SWISSCURLING

WETTKAMPFREGLEMENT BREITENSPORT

21. Oktober 2026

Inhalt

C1 Allgemein 3
C2 Teilnehmende Teams 4
C3 Bekleidung und Ausrüstung 6
C4 Pre-Game Practice 6
C5 Länge der Spiele 6
C6 Spielzeit 7
C7 Team Time-Outs / Technische Time-Outs 8
C8 Steinzuteilung / Last Stone Draw (LSD) 8
C9 Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC) 11
C10 Umpires 13
C11 Rechtswege 14
Inkraftsetzung 17

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 Breitensport-Meisterschaften von **SWISS**CURLING. Individuelle Regelungen werden bei den Bestimmungen der jeweiligen Meisterschaften (Reglement für Meisterschaften und Qualifikationen Breitensport) festgelegt.

(c) Nicht anwendbar

(d) Die Spielsysteme der verschiedenen Meisterschaften und Qualifikationen werden bei den einzelnen Meisterschaften festgelegt.

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

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

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

(h) Das **SWISS**CURLING Wettkampfreglement Breitensport 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 Breitensport genau festgelegt.

C2 Teilnehmende Teams

(a) Jedes Team wird mit einem eindeutigen Namen bezeichnet, der den Namen des Clubs beinhalten muss. Die vollständige Namensgebung wird im Werbereglement präzisiert. Der im Rahmen einer Anmeldung zu einer Meisterschaft oder Ausscheidung festgelegte Team Name gilt von **SWISS**CURLING als genehmigt, wenn er nicht innerhalb einer festgelegten Frist abgelehnt wird.

(b) Für die Anmeldung teilnehmender Teams gelten die folgenden Regeln:

(i) Die Teams melden ihre Teilnahme bis zu einem von **SWISS**CURLING festgelegten Stichtag in elektronischer Form an. Mit der Anmeldung sind 4 Stammspieler (2 für Mixed Doubles) zu melden.

(ii) 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 Geschäftsstelle ist nicht zulässig und wird geahndet.

(iii) Das Nenngeld für die Teilnahme an allen Ausscheidungen und Meisterschaften ist jeweils bis zur angegebenen Frist an **SWISS**CURLING zu überweisen.

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

(v) 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) Spielberechtigt sind Mitglieder von **SWISS**CURLING, welche im Besitz einer Membercard sind.

(ii) Während der gesamten Saison dürfen pro Team insgesamt vier Stammspieler und zwei Ersatzspieler eingesetzt werden. Im Mixed dürfen 4 Stammspieler eingesetzt werden, es gibt keinen Ersatz. Im Mixed Doubles dürfen zwei Stammspieler eingesetzt werden, es gibt keine Ersatzspieler. In ausserordentlichen ~~aussergewöhnlichen~~ Fällen und auf Antrag bei der Geschäftsstelle von **SWISS**CURLING können zusätzliche Ersatzspieler bewilligt werden.

(iii) Die nach C2(b) gemeldeten Spieler gelten für die gesamte Meisterschaft als gemeldet. Ein zusätzlicher Ersatzspieler oder Coach kann jeweils bis zum Beginn eines Spiels, an dem er zum ersten Mal eingesetzt werden soll, bei der Spielleitung gemeldet werden.

(iv) Einmal gemeldete und auf einem Teilnehmerverzeichnis offiziell eingetragene Spieler und Coaches gelten als eingesetzt, selbst wenn sie kein Spiel bestritten haben. Sie können nachträglich nicht mehr gestrichen und in einem anderen Team eingesetzt werden.

(v) Coaches, welche keine Membercard von SWISSCURLING besitzen, können eine von SWISSCURLING bezeichnete Membercard lösen.

(vi) ~~Es müssen nur die~~ Membercards von Spielern oder Coaches, welche nachträglich ins Team kommen, müssen durch die Spielleitung im Webmembership von

Swisscurling vor dem ersten Einsatz kontrolliert werden. ~~abgegeben werden, welche neu ins Team kommen, und noch nicht im Extranet eingetragen sind.~~

(d) ~~Nicht anwendbar~~

(e) ~~Nicht anwendbar~~

(f) ~~Nicht anwendbar~~

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

(e) ~~Nicht anwendbar~~

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

(f) Nicht anwendbar

(g) Ein Team muss eine Ausscheidung oder Meisterschaft mit vier spielenden Spielern (zwei für Mixed Doubles) beginnen. Beginnt ein Team eine Ausscheidung oder Meisterschaft nicht mit vier qualifizierten Spielern, verliert es jedes Spiel forfait, bis es ein Spiel mit vier qualifizierten Spielern beginnen kann. In einer ausserordentlichen ~~aussergewöhnlichen~~ Situation und nur mit Einwilligung des Spielleiters, darf ein Team eine Meisterschaft mit nur drei Spielern beginnen.

(h) Wenn ein Spiel im Gange ist, ist es einem Coach, einem Ersatzspieler und allen anderen Teammitgliedern untersagt, mit dem spielenden Team zu kommunizieren oder sich im Field of Play aufzuhalten. Der Coach, ein Ersatzspieler und maximal ein weiteres gemeldetes Teammitglied dürfen am Pre-Game-Practice und den Vorgängen vor einem Spiel teilnehmen. Sie dürfen ~~jedoch~~ während des Last Stone Draws nicht mit dem spielenden Team kommunizieren.

(i) ~~Nicht anwendbar~~

(j) ~~Nicht anwendbar~~

C3 Bekleidung und Ausrüstung

(a) Es ist gewünscht aber nicht Pflicht, dass alle Mitglieder eines Teams einheitliche Kleidung und Curlingschuhe tragen, wenn sie das Field of Play für ein Spiel oder ein Pre-Game-Practice betreten.

(b) Nicht anwendbar

(c) Nicht anwendbar

(d) ~~Nicht anwendbar~~

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

(e) Während der Meisterschaft darf nur ein Besenkopf, welcher den notwendigen Spezifikationen des WCF entspricht, eingesetzt werden. Diese Regelung gilt nicht für die Open-Air, ~~und~~ Veteranen-Meisterschaften und Special Curling.

(f) Nicht anwendbar

(g) Nicht anwendbar

(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, verliert das betroffene Team das Spiel forfait.

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

C4 Pre-Game Practice

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

(b) Das Pre-Game Practice beginnt 30 Minuten vor Spielbeginn und dauert 9 Minuten pro Team (exkl. Last Stone Draw)

(c) Nicht anwendbar

(d) Das erstgenannte Team ~~auf dem Spielplan~~ spielt die erste Einspielzeit.

(e) Wenn der Chef-Eismeister es als nötig erachtet, kann das Eis nach dem Pre-Game Practice nochmals gereinigt und der Sliding Bereich neu gepebbelt werden.

C5 Länge der Spiele

(a) Nicht anwendbar

(b) Nicht anwendbar

(c) Falls ein Spiel keinen Einfluss mehr auf die Rangliste aller Teams hat, muss es bei Einverständnis beider Teams nicht mehr ausgetragen werden. Es gilt die Forfait Regel. Die Teams müssen sich einigen, wer als Gewinner/Verlierer gilt. Beim Spielsystem „Best-of" ist

die Serie beendet, sobald der Sieger der Serie feststeht. In diesem Fall werden die restlichen Spiele nicht mehr ausgetragen.

(d) Nach Spielende wird das Ergebnis auf der Scorecard festgehalten und diese wird von beiden Teams unterzeichnet. Mit der Unterzeichnung bestätigt das Team das Resultat sowie gegebenenfalls sämtliche Wertungen aus den Last Stone Draws.

C6 Spielzeit

(a) Eine Thinking Time wird nicht gemessen, mit Ausnahme der Rollstuhl SM sowie Mixed Doubles Rollstuhl SM. Wird das Spiel abgeläutet, darf das begonnene End, plus noch ein weiteres End gespielt werden. Die Teams achten darauf, zügig zu spielen, damit alle Ends innerhalb der vorgegebenen Zeit gespielt werden können. Allfällige Zusatzends sind zügig zu spielen.

(i) Bei Spielen über 8 Ends beträgt die Spielzeit:

1) Generell: 110 Minuten
2) Mixed Doubles: 90 ~~95~~ Minuten
3) Rollstuhlcurling: 125 Minuten
4) Rollstuhl Mixed Doubles: 110 Minuten
5) Open Air: keine Spielzeit

(ii) Bei Spielen über 6 Ends beträgt die Spielzeit:

1) Generell: 80 Minuten
2) Mixed Doubles: 60 ~~70~~ Minuten
3) Rollstuhlcurling: 90 Minuten
4) Rollstuhl Mixed Doubles: 80 Minuten
5) Open Air: keine Spielzeit

(iii) Rollstuhlcurling SM mit ~~38 Minuten~~ Thinking Time

1) Rollstuhlcurling: 38 Minuten
2) Rollstuhl Mixed Doubles: 26 Minuten

(b) Nicht anwendbar

(c) Nicht anwendbar

(d) Nicht anwendbar

(e) Nicht anwendbar

(f) Nicht anwendbar

(g) Nicht anwendbar

(h) Nicht anwendbar

(i) Nicht anwendbar

(j) Nach der Hälfte der regulären Spielzeit findet eine Pause von maximal 5 Minuten statt. In dieser Pause dürfen sich die Teams innerhalb des „Field of Play“ mit dem Teamcoach, dem Ersatzspieler und maximal einem weiteren gemeldeten Teammitglied treffen.

(k) Nicht anwendbar

(l) Nicht anwendbar

(m) Stellt 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) Nicht anwendbar

(o) Nicht anwendbar

(p) Nicht anwendbar

C7 Team Time-Outs / Technische Time-Outs

(a) Team Time-Outs sind mit und ohne Zeitmessung erlaubt.

(b) Jedes Team hat pro Spiel das Anrecht auf ein 60 Sekunden Team Time-Out während der regulären Spielzeit. Pro Zusatzend hat jedes Team ein Anrecht auf ein weiteres 60 Sekunden Team Time-Out. Das Team kann sich während diesem Time Out mit dem Coach oder Ersatzspieler beraten.

(c) Nicht anwendbar

(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 Spieluhr des Rinks wird während dem technischen Time-Out angehalten. Die aufgelaufene Zeit wird den Teams am Ende zusätzlich gewährt. ~~Nicht anwendbar.~~

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) Nach dem Pre-Game Practice und jedem Round Robin Spiel, mit Ausnahme des letzten Spiels, spielt jedes Team direkt im Anschluss 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, muss nicht zwingend im Spiel eingesetzt worden sein. Wischen ist erlaubt.

Beim Mixed Doubles müssen beide Spieler auf dem Eis sein. Bei allen anderen Disziplinen müssen im Minimum drei Spieler auf dem Eis sein, einer davon bis zur Steinabgabe zwingend im Haus. Wird dies nicht eingehalten, wird der Stein mit der maximalen Distanz gewertet.

Bevor der zweite Stein gespielt werden darf, wird der erste Stein gemessen und aus dem Spielbereich entfernt. Die gemessenen Distanzen beider Steine werden addiert und ergeben den LSD des Teams für das folgende Spiel. Die Wahl des ersten oder zweiten Steines im ersten End basiert auf dem letzten gespielten LSD. Das Team mit der kürzeren LSD-Distanz hat die Wahl, in diesem Spiel den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben. Falls die LSD-Distanz beider Teams gleich ist, werden die beiden einzelnen LSD-Steine verglichen. Das Team mit der besten, nicht gleichen LSD-Distanz hat, den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben. Falls beide Teams die genau gleichen LSD-Distanzen aufweisen, entscheidet ein Münzwurf diese Wahl.

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

(i) Jede einzelne Messung wird vom Dolly zum am nächsten liegenden Teil des Steines vorgenommen.

(ii) Steine, welche das Dolly vollständig bedecken, werden mit NULL gewertet. Das Maximum wird mit 1.854 m gewertet.

(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 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 pro Spieler übriggebliebene Anzahl LSD-Steine mit 199,6 cm gewertet.

(i) LSD-Steine, welche von einem Ersatzspieler gespielt wurden, können pro Ersatzspieler am Ende der Round Robin 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 den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

(ii) Falls Teams die gleiche Sieg-Niederlage Bilanz aufweisen, so hat der Gewinner der Direktbegegnung aus der Round Robin die Wahl der Steinfarbe oder den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen. Wurde eine mehrfache Round-Robin gespielt und ist die Bilanz der beiden Direktbegegnungen ausgeglichen, so hat das Team die Wahl, welches nach der Round Robin besser klassiert ist (Rangierung nach C9(b)).

(iii) Unabhängig von C8(f)(i) und C8(f)(ii) hat in Wettkämpfen mit dem Page Playoff System der Sieger aus dem Spiel Erster gegen Zweiter im Goldmedaillenspiel die Wahl der Steinfarbe oder den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

Der Verlierer des Halbfinals hat die Wahl der Steinfarbe oder den ersten oder zweiten Stein im ersten End des Bronzemedaillenspiels zu spielen. Werden die Page Playoffs mit drei Teams ausgetragen, hat das Team, welches im Spiel Erster gegen Zweiter verloren hat, im Halbfinal die Wahl der Steinfarbe oder den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

(g) Wird in einem Wettkampf eine Round Robin in separaten Gruppen gespielt, so gilt für Playoff-Spiele Art. C8(f) nur, wenn die Teams aus derselben Gruppe stammen. Treffen Teams aus unterschiedlichen Gruppen aufeinander, hat das Team mit dem besseren DSC-Durchschnitt die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

(h) Nicht anwendbar

(i) Nicht anwendbar

(j) Nicht anwendbar

(k) Nicht anwendbar

(l) Nicht anwendbar

(m) Nicht anwendbar

C9 Rangierung der Teams / Draw Shot Challenge (DSC)

(a) Während der Round Robin werden Teams mit derselben Anzahl Siegpunkte 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 Siegpunkte klassiert.

(ii) Sind zwei Teams punktgleich, wird jenes Team, welches die Direktbegegnung in der Round-Robin gewonnen hat, besser klassiert. Wurde eine mehrfache Round-Robin gespielt ist die Bilanz aller Direktbegegnungen massgebend.

(iii) Falls drei oder mehr Teams punktgleich sind, werden die Teams anhand ihrer Begegnungen untereinander klassiert. Sollte dieses Vorgehen nur für einige Teams, aber nicht für alle, eine Klassierung zulassen, so zählen wiederum die Direktbegegnungen unter den verbleibenden Teams, um deren Klassierung untereinander festzulegen.

(iv) Bei Teams, für welche eine Klassierung nach (i), (ii) oder (iii) nicht möglich ist, wird die Klassierung anhand der Draw Shot Challenge (DSC) gemäss (f) ermittelt.

(c) Wenn Teams in Gruppen antreten und die Rangliste der einzelnen Gruppen zur Ermittlung einer Gesamtrangliste für die Spiele nach der Vorrunde herangezogen wird, gelten folgende Kriterien: Klassierung der Gruppenersten nach dem besten DSC-Resultat, danach der Gruppenzweiten nach demselben Verfahren usw., bis das Feld komplett ist.

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

(i) Bei Wettkämpfen ~~Events~~ ohne Playoffs erfolgt die Schlussklassierung nach (b) und sofern notwendig nach (c).

(ii) Bei Wettkämpfen mit Playoffs erfolgt die Schlussklassierung aufgrund des Playoff-Systems und gemäss (c).

(iii) Nicht anwendbar

(iv) Nicht anwendbar

(v) ~~Wenn Teams in verschiedenen Gruppen spielen und sich nicht für die Playoffs qualifizieren, erfolgt die Schlussklassierung anhand der DSC-Resultate aller Teams mit demselben Rang über alle Gruppen. Dasjenige Team mit dem besten DSC-Resultat wird am höchsten klassiert.~~

(e) Nicht anwendbar

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

(i) Das Team mit dem tieferen DSC-Durchschnitt wird besser klassiert. Falls die DSC-Resultate gleich sind, wird das Team mit dem besten nicht gleich zählenden LSD-Resultat besser klassiert. Sind auch diese Resultate identisch, entscheidet ein Münzwurf über die bessere Klassierung.

(ii) Wurden 11 oder weniger einzelne Steine gespielt, wird das schlechteste Resultat pro Team gestrichen, bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird. Wurden mehr als 11 einzelne Steine gespielt, werden die zwei schlechtesten Resultate pro Team gestrichen, bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird.

(iii) Wird die Meisterschaft in mehr als einer Gruppe gespielt, diese Gruppen aber eine unterschiedliche Grösse aufweisen, wird die Berechnung des DSC angepasst. In diesem Fall werden nur so viele LSD in die Wertung aufgenommen, dass in allen Gruppen die gleiche Anzahl LSD berücksichtigt wird. Dabei werden die Resultate der jeweils letzten Runde nicht mitgezählt.

(g) Wird ein Wettkampf im System „Best-Of" ausgetragen, ist ein Team der Sieger einer Serie, wenn es nach Anzahl Siegen nicht mehr eingeholt werden kann.

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

C10 Umpires

(a) Grundsätzlich werden im Breitensport für Meisterschaften und Ausscheidungen keine Umpires bestimmt. Falls es dennoch der Fall sein sollte, dass für eine Meisterschaft oder Ausscheidung Umpires gestellt werden bestimmt **SWISS**CURLING diese. ~~**SWISS**CURLING bestimmt den Umpire für jede Meisterschaft oder Ausscheidung.~~
Wird von **SWISS**CURLING für eine Meisterschaftsrunde kein Umpire ernannt, übernimmt der Spielleiter diese Funktion.

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

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

(d) Der Umpire darf jederzeit in irgendein Spiel eingreifen und Weisungen bezüglich des Benehmens 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 den Umpire entschieden.

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

  (i) Aussprechen einer Verwarnung an den fehlbaren Spieler, den Betreuer (Coach) oder an das fehlbare Team. ~~Die Verwarnung gilt bis 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 Qualifikation bis allfällige 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 nicht fehlbare Team erhält als Resultat 3 Siegpunkte gutgeschrieben, das fehlbare Team 0 Siegpunkte.~~

  (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) Nicht anwendbar

(h) Nicht anwendbar

(i) Im Falle einer Sperre ~~Disqualifikation~~ eines Spielers gemäss C10(g)(i) wird der Spieler im Original Line-Up Form ~~in der Meldeliste~~ beibehalten.

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

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

C11 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 eines Antrages eines Teams, zusätzliche Spieler einsetzen zu dürfen (Regel C2(c)(ii)).

3) Nicht anwendbar

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)(v))

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

(b) Alle gemäss Art. C10 verhängten Sanktionen müssen der Wettkampfkommission innerhalb einer festgelegten Frist schriftlich gemeldet werden. Im schriftlichen, vom zuständigen Chief-Umpire/Spielleiter zu erstellenden Rapport, sind die Personalien des Sanktionierten,

der Sachverhalt, die ausgesprochene Sanktion und deren Begründung detailliert festzuhalten.

(c) Die Wettkampfkommission von **SWISS**CURLING führt eine detaillierte Liste aller in einer Saison Sanktionierten (Name, Vorname, Team, Club, Nummer der Member Card, Art der Sanktion, Datum der Sanktion).

(d) Ein Team kann während dem Spiel einen Protest einreichen (Spielfeldprotest). Es gilt dafür folgender Prozess:

(i) Das Team informiert unmittelbar nach dem Vorfall, welcher es protestieren will, den Chief-Umpire/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.

(iii) Nach Abschluss des Spiels unterzeichnen die Teams die Scorecard. 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 von **SWISS**CURLING 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 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 Scoresheet.

(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 C11(d) hätte eingereicht werden können, gelten nicht als Protestgrund. Zeitgleich mit der Abgabe ist die von **SWISS**CURLING festgelegte Protestgebühr an den Chief-Umpire/Spielleiter zu zahlen.

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

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

(f) Wird die Scorecard von beiden Teams unterzeichnet und wurde während des Spiels kein Spielfeldprotest nach C11(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. Rechtspflegereglement) 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 des Spielleiters 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