SWISSCURLING

REGLEMENT FÜR MEISTERSCHAFTEN, CH-CUP UND QUALIFIKATIONEN NACHWUCHS

21. Oktober 2026

Inhalt

1 Grundlagen....3
2 SWISSCURLING Nachwuchs Meisterschaften....4
3 Weltmeisterschaften (WM)....39
Inkraftsetzung....40

1 Grundlagen

1.1 Das vorliegende Reglement wurde von **SWISS**CURLING gestützt auf die Statuten von **SWISS**CURLING und den aktuellen Reglementen **SWISS**CURLING Spielreglement sowie dem **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs erlassen.

1.2 Bei abweichenden Bestimmungen im vorliegenden Reglement gegenüber den oben genannten Reglementen gelten die Bestimmungen des vorliegenden Reglements.

1.3 Über Selektionen für internationale Meisterschaften und Kaderzugehörigkeiten entscheidet in jedem Fall die Sportkommission Nachwuchs von **SWISS**CURLING.

1.4 Selektionen und Förderungen basieren auf dem Leistungsprinzip, welches Leistungsausweise, Leistungsbereitschaft und Leistungspotenzial beinhaltet.

1.5 Werden Termine, Fristen, Mengen und weitere dynamische Werte erwähnt, sind diese in den **SWISS**CURLING Ausführungsbestimmungen für Reglemente des Nachwuchses genau festgelegt.

2 SWISSCURLING Nachwuchs Meisterschaften

2.1 Grundlagen

(i) Unter dem Begriff **SWISS**CURLING Nachwuchs Meisterschaften werden Meisterschaften in diversen Ligen zur Ermittlung des Schweizermeisters durchgeführt. Ebenfalls unter diesen Begriff fallen die Verbandsspiele des Breitensports U-15 und U-21 sowie der Schweizer Cup Nachwuchs und die Mixed-Double SM U-18 und U-21.

2.2 Organisation

(i) Die Organisation der Nachwuchs-Meisterschaften obliegt der Geschäftsstelle von **SWISS**CURLING.

(ii) **SWISS**CURLING erlässt die Aufgebote an die Teams, bestimmt den Durchführungsort (Halle) und die Spielleitung.

(iii) Der lokale Organisator ist, neben der offiziell durch **SWISS**CURLING ernannten verantwortlichen Person der Spielleitung, zuständig für eine genügende Anzahl Helferinnen und Helfer im Rahmen des Spielbetriebes und der Logistik.

2.3 Modus

(i) In Abhängigkeit der Anzahl teilnehmenden Teams sind folgende Nachwuchs Meisterschaften in absteigender Reihenfolge möglich:

1) **SWISS**CURLING Nachwuchs A-Liga inkl. Finalrunde Schweizer Meisterschaft (A-Liga SM)

2) **SWISS**CURLING Nachwuchs B-Liga inkl. Finalrunde Schweizer Meisterschaft (B-Liga SM)

3) **SWISS**CURLING Nachwuchs C-Liga inkl. Finalrunde Schweizer Meisterschaft (C-Liga SM)

4) **SWISS**CURLING "Breitensport ~~U-15~~ U-21" (~~U-15~~ U-21)

5) **SWISS**CURLING "Breitensport ~~U-21~~ U-15" (~~U-21~~ U-15)

Im Weiteren die nachfolgend aufgeführten Events:

6) **SWISS**CURLING Cherry Rocker Schweizer Meisterschaft (Cherry SM)

7) **SWISS**CURLING Nachwuchs Mixed Doubles Schweizer Meisterschaft U-18 und U-21 (MD SM U-18 / U-21)

8) **SWISS**CURLING Schweizer Cup Nachwuchs (CH-Cup)

(ii) Die jeweiligen Regeln sind im Wettkampfreglement Nachwuchs festgelegt resp. abweichende Passagen nachfolgend in diesem Reglement.

2.4 Spielverzicht

(i) Ein Spielverzicht ist nicht zulässig da es immer einen klaren Sieger geben muss.

2.5 **SWISS**CURLING **Nachwuchs A-Liga**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Nachwuchsteams, welche sich in der Vorjahres-A-Meisterschaft auf den Rängen 1 – 5 klassiert resp. nach dem Wegfall von Teams, innerhalb der Liga von den Plätzen 6 – 8 nachgerutscht sind. Im Weiteren sind Teams teilnahmeberechtigt, welche sich über die A-/B-Qualifikation für die Nachwuchs A-Liga qualifiziert haben.

2) Spieler gelten als eingesetzt, wenn sie sich bis zum von **SWISS**CURLING festgelegten Datum für die Meisterschaft angemeldet haben. Sie können das Team innerhalb der gleichen Saison nicht mehr wechseln. Das Original Line-Up Form ~~am Teammeeting eingereichte Teamformationsblatt~~ legt die Stammformation des Teams und somit die im Resultatsystem zu hinterlegenden Positionen für den LSD fest.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Die A-Liga wird mit maximal 8 Mannschaften ausgetragen.

2) Unter den teilnehmenden Teams wird eine einfach Round Robin gespielt.

3) Die Ränge 1 - 6 qualifizieren sich für die Finalrunde der Schweizer-Meisterschaft (A-Liga SM).

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus mögliche Zusatzends).

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Nach jedem End folgt eine Pause von 1 Minute. ~~Die Spieler dürfen mit dem Teamcoach oder Ersatzspieler während dieser Pause kommunizieren, sofern es die Infrastruktur erlaubt. Die entsprechende Info erfolgt am Teammeeting vom Chief Umpire.~~

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 1 persönliches Time-Out, pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch ~~die Spielleitung~~ den Chief-Umpire mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

(xi) Kommunikation

1) 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.

2.6 **SWISS**CURLING **Finalrunde Schweizer Meisterschaft (A-Liga SM)**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Teams, welche nach der vorangehenden Nachwuchs A-Liga auf den Rängen 1 - 6 klassiert sind.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Die A-Liga SM wird mit 6 Mannschaften ausgetragen.

2) Beim Start zur Finalrunde werden die aus dem Schlussklassement der vorangegangenen Nachwuchs A-Liga gesammelten Punkte zur Hälfte übernommen.

3) Unter den teilnehmenden Teams wird eine einfache Round Robin gespielt.

4) Die Ränge 1 - 4 qualifizieren sich für das 2. Meisterschaftswochenende Finalwochenende und behalten ihre erspielten Punkte, die Direktbegegnungen sowie die gespielten LSD.

5) Die 4 verbleibenden Teams spielen eine einfache Round Robin. Danach wird eine Gesamtrangliste erstellt. Rang 1 qualifiziert sich direkt für die Finalserie 1 - 2.

6) Rang 2 und 3 bestreiten ein Entscheidungsspiel (Page Playoff) Der Sieger qualifiziert sich für die Finalserie 1 - 2, der Verlierer für das Spiel um Platz 3.

7) Rang 1 und 2 ~~bestreiten die Finalserie "Best of three"~~ tragen das Finale um den Schweizermeistertitel in einem Spiel aus.

8) Der Gewinner ist Schweizermeister und gewinnt Gold, der Verlierer Vize-Schweizermeister und gewinnt Silber.

9) Rang 3 + 4 spielen in einem Spiel um den Platz 3. Der Sieger gewinnt Bronze, der Verlierer belegt den 4. Platz.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Das Pre-Game Practice beginnt 30 Minuten vor Spielbeginn und dauert 9 Minuten pro Team (exkl. LSD).

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus mögliche Zusatzends).

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Nach jedem End folgt eine Pause von 1 Minute. Die Spieler dürfen mit dem Teamcoach oder Ersatzspieler während dieser Pause kommunizieren, sofern

es die Infrastruktur erlaubt. Die entsprechende Info erfolgt am Teammeeting vom Chief Umpire.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 1 persönliches Time-Out, pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch ~~die Spielleitung~~ den Chief-Umpire mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

(xi) Kommunikation

1) 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.

2.7 **SWISS**CURLING **Nachwuchs Qualifikationsspiele A/B-Liga**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Nachwuchsteams, welche sich in der Vorjahres-A-Meisterschaft auf den Rängen 6 - 8 resp. an der Vorjahres-B-Schweizer Meisterschaft auf den Rängen 1 - 3 klassiert haben. Bei freien Plätzen sind zusätzlich auch Teams teilnahmeberechtigt, welche ~~innerhalb~~ in der Vorjahres-B-Meisterschaft ~~von den~~ die Plätzen 4 – 10 belegt haben und bei der Neueinteilung nachgerutscht sind.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Die Qualifikationsspiele A/B-Liga werden in der Regel mit 6 Mannschaften ausgetragen.

2) Unter den teilnehmenden Teams wird eine einfache Round Robin gespielt.

3) Die Ränge 1 - 3 qualifizieren sich für die Nachwuchs A-Liga.

4) Die Ränge 4 – 6 qualifizieren sich für die Nachwuchs B-Liga.

5) Sollten mehr oder weniger als 3 Aufstiegsplätze zur Verfügung stehen, qualifizieren sich gleich viele Teams wie freie Plätze in der Nachwuchs A-Liga verfügbar sind.

6) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Ein Alternate, welcher während des Spiels eingewechselt wird, übernimmt den Besenkopf des Spielers, der das Spielfeld verlässt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus mögliche Zusatzends).

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können. Allfällige Zusatzends sind ebenfalls zügig zu spielen.

3) Das nächste End ist nach Beendigung des letzten Ends unverzüglich zu beginnen. Ausnahme bei Spielhälfte.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 1 persönliches Time-Out, pro Zusatzend auf 1 Time-Out. Dieses kann nur vom Team genommen werden, sofern das Team den nächsten Stein spielt.

2) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, gelten als NULL.
Das Maximum wird mit 185,4 cm gewertet.

3) Es gilt die Mindestanzahl zu spielender LSD-Steine pro Spieler gemäss dem Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.8 **SWISS**CURLING **Nachwuchs B-Liga**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Nachwuchsteams, welche sich in der Vorjahres-B-Meisterschaft auf den Rängen 4 - 7 klassiert haben resp. nach dem Wegfall von Teams innerhalb der Liga von den Plätzen 8 – 10 nachgerutscht sind. Weiter teilnahmeberechtigt sind Teams, welche sich über die A-/B- resp. B-/C- Qualifikation für die Nachwuchs B-Liga qualifiziert haben.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Die B-Liga wird mit maximal 10 Mannschaften ausgetragen.

2) Unter den teilnehmenden Teams wird eine einfache Round Robin gespielt.

3) Die Ränge 1 - 4 qualifizieren sich für die Finalrunde der Schweizer-Meisterschaft. (B-Liga-SM).

4) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Ein Alternate, welcher während des Spiels eingewechselt wird, übernimmt den Besenkopf des Spielers, der das Spielfeld verlässt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus mögliche Zusatzends).

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können. Allfällige Zusatzends sind ebenfalls zügig zu spielen.

3) Das nächste End ist nach Beendigung des letzten Ends, unverzüglich zu beginnen. Ausnahme bei Spielhälfte.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 1 persönliches Time-Out. Pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) ~~Time-Outs können~~ Das Time-Out kann sowohl vom Team als auch vom Coach genommen werden, sofern die Zeit seines Teams läuft.

3) Der Coach auf der Coach Bench ***darf*** dem Team das Time-Out vorschlagen. Das Coach-Time-Out muss von den Spielern auf dem Eis mittels T-Zeichen bestätigt werden. Erfolgt keine Bestätigung durch einen Spieler auf dem Eis, findet kein Time-Out statt.

4) Der Vorschlag des Coaches muss mittels T-Zeichen an die Spieler erfolgen. Andere Zeichengebung oder das Klopfen an die Scheibe ist nicht erlaubt.

5) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

6) Während eines Time-Outs ist es beiden Teams gestattet, sich mit einer Person von der Coach Bench zu beraten. D.h. auch der gegnerische Coach darf im gleichen Zeitraum den Spielbereich betreten und sich mit seinem Team beraten. Die Zeitmessung orientiert sich aber am Team, welches das Time-Out verlangt hat.

7) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, gelten als NULL.
Das Maximum wird mit 185,4 cm gewertet.

3) Es gilt die Mindestanzahl zu spielender LS-Steine pro Spieler gemäss dem Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.9 **SWISS**CURLING **Finalrunde Schweizer Meisterschaft (B-Liga SM)**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Teams, welche sich in der vorangehenden Nachwuchs B-Liga auf den Rängen 1 - 4 klassiert haben.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Die B-Liga SM wird mit 4 Mannschaften ausgetragen.

2) Unter den teilnehmenden Teams wird eine einfache Round Robin gespielt.

3) Die Spiele werden wie folgt gewertet:
Sieg 3 Punkte; Unentschieden nach gewonnenem Zusatzend 2 Punkte, Unentschieden nach verlorenem Zusatzend 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte.

4) Finalspiel 1: Rang 1 vs. Rang 2: Der Sieger ist B-Liga Schweizermeister.

5) Finalspiel 2: Rang 3 vs. Rang 4: Der Sieger platziert sich auf Rang 3.

6) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Ein Alternate, welcher während des Spiels eingewechselt wird, übernimmt den Besenkopf des Spielers, der das Spielfeld verlässt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus mögliche Zusatzends).

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können. Allfällige Zusatzends sind ebenfalls zügig zu spielen.

3) Das nächste End ist nach Beendigung des letzten Ends unverzüglich zu beginnen. Ausnahme bei Spielhälfte.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 1 persönliches Time-Out, pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) ~~Time-Outs können~~ Das Time-Out kann sowohl vom Team als auch vom Coach genommen werden, sofern die Zeit seines Teams läuft.

3) Der Coach auf der Coach Bench ***darf*** dem Team das Time-Out vorschlagen. Das Coach-Time-Out muss von den Spielern auf dem Eis mittels T-Zeichen bestätigt werden. Erfolgt keine Bestätigung durch einen Spieler auf dem Eis, findet kein Time-Out statt.

4) Der Vorschlag des Coaches muss mittels T-Zeichen an die Spieler erfolgen. Andere Zeichengebung oder das Klopfen an die Scheibe ist nicht erlaubt.

5) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

6) Während eines Time-Outs ist es beiden Teams gestattet, sich mit einer Person von der Coach Bench zu beraten. D.h. auch der gegnerische Coach darf im gleichen Zeitraum den Spielbereich betreten und sich mit seinem Team beraten. Die Zeitmessung orientiert sich aber am Team, welches das Time-Out verlangt hat.

7) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Dasjenige Team, welches in der vorangehenden Nachwuchs B-Liga besser klassiert war, erhält bei sämtlichen Round Robin-Spielen die Wahl des letzten Steines oder der Steinfarbe.

3) LSD werden in der Round Robin reglementskonform nach jedem Einspielen gespielt. Die gespielten LSD ~~gelten während der Round Robin~~ werden zur Ermittlung des DSC benötigt.

4) Es gilt die Mindestanzahl zu spielender LSD-Steine pro Spieler gemäss dem Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8.

5) Pro Spieler dürfen maximal 2 LSD gespielt werden, einer im Uhrzeiger- und einer im Gegenuhrzeigersinn.

6) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, gelten als NULL.
Das Maximum wird mit 185,4 cm gewertet.

7) Für die Finalspiele 1 - 2 resp. 3 - 4 kann das aus der vorangegangen Round Robin besser klassierte Team den Hammer oder die Steinfarbe wählen. Wird der Hammer gewählt, fällt die Wahl der Steinfarbe dem anderen Team zu. Das Team, welches den Hammer gewählt hat, beginnt mit dem Einspielen.

8) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Nach der einfachen Round Robin wird eine Gesamtrangliste erstellt. Bei Punktgleichheit mehrerer Teams entscheidet der DSC.

2) Siege der Direktbegegnungen werden für die Klassierung nicht gewertet.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.10 **SWISS**CURLING **Nachwuchs Qualifikationsspiele B/C-Liga**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Nachwuchsteams, welche sich in der Vorjahres-B-Meisterschaft auf den Rängen 8 – 10 resp. an der Vorjahres-C-Schweizer-Meisterschaft auf den Rängen 1 - 3 klassiert haben.

2) Stehen weitere freie Plätze zur Verfügung, rutscht das 4.-klassierte Team der letztjährigen Schweizermeisterschaften nach. Weitere Plätze werden auf der Basis der Vorjahres-C-Liga-Ranglisten Ost und West vergeben (Gruppendritte, -vierte etc.). Bei einer ungeraden Anzahl freier Plätze und gleicher Platzierung in den Gruppen der Vorsaison wird der Quotient Punkte/Spiele für die Vergabe angewendet; danach der DSC.

3) Zugelassen sind reine Juniorinnen- resp. Juniorenteams.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Die Qualifikationsspiele B-/C-Liga werden mit 6 Mannschaften ausgetragen.

2) Unter den teilnehmenden Teams wird eine einfache Round Robin gespielt.

3) Die Ränge 1 - 3 qualifizieren sich für die Nachwuchs B-Liga.

4) Die Ränge 4 – 6 qualifizieren sich für die Nachwuchs C-Liga.

5) Sollten mehr oder weniger als 3 Aufstiegsplätze zur Verfügung stehen, qualifizieren sich gleich viele Teams wie freie Plätze in der Nachwuchs B-Liga verfügbar sind.

6) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Ein Alternate, welcher während des Spiels eingewechselt wird, übernimmt den Besenkopf des Spielers, der das Spielfeld verlässt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus mögliche Zusatzends).

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können. Allfällige Zusatzends sind ebenfalls zügig zu spielen.

3) Das nächste End ist nach Beendigung des letzten Ends unverzüglich zu beginnen. Ausnahme bei Spielhälfte.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 1 persönliches Time-Out. Pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) ~~Time-Outs können~~ Das Time-Out kann sowohl vom Team als auch vom Coach genommen werden, sofern die Zeit seines Teams läuft.

3) Der Coach auf der Coach Bench ***darf*** dem Team das Time-Out vorschlagen. Das Coach-Time-Out muss von den Spielern auf dem Eis mittels T-Zeichen bestätigt werden. Erfolgt keine Bestätigung durch einen Spieler auf dem Eis, findet kein Time-Out statt.

4) Der Vorschlag des Coaches muss mittels T-Zeichen an die Spieler erfolgen. Andere Zeichengebung oder das Klopfen an die Scheibe ist nicht erlaubt.

5) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

6) Während eines Time-Outs ist es beiden Teams gestattet, sich mit einer Person von der Coach Bench zu beraten. D.h. auch der gegnerische Coach darf im gleichen Zeitraum den Spielbereich betreten und sich mit seinem Team beraten. Die Zeitmessung orientiert sich aber am Team, welches das Time-Out verlangt hat.

7) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, gelten als NULL.
Das Maximum wird mit 185,4 cm gewertet.

3) Es gilt die Mindestanzahl zu spielender LS-Steine pro Spieler gemäss dem Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.11 **SWISS**CURLING **Nachwuchs C-Liga**

(i) Teilnahme

Teilnahmeberechtigt sind Nachwuchsteams, welche sich über die B-/C-Quali für die C-Liga qualifiziert haben. Teilnahmeberechtigt sind zudem Nachwuchsteams, welche für die Vorjahres-C-Meisterschaft gemeldet waren, sowie Teams, welche neu in der C-Liga spielen wollen. Diese werden nur berücksichtigt, falls genügend freie Plätze vorhanden sind. Ansonsten erfolgt der Einstieg über den Breitensport U-15 resp. U-21.

1) Bei einem Juniorenteam darf pro Spiel max. 1 Juniorin, bei einem Juniorinnenteam max. 1 Junior eingesetzt werden.

2) Die Anzahl der angemeldeten Spieler pro Team ist auf 6 limitiert.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Die C-Liga wird in 2 Gruppen mit je maximal 8 Teams gespielt (West / Ost).

2) Die Ränge 1 + 2 je Gruppe qualifizieren sich für die Finalrunde der Schweizer-Meisterschaft (C-Liga SM).

3) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Ein Alternate, welcher während des Spiels eingewechselt wird, übernimmt den Besenkopf des Spielers, der das Spielfeld verlässt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus 1 Zusatzend).

2) Ist der Spielstand nach dem letzten gespielten End unentschieden, wird maximal 1 Zusatzend gespielt. Gibt es auch nach dem Zusatzend keinen Sieger, so gewinnt dasjenige Team die Begegnung, welches im Zusatzend nicht den letzten Stein hatte.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können. Das Zusatzend ist ebenfalls zügig zu spielen.

3) Das nächste End ist nach Beendigung des letzten Ends unverzüglich zu beginnen aufzunehmen. Ausnahme bei Spielhälfte.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 2 persönliche Time-Outs. Pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) ~~Diese~~ Die Time-Outs können sowohl vom Team als auch vom Coach genommen werden, sofern die Zeit seines Teams läuft.

3) Der Coach auf der Coach Bench ***darf*** dem Team das Time-Out vorschlagen. Das Coach-Time-Out muss von den Spielern auf dem Eis mittels T-Zeichen bestätigt werden. Erfolgt keine Bestätigung durch einen Spieler auf dem Eis, findet kein Time-Out statt.

4) Der Vorschlag des Coaches muss mittels T-Zeichen an die Spieler erfolgen. Andere Zeichengebung oder das Klopfen an die Scheibe ist nicht erlaubt.

5) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

6) Während eines Time-Outs ist es beiden Teams gestattet, sich mit einer Person von der Coach Bench zu beraten. D.h. auch der gegnerische Coach darf im gleichen Zeitraum den Spielbereich betreten und sich mit seinem Team beraten. Die Zeitmessung orientiert sich aber am Team, welches das Time-Out verlangt hat.

7) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, gelten als NULL.
Das Maximum wird mit 185,4 cm gewertet.

3) Die 2 zu spielenden LSD.Steine (UZ und GUZ) können von jedem beliebigen Spieler gespielt werden. Es gibt keine Mindestanzahl pro Spielerposition. Die beiden LSD-Steine pro Spiel dürfen nicht vom selben Spieler gespielt werden.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Es gibt keine Absteiger in den Breitensport U-15 resp. U-21.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement SWISSCURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.12 **SWISS**CURLING **Finalrunde Schweizer Meisterschaft (C-Liga SM)**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Teams, welche sich in der vorangehenden Nachwuchs C-Liga West resp. Ost auf den Rängen 1 + 2 klassiert haben.

2) Die C-Liga SM wird mit mindestens 4 Mannschaften ausgetragen.

3) Bei einem Juniorenteam darf pro Spiel max. 1 Juniorin, bei einem Juniorinnenteam max. .1 Junior eingesetzt werden.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Unter den teilnehmenden Teams wird eine einfache Round Robin gespielt

2) Die Spiele werden wie folgt gewertet:
Sieg 3 Punkte; Unentschieden nach gewonnenem Zusatzend 2 Punkte, Unentschieden nach verlorenem Zusatzend 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte.

3) Finalspiel 1: Rang 1 vs. Rang 2: Der Sieger ist C-Liga Schweizermeister.

4) Finalspiel 2: Rang 3 vs. Rang 4: Der Sieger platziert sich auf Rang 3.

5) Werden mehr als 4 Juniorinnen- resp. Juniorenteams zur SM zugelassen, wird von **SWISS**CURLING ein spezieller Modus kommuniziert.

6) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Ein Alternate, welcher während des Spiels eingewechselt wird, übernimmt den Besenkopf des Spielers, der das Spielfeld verlässt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice.

1) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele werden über 8 Ends gespielt (plus 1 Zusatzend).

2) Ist der Spielstand nach dem letzten gespielten End unentschieden, wird maximal 1 Zusatzend gespielt. Gibt es auch nach dem Zusatzend keinen Sieger, so gewinnt dasjenige Team die Begegnung, welches im Zusatzend nicht den letzten Stein hatte.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können Das allfällige Zusatzend ist ebenfalls zügig zu spielen.

3) Das nächste End ist nach Beendigung des letzten Ends unverzüglich zu beginnen aufzunehmen. Ausnahme ist die Spielhälfte.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 2 persönliche Time-Outs. Pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) ~~Diese~~ Die Time-Outs können sowohl vom Team als auch vom Coach genommen werden, sofern die Zeit seines Teams läuft.

3) Der Coach auf der Coach Bench ***darf*** dem Team das Time-Out vorschlagen. Das Coach-Time-Out muss von den Spielern auf dem Eis, mittels T-Zeichen bestätigt werden. Erfolgt keine Bestätigung durch einen Spieler auf dem Eis, findet kein Time-Out statt.

4) Der Vorschlag des Coaches muss mittels T-Zeichen an die Spieler erfolgen. Andere Zeichengebung oder das Klopfen an die Scheibe ist nicht erlaubt.

5) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

6) Während eines Time-Outs ist es beiden Teams gestattet, sich mit einer Person von der Coach Bench zu beraten. D.h. auch der gegnerische Coach darf im gleichen Zeitraum den Spielbereich betreten und sich mit seinem Team beraten. Die Zeitmessung orientiert sich aber am Team, welches das Time-Out verlangt hat.

7) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. ~~Die restlichen~~ Das restliche Einspielen in der Round Robin ~~erfolgen~~ erfolgt gemäss Spielplan.

2) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, gelten als NULL.
Das Maximum wird mit 185,4 cm gewertet.

3) Die 2 zu spielenden LSD-Steine (UZ und GUZ) können von jedem beliebigen Spieler gespielt werden. Es gibt keine Mindestanzahl pro Spielerposition. Die beiden LSD-Steine pro Spiel dürfen nicht vom selben Spieler gespielt werden.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Nach der einfachen Round Robin wird eine Gesamtrangliste erstellt. Bei Punktgleichheit mehrerer Teams entscheidet der DSC.

2) Siege der Direktbegegnungen werden für die Klassierung nicht gewertet.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.13 **SWISS**CURLING **"Breitensport U-15" (U-15)**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind alle Nachwuchsteams, welche sich nicht für die Nachwuchsmeisterschaften der A-, B- und C-Liga qualifiziert resp. alle neuformierten Teams, welche sich termingerecht angemeldet haben. Spielberechtigt sind Jugendliche, welche im Jahr des Starts der Meisterschaft das 15. Lebensjahr noch nicht absolviert haben. Der genaue Anmeldeschluss wird durch **SWISS**CURLING festgelegt.

2) Die Teams sind gemischt und können frei zusammengesetzt werden ~~(analog Cherry Rockers)~~.

3) Die Anzahl der angemeldeten Spieler pro Team ist nicht limitiert.

4) Cherry-Rockers sind im Breitensport U-15 spielberechtigt.

5) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Der Breitensport U-15 wird in regionalen Gruppen (West, Zentral und Ost) ausgetragen.

2) Die Anzahl Teams in den einzelnen Gruppen sowie der detaillierte Modus wird von **SWISS**CURLING nach Eingang aller Anmeldungen festgelegt.

3) Nach 2 gespielten Ends werden die Positionen der Spieler im Rotationsprinzip getauscht:
Nr. 1 rückt auf Nr. 2, Nr. 2 rückt auf Nr. 3, Nr. 3 rückt auf Nr. 4 und Skip, Nr. 4 rückt auf Nr. 1 usw.

4) Wertung der Spiele: Sieg 3 Punkte; Unentschieden nach gewonnenem Steinspiel 2 Punkte, Unentschieden nach verlorenen Steinspiel 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte

5) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Mit Ausnahme, dass Haarbesen verboten sind, gibt es keine Auflagen.

2) Die Teams sind nicht verpflichtet, einheitliche Kleidung zu tragen. Es wäre jedoch wünschenswert, wenn die Teamzugehörigkeit erkennbar ist.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Es findet kein Einspielen statt. Das Recht des letzten Steins wird mittels Toss ermittelt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele gehen über 6 Ends ohne Zusatzend.

2) Ist der Spielstand nach dem letzten gespielten End unentschieden, werden pro Team 2 Steine vom Away- zum Homeend gespielt, gemessen und

addiert (Handle frei wählbar). Die beiden Steine müssen von zwei unterschiedlichen Spielern gespielt werden. Dasjenige Team mit dem besseren Resultat der beiden gespielten Steine erhält 2 Punkte, das andere 1 Punkt. Sollte nach dem ersten Steinspiel kein Stein im Haus liegen, wird das Steinspiel so lange wiederholt, bis ein gültiges Resultat vorliegt.

3) Dasjenige Team, welches das letzte End geschrieben hat, beginnt mit dem Steinspiel.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 90 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 6 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können.

3) Nach 3 Ends gibt es ein Midgame-Timeout von 5 Min.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit Anrecht auf 1 Time-Out. Dieses kann sowohl vom Team als auch vom Coach genommen werden, sofern sein Team den nächsten Stein spielt.

2) Der Coach auf der Coach Bench ***darf*** dem Team das Time-Out vorschlagen. Das Coach-Time-Out muss von den Spielern auf dem Eis, mittels T-Zeichen bestätigt werden. Erfolgt keine Bestätigung durch einen Spieler auf dem Eis, findet kein Time-Out statt.

3) Der Vorschlag des Coaches muss mittels T-Zeichen an die Spieler erfolgen. Andere Zeichengebung oder das Klopfen an die Scheibe ist nicht erlaubt.

4) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

5) Während eines Time-Outs ist es beiden Teams gestattet, sich mit einer Person von der Coach Bench zu beraten. D.h. auch der gegnerische Coach darf im gleichen Zeitraum den Spielbereich betreten und sich mit seinem Team beraten. Die Zeitmessung orientiert sich aber nach dem Team, welches das Time-Out verlangt hat.

6) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Es werden keine LSD gespielt. Das Recht des letzten Steins resp. der Wahl der Steinfarbe wird zu Beginn des Spiels mittels Toss ermittelt.

2) Wird eine geschlossene Finalrunde gespielt, kann das in der Gesamtrangliste besser klassierte Team in diesem Spiel den Hammer oder die Steinfarbe wählen.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Nach erspielten Punkten gemäss kommuniziertem Modus.

2) Bei Punktgleichheit gelten die Direktbegegnungen. Kann dabei keine differenzierte Klassierung gemacht werden, wird dasjenige Team ranghöher klassiert, welches die höhere Anzahl an 3-Punktesiegen aufweist. Sollte auch dies keine klare Klassierung bringen, wird die höhere Anzahl an geschriebenen Steinen für die endgültige Rangierung herangezogen.

3) Nach der ordentlichen Round Robin kann eine zusätzliche geschlossene Klassierungsrunde gespielt werden. Steinzuteilung siehe (viii).

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement SWISSCURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.14 **SWISS**CURLING **"Breitensport U-21" (U-21)**

(i) Teilnahme

1) Teilnahmeberechtigt sind Nachwuchsteams und Athleten, welche nicht in einer Stammformation der Nachwuchsmeisterschaften der A-, B- und C-Liga spielen und sich termingerecht angemeldet haben. Spielberechtigt sind Jugendliche, welche im Jahr des Starts der Meisterschaft das 21. Lebensjahr noch nicht absolviert haben. Der genaue Anmeldeschluss wird durch **SWISS**CURLING festgelegt.

2) Die Teams sind gemischt und können frei zusammengesetzt werden.

3) Gegen unten gibt es keine Altersbeschränkung.

4) Die Anzahl der angemeldeten Spieler pro Team ist nicht limitiert.

5) Einzelne Spieler dürfen 1x in den Ligen A-C als Alternate an einem Liga- oder SM-Wochenende, pro Saison nur in einem Team eingesetzt werden.

6) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Breitensport U-21 wird, soweit möglich, in regionalen Gruppen (West, Zentral und Ost) ausgetragen.

2) Die Anzahl Teams in den einzelnen Gruppen sowie der detaillierte Modus wird von **SWISS**CURLING nach Eingang aller Anmeldungen festgelegt.

3) Eine nationale Finalrunde Breitensport U-21 kann je nach Anzahl angemeldeter Teams zusätzlich durch **SWISS**CURLING organisiert werden. Infos dazu folgen nach Eingang aller Anmeldungen.

4) Wertung der Spiele: Sieg 3 Punkte; Unentschieden nach gewonnenem Steinspiel 2 Punkte, Unentschieden nach verlorenen Steinspiel 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte.

5) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Mit Ausnahme, dass Haarbesen verboten sind, gibt es keine Auflagen

2) Die Teams sind nicht verpflichtet einheitliche Kleidung zu tragen, es wäre jedoch wünschenswert, wenn die Teamzugehörigkeit erkennbar ist.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Es findet kein Einspielen statt. Das Recht des letzten Steins wird mittels Toss ermittelt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele gehen über 8 Ends ohne Zusatzend.

2) Ist der Spielstand nach dem letzten gespielten End unentschieden, werden pro Team 2 Steine vom Away- zum Homeend gespielt, gemessen und addiert (Handle frei wählbar). Die beiden Steine müssen von zwei unterschiedlichen Spielern gespielt werden. Dasjenige Team mit dem besseren Resultat erhält 2 Punkte, das andere 1 Punkt. Sollte nach dem ersten Steinspiel kein Stein im Haus liegen, wird das Steinspiel so lange wiederholt, bis ein gültiges Resultat vorliegt

3) Dasjenige Team, welches das letzte End geschrieben hat, beginnt mit dem Steinspiel.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können.

3) Nach 4 Ends gibt es ein Midgame-Timeout von 5 min.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat pro Spiel Anrecht auf 1 Time-Out. Dieses kann nur vom Team genommen werden, sofern das Team den nächsten Stein spielt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Das Recht des letzten Steins resp. der Wahl der Steinfarbe wird zu Beginn des Spiels mittels Toss ermittelt.

2) Nach Beendigung des 1. Spiels ~~werden~~ wird von jedem Spieler 1 LSD vom Away- zum Homeend gespielt. Das Handle ist frei wählbar. Die vier Resultate werden addiert und zur Rangierung gemäss (ix) herangezogen.

3) Wird eine geschlossene Finalrunde gespielt, kann das in der Gesamtrangliste besser klassierte Team in diesem Spiel den Hammer oder die Steinfarbe wählen.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Nach erspielten Punkten gemäss kommuniziertem Modus.

2) Bei Punktgleichheit nach der Round-Robin gelten die Direktbegegnungen.

3) Kann dabei keine differenzierte Klassierung gemacht werden, wird dasjenige Team ranghöher klassiert, welches die höhere Anzahl an 3-Punktesiege aufweist.

4) Sollte auch dies keine klare Klassierung bringen, wird das LSD-Resultat der 4 gespielten Steine nach der ersten Runde herangezogen (viii).

5) Nach der ordentlichen Round Robin kann eine zusätzliche geschlossene Klassierungsrunde gespielt werden. Steinzuteilung siehe (viii).

6) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.15 **SWISS**CURLING **Cherry Rocker Schweizer Meisterschaft (Cherry SM)**

(i) Teilnahme

1) Die Cherry SM wird mit allen termingerecht angemeldeten Teams ausgetragen. Der genaue Anmeldeschluss wird durch **SWISS**CURLING festgelegt.

2) Die Anzahl der angemeldeten Spieler pro Team ist nicht limitiert.

3) Die Teams sind gemischt und können frei zusammengesetzt werden.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Der Modus wird von **SWISS**CURLING auf Grund der Anzahl angemeldeter Teams festgelegt.

2) Die Partien werden im System Schenkel gewertet (Punkt/End/Stein).

3) Ein Forfait-Sieg eines Teams im System Schenkel wird mit 2 Punkten / 2 Ends / 4 Steinen gewertet.

4) Endet ein Platzierungsspiel unentschieden, werden pro Team zwei Steine vom Away- zum Homeend gespielt, gemessen und addiert. Die beiden Steine müssen von zwei unterschiedlichen Spielern gespielt werden (Handle frei wählbar). Dasjenige Team mit dem besseren Resultat, wird besser klassiert. Sollte nach dem ersten Steinspiel kein Stein im Haus liegen, wird das Steinspiel so lange wiederholt, bis ein gültiges Resultat vorliegt.

5) Dasjenige Team, welches das letzte End geschrieben hat, beginnt mit dem Steinspiel.

6) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Mit Ausnahme, dass Haarbesen verboten sind, gibt es keine Auflagen.

2) Die Teams sind nicht verpflichtet einheitliche Kleidung zu tragen, es wäre jedoch wünschenswert, wenn die Teamzugehörigkeit erkennbar ist.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Es findet kein Einspielen statt. Das Recht des letzten Steins wird mittels Toss ermittelt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Die Spiele gehen über 4 End. Es wird kein Zusatzend gespielt.

2) Es gibt kein Midgame-Timeout.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 60 Minuten. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Alle 4 Ends werden ohne Pause durchgespielt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat pro Spiel Anrecht auf 1 Time-Out. Dieses kann sowohl vom Team als auch vom Coach genommen werden, sofern sein Team den nächsten Stein spielt.

2) Der Coach auf der Coach Bench ***darf*** dem Team das Time-Out vorschlagen. Das Coach-Time-Out muss von den Spielern auf dem Eis mittels T-Zeichen bestätigt werden. Erfolgt keine Bestätigung durch einen Spieler auf dem Eis, findet kein Time-Out statt.

3) Der Vorschlag des Coaches muss mittels T-Zeichen an die Spieler erfolgen. Andere Zeichengebung oder das Klopfen an die Scheibe ist nicht erlaubt.

4) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle, dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

5) Während eines Time-Outs ist es beiden Teams gestattet, sich mit einer Person von der Coach Bench zu beraten. D.h. auch der gegnerische Coach darf im gleichen Zeitraum den Spielbereich betreten und sich mit seinem Team beraten. Die Zeitmessung orientiert sich aber nach dem Team, welches das Time-Out verlangt hat.

6) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Es werden keine LSD gespielt. Das Recht des letzten Steins resp. der Wahl der Steinfarbe wird zu Beginn des Spiels mittels Toss ermittelt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Gemäss kommuniziertem Modus

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.16 **SWISS**CURLING **Nachwuchs Mixed-Doubles Schweizer Meisterschaft U-18~~/U-21~~ (MD SM U-18)**

(i) Teilnahme

1) Die MD SM wird mit max. ~~32~~ 24 Teams ausgetragen. Wird die von **SWISS**CURLING festgelegte Anzahl Teams vor Anmeldeschluss erreicht, werden die übrigen Teams, in der Reihenfolge der Anmeldung, auf eine Warteliste gesetzt.

2) **SWISS**CURLING kann die Anzahl Teams auf weniger als ~~32~~ 24 Teams beschränken. Dies ist von der Hallengrösse resp. der Anzahl Rinks abhängig.

3) Spielberechtigt für die U-~~21~~18-Meisterschaften sind Teilnehmer, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode ~~**das 21. Altersjahr, für die U-18 Meisterschaften diejenigen, welche**~~ **das 18. Altersjahr** noch nicht vollendet haben.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Der Modus wird von **SWISS**CURLING zu einem festgelegten Termin auf Grund der Anzahl angemeldeter Teams und den zur Verfügung stehenden Rinks am Spielort festgelegt.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

3) Abweichend müssen die Teams nicht zwingend die gleiche Kleidung tragen, jedoch sollte, wenn möglich, die Teamzugehörigkeit erkennbar sein.

(iv) Pre-Game Practice

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Die Spielzeit beträgt 90 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit-Anrecht auf 1 persönliches Time-Out. Pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. Das restliche Einspielen in der Round Robin erfolgt gemäss Spielplan.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

2.17 **SWISS**CURLING **Nachwuchs Mixed-Doubles Schweizer Meisterschaft U-21 (MD SM U-21)**

(i) Teilnahme

1) Die MD SM wird mit max. 24 Teams ausgetragen. Wird die von **SWISS**CURLING festgelegte Anzahl Teams vor Anmeldeschluss erreicht, werden die übrigen Teams, in der Reihenfolge der Anmeldung, auf eine Warteliste gesetzt.

2) **SWISS**CURLING kann die Anzahl Teams auf weniger als 24 Teams beschränken. Dies ist von der Hallengrösse resp. der Anzahl Rinks abhängig.

3) Spielberechtigt für die U-21-Meisterschaften sind Teilnehmer, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode **das 21. Altersjahr** noch nicht vollendet haben.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Der Modus wird von **SWISS**CURLING zu einem festgelegten Termin auf Grund der Anzahl angemeldeter Teams und den zur Verfügung stehenden Rinks am Spielort festgelegt.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

3) Abweichend müssen die Teams nicht zwingend die gleiche Kleidung tragen, jedoch sollte, wenn möglich, die Teamzugehörigkeit erkennbar sein.

(iv) Pre-Game Practice

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Die Spielzeit beträgt 90 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

3) Spätestens ab den Halbfinals wird mit Thinking Time gespielt.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit-Anrecht auf 1 persönliches Time-Out. Pro Zusatzend auf 1 Time-Out.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. Das restliche Einspielen in der Round Robin erfolgt gemäss Spielplan.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Gemäss kommuniziertem Modus durch **SWISS**CURLING

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

(xi) Kommunikation

1) 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.

2.18 **SWISS**CURLING **Schweizer Cup Nachwuchs (CH-Cup)**

(i) Teilnahme

1) Die Anzahl spielberechtige Teams ist abhängig vom Spielort und den zur Verfügung stehenden Rinks.

2) Wird die von **SWISS**CURLING festgelegte Anzahl Teams vor Anmeldeschluss erreicht, werden die übrigen Teams, in der Reihenfolge der Anmeldung, auf eine Warteliste gesetzt.

3) Spielberechtigt sind Teilnehmer, die am 30. Juni im Jahr des Starts der nächsten Meisterschaftsperiode **das 21. Altersjahr** noch nicht vollendet haben.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C2

(ii) Spielverfahren

1) Gemäss kommuniziertem Modus

2) Die No-Tick-Rule wird nicht angewendet.

(iii) Bekleidung und Ausrüstung

1) Die Besen werden nicht markiert, die eingesetzten Besenkissen müssen zwingend den WCF-Spezifikationen entsprechen. Sie dürfen während des Spiels nicht gewechselt werden.

2) Ein Alternate, welcher während des Spiels eingewechselt wird, übernimmt den Besenkopf des Spielers, der das Spielfeld verlässt.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C3

(iv) Pre-Game Practice

1) Die Kommunikation durch Coach sowie Ersatzspieler mit ihrem Team ist während dem LSD nicht gestattet. Zwischen den beiden LSD-Steinen ist die Kommunikation erlaubt.

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C4

(v) Länge der Spiele

1) Gemäss kommuniziertem Modus

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C5

(vi) Spielzeit

1) Die Spielzeit beträgt 125 Min. Passiert der letzte Stein die vordere T-Line vor Ablauf der vorgegebenen Zeit, darf das nächste End begonnen werden.

2) Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle 8 Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C6

(vii) Team Time-Outs / Technische Time-Outs

1) Jedes Team hat innerhalb der effektiven Spielzeit-Anrecht auf 1 persönliches Time-Out.

2) Das von einem Team bezogene Time-Out ist vor Betreten der Halle dem Spielleiter klar zu kommunizieren.

3) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C7

(viii) Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD)

1) Bei ungerader Anzahl Spiele wird das Erst- und Zweiteinspielen einer vorher kommunizierten Runde durch die Spielleitung mittels Toss ermittelt. Die Zuteilung der Steinfarbe bleibt gemäss dem offiziellen Spielplan bestehen. Das restliche Einspielen in der Round Robin erfolgt gemäss Spielplan.

2) Es muss kein Minium an LSD-Steinen pro Spieler gespielt werden. Die beiden LSD (UZ/GUZ) sind von 2 verschiedenen Spielern zu spielen.

3) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, gelten als NULL.
Das Maximum wird mit 185,4 cm gewertet.

4) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C8

(ix) Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

1) Gemäss kommuniziertem Modus

2) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C9

(x) Umpires

1) Es gilt das Reglement **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Nachwuchs, C10

3 Weltmeisterschaften (WM)

3.1 Der Schweizer Vertreter an der Weltmeisterschaft der Kategorie Nachwuchs wird an der Finalrunde Schweizer Meisterschaft (A-Liga SM und MD SM U-21) ermittelt.

3.2 Der Sieger der Finalrunde Schweizer Meisterschaft (A-Liga SM) ist für die WM-Teilnahme vorselektioniert. Ein Verzicht ist dem Chef Nachwuchs innerhalb von 3 Wochen nach dem Titelgewinn schriftlich mitzuteilen.

3.3 Werden die Finalwochenenden der Schweizermeisterschaften vom Team, welches die SM gewinnt, ausschliesslich zu dritt gespielt, entscheidet die Sportkommission Nachwuchs im Nachgang zum Event, ob das Team für die WM vorselektioniert wird.

3.4 Der Sieger der Mixed Doubles U-21 Schweizer Meisterschaft ist für die WM-Teilnahme vorselektioniert. Ein Verzicht ist dem Chef Nachwuchs innerhalb von 3 Wochen nach dem Titelgewinn schriftlich mitzuteilen.
~~Falls ein Angebot existiert, ist der Sieger der Mixed Doubles U-18 Schweizer Meisterschaft für die Teilnahme an diesem Turnier vorselektioniert. Ein Verzicht ist dem Chef Nachwuchs innerhalb von 3 Wochen nach dem Titelgewinn schriftlich mitzuteilen.~~
Existiert eine gute Alternative unterstützt SWISSCURLING das siegreiche Team der U-18 Schweizer Meisterschaft bei der Teilnahme an diesem Turnier. Die Teilnahme erfolgt nach Absprache des Teams mit dem Chef Nachwuchs.

3.5 Über die definitive WM-Selektion entscheidet in jedem Falle die Sportkommission Nachwuchs von **SWISS**CURLING.

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