-Line positioniert. Wenn der Stein zwischen dem äusseren Rand des Hauses (Frontseite) und der Hog-Line beim Delivering-End abgegeben wird, muss der Stein zu Beginn der Abgabe so positioniert werden, dass die ganze Steinbreite innerhalb der Rollstuhl-Curling-Linien liegt.
Während der Steinabgabe darf kein Teil des Körpers des abgebenden Spielers die Eisfläche berühren und die Räder des Stuhls müssen direkten Kontakt mit dem Eis haben.
Die Abgabe des Steins erfolgt entweder per Hand / Arm oder mit Hilfe eines gemäss WCF Wheelchair Curling Policy erlaubten Delivery Sticks erfolgen. Der Stein muss die Hand oder den Stick klar verlassen haben, bevor er die Hog-Line am Delivering-End erreicht.

(c) ~~Ein Stein ist im Spiel, wenn er die Hog-Line am Delivering-End erreicht. Ein Stein, der die Hog-Line nicht erreicht hat, darf noch einmal gespielt werden.~~

(c) Während der Steinabgabe müssen die Spieler der nicht spielenden Mannschaft eine feste Position hinter der Back-Line am Delivering-End einnehmen. Zwei beliebige Spieler dürfen jedoch eine feste Position hinter der Back-Line an der Spielseite einnehmen, dürfen dabei aber die Wahl der Standposition des Skips oder Vize-Skips der spielenden Mannschaft nicht beeinträchtigen.

(d) Wischen ist nicht erlaubt.

(e) Wenn bei der Steinabgabe eine Regelverletzung passiert, (b) oder (d), muss der gespielte Stein aus dem Spiel genommen werden. Alle von diesem Stein verschobenen Steine werden durch das nicht fehlbare Team an den ursprünglichen Standort zurückversetzt.

(f) An WCF Wettkämpfen muss das Team auf dem Eis während der vollen Spielzeit aus vier Spielern bestehen und sich aus Spielern beider Geschlechter zusammensetzen. Hält sich ein Team nicht an diese Regeln, verliert es das Spiel forfait.
Verlässt ein Spieler das Spiel während eines Ends aufgrund von Krankheit, Unfall oder anderen Umständen (ausgenommen Spielausschluss durch Umpire):

(i) Darf der Spieler ins Spiel zurückkehren, sofern er alle seine Steine spielen kann.

(ii) Wäre der ausgetretene Spieler an der Reihe, so muss sofort der Alternate ins Spiel gebracht werden und übernimmt für das laufende End die Position des ausgetretenen Spielers, das Team muss noch immer aus beiden Geschlechtern bestehen. Kann dies nicht erfüllt werden, so verliert das Team das Spiel forfait. Zu Beginn des nächsten Ends kann das Team das Line-Up wechseln (dies bleibt danach bis zum Ende des Spiels bestehen), der ersetzte Spieler darf nicht mehr ins Spiel eintreten.

(iii) Hat der ausgetretene Spieler seine beiden Steine bereits gespielt, muss zum Start des nächsten Ends der Alternate auf einer beliebigen Position eingesetzt werden (diese Reihenfolge bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen), der ersetzte Spieler darf nicht mehr ins Spiel eintreten.

(g) Alle Wettkämpfe gehen über acht Ends.

R15 Rollstuhl Mixed Doubles Curling

(a) Es finden die Regeln des Rollstuhl Curling (R14 ~~R13~~) Anwendung, mit Ausnahme der Regel R14 (f) ~~R13 (g)~~:
Im Rollstuhl Mixed Doubles Curling besteht ein Team aus zwei Spielern (einer Frau und einem Mann). Ersatzspieler sind nicht erlaubt. Ein Team verliert alle Spiele forfait, bei welchen nicht beide Spieler während des gesamten Spiels im Einsatz sind. Pro Team sind zwei Mannschaftsbetreuer ~~ein Coach und ein weiteres Mitglied der Delegation~~ erlaubt.

(b) Rollstuhl Mixed Doubles wird wie in Regel R17 ~~R16~~ beschrieben gespielt, mit Ausnahme der Regel R17 (l) ~~R16 (i)~~ da während dem ganzen Spiel kein Wischen erlaubt ist.

(c) ~~Die Spieler können wählen, dass sie während der Abgabe von einem Ice Player Assistant (IPA) festgehalten werden (die Alternativen sind gar nicht festgehalten zu werden oder vom Mitspieler festgehalten zu werden). Wird diese Option gewählt, so besteht keine Möglichkeit zur Beschwerde, wie der IPA den Rollstuhl gesichert hat.~~

(c) Elektrische Rollstühle sind nicht zugelassen, es sei denn der Spieler benötigt den elektrischen Rollstuhl im täglichen Gebrauch.

R16 Mixed Curling

(a) Jedes Team besteht aus zwei Männern und zwei Frauen, welche die Steine abwechselnd spielen (M, F, M, F oder F, M, F, M). Ersatzspieler sind keine zugelassen. Pro Team sind zwei Mannschaftsbetreuer zugelassen.

(b) Eine Mannschaft muss jedes Spiel forfait geben, in dem sie nicht über die gesamte Spieldauer mit vier Spielern antritt. Kann ein Spieler in einem End einen oder beide seiner zugewiesenen Steine nicht spielen, darf die Mannschaft das Spiel für den Rest dieses Ends sowie für das darauffolgende komplette End mit drei Spielern fortsetzen. Ein Spieler, der das Spiel verlässt und in einem End nicht alle seine Steine gespielt hat, darf erst zu Beginn eines Ends wieder in das Spiel einsteigen. Maximal vier dem fehlenden Spieler zugewiesene Steine dürfen gemäss Regel R3 (f) oder (g) gespielt werden. Nach Abschluss dieser zwei aufeinanderfolgenden Ends muss die Mannschaft das Spiel mit vier Spielern fortsetzen. Geschieht dies nicht, wird das Spiel als Forfait gewertet.
Jeder Mannschaft ist pro Spiel nur ein Fall gestattet, in dem ein Spieler abwesend ist (und seine zugewiesenen Steine nicht spielen kann).

(c) Die Reihenfolge der Steinabgabe muss die erforderliche Reihenfolge der Geschlechter (M, W, M – oder – W, M, W) eingehalten werden. Falls erforderlich, muss die Reihenfolge der Steinabgabe geändert werden, um diese Vorgabe zu erfüllen. ~~Spielt ein Team mit drei Spielern, muss die abwechselnde Reihenfolge der Geschlechter eingehalten werden (M, F, M oder F, M, F). Passiert das während einem Spiel, darf die Spielreihenfolge geändert werden, damit dieser Grundsatz eingehalten werden kann.~~

(d) Jeder Spieler kann Skip oder Vize-Skip sein, jedoch müssen diese beiden Funktionen von unterschiedlichen Geschlechtern wahrgenommen werden.

(e) Alle Mixed Curling Spiele gehen über 8 Ends.

(f) ~~Ein Team darf einen Coach und ein weiteres Mitglied der Delegation melden. Nur diese beiden Personen dürfen auf der Coach Bench sitzen.~~

R17 Mixed Doubles Curling

(a) Ein Mixed-Doubles Team besteht aus zwei Spielern (einer Frau, einem Mann). Ersatzspieler sind nicht erlaubt. Ein Team verliert ein Spiel forfait, wenn es nicht beide Spieler bis am Ende des Spiels zur Verfügung hat. Pro Team sind zwei Mannschaftsbetreuer ~~ist ein Coach und ein weiteres Mitglied der Delegation~~ erlaubt.

(b) Gewertet wird wie im regulären (gewöhnlichen) Curling. Die beiden vor Beginn gesetzten Steine jedes Ends werden in der Wertung mitberücksichtigt.

(c) Jedes Spiel geht über 8 Ends.

(d) Jedes Team spielt pro End fünf Steine. Der Spieler, der für das Team den ersten Stein im End spielt, muss auch den letzten Stein in diesem End spielen. Das andere Teammitglied spielt in diesem End den zweiten, dritten und vierten Stein seines Teams. Der Spieler, der den ersten Stein spielt, kann von End zu End gewechselt werden.

(e) Wird vor der Abgabe des vierten Steins eines Ends ein bereits gespielter oder gesetzter Stein durch einen gespielten Stein direkt oder indirekt aus dem Spielfeld gestossen, so wird der Spielstein entfernt und alle verschobenen Steine werden vom nicht fehlbaren Team zurückgesetzt.

(f) Vor Beginn jedes Ends soll ein Team den zu setzenden Stein im Playing-End platzieren, entweder in Position A oder B. Der gegnerische Stein wird anschliessend auf die andere Position (A oder B) gesetzt. Der Ort dieser beiden Positionen wird wie folgt bestimmt:

(i) Position A: Der Stein wird durch die Centre-Line halbiert und befindet sich direkt vor oder hinter einem der vier ~~drei~~ im Eis markierten Punkte. Die Punkte werden auf der Center-Line markiert:

1) 1'372 mm (4 ft. 6 in.) vom äusseren Rand der Frontseite des Hauses

2) 1'981 mm (6 ft. 6 in.) vom äusseren Rand der Frontseite des Hauses

3) 2'591 mm (8 ft. 6 in.) vom äusseren Rand der Frontseite des Hauses

4) 3'200 mm (10 ft. 6 in.) vom äusseren Rand der Frontseite des Hauses

~~1) in der Mitte (Mittelpunkt) zwischen Hog-Line und dem äusseren Rand der Frontseite des Hauses.~~

~~2) 914 mm (3 feet) vom Mittelpunkt entfernt, Richtung Haus~~

~~3) 914 mm (3 feet) vom Mittelpunkt entfernt, Richtung Hog-Line~~

Bei Spielen unter offizieller Leitung legen der Chief Umpire und der Eismeister vor Beginn des Einspielens die genaue Positionierung für Position A auf jeder Bahn fest. Diese Positionierung muss während des gesamten Spiels beibehalten werden.

Steht kein Offizieller für diese Entscheidung zur Verfügung, legen die Teams die genaue Positionierung für Position A vor Beginn des Einspielens und unter Berücksichtigung der Eisverhältnisse fest.

Diese Positionierung muss während des gesamten Spiels beibehalten werden.

~~Gestützt auf die Eis-Bedingungen, wenn kein Offizieller diese Entscheidung trifft, bestimmen die Teams vor dem Einspielen, wo Position A platziert wird. Dieser Punkt gilt anschliessend für das ganze Spiel.~~

(ii) Position B: Der Stein wird so platziert, dass er durch die Center-Line halbiert wird und hinten im 4ft-Kreis liegt. Die Hinterkante des Steins liegt direkt hinten auf dem 4ft-Kreis (Siehe Grafik).

(iii) Power Play: Jedes Team kann einmal pro Spiel, wenn es die Wahl der Steinposition hat, die „Power Play" Option für die Steinposition wählen. Der Stein im Haus (B), welcher dem Team mit dem letzten Stein in diesem End gehört, ist seitlich des Hauses platziert, wobei die Rückseite des Steins direkt auf der Tee-Line und dem 8ft-Kreis liegt. Die Guard (A) liegt auf derselben Seite des Sheets, in der gleichen Distanz vom Haus wie die Center Guard (siehe Grafik). Die „Power Play" Option ist im Zusatzend nicht verfügbar.

(g) Das Team, das die beiden Steine platzieren kann, wird wie folgt bestimmt:

(i) Die beiden sich im Spiel gegenüberstehenden Teams tragen den Last Stone Draw (LSD) aus. Der Gewinner des LSD kann über die Platzierung der Steine im ersten End entscheiden.

(ii) In den folgenden Ends kann jenes Team, das im vorangegangenen End keinen Punkt geschrieben hat, über die Platzierung der Steine entscheiden.

(iii) Hat kein Team einen Stein geschrieben kann jenes Team, das in diesem End den ersten Stein spielte, über die Platzierung der Steine entscheiden. Hat wegen gleicher Messung kein Team einen Stein geschrieben bleibt die Platzierung der Steine im folgenden End gleich.

(h) Sind die platzierten Steine in der falschen Position:

(i) Wird der Fehler bemerkt nach dem nur der erste Stein gespielt wurde, wird das End wiederholt.

(ii) Wird der Fehler nach Abgabe des zweiten Steins im End bemerkt wird weitergespielt, als hätte der Fehler nicht stattgefunden.

(i) Das Team, dessen Stein in Position A platziert wurde (vor dem Haus), beginnt das End. Jenes Team, dessen Stein in Position B platziert wurde, spielt den zweiten Stein des Ends.

(j) Falls ein Team einen deutlich markierten "positionierten" Stein spielt, wird der letzte gespielte Stein dieses Teams aus dem Spiel entfernt, sobald der Verstoss bemerkt wird. Begeht dasselbe Team während demselben Wettbewerb weitere Male denselben Verstoss, verliert es die Spiele forfait.

(k) Jedes Team ist für die Platzierung seines Steins verantwortlich. Verzögert eines der Teams den Beginn eines Ends, wird dessen Zeitmessung gestartet. Verzögern beide Teams den Beginn eines Ends, wird die Zeitmessung jenes Teams gestartet, das das End eröffnen muss.
Nutzt ein Team sein "Power Play", muss es dem Gegner seine Entscheidung am Ende der 60-sekündigen Pause oder nach 4 ½ Minuten (6 ½ Minuten beim Rollstuhl-Mixed-Doubles) der Halbzeitpause mitteilen, damit der Gegner seinen Stein noch innerhalb der Pause platzieren kann. Kommt es zu einer Verzögerung, wird die Zeitmessung des Teams gestartet, das das Power Play spielen möchte.

(l) Während der Steinabgabe eines Spielers darf sich der andere Spieler des Teams überall auf der Eisfläche des durch das Team bespielten Sheets aufhalten. Nach der Steinabgabe können beide Spieler den abgegebenen Stein sowie einen durch diesen in Bewegung gesetzten eigenen Stein vor der Tee-Line im Playing-End wischen. Dies gilt für alle vom Team abgegebenen Steine, inklusive jener im LSD.

(m) Wenn ein Spieler einen Stein abgibt, ohne an der Reihe zu sein, wird der Stein entfernt und verschobene Steine durch das nicht fehlbare Team an den ursprünglichen Standort zurückgesetzt. Wird der Regelverstoss bis nach der Abgabe des folgenden Steins nicht bemerkt, wird das Spiel fortgesetzt, als ob der Regelverstoss nicht stattgefunden hätte, jedoch darf der Spieler, welcher den ersten Stein in diesem End gespielt hat, in diesem End maximal zwei Steine spielen.

(n) Wird ein End wiederholt, so sind die wählbaren Punkte (z.B. Steinpositionierung, Spielerreihenfolge) so zu wählen wie im Original-End.

Figure 1 – Centre Guard

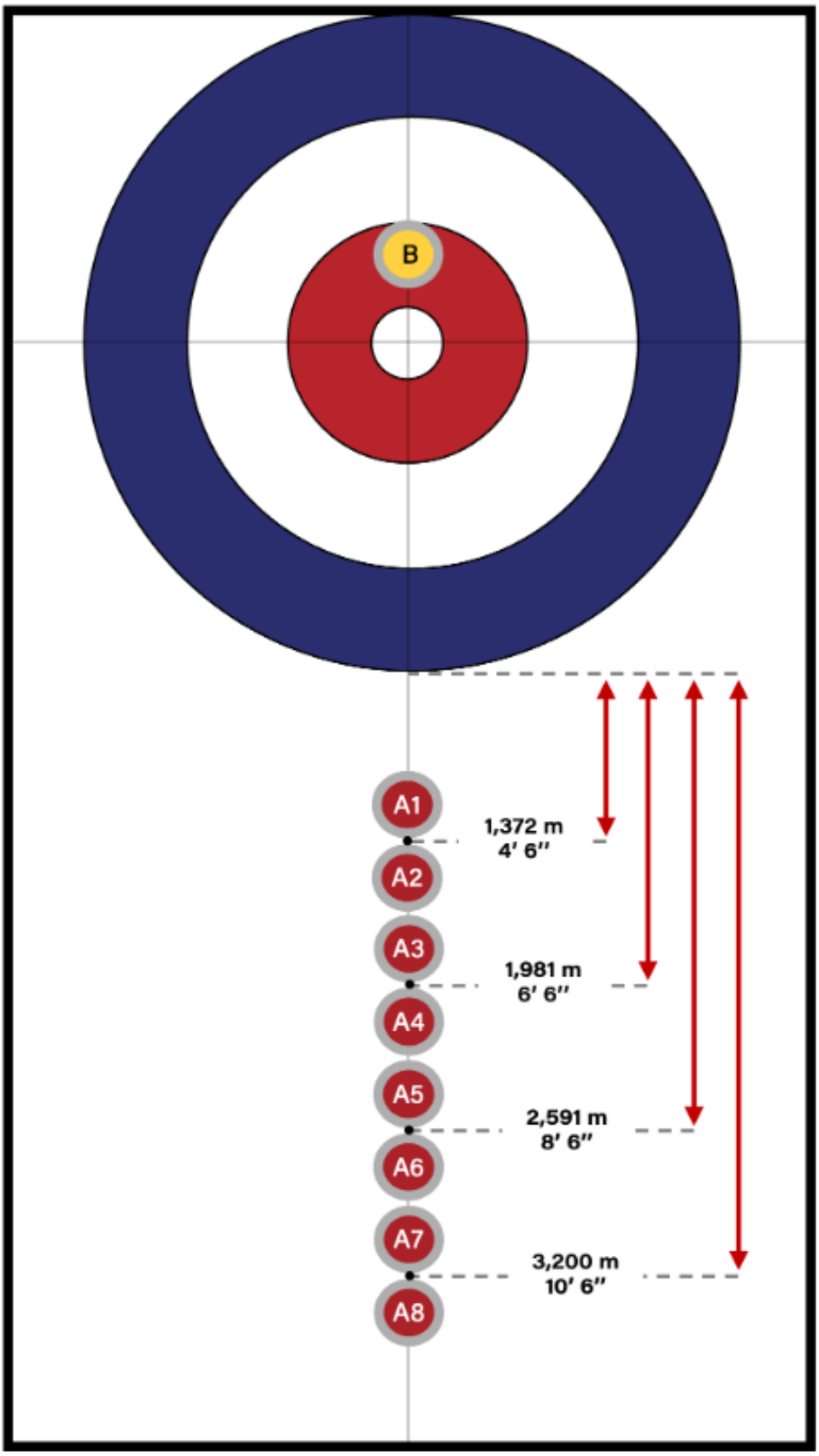
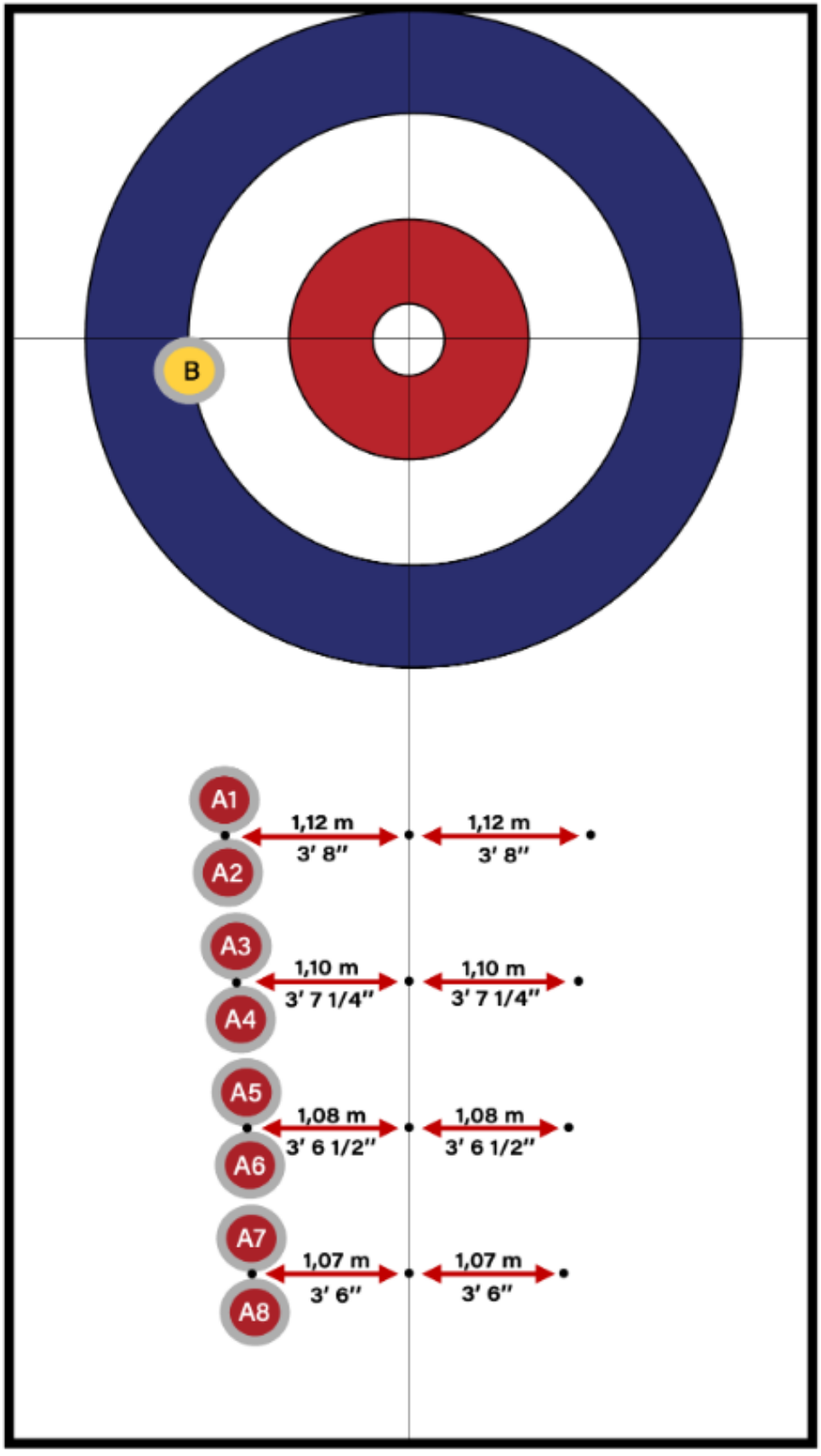


Figure 2 – Power Play Option



R18 Verbotene Substanzen

(a) Die Einnahme sämtlicher die Leistung steigernder Medikamente ist unmoralisch und verboten, unabhängig davon, ob sie wissentlich oder unwissentlich erfolgte. Wird ein Verstoss festgestellt, wird der oder die Spieler von der Meisterschaft disqualifiziert. **SWISS**CURLING wird informiert und es könnte eine weitere Suspendierung folgen.

R19 Unangebrachtes Verhalten

(a) Unsportliches Verhalten, unfaire oder beleidigende Ausdrucksweise, Materialmissbrauch oder absichtliche Materialbeschädigung durch ein Teammitglied sind verboten. Jedes Vergehen kann zum Ausschluss der fehlbaren Person(en) durch die für die entsprechende Meisterschaft zuständige Person führen.

Inkraftsetzung

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

SWISSCURLING Association

Ittigen, 21. Oktober 2026

Präsidentin
Lenka Kölliker

Für die Reglementskommission
Imogen Oona Lehmann

Glossar

Abgabe	Die Bewegung, die ein Spieler beim Spielen eines Steines macht.
Arithmetisch verloren	Der Zustand, wo die Anzahl der noch zu spielenden Steine und die Anzahl im Spiel befindlichen Steine kleiner ist, als die Anzahl Steine, die benötigt werden um das Spiel auszugleichen oder zu gewinnen.
Ausrüstung	Alles, was von einem Spieler getragen oder benützt wird, exkl. Steine.
Äusserer physischer Einfluss	Ein physischer Einfluss, der nicht durch eines der beiden spielenden Teams eintritt.
Away End	Das Ende des Sheets, in wessen Richtung der erste Stein eines Spiels gespielt wird.
Back Board/Bumper	Stirnseitige Abgrenzung des Eisfelds an beiden Enden des Sheets. Kann fest (Holz, Kunststoff) oder weich (Schaumstoff) sein.
Back Line	Eine Linie im Haus, parallel zur Tee-Line und 1.829 m. (6 ft.) von dieser weg liegend.
Besen	Wischgerät, bestehend aus einem Besenkopf und einem Stiel, das zum Wischen benutzt wird.
Besenkopf	Der Teil des Besens, welcher beim Wischen das Eis berührt. Es kann sich dabei um ein Kissen, oder auch um einen Überzug handeln.
Centre Line	Linie, welche das Sheet der Länge nach halbiert. Sie durchschneidet die Tee-Line jeweils in der Mitte und führt von da noch 3.658 m. (12 ft.) in Richtung des Endes des Sheets.
Chief Umpire	Vom Verband offiziell festgelegter Vertreter, der die übergeordnete Verantwortung aller Umpire einer Meisterschaft oder einer Qualifikation wahrnimmt.
Courtesy Line	Eine Linie, welche den Wischern des nicht spielenden Teams zeigt, wo sie stehen können, ohne die Sicht eines Umpires auf die Hog-Line zu verdecken.
Delivery End	Das Ende des Sheets, von welchem der Stein eines Spiels gespielt wird.
Delivery Stick	Ein Werkzeug, welches am Handle des Spielendes Steins befestigt wird und als Verlängerung des Arms oder der Hand bei der Abgabe dient.
Draw Shot Challenge (DSC)	Berechnungsmethode, die zum Rangieren nach der Round Robin verwendet wird. Für die Berechnung werden sämtliche Last Stone Draws (LSD) zusammengezählt, ein oder zwei Streichresultate verrechnet und der Durchschnitt gebildet.
Dritter Spieler	Der Spieler in einem Team, der in jedem End als dritter Spieler zwei Steine spielt.
End	Ein Abschnitt eines Spiels, in dem beide Teams je 8 Steine spielen, bei Mixed Doubles je 5 Steine.
Ersatzspieler	Ein nicht spielender, gemeldeter Spieler, der als einen anderen Spieler ersetzen kann.

Erster Spieler	Der erste Spieler eines Teams, der die ersten beiden Steine eines Ends für sein Team spielt.
Forfait-Niederlage	Wenn ein Team ein Spiel nicht starten kann, oder frühzeitig beenden muss, gewinnt das Gegenteam das Spiel. Das Spiel wird mit W-L (Win-Loss) gewertet.
Free Guard Zone (FGZ)	Fläche am Playing End des Sheets, begrenzt durch die Hog Line und die Tee-Line, aber ausserhalb des Hauses.
Hack	Abstossvorrichtung, welche durch die Spieler (ausser Rollstuhlcurling) für den Beginn der Abgabe verwendet wird.
Hack Line	Linie, welche am Ende der Centre Line über die gesamte Breite des Sheets verläuft.
Handle	Handgriff am Stein, welcher durch den Spieler verwendet wird um einen Stein zu spielen.
Haus	Fläche an beiden Seiten des Sheets, welche durch Kreise abgegrenzt ist.
Hog Line	Eine Linie, die parallel zur Tee-Line über das gesamte Sheet führt. Sie liegt 6.40m (21ft.) vor der Tee-Line.
Hog Line Violation	Ein Stein wird aus dem Spiel entfernt, wenn er vom Spieler nicht losgelassen wird, bevor der Stein die nähere Hog Line erreicht.
Home End	Das Ende des Sheets, von wo aus der erste Stein eines Spiels gespielt wird.
Last Stone Draw (LSD)	Nach Abschluss des Pre-Game Practices jedes Teams werden durch zwei verschiedene Spieler je ein Stein möglichst nahe ans Zentrum des Hauses gespielt. Der erste Stein wird im Uhrzeigersinn, der zweite im Gegenuhrzeigersinn gespielt. Die Distanz zum Zentrum des Hauses wird gemessen und das Team mit dem kleineren Gesamtwert hat die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen. In einzelnen Meisterschaften wird lediglich ein Stein gespielt.
Lead	Siehe "Erster Spieler".
Messgerät	Ein Gerät, welches die Distanz zum Tee misst, misst welcher Stein besser ist oder ob ein Stein im Haus liegt.
Nuller-End	Ein End, in welchem keines der beiden Teams einen Stein schreibt.
Playing End	Das Ende des Sheets, in wessen Richtung die Steine in einem End gespielt werden.
Round Robin	Spielformat, wo jedes Team gegen jedes andere in seiner Gruppe einmal spielt. Ein Wettkampf kann auch in einer doppelten Round Robin) jedes Team spielt zweimal gegen jedes andere Team) ausgetragen werden.
Scorecard	Resultateblatt, auf dem mindestens das Resultat des Spiels vermerkt ist. Wird die Scorecard am Ende des Spiels durch die beiden Teams oder den Chief Umpire unterzeichnet, gilt das Spiel als beendet und wird gewertet.
Seitenbegrenzung	Seitliche Begrenzung des Sheets. Dies kann eine physische Abgrenzung, z.B. aus Schaumstoff oder Holz sein, oder lediglich eine Linie im Eis.

Sheet	Spielfläche aus Eis.
Skip	Der Spieler, der dem Team die zu spielenden Steine vorgibt.
Spielendes Team	Das Team, welches einen Stein am Spielen ist, oder den nächsten Stein spielen soll.
Team	Vier Spieler, die zusammen in eine Mannschaft bilden. Das Team kann ebenfalls Ersatzspieler, Coaches und weitere offizielle beinhalten. Im Mixed Doubles Curling besteht ein Team aus einem männlichen und einer weiblichen Spielerin sowie einem Coach.
Team Time-out	Ein Treffen des Teams mit ihrem Coach innerhalb des Field of Play. Die Dauer beträgt 60 Sekunden.
Technisches Time-out	Zeitunterbruch der Spielzeit, welche durch Spieler und Umpires verlangt werden kann, im Fall von technischen Störungen, Medizinischen Behandlungen oder andere Umstände.
Tee	Zentrum des Hauses.
Tee Line	Linie, welche durch das Haus über die gesamte Breite des Sheets verläuft. Sie liegt Parallel zu Hog Line und Backline.
Tie-Break	Entscheidungsspiel, falls nach der Round Robin mehrere Teams mit der gleichen Anzahl Siege auf einem Play-off Platz oder Qualifikationsplatz liegen, jedoch nicht genügend Plätze für alle Teams zur Verfügung stehen.
Umpire	Offizieller Verbandsvertreter, der die korrekte Durchführung der Meisterschaft überwacht.
Vierter Spieler	Vierter Spieler eines Teams, der die letzten beiden Steine seines Teams in einem End spielt.
Vize-Skip	Stellvertreter des Skips, wenn dieser seine Steine spielt.
Wettkampf	Eine Anzahl Teams spielen gegen andere, um einen Sieger zu ermitteln. Ein Wettkampf kann über mehrere Wochenenden gehen.
Wheelchair Lines	Zwei Linien, welche parallel zur Centre Line, zwischen Hog Line und Haus verlaufen. Rollstuhlcurler können ihren Stein bei der Abgabe zwischen diesen beiden Linien platzieren.
Wischen	Bewegung, welche mit einem Besen unmittelbar vor einem Stein ausgeführt wird, um das Eis zu reinigen oder zu bearbeiten.
Wischrückstände (Debris, R8 ~~R7~~ (a))	Substanz (inklusive Schnee und Eisabtrag), welche von Besen, Schuhen oder Kleidung stammt oder über diese eingetragen wird.
Zusatzend	Ein zusätzliches End, das nach dem letzten regulären End gespielt wird, wenn der Spielstand zu diesem Zeitpunkt ausgeglichen ist.
Zweiter Spieler	Der Spieler in einem Team, der in jedem End als zweiter Spieler zwei Steine spielt.