SWISSCURLING

WETTKAMPFREGLEMENT ELITE

21. Oktober 2026

Inhalt

C1 Allgemein 3
C2 Teilnehmende Teams 4
C3 Bekleidung und Ausrüstung 6
C4 Pre-Game Practice 7
C5 Länge der Spiele 7
C6 Spielzeit 7
C7 Team Time-Outs / Technische Time-Outs 9
C8 Steinzuteilung / Last Stone Draw 10
C9 Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC) 14
C10 Umpires 16
C11 Rechtswege 17
Inkraftsetzung 20

C1 Allgemein

(a) Das vorliegende Reglement wurde gestützt auf die **SWISS**CURLING Statuten sowie das **SWISS**CURLING Spielreglement erlassen.

(b) Das vorliegende Reglement gilt für die Durchführung der Meisterschaften von **SWISS**CURLING. Individuelle Regelungen werden bei den Bestimmungen der jeweiligen Meisterschaften festgelegt.

(c) Das Reglement gilt ebenfalls für die Qualifikationsturniere für Europameisterschaften, Weltmeisterschaften und Olympische Spiele. Die Qualifikationskriterien sind in einem speziellen Reglement geregelt.

(d) Die Spielsysteme der verschiedenen Meisterschaften und Qualifikationen sind in einem separaten Reglement festgelegt.

(e) Die Regeln werden in Deutsch und Französisch publiziert. Bei Unklarheiten oder Widersprüchen bei der Übersetzung gilt die deutsche Fassung.

(f) Das Rauchen, auch von E-Zigaretten, ist während einem Wettkampf von **SWISS**CURLING im gesamten Wettkampfareal (inkl. Eisbereich) untersagt.

(g) Für die Meisterschaften von **SWISS**CURLING werden Nenngelder erhoben, deren Höhe alljährlich durch **SWISS**CURLING festgesetzt wird.

(h) Das **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Elite wurde an die „Rules of Competition" des WCF angelehnt. Um die gleiche Struktur zu bewahren sind für **SWISS**CURLING nicht sinnvoll anwendbare Artikel als „Nicht anwendbar" bezeichnet.

(i) Werden Termine, Fristen, Mengen und weitere dynamische Werte erwähnt, sind diese in den **SWISS**CURLING Ausführungsbestimmungen für Reglemente der Elite 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 wird von **SWISS**CURLING innerhalb einer festgelegten Frist genehmigt.

(b) Für teilnehmende Teams gelten die folgenden Qualifikationskriterien:

(i) Die durch ein Team erreichte Qualifikation steht ausschliesslich demjenigen Club zu, der die Qualifikation erreicht hat.

(ii) Für die Anmeldung eines Teams gelten die folgenden Regeln:

1) Die Teams haben ihre Teilnahme bis zu einem von **SWISS**CURLING festgelegten Stichtag zu bestätigen. Mit der Anmeldung sind die 4 Stammspieler (2 für Mixed Doubles) definitiv zu melden.

2) 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 / Rückzug ohne ausdrückliche Genehmigung der Wettkampfkommission ist nicht zulässig und wird geahndet / gebüsst.

3) Das Nenngeld für die Teilnahme an allen Ausscheidungen und Meisterschaften ist jeweils bis zur angegebenen Frist mittels Überweisung zu bezahlen.

4) Hat ein Team sein Nenngeld bis zur angegebenen Einzahlungsfrist nicht einbezahlt, so ist es nicht spielberechtigt.

(c) Die Teilnahmeberechtigung für Spieler an den Ausscheidungen und Meisterschaften von **SWISS**CURLING ist wie folgt geregelt:

(i) Spielberechtigt sind Frauen resp. Männer, die an einem von **SWISS**CURLING festgelegten Stichtag das 16. Altersjahr vollendet haben.

(ii) Während der gesamten Saison dürfen pro Team insgesamt vier Stammspieler und ein Ersatzspieler eingesetzt werden. Im Mixed Doubles dürfen zwei Stammspieler eingesetzt werden, es gibt keine Ersatzspieler. In aussergewöhnlichen Fällen und auf Antrag können zusätzliche Ersatzspieler durch die Sportkommission bewilligt werden.

(iii) Die nach C2(b) gemeldeten Spieler gelten für die gesamte Meisterschaft als gemeldet. Ein zusätzlicher Ersatzspieler oder Coach kann jeweils bis zum Beginn eines Spiels, an dem er zum ersten Mal eingesetzt werden soll, bei der Spielleitung gemeldet werden. An den Schweizer Meisterschaften muss der Ersatzspieler und Coach bis spätestens am Team-Meeting gemeldet werden. Spätere Meldungen sind nicht möglich.

(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) Abweichend zu (ii) (iv) kann an den Schweizer Meisterschaften ein zusätzlicher Spieler gemeldet werden. Dieser kann bereits für ein Team gemeldet worden sein, welches sich nicht für die Meisterschaft qualifiziert hat. Hat ein Team damit mehr als 5 Spieler gemeldet, muss dieses bis zum Beginn des Team-Meetings 5 Spieler nominieren, welche an der Schweizer Meisterschaft eingesetzt werden dürfen.

(vi) Spielberechtigt sind alle Curler mit einer gültigen Membercard von **SWISS**CURLING, die auch für **SWISS**CURLING für die internationale Meisterschaft spielberechtigt sind, für welche sich ein Team in dieser Meisterschaft oder Ausscheidung qualifizieren kann.

(d) Um Rollstuhlcurling Meisterschaften oder Qualifikationen zu spielen, muss ein Spieler die Vorgaben gemäss «WCF Classification rules» erfüllen.

(e) Ein Spieler sowie ein weiteres Teammitglied (Coach oder Spieler) müssen am Teammeeting teilnehmen. Ein Fernbleiben ohne Einwilligung des Chief-Umpires (bzw. Spielleiters bei Ausscheidungen) führt zum Verlust der Wahl, wer den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben hat. Der Chief Umpire kann die Anzahl der zwingenden Teilnehmer reduzieren. Ein entsprechender Hinweis erfolgt mit dem Aufgebot zur Meisterschaft.

(f) Coaches, welche keine Membercard von **SWISS**CURLING besitzen, können eine von **SWISS**CURLING bezeichnete Membercard lösen.

(g) 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 Chief Umpires, darf ein Team eine Meisterschaft mit nur drei Spielern beginnen.

(h) Während eines Spieles dürfen der Coach, der Ersatzspieler und alle anderen Teamoffiziellen, sofern es die Platzverhältnisse in der Halle erlauben, von ihrer Position der Teamoffiziellen im Field of Play aus, mit ihrem Team kommunizieren. Dies gilt nur, falls es sich um das nicht spielende Team handelt. Schreien ist nicht erlaubt. Das Team darf das spielende Team nicht ablenken und muss sich der Spielerposition als nicht spielendes Team bewusst sein (R4).
Der Coach, der Ersatzspieler sowie ein Teamoffizieller dürfen beim Training sowie dem Pre-Game Practice teilnehmen. Die Kommunikation mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet; zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.
Coaches sowie weitere Teammitglieder auf der Trainerbank dürfen die Übertragung ihres eigenen Spiels ohne Ton (inklusive der Nutzung von Kopfhörern) verfolgen. Bei jedem Verstoss wird die betreffende Person für dieses Spiel vom Bereich des teamoffiziellen Field of Play verwiesen. Jeder weitere Verstoss führt dazu, dass das Team für den Rest der Veranstaltung niemanden mehr im teamoffiziellen Field of Play hat.

C3 Bekleidung und Ausrüstung

(a) Die Spieler und Ersatzspieler eines Teams tragen einheitliche Kleidung und angemessene Schuhe, wenn sie das Field of Play für ein Spiel oder ein Pre-Game-Practice betreten. Coaches tragen angemessene Schuhe, wenn sie das Field of Play für das Pre-Game-Practice, die Pause in der Spielmitte oder für ein Time-Out betreten. Wärmejacken sind nur zugelassen, wenn diese ordentlich mit dem Clubnamen bedruckt sind. Die Beschriftung der Spielerkleidung wird in einem separaten Reglement geregelt (**SWISS**CURLING Werbereglement).

(b) Nicht anwendbar

(c) Einem Spieler ohne korrekte Bekleidung kann der Zugang zum Wettkampfbereich (inkl. Coach Bench) verwehrt werden.

(d) Bewusstseinsbänder, Armbinden oder andere Bewusstseinssymbole sind im Field of Play verboten.

(e) Vor dem Start eines Spiels muss jeder Spieler einen Besen mit einem Besenkopf, welcher den notwendigen Spezifikationen entspricht, bezeichnen. Nur er darf diesen Besen für die Dauer des Spiels zum Wischen benutzen. Strafe bei Nichteinhalten dieser Regel: Wischt ein Spieler einen Stein des eigenen Teams mit einem Besen eines anderen Spielers, wird der gespielte Stein aus dem Spiel entfernt. Wischt ein Spieler einen Stein des Gegnerteams mit einem Besen eines anderen Spielers, wird der Stein durch das nicht fehlbare Team so platziert wie der Stein zum Stillstand gekommen wäre, so als ob der Verstoss nicht passiert wäre.

(f) Ein Spieler darf seinen Besenkopf während einem Spiel nicht wechseln, ausser er erhält die Ausnahmebewilligung des Chief Umpires. Strafe bei Nichteinhalten dieser Regel: Erfolgt ein Wechsel ohne ausdrückliche Bewilligung des Chief Umpires, verliert das Team das Spiel forfait.

(g) Wird ein Ersatzspieler eingewechselt, müssen alle Spieler den Besenkopf verwenden, die zuvor für dieselbe Position und Funktion verwendet wurde. Strafe bei Nichteinhalten dieser Regel: Wird ein weiterer Besenkopf eingesetzt oder werden die Besenköpfe nicht auf denselben Positionen / Funktionen wie vor der Einwechslung verwendet, verliert das Team das Spiel forfait.

(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) Werden Ausrüstungsgegenstände eingesetzt, die nicht den Standards des WCF entsprechen, werden folgende Strafen ausgesprochen:

  (i) Bei der ersten Verletzung der Regelung während einer Meisterschaft oder Ausscheidung wird der Spieler, der die Verletzung begangen hat, für die Meisterschaft oder Ausscheidung disqualifiziert und das Team verliert das Spiel forfait.

  (ii) Bei der zweiten Verletzung der Regelung während einer Meisterschaft oder Ausscheidung wird das Team von der Meisterschaft oder Ausscheidung

disqualifiziert und die Spieler werden für 12 Monate von allen Meisterschaften und Ausscheidungen ausgeschlossen.

(j) Die Ausrüstung im Rollstuhlcurling muss der «WCF Wheelchair Curling Policy» entsprechen.

C4 Pre-Game Practice

(a) Vor jedem Spiel einer Meisterschaft oder Ausscheidung darf jedes Team auf jenem Sheet einspielen, auf dem es spielen wird.

(b) Das Pre-Game Practice dauert 7 Minuten für Mixed Doubles und 9 Minuten für alle anderen Events. Die Startzeit für das Pre-Game Practice wird am Teammeeting bekannt gegeben.

(c) Der Plan für das Pre-Game Practice während der Round Robin wird möglichst früh bekannt gegeben. Dabei soll in der Round Robin möglichst jedes Team eine gleiche Anzahl erste und zweite Einspielzeiten haben.

(d) In Spielen nach der Round Robin, bei denen festgelegt ist, welches Team den letzten Stein im ersten End spielt, hat dieses Team 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) In Spielen mit zehn Ends müssen in der Round Robin mindestens sechs Ends zu Ende gespielt werden, in Play-off Spielen deren acht.

(b) In Spielen mit acht Ends müssen mindestens sechs Ends zu Ende gespielt werden.

(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) Jedes Team erhält eine "Thinking Time" von 38 Minuten für ein Spiel, das über 10 Ends vorgesehen ist, und 30 Minuten für ein Spiel, das über 8 Ends vorgesehen ist (38 Minuten für ein Rollstuhlcurling Spiel, 26 Minuten für ein Rollstuhl Mixed Doubles Spiel und 22 Minuten für ein Mixed Doubles Spiel). Diese Zeit wird gemessen und ist während des ganzen Spiels für die Teams und wenn möglich die Coaches sichtbar.

(b) Wenn ein Team den Start eines Spiels verzögert, wird die "Thinking Time" für beide Teams um 3 Minuten und 45 Sekunden reduziert (4 Minuten und 45 Sekunden bei einem Rollstuhlcurling Spiel, 3 Minuten und 15 Sekunden bei einem Rollstuhl Mixed Doubles Spiel und 2 Minuten und 45 Sekunden bei einem Mixed Doubles Spiel) und pro gewertetes End verkürzt. (Siehe auch Regel R12(k) des **SWISS**CURLING Spielreglements).

(c) Im Falle von Zusatzends werden die Uhren zurückgestellt und jedes Team erhält 4 Minuten und 30 Sekunden "Thinking Time" für jedes benötigte Zusatzend (6 Minuten bei einem Rollstuhlcurling Spiel, 4 Minuten für ein Rollstuhl Mixed Doubles Spiel sowie 3 Minuten bei Mixed Double Spiel).

(d) Das Spiel sowie die einzelnen Ends beginnen, sobald die vorgesehene Pause abgelaufen ist. Beim Beginn des Ends beginnt die Zeitmessung für das Team, das den ersten Stein spielt nicht, sofern dieses Team den Start nicht verzögert. (Eine Verzögerung liegt vor, wenn sich der Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht in einer Vorwärtsbewegung aus dem Hack befindet.) Wenn es keine Verzögerung gibt, beginnt die Zeitmessung in jedem End zuerst für das Team, das den 2. Stein des Ends abgibt.

(e) Ein Team wird vom nicht spielenden zum spielenden Team und seine Uhr wird gestartet, wenn alle folgenden Kriterien erfüllt sind:

(i) Alle Steine sind zum Stillstand gekommen oder haben die Backline überquert.

(ii) Alle Steine, die wegen eines Regelverstosses des spielenden Teams replatziert werden müssen, befinden sich an der richtigen Position.

(iii) Der Spielbereich wurde vom anderen Team freigegeben, der für das Haus verantwortliche Spieler des anderen Teams steht hinter der Back-Line, der abgebende Spieler und die Wischer des anderen Teams stehen an der Seite des Sheets.

(f) Die Zeitmessung des spielenden Teams endet, sobald der Stein die nähere T-Line (Hog Line im Rollstuhlcurling) erreicht hat.

(g) Ein Team darf nur dann Steine spielen, wenn seine Uhr läuft oder laufen sollte.

(h) Falls Steine aufgrund eines externen Einflusses replatziert werden müssen, werden die Uhren beider Teams angehalten.

(i) Sobald ein Umpire ins Spielgeschehen eingreift, werden immer beide Spieluhren angehalten.

(j) Nachdem die Teams sich über den Score eines Ends geeinigt haben, gibt es eine Pause, in welcher die beiden Uhren angehalten werden. Sofern eine Messung notwendig ist, beginnt die Pause nach Abschluss der Messung. Die Länge der Pause zwischen zwei Ends kann aufgrund von TV-Erfordernissen oder andern externen Gründen variieren. Sie wird für jeden Wettkampf definiert und am Team Meeting bekannt gegeben. Sofern eine Pause 3 oder mehr Minuten beträgt, werden die Teams 1 Minute vor Ende der Pause informiert. Die Teams dürfen den ersten Stein des folgenden Ends nicht vor Schluss der Pause abgeben. Falls der erste Stein eines jeden Ends innerhalb von 10 Sekunden nach der Pause abgegeben wird, wird die Uhr nicht gestartet. Die Uhr des spielenden Teams beginnt nach Abschluss der Pause zu laufen, sofern die Steinabgabe noch nicht begonnen hat. Die Pausen dauern normalerweise:

(i) 1 Minute nach jedem End (Ausnahme bei halber Spielzeit, siehe (ii)). Platzieren die Spieler im Mixed Doubles zu Beginn eines Ends die Steine selbst, wird die entsprechende Pause um 30 Sekunden verlängert.
Die Spieler dürfen mit dem Teamcoach oder Ersatzspieler während dieser Pause kommunizieren, sofern es die Infrastruktur erlaubt.

(ii) 5 Minuten nach der Hälfte der regulären Spielzeit. 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) Wird einem Spieler erlaubt einen Stein nochmals zu spielen, entscheidet der Umpire ob die benötigte Zeit von der Spielzeit des Teams abgezogen wird oder nicht.

(l) Falls ein End neu gespielt werden muss, werden die Spieluhren auf die Zeit nach Beendigung des vorhergehenden Ends zurückgestellt.

(m) 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.

(n) Jedes Team muss das Spiel innerhalb seiner vorgegebenen Zeit vollenden, ansonsten verliert es das Spiel. Hat ein Stein die Tee Line am Delivery-End erreicht, bevor die Zeit abgelaufen ist, gilt der Stein als gespielt.

(o) Ein Team dessen Zeit aufgrund eines Fehlers in der Zeitmessung gelaufen ist (falsche Uhr laufen gelassen) erhält eine doppelt so lange Zeitspanne auf die Uhr zurück, wie irrtümlicherweise abgelaufen ist.

(p) Einem Team, dessen Zeit aufgrund eines Fehlers in der Zeitmessung nicht gelaufen ist (keine Uhr eingeschaltet), wird keine Zeit abgezogen. Die falsch gelaufene Zeit wird der Uhr des anderen Teams angerechnet.

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.

(c) Das Vorgehen bei einem Team Time-Out ist wie folgt:

(i) Nur die Spieler auf dem Eis dürfen ein Team Time-Out verlangen.

(ii) Ein Team Time-Out darf von jedem Spieler auf dem Eis verlangt werden, allerdings nur wenn die Spieluhr seines eigenen Teams läuft. Die Spieler verlangen ein Team Time-Out indem Sie ein „T" Signal anzeigen.

(iii) Ein Team Time-Out (d.h. der Zeitpunkt wo die Spieluhr gestoppt wird) startet sofort, nachdem das Time-Out verlangt wurde. Es besteht aus der Zeit, die der Coach benötigt, um zu seinem Team zu gelangen (sog. „travel time"), plus 60 Sekunden. Der Chief Umpire legt vor Beginn jedes Wettkampfes fest, wie lange die „travel time" dauern soll. Diese wird allen Teams mitgeteilt, unabhängig davon, ob das Team einen Coach hat und ob ein Coach zum Team Time-Out in den Spielbereich geht.
Befinden sich die Coaches auf derselben Seite, werden separate Travel-Times für Home und Away End festgelegt.
Befinden sich die Coaches auf den gegenüberliegenden Seiten der Rinks, ist die Travel-Time für Home und Away End identisch.

(iv) Nur eine (1) Person, die sich auf der Coach Bench aufhält, wenn das Team das Time-Out verlangt, darf am Team Time-Out teilnehmen. Falls zur Verständigung mit dem Team ein Übersetzer notwendig ist, darf dieser die Person begleiten. Diese Person(en) müssen die vorgegebene Route zum Team einhalten. Wenn es neben/zwischen den Rinks Gehflächen hat, darf der Coach das Sheet nicht betreten.

(v) Das Team wird informiert, sobald nur noch zehn Sekunden des Team Time-Out verbleiben.

(vi) Sobald das Team Time-Out abgelaufen ist, darf/dürfen sich die Person(en) aus der Coach Bench nicht mehr mit dem Team unterhalten und muss/müssen den Spielbereich unverzüglich verlassen.

(d) Ein Team kann ein technisches Time-Out verlangen, wenn es eine Regelinterpretation eines Umpires wünscht, wenn sich ein Spieler verletzt, oder falls andere Umstände einen Spielunterbruch nötig machen. Die Spieluhren werden während technischen Time-Outs angehalten.

C8 Steinzuteilung / Last Stone Draw

(a) Das Team, das in den Round Robin Paarungen zuerst aufgeführt wird, spielt die Steine mit den dunklen Handles (in der Regel ROT), dasjenige Team das in den Round Robin Paarungen als zweites aufgeführt ist, spielt die Steine mit den hellen Handles.

(b) Bei Spielen welche einen Last Stone Draw (LSD) erfordern, spielt jedes Team direkt im Anschluss an das Pre-Game Practice zwei Steine durch unterschiedliche Spieler gegen das Home End. Der erste Stein wird im Uhrzeigersinn, der zweite gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Die Teams haben maximal 60 Sekunden Zeit, um jeden LSD-Stein zu spielen. Wird der Stein vor der offiziellen Ansage gespielt, erreicht nicht die T-Line auf der Abgabeseite innerhalb 60 Sekunden (unter Beobachtung eines Umpires) oder wird er mit der falschen Rotation gespielt, wird die maximale Distanz (1.996 m) gewertet.

Ein Spieler (oder Ersatzspieler), der einen LSD-Stein spielt oder wischt, muss nicht zwingend im Spiel eingesetzt werden. Jeder der 5 Spieler kann LSD-Steine spielen und/oder wischen oder den Besen halten, solange sich während der LSDs maximal 4 Spieler auf dem Eis befinden. Wischen ist erlaubt (ausgenommen im Rollstuhlcurling). Die Besenköpfe, die während des Spiels verwendet werden, müssen auch beim Wischen eines LSD-Steins verwendet werden. Wenn ein Ersatzspieler einen LSD-Stein spielt oder wischt, muss er den Besenkopf des Spielers verwenden, den er während des LSD ersetzt.

Beim Mixed Doubles müssen beide Spieler auf dem Eis sein, bei allen anderen Disziplinen müssen im Minimum drei Spieler auf dem Eis sein. Wird dies nicht eingehalten, wird der Stein mit der maximalen Distanz gewertet.

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 betreffende Spiel. 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 142 mm. Der Radius kann durch den Chief Umpire bei Bedarf angepasst werden.

(iii) Zu jedem Messresultat wird der Steinradius von 142 mm hinzugezählt. Das heisst, die Distanz für Steine, welche nicht im Haus sind, beträgt 1.854 m + 142 mm = 1.996 m.

(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 610 mm (2 Fuss) vom Dolly entfernt.

(d) Die Anzahl zu spielender LSD-Steine je Spieler, sowie die Anzahl der im Uhrzeiger- oder Gegenuhrzeigersinn zu spielenden Steine je Spieler werden für jeden Wettkampf einzeln festgelegt und hängen von der Anzahl Spiele in der Round Robin ab. Basierend auf der ursprünglich gemeldeten Team-Formation müssen alle vier Spieler (zwei in Mixed Doubles) die minimale Anzahl vorgeschriebener LSD-Steine spielen. Falls das benötigte Minimum an LSD-Steinen nicht erreicht wird, werden die notwendige Anzahl LSD-Steine mit 1.996 m eingesetzt.

(i) LSD-Steine, welche von einem Ersatzspieler gespielt wurden, können am Ende der Round Robin mit höchstens einem anderen Spieler kombiniert werden, so dass dieser Spieler auf die benötigte minimale Anzahl gespielter LSD-Steine kommt.

(ii) Spielt ein Team die gesamte Meisterschaft mit nur drei Spielern, werden die minimalen Erfordernisse möglichst gleichmässig auf die anderen Spieler aufgeteilt.

(iii) Kann ein Spieler seine minimalen Erfordernisse bezüglich LSD-Steine nicht erreichen, obwohl das Team die Meisterschaft komplett begonnen hat, wird jeder verpasste LSD-Stein mit dem Maximum von 1.996 m gewertet.

Round Robin Spiele	**Anzahl LSD-Steine**	**Minimum Steine für jeden Spieler zu spielen**
4	8	2 Steine, 1 im Uhrzeigersinn + 1 im Gegenuhrzeigersinn
5	10	2 Steine, 1 im Uhrzeigersinn + 1 im Gegenuhrzeigersinn
6	12	2 Steine, 1 im Uhrzeigersinn + 1 im Gegenuhrzeigersinn
7	14	3 Steine, min. 1 im Uhrzeigersinn + min. 1 im Gegenuhrzeigersinn
8	16	3 Steine, min. 1 im Uhrzeigersinn + min. 1 im Gegenuhrzeigersinn

9	18	4 Steine, 2 im Uhrzeigersinn + 2 im Gegenuhrzeigersinn
10	20	4 Steine, 2 im Uhrzeigersinn + 2 im Gegenuhrzeigersinn
11	22	4 Steine, 2 im Uhrzeigersinn + 2 im Gegenuhrzeigersinn
12	24	5 Steine, min. 2 im Uhrzeigersinn + min. 2 im Gegenuhrzeigersinn
13	26	5 Steine, min. 2 im Uhrzeigersinn + min. 2 im Gegenuhrzeigersinn
14	28	6 Steine, 3 im Uhrzeigersinn + 3 im Gegenuhrzeigersinn
15	30	6 Steine, 3 im Uhrzeigersinn + 3 im Gegenuhrzeigersinn

(e) Im Mixed Doubles und Rollstuhl Mixed Doubles spielt jeder Spieler eine gleiche Anzahl LSD Steine im Uhrzeiger- und Gegenuhrzeigersinn. Wird eine ungerade Anzahl Spiele gespielt, darf nach Abschluss der Round Robin der Unterschied zwischen der Anzahl gespielten Steine in beiden Drehrichtungen maximal ein Stein betragen.

(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 die Steinfarbe und der erste Stein in Spielen nach der Round Robin wie folgt festgelegt:

(i) Das Team mit der besseren Sieg-Niederlage Bilanz hat die Wahl der Steinfarbe sowie 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 der Steinfarbe oder 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 (i) und (ii) hat in Wettkämpfen mit dem Page Playoff System der Sieger aus dem Spiel Erster gegen Zweiter im Goldmedaillenspiel die Wahl der Steinfarbe oder den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen. Der Verlierer des Halbfinals hat die Wahl der Steinfarbe oder den ersten oder zweiten Stein im ersten End des Bronzemedaillenspiels 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 der Steinfarbe oder den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

(g) Wenn in einem Wettkampf eine Round Robin in separaten Gruppen gespielt wird, werden für die Post-Round Robin Spiele die Wahl der Steinfarbe und des letzten Steins im ersten End wie folgt festgelegt:

(i) Spielt ein besser rangiertes Team einer Gruppe gegen ein schlechter rangiertes Team, hat das besser rangierte Team die Wahl der Steinfarbe und des letzten Steins im ersten End.

(ii) Spielen zwei Teams mit gleichem Gruppenrang gegeneinander, hat die Mannschaft mit dem besseren DSC die Wahl zwischen ersten oder zweiten Pre-Game Practice

oder der Steinfarbe. Eine reguläre LSD-Prozedur (ohne Mindestanforderungen) bestimmt, welches Team die Wahl hat des letzten Steins im ersten End.

(h) Wenn in einem Wettkampf eine doppelte Round Robin innerhalb einer Gruppe gespielt wird, werden die Steinfarbe und der erste Stein im ersten End der Post-Round Robin Spiele wie folgt festgelegt:

(i) Das Team mit dem besseren win / loss Ergebnis hat sowohl die Wahl der Steinfarbe als auch des ersten Steins im ersten End.

(ii) Falls zwei Teams dasselbe win / loss Ergebnis haben, jedoch ein Team beide direkten Begegnungen der Round Robin Games gewonnen hat, hat dieses Team sowohl die Wahl der Steinfarbe als auch des ersten Steins im ersten End.

(iii) Falls zwei Teams dasselbe win / loss Ergebnis haben und jedes Team eines der direkten Round Robin Games gewonnen hat, hat das Team mit dem besseren DSC entweder die Wahl der Steinfarbe oder des ersten Steins im ersten End.

(i) Um die notwendigen Entscheidungen für Post-Round Robin Spiele zu regeln, führt der Chief Umpire 15 Minuten nach dem letzten Spiel der Round Robin für alle Teams, die in Post-Round Robin Spiele (Tie-Breaks, Play-Offs, Finalspiele) involviert sind ein Team Meeting durch. Pro Team dürfen max. zwei Personen anwesend sein, von denen mindestens eine Person Entscheidungsbefugnis betreffend Wahl der Steinfarbe, des letzten Steins und der Trainingszeiten hat. Der Raum darf während des Meetings nicht verlassen werden. Erscheint ein Team nicht oder kann keine Entscheidung treffen, verliert es das Recht, die Steinfarbe und/oder den letzten Stein zu wählen resp. den Vorteil des letzten Steins im ersten End und/oder die Trainingszeit zu wählen.
Ein weiteres Team Meeting findet jeweils nach Beendigung jeder Runde statt.

(j) Der Chief Umpire entscheidet am Team Meeting vor dem entsprechenden Post-Round Robin Spiel, welche Steinsets verwendet werden können.

(k) Best of Serie ohne Round Robin:

(i) Die Zuteilung der Steinfarbe erfolgt mittels Münzwurf. Ab dem zweiten Spiel hat jeweils das Team die Wahl der Steinfarbe, welches diese im vorangehenden Spiel nicht hatte.

(ii) Der Last Stone Draw wird bei jedem Spiel gemäss Regel C8 (b-e) ermittelt (LSD). Ein Spieler darf innerhalb von drei aufeinanderfolgenden Spielen maximal 2 LSD spielen. Spielt ein Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Spielen einen LSD, so hat er die beiden mit unterschiedlichen Drehrichtungen zu spielen. Für Mixed Double Spiele gilt C8 (e).

(iii) In allen Spielen spielt das Team mit den dunklen Steinen das erste Pre-Game-Practice.

(l) Best of Serie nach einfacher Round Robin:

(i) Das Team mit der besseren Sieg-Niederlage Bilanz hat im ersten Spiel die Wahl der Steinfarbe sowie die Wahl den ersten oder zweiten Stein zu spielen im ersten End. Ab dem zweiten Spiel hat jeweils das Team die Wahl der Steinfarbe oder die Wahl im ersten End den ersten oder zweiten Stein zu spielen, welches diese Wahl im vorangehenden Spiel nicht hatte.

(ii) Falls Teams die gleiche Sieg-Niederlage Bilanz aufweisen, so hat der Gewinner der Direktbegegnung die Wahl der Steinfarbe oder die Wahl den ersten oder zweiten Stein zu spielen im ersten End. Anschliessend hat jeweils das Team die Wahl, welches diese im vorangehenden Spiel nicht hatte.

(iii) In allen Spielen spielt das Team, welches das Recht des letzten Steins im ersten End hat, das erste Pre-Game-Practice.

(m) Best of Serie nach mehrfacher Round Robin:

(i) Das Team, das alle Spiele der Round Robin gewonnen hat, hat für alle Spiele die Wahl der Steinfarbe sowie die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

(ii) Das Team mit der besseren Sieg-Niederlage Bilanz hat im ersten Spiel die Wahl der Steinfarbe sowie die Wahl den ersten oder zweiten Stein zu spielen im ersten End. Ab dem zweiten Spiel hat jeweils das Team die Wahl der Steinfarbe oder die Wahl im ersten End den ersten oder zweiten Stein zu spielen, welches diese Wahl im vorangehenden Spiel nicht hatte.

(iii) Falls Team die gleiche Sieg-Niederlage Bilanz aufweisen, so hat das nach C9 (b) besser rangierte Team, die Wahl der Steinfarbe sowie die Wahl den ersten oder zweiten Stein zu spielen im ersten End. Ab dem zweiten Spiel hat jeweils das Team die Wahl der Steinfarbe oder die Wahl im ersten End den ersten oder zweiten Stein zu spielen, welches diese Wahl im vorangehenden Spiel nicht hatte.

(iv) In allen Spielen spielt das Team, welches das Recht des letzten Steins im ersten End hat, das erste Pre-Game-Practice.

C9 Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

(a) Während der Round Robin werden Teams mit derselben Sieg-Niederlage Bilanz 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 Siege / Niederlagen 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 (i), (ii) oder (iii) nicht möglich ist, wird die Klassierung anhand der Draw Shot Challenge (DSC) gemäss (e) ermittelt.

(c) Wenn Teams in Gruppen antreten und die Rangliste der einzelnen Gruppen zur Ermittlung einer Gesamtrangliste für die Spiele nach der Vorrunde herangezogen wird, gelten

folgende Kriterien: Klassierung der Gruppenersten nach dem besten DSC-Resultat, danach der Gruppenzweiten nach demselben Verfahren usw., bis das Feld komplett ist.

(d) Die folgenden Kriterien werden zur Festlegung der Klassierung verwendet:

(i) Bei Events ohne Play-Offs erfolgt die Schlussklassierung nach (b) und sofern notwendig nach (c).

(ii) Bei Wettkämpfen mit Play-Offs erfolgt die Schlussklassierung aufgrund des Play-Off-Systems und gemäss (c).

(iii) Nicht anwendbar

(iv) Nicht anwendbar

(e) Nicht anwendbar

(f) Das Draw Shot Challenge (DSC) Resultat ergibt sich aus der durchschnittlichen Distanz aller Last Stone Draws (LSD), die während den Round Robin Partien gespielt wurden, unter Berücksichtigung der Streichresultate gemäss (ii) und (iii).

(i) 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.

(ii) 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.

(iii) 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. Basierend auf dem Team Line-Up Formular müssen alle vier Spieler (zwei bei Mixed Doubles) das Minimum der zu erreichenden LSD-Steine in den zählenden Spielen erfüllen.

(g) 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.

(h) Bei Wettkämpfen, wo „Best-Of"-Serien in mehreren Runden durchgeführt werden, werden Teams, welche in derselben Runde ausscheiden, alphabethisch aufgelistet und gleich klassiert.

C11 Umpires

(a) **SWISS**CURLING bestimmt den Chief Umpire und die weiteren Umpires 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 Chief Umpire darf jederzeit in irgendein Spiel eingreifen und Weisungen bezüglich des Benehmens und Verhaltens 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 einen Umpire entschieden. Bei einer Beschwerde gegen einen Umpire-Entscheid entscheidet der Chief Umpire definitiv.

(g) Der Chief Umpire kann einen Spieler, Coach oder ein anderes gemeldetes Teammitglied wegen regelwidrigen oder nicht angebrachten Verhalten oder Ausdrucksweise (insbesondere Verstösse gegen den „Spirit of Curling") sanktionieren. Er hat dabei folgende Kompetenzen:

  (i) Aussprechen einer Verwarnung an den fehlbaren Spieler, den Betreuer (Coach) oder an das fehlbare Team. Die Verwarnung gilt bis zum Ende der laufenden Saison für den Wettbewerb von **SWISS**CURLING, in welchem sie ausgesprochen wurde. Wird dieselbe Person innerhalb derselben Saison und desselben Wettbewerbs ein zweites Mal verwarnt, ist sie automatisch für das unmittelbar folgende Spiel des Wettbewerbs gesperrt. (Z.B. Abgabe Original Line-Up Form anlässlich der Qualifikation bis allfällige SM)5.

  (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 Resultat des Spiels ist in diesem Fall W-L (Win-Loss).

  (iv) Aussprechen einer Disqualifikation eines Teams aus 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) Aussprechen eines Ausschlusses eines Spielers oder eines Teams gemäss C3 (i). In diesem Fall gilt die Disqualifikation des Spielers resp. des Teams automatisch für das gesamte Wochenende, wenn die Meisterschaft in verschiedenen Teilen

ausgetragen wird, resp. für die gesamte Meisterschaft, wenn diese ohne Unterbruch ausgetragen wird. Bei einem Verstoss gegen C3 (i) (ii) muss die Wettkampfkommission die Sanktion innerhalb einer festgelegten Frist nach dem Verstoss bestätigen.

(h) Nicht anwendbar

(i) Es werden keine Hog-Line Richter eingesetzt. Sofern die entsprechenden Einrichtungen und Geräte vorhanden sind, werden die Hog-Lines elektronisch überwacht. Der Chief Umpire hat die Möglichkeit, die Hog-Line für ein oder mehrere Steine zu überwachen oder überwachen zu lassen.

(j) Im Falle einer Disqualifikation eines Spielers gemäss C10, (g) wird der Spieler in der Meldeliste beibehalten.

(k) Der Chief-Umpire erstellt nach einer Meisterschaftsrunde innerhalb einer festgelegten Frist einen schriftlichen Bericht zu Handen von **SWISS**CURLING.

(l) Wird von **SWISS**CURLING für eine Meisterschaftsrunde kein Umpire ernannt, übernimmt der Spielleiter diese Funktion.

C12 Rechtswege

(a) Für weiterführende Belange einer Meisterschaft ist die Wettkampfkommission zuständig.

(i) Die Zusammensetzung, deren Aufgaben, Rechte und Pflichten, werden in einem eigenständigen Reglement festgelegt.

(ii) Die Wettkampfkommission ist insbesondere zuständig für (Pflichten)

1) Die Bewilligung der Absenz eines Teams bei einer Meisterschaft oder Qualifikation, sowie der Ahndung des Teams, welches ohne solche Bewilligung abwesend war. (Regel C2 (b) (ii))

2) Behandlung des Antrags eines Teams, zusätzliche Spieler einsetzen zu dürfen. (Regel C2 (c) (ii))

3) Der Bestätigung der Bestrafung eines Spielers oder eines Teams, wenn gegen Regel C3 (i) verstossen wurde.

4) Die Behandlung von Protesten

5) Jegliche nicht geahndeten Fälle, insbesondere beim Verstoss gegen den Spirit of Curling

(iii) Die Wettkampfkommission 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) (ii))

5) Ein Team von der laufenden Meisterschaft disqualifizieren und die Spieler für bis zu 12 Monate von sämtlichen Verbandspielen von **SWISS**CURLING sperren, wenn gegen Regel C3 (i) verstossen wurde.

6) Die Wettkampfkommission kann bei der Strafkommission eine weitere Bestrafung eines Spielers oder eines Teams beantragen.

(b) Alle gemäss Art. C10 verhängten Sanktionen müssen der Wettkampfkommission innerhalb einer festgelegten Frist schriftlich gemeldet werden. Im schriftlichen, vom zuständigen Chief Umpire zu erstellenden Rapport sind die Personalien des Sanktionierten, der Sachverhalt, die ausgesprochene Sanktion und deren Begründung detailliert festzuhalten.

(c) Die Wettkampfkommission von **SWISS**CURLING 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 Chief Umpire, dass es Protest einreichen will. Dabei muss das Wort „Protest" verwendet werden.

(ii) Der Chief Umpire rapportiert den Zeitpunkt, sowie wenn nötig, weitere Informationen auf dem Scoresheet.

(iii) Nach Abschluss des Spiels unterzeichnen die Teams die Scorecard. Der Chief Umpire 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 Chief-Umpire abzugeben.

(v) Zeitgleich mit der Bestätigung ist eine festgelegte Protestgebühr von CHF 100 an den Chief Umpire zu zahlen.

(vi) Die Wettkampfkommission entscheidet über den Protest innert nützlicher Frist.

(vii) Gibt die Wettkampfkommission 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 Chief-Umpire 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 bei Chief-Umpire 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 (d) hätte eingereicht werden können, gelten nicht als Protestgrund. Zeitgleich mit der Abgabe ist eine Protestgebühr von CHF 100 an den Chief Umpire zu zahlen.

(iii) Die Wettkampfkommission entscheidet über den Protest innert nützlicher Frist.

(iv) Gibt die Wettkampfkommission dem Protest vollständig Recht, wird die Protestgebühr zurückerstattet.

(f) Wird die Scorecard von beiden Teams unterzeichnet und wurde während des Spiels kein Spielfeldprotest nach (d) eingereicht, so ist das Resultat endgültig.

(g) Im Falle eines Ausschlusses oder einer Disqualifikation kann die Wettkampfkommission innerhalb einer festgelegten Frist bei der Strafkommission (Art. 26 ff. Rechtspflege-Reglement) beantragen, zusätzliche Sanktionen auszusprechen.

(h) Gegen Entscheide der Wettkampfkommission, unter Ausschluss von Fällen gemäss C11(g), können direkt Betroffene Beschwerde beim Verbandssportgericht einreichen.

(i) Videoaufnahmen (inkl. Webstream und TV-Übertragung) können als Beweismittel für Entscheide der Umpire oder für die Behandlung von Protesten nicht eingesetzt werden.

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