SWISSCURLING

WETTKAMPFREGLEMENT NACHWUCHS

21. Oktober 2026

Inhalt

C1 Allgemein 3
C2 Teilnehmende Teams 4
C3 Bekleidung und Ausrüstung 8
C4 Pre-Game Practice 9
C5 Länge der Spiele 9
C6 Spielzeit 9
C7 Team Time-Outs / Technische Time-Outs 11
C8 Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD) 12
C9 Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC) 16
C10 Umpires 18
C11 Rechtswege 19
Inkraftsetzung 21

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 Nachwuchs Meisterschaften von **SWISS**CURLING. Individuelle Regelungen werden bei den Bestimmungen der jeweiligen Meisterschaften und Qualifikationen festgelegt.

(c) Nicht anwendbar

(d) Die Spielsysteme der verschiedenen Meisterschaften, des CH-Cups 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 und der Konsum von Alkohol ist während einem Wettkampf von **SWISS**CURLING im gesamten Wettkampfareal für Athleten und Coaches untersagt.

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

(h) Das **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs 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 des Nachwuchses genau festgelegt.

C2 Teilnehmende Teams

(a) Jedes Team wird mit einem eindeutigen Namen bezeichnet, der den Namen ~~des Clubs~~ der Halle beinhalten muss. Die vollständige Namensgebung wird im Werbereglement präzisiert. Der im Rahmen einer Anmeldung zu einer Meisterschaft oder Qualifikation gemeldete Name eines Teams ist bestätigt, wenn nicht innerhalb von 14 Tagen nach Anmeldeschluss von Seite **SWISS**CURLING eine gegenteilige Mitteilung erfolgt.

(b) Für teilnehmende Teams gelten die folgenden Qualifikationskriterien:

(i) Die durch ein Team erreichte Qualifikation steht ausschliesslich desjenigen Teams zu, welches diese im Vorjahr erreicht hat.
Bei Teamänderungen gelten folgenden Regelungen:

1) Mindestens drei gleiche Spieler wie in der vergangenen Saison behalten den Ligaplatz.

2) Zwei gleiche Spieler (einer davon aus dem Backend) wie in der vergangenen Saison, sowie zwei Spieler aus der gleichen Liga behalten den Ligaplatz.

3) Zwei gleiche Spieler (einer davon aus dem Backend) wie in der vergangenen Saison, sowie zwei Spieler aus der nächstunteren Liga müssen die Qualifikation bestreiten.

4) Zwei gleiche Spieler (beide aus dem Frontend) wie in der vergangenen Saison, sowie zwei Spieler aus der gleichen oder nächstunteren Liga müssen die Qualifikation bestreiten.

5) Formiert sich ein Team neu, welches die oben genannten Kriterien nicht erfüllt, startet es in der Regel in der C-Liga.
Neue Teams, welche auf Grund der Resultate des Vorjahres von einzelnen Spielern in einer höheren Liga eingeteilt werden möchten, stellen bis mind. zu einer von **SWISS**CURLING festgelegten Frist vor Ablauf der offiziellen Anmeldefrist ein schriftliches Gesuch an die Sportkommission Nachwuchs von **SWISS**CURLING. Deren Entscheid ist definitiv und kann nicht angefochten werden.

6) In allen übrigen Fällen kann ein schriftliches Gesuch an die Sport-kommission Nachwuchs gestellt werden.

7) Setzt ein Team während einer Saison aus, verliert es die erspielte Qualifikation. Bei einer neuerlichen Meldung in gleicher Zusammensetzung ist das Team berechtigt, die Auf- / Abstiegsspiele zu der Liga zu bestreiten, zu welcher es vor dem Aussetzen qualifiziert war.

8) Meldet sich ein Team nach dem von **SWISS**CURLING vorgegebenen Anmeldetermin an, verliert es seinen erspielten Platz und kann in der laufenden Saison keine Meisterschaften mehr auf dem bisherigen Meisterschaftsniveau spielen. Es besteht einzig die Möglichkeit in der C-Liga neu zu beginnen oder bei Breitensport ~~an~~ U-15 resp. U-21 ~~Breitensport~~ teilzunehmen.

(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.

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 ohne ausdrückliche Genehmigung der Sportkommission Nachwuchs ist nicht zulässig und wird geahndet.

3) Das Nenngeld für die Teilnahme an allen Ausscheidungen, dem CH-Cup und Meisterschaften ist jeweils bis zur angegebenen Frist an **SWISS**CURLING zu überweisen.

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

5) Ein Rückzug eines Teams nach Ablauf der Anmeldefrist zieht eine Busse in Höhe des betreffenden Nenngeldes nach sich.

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

(i) In den Ligen A-, B- und C sind Mädchen und Knaben spielberechtigt, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode das 20. Altersjahr noch nicht vollendet haben.

Bei Breitensport U-15 sind Mädchen und Knaben spielberechtigt, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode das 15. Altersjahr noch nicht vollendet haben.

Bei Breitensport U-21 sind Mädchen und Knaben spielberechtigt, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode das 21. Altersjahr noch nicht vollendet haben.

Am CH-Cup Nachwuchs sind Mädchen und Knaben spielberechtigt, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode das 21. Altersjahr noch nicht vollendet haben.

An der Mixed Doubles SM U-18 / U-21 sind Mädchen und Knaben spielberechtigt, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode das 18. resp. 21. Altersjahr noch nicht vollendet haben.

In der Cherry-Rocker Meisterschaft sind Mädchen und Knaben spielberechtigt, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode das 11. Altersjahr noch nicht vollendet haben.

(ii) Während der gesamten Saison dürfen pro Team insgesamt vier Stammspieler und zwei Ersatzspieler eingesetzt werden. In aussergewöhnlichen Fällen und auf Antrag können zusätzliche Ersatzspieler durch die Sportkommission Nachwuchs von **SWISS**CURLING bewilligt werden. Bei der Cherry-SM und den Breitensportligen U-15 und U-21 können neben den 4 Stammspielern und 2 Ersatzspielern weitere Spieler gemeldet werden.

(iii) Die nach C2(b) gemeldeten Spieler gelten ab ~~Einreichung des Teamformationsblattes am Teammeeting des ersten Ligaevents (Qualifikation oder Liga)~~ Anmelde-

schluss für die gesamten Ligaspiele als gemeldet. Zusätzliche Ersatzspieler oder Coaches können jeweils mittels Game Line-Up bis 60 Min vor Beginn eines Spiels, an dem sie zum ersten Mal eingesetzt werden sollen, bei der Spielleitung gemeldet werden. An den Schweizer Meisterschaften müssen Ersatzspieler und Coach bis spätestens am Teammeeting gemeldet werden. Spätere Meldungen sind nicht möglich.

(iv) Einmal gemeldete und auf dem ~~Teamformationsblatt~~ Original Line-Up Form oder einem Game Line-Up offiziell eingetragene Spieler gelten als eingesetzt, selbst wenn sie kein Spiel bestritten haben. Sie können nachträglich nicht mehr gestrichen und in einem anderen Team eingesetzt werden. Im Weiteren gilt:

1) Für Schweizer Meisterschaften dürfen nur Ersatzspieler einer unteren Liga, ~~von~~ vom Breitensport U-15 ~~resp.~~ und U-21 oder solche, welche während der gesamten Saison in keinem Team gespielt haben, aber die Altersbedingungen erfüllen, eingesetzt werden.

2) Ersatzspieler aus dem Breitensport U-15 ~~resp.~~ und U-21 dürfen max. für ein Wochenende oder die SM dieser Ligen (1 Wochenende A-Liga SM) und nur in einem Team eingesetzt werden.

3) In ausserordentlichen Fällen und auf Antrag bei der Sportkommission Nachwuchs von **SWISS**CURLING können weitere Ausnahmen bewilligt werden.

(v) Spielberechtigt sind alle Nachwuchsathletinnen und ~~Athleten~~ -athleten mit einer gültigen Membercard von **SWISS**CURLING. Kann sich ein Team an einer Meisterschaft oder Ausscheidung für eine internationale Meisterschaft qualifizieren, sind Nachwuchsathletinnen und -athleten nur dann spielberechtigt, wenn sie auch an dieser internationalen Meisterschaft spielberechtigt wären.

(d) ~~Nicht anwendbar~~

(e) ~~Nicht anwendbar~~

(f) ~~Nicht anwendbar~~

(d) Nicht anwendbar

(e) Alle Spieler und ihre Coaches müssen zu Beginn einer Meisterschaft oder einer Ausscheidung am Teammeeting teilnehmen. Ein Fernbleiben ohne Einwilligung des Chief-Umpires (bzw. Spielleiters) führt zum Verlust der Wahl, wer den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben hat. Der Chief Umpire resp. Spielleiter 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, müssen zwingend eine von **SWISS**CURLING bezeichnete Membercard lösen.

(g) Ein Team muss eine Ausscheidung oder Meisterschaft mit mindestens drei Spielern beginnen (zwei für Mixed Doubles).

(h) Wenn ein Spiel im Gange ist, ist es Coach, Ersatzspieler und allen anderen Teammitgliedern untersagt, mit dem spielenden Team zu kommunizieren oder sich im Field of Play aufzuhalten. Eine Ausnahme stellen die dafür definierten Pausen oder Team Time-Outs dar.

Dieses Verbot bezieht sich auf sämtlich verbale, visuelle, schriftliche und elektronische Kommunikation, inklusive Versuchen mittels Signale ein Team zum Beziehen eines Team-Time-Outs zu bewegen. Anderslautende Anordnungen, wie z.B. das Coaching in der Halle hinter dem Rink, werden durch den Chief Umpire erteilt.
Der Coach, ein Ersatzspieler und maximal ein weiteres gemeldetes Teammitglied dürfen am Pre-Game-Practice und den Vorgängen vor einem Spiel teilnehmen. ~~Haben sie das Eins nach dem Pre-Game-Practice verlassen, dürfen sie nicht mehr mit dem Team kommunizieren.~~

C3 Bekleidung und Ausrüstung

(a) Die Spieler eines Teams tragen einheitliche Kleidung und Curlingschuhe, wenn sie das "Field of Play" für ein Spiel oder ein Pre-Game-Practice betreten.
Coaches tragen angemessene Kleidung, auf der die Teamzugehörigkeit erkennbar ist und Curlingschuhe, wenn sie das "Field of Play" für das Pre-Game-Practice, die Pausen in der Spielmitte oder für ein Time-out betreten. Ersatzspieler, welche während dem Pre-Game-Practice das Eis betreten, tragen eine mit den Spielern einheitliche Kleidung und Curlingschuhe. Wärmejacken sind nur zugelassen, wenn diese ordentlich mit dem Clubnamen bedruckt sind. Die Beschriftung der Spielerkleidung wird im **SWISS**CURLING Werbereglement geregelt.

(b) ~~Nicht anwendbar~~

(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 der A-Liga Spiele resp. der A-SM Finalrundenspiele muss jeder Spieler einen Besen mit einem Besenkopf, welcher den notwendigen Spezifikationen des WCF 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 in der A-Liga ein Ersatzspieler eingewechselt, müssen alle Spieler den Besenkopf verwenden, die zuvor für dieselbe Position und Funktion verwendet wurde ~~muss dieser den Besenkopf des ausgehenden Spielers übernehmen~~. 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) Nicht anwendbar

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) Beginn und Dauer des Pre-Game Practice:

(i) Bei Spielen über 10 Ends oder wenn nicht anderweitig festgelegt, beginnt das Pre-Game Practice 30 Minuten vor Spielbeginn und dauert 9 Minuten pro Team (exkl. Last Stone Draws).

(ii) Bei Spielen über 8 Ends oder weniger beginnt, wenn nicht anderweitig festgelegt, das Pre-Game Practice 20 Minuten vor Spielbeginn und dauert 5 Minuten pro Team (exkl. Last Stone Draws).

(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 hat jenes Team die erste Einspielzeit, welches im ersten End den letzten Stein spielt.

(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 ~~10~~ 8 Ends müssen ~~in der Round Robin~~ mindestens 6 Ends zu Ende gespielt werden~~, in den Play-off und Final-Spielen deren 8~~.

(b) In ~~Spielen mit 8 Ends, müssen mindestens 6 Ends zu Ende gespielt, in~~ Spielen mit 6 und 4 Ends müssen alle Ends 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~~ dem Zeitnehmerformular festgehalten~~, und diese~~. Dieses 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~~ von 10 Ends und 30 Minuten für ein Spiel~~, das über~~ von 8 Ends ~~vorgesehen ist~~ (22 Minuten für ein Mixed Doubles Spiel). Diese Zeit wird gemessen und ist während des ganzen Spiels für die Teams und wenn möglich für 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 (2 Minuten und 45 Sekunden bei einem Mixed Doubles Spiel) und pro gewertetes End verkürzt. (Siehe auch Regel R12(k ~~i~~) 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 (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 zu laufen, 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 folgende 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 mussten, 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 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 das Score eines Ends geeinigt haben, gibt es eine Pause, während dieser beide 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 weder mit dem Teamcoach noch mit einem Ersatzspieler oder einem anderen gemeldeten Teammitglied kommunizieren.~~

(ii) 5 Minuten nach der Hälfte der ~~regulären Spielzeit~~ regulär zu spielenden Ends. In dieser Pause dürfen sich die Teams innerhalb des "Field of Play" mit dem Teamcoach, dem Ersatzspieler und maximal einem weiteren gemeldeten Teammitglied treffen ~~unterhalten~~.

(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 bzw. ein Spielleiter fest, dass ein Team das Spiel unnötig verzögert, informiert er den Skip des fehlerhaften Teams. Hat der nächste zu spielende Stein 45 Sekunden nach dieser Warnung die Tee-Line am Delivery-End nicht erreicht, wird der Stein umgehend aus dem Spiel genommen.

(n) 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 oder mehrere 60 Sekunden Team Time-Outs während der regulären Spielzeit. Pro Zusatzend hat jedes Team ein Anrecht auf ein 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 resp. Spielleiter legt vor Beginn jedes Wettkampfs fest, wie lange die "travel time" dauern soll. Diese "travel time" gilt für alle Teams, unabhängig davon, ob das Team einen Coach hat und ob ein Coach zum Team Time-Out in den Spielbereich geht.

(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-Outs 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 (LSD)

(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 zwei Steine gegen das Home End. Der erste Stein wird im Uhrzeigersinn, der zweite gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Die beiden Steine müssen von unterschiedlichen Spielern gespielt werden. Ein Spieler (oder Ersatzspieler), der einen LSD-Stein spielt oder wischt, muss nicht zwingend im Spiel eingesetzt werden. Wischen ist erlaubt. Im Mixed Doubles Curling muss jeder Spieler einen Stein spielen.

In der A-Liga gilt, dass 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.

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.

Spielt ein Spieler versehentlich beide LSD's, so wird derjenige LSD mit der maximalen Distanz ~~bewertet~~ gewertet, welcher, gemäss Game-Line-Up, nicht von ihm hätte gespielt werden dürfen. Steht während der Steinabgabe kein Spieler im Haus, wird der LSD mit der maximalen Distanz gewertet.

(c) LSD-Distanzen werden wie folgt gemessen und notiert:

(i) Jede einzelne Messung wird vom Dolly zum am nächsten liegenden Teil des Steines vorgenommen, wobei die Distanz aber in Zentimetern zwischen dem Dolly und zum Mittelpunkt des Steins angegeben wird.

(ii) Der offizielle Radius eines Steins ist 14,2 cm. Der Radius kann durch den Chief Umpire bei Bedarf angepasst werden.

(iii) Zu jedem Messresultat wird der Steinradius von 14,2 cm hinzugezählt. Das heisst, die Distanz für Steine, welche nicht im Haus sind, beträgt 185,4 cm + 14,2 cm = 199,6 cm.

(iv) Steine, welche das Dolly bedecken, werden von zwei Punkten (Löchern) am Rande des 4 Fuss Kreises gemessen. Diese beiden Punkte liegen in einem 90° Winkel zueinander und je 610 mm (2 Fuss) vom Dolly entfernt.

(d) Die Mindestanzahl zu spielender LSD-Steine je Spieler, sowie die Anzahl der im Uhrzeiger- oder Gegenuhrzeigersinn zu spielende Steine je Spieler werden für jeden Wettkampf einzeln festgelegt und hängen von der Anzahl Spiele in der Round Robin ab. Basierend auf der mittels ~~Teamformationsblatt~~ Original Line-Up Form gemeldeten Stamm-Formation, müssen alle vier Spieler (zwei in Mixed Doubles) die minimale Anzahl vorgeschriebener LSD-Steine spielen. Falls das benötigte Minimum an LSD-Steinen pro Spieler nicht erreicht wird, wird die ~~notwendige~~ pro Spieler übriggebliebene Anzahl LSD-Steine mit 199,6 cm ~~eingesetzt~~ gewertet.

(i) LSD-Steine, welche von einem Ersatzspieler gespielt wurden, können pro Ersatzspieler am Ende der Round Robin ~~mit höchstens einem anderen Spieler kombiniert~~ einem Stammspieler zugeordnet werden, so dass dieser Spieler auf die benötigte minimale Anzahl gespielter LSD-Steine kommt. Die Resultate von zwei Ersatzspielern können dem gleichen Spieler angerechnet werden.

(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 199,6 cm gewertet.

ZU berücksichtigende Round Robin Spiele	**ZU berücksichtigende Anzahl LSD-Steine**	**Minimum Steine für jeden Spieler zu spielen**
2	4	1 Stein, 1 im Uhrzeigersinn oder 1 im Gegenuhrzeigersinn
3	6	1 Stein, 1 im Uhrzeigersinn oder 1 im Gegenuhrzeigersinn

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) In 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 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 und die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

(ii) Nicht anwendbar

(iii) Unabhängig von (i) und (ii) hat in Wettkämpfen mit dem Page Playoff System der Sieger aus dem Spiel Erster gegen den Zweiten im Goldmedaillenspiel die Wahl der Steinfarbe und die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen. Der Verlierer des Halbfinals hat die Wahl der Steinfarbe und die Wahl 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 den Zweiten verloren hat, im Halbfinal die Wahl der Steinfarbe und die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

(g) ~~Nicht anwendbar~~

(g) Wenn in einem Wettkampf in 2 Gruppen gespielt wird und sich 6 Teams (3 pro Gruppe) für die Play-Offs qualifizieren, werden für die Play-Off Spiele die Wahl der Steinfarbe und des ersten Steins im ersten End wie folgt festgelegt:

(i) Falls ein erstplatziertes Team einer Gruppe gegen ein zweit- oder drittplatziertes Team spielt, hat das erstplatzierte Team sowohl die Wahl der Steinfarbe als auch des ersten Steins im ersten End. Wenn die beiden erstplatzierten Teams gegeneinander spielen, hat das Team mit dem besseren DSC die Wahl der Steinfarbe. Das ordentliche LSD-Verfahren (ohne minimale Vorgabe) entscheidet, welches Team den ersten Stein im ersten End hat.

(ii) Falls ein zweitplatziertes Team gegen ein drittplatziertes Team spielt, hat das zweitplatzierte Team sowohl die Wahl der Steinfarbe als auch des ersten Steins im ersten End. Wenn die beiden zweitplatzierten Teams gegeneinander spielen, hat das Team mit dem besseren DSC die Wahl der Steinfarbe. Das ordentliche LSD-Verfahren (ohne minimale Vorgabe) entscheidet, welches Team den ersten Stein im ersten End hat.

(iii) Falls die beiden drittplatzierten Teams gegeneinander spielen, hat das Team mit dem besseren DSC die Wahl der Steinfarbe. Das ordentliche LSD-Verfahren (ohne minimale Vorgabe) entscheidet, welches Team den ersten Stein im ersten End hat.

(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 (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 Doubles-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 für 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 Teams 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, entscheidet das Resultat der Draw Shot Challenge (DSC) über die Klassierung. Das DSC-Resultat ergibt sich aus der durchschnittlichen Distanz aller Last Stone Draws (LSD), die während den Round Robin Partien gespielt wurden.
Wurden 11 oder weniger einzelne Steine gespielt, wird das schlechteste Resultat pro Team gestrichen, bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird. Wurden mehr als 11 einzelne Steine gespielt, werden die zwei schlechtesten Resultate pro Team gestrichen, bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird.
Das Team mit dem tieferen DSC-Durchschnitt wird besser klassiert. Falls die DSC-Resultate gleich sind, wird das Team mit dem besten nicht gleich zählenden LSD-Resultat besser klassiert. Sind auch diese Resultate identisch, entscheidet ein Münzwurf über die bessere Klassierung.

~~(v) Nicht anwendbar.~~

~~(vi) Nicht anwendbar.~~

(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) Falls mehrere Teams für eine Playoff Position oder einen Qualifikationsplatz qualifiziert sind, können Teams auch ohne zusätzliches Spiel aus dem Wettkampf ausscheiden, da keine Tie-Breaks gespielt werden.

(e) Falls mehrere Teams die Kriterien für eine Relegationsposition erfüllen, können Teams relegiert werden bzw. von der Relegation befreit werden, ohne ein Extra Spiel zu spielen, da keine Tie-Breaks gespielt werden.

(f) Nicht anwendbar

(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) Nicht anwendbar.

C11 Umpires

(a) Der Headumpire von **SWISS**CURLING bestimmt den Chief-Umpire und die weiteren Umpires für jede Meisterschaft. Wird von **SWISS**CURLING für eine Meisterschaftsrunde kein Umpire ernannt, übernimmt der Spielleiter diese Funktion.

(b) Der Umpire entscheidet ~~alle~~ bei allen Uneinigkeiten zwischen den Teams, unabhängig davon, ob das Vorkommnis durch die Regeln abgedeckt ist oder nicht.

(c) Ein Umpire kann jederzeit in das Spielgeschehen eingreifen und Anweisungen hinsichtlich der Platzierung der Steine, dem Verhalten der Spieler oder der Befolgung der Regeln geben.

(d) Der Umpire darf jederzeit in irgendein Spiel eingreifen und Weisungen bezüglich Benehmen und Verhalten in einem Spiel erteilen, wie er sie gemäss Regeln für richtig hält.

(e) Ein Umpire kann jederzeit ein Spiel unterbrechen und festlegen, wie lange der Unterbruch dauert.

(f) Alle Angelegenheiten, welche die Regeln betreffen, werden durch einen Umpire entschieden. Bei einer Beschwerde gegen einen Umpire-Entscheid, entscheidet der Chief-Umpire abschliessend.

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

(i) Aussprechen einer Verwarnung an den fehlbaren Spieler oder Betreuer (Coach). ~~Die Verwarnung gilt bis Ende der laufenden Saison für alle Verbandsspiele von **SWISS**CURLING. Wird der gleiche Spieler oder der gleiche Betreuer (Coach) ein zweites Mal während der laufenden Saison verwarnt, so ist der Fehlbare automatisch für das nächste Spiel gesperrt.~~ 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 A/B-Qualifikation bis allfällige A- oder B-SM)

(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 von der gesamten Meisterschaft, wenn ein Team einen Spieler ohne Teilnahmeberechtigung einsetzt. Ist die Teilnahmeberechtigung eines Teammitgliedes zweifelhaft, so ist das betroffene Team verpflichtet, vor dem nächsten Spiel diese Zweifel zu beseitigen und seine Teilnahmeberechtigung nachzuweisen.

(v) 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 Sie 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 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 Umpire erstellt nach einer Meisterschaftsrunde innerhalb einer festgelegten Frist einen schriftlichen Bericht zu Händen von **SWISS**CURLING.

(l) ~~Wird von **SWISS**CURING 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 von 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(j) verhängten Sanktionen müssen der Wettkampfkommission innerhalb einer festgelegten Frist schriftlich gemeldet werden. Im schriftlichen, vom zuständigen Chief-Umpire zu erstellendem Rapport, sind die Personalien des Sanktionierten, der Sachverhalt, die ausgesprochene Sanktion und deren Begründung detailliert festzuhalten.

(c) Der Chief-Umpire resp. 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~~ gegen welches es protestieren will, den Chief Umpire/Spielleiter, dass es Protest einreichen will. Dabei muss das Wort "Protest" verwendet werden.

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

(iii) Nach Abschluss des Spiels unterzeichnen die Teams ~~die Scorecard~~ das Zeitnehmerformular. Der Chief Umpire/Spielleiter vermerkt die Uhrzeit, wann das Spiel beendet wurde.

(iv) Das Team bestätigt innerhalb einer festgelegten Frist den Protest in schriftlicher Form. Dabei ist eine Begründung anzugeben. Der Protest ist an den Chief-Umpire/Spielleiter abzugeben.

(v) Zeitgleich mit der Bestätigung ist eine festgelegte Protestgebühr an den Chief Umpire/Spielleiter 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~~ das Zeitnehmerformular nicht, gilt dies als Protest. Die Behandlung erfolgt in folgendem Prozess:

(i) Der Chief-Umpire/Spielleiter entscheidet, dass das Spiel beendet ist und vermerkt dies zusammen mit der Uhrzeit auf dem ~~Scorecard~~ Zeitnehmerformular.

(ii) Das Team hat die Möglichkeit, innerhalb von 1h nach Abschluss des Spiels einen Protest schriftlich beim Chief-Umpire/Spielleiter einzureichen. Dabei ist eine detaillierte Begründung abzugeben, inkl. der Umstände sowie der Begründung, wieso kein Spielfeldprotest eingereicht werden konnte. Aspekte aus dem Spiel, bei welchen ein Spielfeldprotest nach (d) hätte eingereicht werden können, gelten nicht als Protestgrund. Zeitgleich mit der Abgabe ist eine festgelegte 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~~ das Zeitnehmerformular 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/Spielleiter 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