



SWISSCURLING

SPIELREGELN / WETTKAMPFREGELN

01. Oktober 2008

Inhaltsverzeichnis

1. Teil

Spielregeln

| | |
|-----------------------------------|----|
| 1. Sheet | 3 |
| 2. Steine | 4 |
| 3. Teams | 4 |
| 4. Stellung der Spieler | 5 |
| 5. Steinabgabe | 6 |
| 6. Free Guard Zone | 7 |
| 7. Wischen | 7 |
| 8. Berührte gleitende Steine | 8 |
| 9. Verschobene stehende Steine | 9 |
| 10. Ausrüstung | 9 |
| 11. Zählende Steine | 10 |
| 12. Spielunterbruch | 11 |
| 13. Rollstuhlcurling | 12 |
| 14. Mixed-Doubles | 12 |
| 15. Verbotene Substanzen (Doping) | 13 |
| 16. Unangebrachtes Verhalten | 14 |

2. Teil

WettkampfregeIn

| | |
|--|----|
| 1. Allgemeines | 15 |
| 2. Teilnehmende Teams | 15 |
| 3. Spielerkleidung, Ausrüstung / Infrastruktur | 15 |
| 4. Einspielen | 16 |
| 5. Spiellänge | 17 |
| 6. Spielzeitmessung | 17 |
| 7. Team Time-Outs | 18 |
| 8. Steinszuordnung | 19 |
| 9. Team Klassierungsverfahren | 20 |
| 10. Umpires | 20 |
| 11. Play-off-System | 21 |

| | |
|---------------------|----|
| Schlussbestimmungen | 22 |
|---------------------|----|

Anhang 1

| | |
|------------------------|-----------|
| Tie-Break Chart | 23 |
|------------------------|-----------|

| | |
|-----------------------------------|----|
| Erläuterungen zu Tie-Break-Charts | 25 |
|-----------------------------------|----|

Anhang 2

| | |
|---------|----|
| Glossar | 26 |
|---------|----|

Spielregeln

Diese Regeln finden Anwendung für jedes Spiel oder jeden Wettkampf, für welchen sie durch die Organisation, welche die Rechtssprechung innehat, als gültig erklärt wurden.

1. Sheet

- (a) Die Länge der Sheets beträgt zwischen den Innenseiten der Back-Boards 45,72 m (150 Fuss). Die Breite der Sheets beträgt 5,00 m (16 Fuss 5 Inches). Diese Fläche wird durch Linien abgegrenzt (Linien können sein: gemalte Linien, eingeschwemmte Linien oder Abtrennungen)
- (b) Falls die Grösse einer bestehenden Infrastruktur diese Masse nicht zulässt, darf die Länge auf ein Minimum von 44,501 m (146 Fuss) und die Breite auf ein Minimum von 4,42 m (14 Fuss 6 Inches) reduziert werden.
- (c) An beiden Enden jedes Sheets sind klar sichtbar, von Seitenlinie zu Seitenlinie, parallele Linien wie folgt zu markieren:
 - (i) Die Tee-Line, maximal 1,27 cm (1/2 Inch) breit. Sie wird so platziert, dass ihre Mitte 17,375 m (57 Fuss) von der Sheetmitte entfernt ist.
 - (ii) Die Back-Line, maximal 1,27 cm (1/2 Inch) breit. Sie wird so platziert, dass die äussere Kante der Linie 1,829 m (6 Fuss) von der Mitte der Tee-Line entfernt ist.
 - (iii) Die Hog-Line, genau 10,16 cm (4 Inches) breit. Sie wird so platziert, dass die innere Kante 6,401cm (21 Fuss) von der Mitte der Tee-Line entfernt ist.
- (d) Eine Centre-Line, maximal 1,27 cm (1/2 Inch) breit, verbindet die Mittelpunkte der beiden Tee-Lines und setzt sich 3,658 m (12 Fuss) hinter der Mitte jeder Tee-Line fort.
- (e) Eine Hack-Line, 0,457 m (1 Fuss 6 Inches) in Länge und maximal 1,27 cm (1/2 Inch) breit, wird an den Enden der Centre-Line und parallel zu den Tee-Lines platziert.
- (f) Eine Courtesy-Line, 15,24 cm (6 Inches) in der Länge und maximal 1,27 cm (1/2 Inch) breit wird 1,219 m (4 Fuss) ausserhalb und parallel zu den Hog-Lines platziert.
- (g) Bei einem Rollstuhl-Curling Anlass werden an jedem Ende des Sheets zwei dünne Rollstuhl-Curling-Linien (z.B. mit Wollfaden) angebracht. Diese werden auf beiden Seiten parallel zur Centre-Line ab der Hog-Line bis zum äusseren Rand des äussersten Kreises angebracht. Die Linien sind je 0,457 m (18 inches) von der Center-Line entfernt
- (h) Eine Mittebohrung (Tee) wird an beiden Kreuzungen der Tee- und der Centre-Line vorgenommen. Mit dem „Tee“ als Zentrum werden an beiden Enden des Sheets je vier konzentrische (mittelpunktgleiche) Kreise gezeichnet. Der äussere Rand des äussersten Kreises hat einen Radius von 1,829 m (6 Fuss). Die weiteren Kreise haben einen Radius von 1,219 m (4 Fuss), 0,610 m (2 Fuss) und der innerste Kreis einen minimalen Radius von 15,24 cm (6 Inches).
- (i) Die zwei Hacks werden auf der Hack-Line so platziert, dass die Innenseite jedes Hacks 7,62 cm (3 Inches) von der Mitte der Centre-Line entfernt ist, wobei je ein Hack auf den sich gegenüberliegenden Seiten der Centre-Line anzubringen ist. Die Breite jedes Hacks darf 15,24 cm (6 Inches) nicht übersteigen.

Das Hack wird an einem geeigneten Material festgemacht. Die Innenkantseite dieses Materials wird so auf die Innenkante der Hack-Line platziert, dass das Hack maximal 20,32 cm (8 Inches) bis vor die Hack-Line reicht.

Wird das Hack in das Eis eingeschwemmt, darf dies nicht mehr als 3,81 cm (1,5 Inches) tief sein.

2. Steine

- (a) Ein Curlingstein ist von kreisförmiger Form und hat folgende Masse: Einen Umfang von maximal 91,44 cm (36 Inches), eine maximale Höhe von 11,43 cm (4,5 Inches) und ein Gewicht einschliesslich Griff und Bolzen von maximal 19,96 kg (44 lbs) jedoch mindestens 17,24 kg (38 lbs).
- (b) Jede Mannschaft benutzt ein Set von acht Steinen, welche die gleiche Handle-Farbe haben und einzeln durch sichtbare Markierungen gekennzeichnet sind. Wenn ein Stein beschädigt wird und nicht mehr spielbar ist, wird ein Ersatzstein eingesetzt. Falls kein Ersatzstein verfügbar ist, wird ein Stein pro End zwei Mal gespielt.
- (c) Wenn ein Stein während des Spiels zerbricht, wird an der Stelle des grössten Stückes ein Ersatzstein platziert.
- (d) Ein Stein, der sich während seines Laufes überschlägt, auf den Kopf oder auf die Seite zu liegen kommt, muss sofort aus dem Spiel entfernt werden.
- (e) Wenn sich der Griff während der Abgabe vollständig vom Stein löst, hat der Spieler die Wahl, die Situation so zu belassen, wie sie ist, oder den Stein, nachdem alle verschobenen Steine zurück versetzt wurden, nochmals zu spielen.
- (f) Ein Stein, der die Hog-Line am Playing-End nicht vollständig überquert hat, muss sofort aus dem Spiel genommen werden, ausser wenn er einen andern Stein, der im Spiel war, berührt hat.
- (g) Ein Stein, der hinter der Back-Line am Playing-End zum Stillstand kommt, und zwar so, dass er diese nicht mehr berührt, muss sofort entfernt werden.
- (h) Ein Stein, der eine Seitenbande oder Seitenlinie berührt, muss sofort angehalten werden und aus dem Spiel genommen werden. Damit soll auch verhindert werden, dass er in angrenzende Sheets eindringt.
- (i) Ein Stein darf bis zum Ende eines Ends nur visuell gemessen werden.
Ausnahmen: Zum Entscheiden, ob ein Stein im Spiel bleibt oder nicht oder bevor der zweite, dritte oder vierte Stein eines Ends gespielt wird, damit festgestellt werden kann, ob der betreffende Stein in der Free Guard Zone (FGZ) liegt.
- (j) Teams dürfen weder Änderungen an ihren Spielsteinen vornehmen, noch dürfen sie irgendeinen Gegenstand an oder auf ihren Spielsteinen anbringen.

3. Teams

- (a) Ein Team besteht aus vier Spielern. Jeder Spieler spielt zwei Steine in gleich bleibender Reihenfolge abwechselnd mit je einem Gegenspieler.
- (b) Ein Team gibt seine Reihenfolge sowie die Skip- und Vize-Skip-Position vor Spielbeginn bekannt und behält diese Reihenfolge während diesem Spiel bei.
- (c) Fehlt ein Spieler zu Beginn eines Spiels, kann das Team:
 - (i) das Spiel zu Dritt beginnen (die ersten beiden Spieler spielen je drei Steine, der dritte Spieler zwei Steine). In diesem Fall darf der fehlende Spieler das Spiel auf der angegebenen Position zu Beginn eines neuen Ends aufnehmen.
 - (ii) das Spiel mit einem qualifizierten Ersatzspieler beginnen.
- (d) Falls ein Spieler ein Spiel nicht zu Ende spielen kann, darf das Team:
 - (i) mit den verbleibenden drei Spielern weiterspielen. Der Spieler, der das Spiel verlassen hat, kann das Spiel jederzeit wieder aufnehmen. Vorausgesetzt, dass der zurückkehrende Spieler seine beiden Steine in der vorgesehenen

Spielerreihenfolge in diesem End abgeben kann. Ein Spieler darf in einem Spiel nur einmal das Spiel verlassen und wieder zurückkehren.

- (ii) einem qualifizierten Ersatzspieler zu Beginn eines neuen Ends ins Spiel bringen. In diesem Fall darf die Reihenfolge wie auch die Skip- und Vizeskip-Positionen geändert werden. Diese neue Spielerreihenfolge muss für den Rest dieses Spiels beibehalten werden. In diesem Fall darf der ersetzte Spieler in diesem Spiel nicht wieder ins Geschehen eingreifen.
- (e) Ein Team darf nicht mit weniger als drei Spielern spielen, wobei diese Spieler alle ihre zugeteilten Steine in jedem End spielen müssen.
- (f) Ein Team darf pro Spiel nicht mehr als einen Ersatzspieler einsetzen.
- (g) Falls ein Spieler in einem End seinen ersten zugeteilten Stein spielen kann, jedoch nicht im Stande ist, den zweiten zugeteilten Stein zu spielen, wird das folgende Verfahren für den Rest dieses Ends angewendet. Wenn der Spieler
 - (i) der erste Spieler ist, spielt der zweite Spieler diesen Stein
 - (ii) der zweite Spieler ist, spielt der erste Spieler diesen Stein
 - (iii) der dritte Spieler ist, spielt der zweite Spieler diesen Stein
 - (iv) der vierte Spieler ist, spielt der dritte Spieler diesen Stein
- (h) Falls ein Spieler, welcher an der Reihe ist, nicht imstande ist, beide ihm zugeteilten Steine in einem End zu spielen, wird für den Rest dieses Ends das folgende Verfahren angewendet. Wenn der Spieler
 - (i) der erste Spieler ist, spielt der zweite Spieler drei Steine, anschliessend der dritte Spieler drei Steine und zuletzt der vierte Spieler zwei Steine
 - (ii) der zweite Spieler ist, spielt der erste Spieler drei Steine, anschliessend der dritte Spieler drei Steine und zuletzt der vierte Spieler die beiden letzten Steine
 - (iii) der dritte Spieler ist, spielt der erste Spieler den ersten Stein des dritten Spielers, dann der zweite Spieler den zweiten Stein des dritten Spielers und anschliessend der vierte Spieler die beiden letzten Steine.
 - (iv) der vierte Spieler ist, spielt der zweite Spieler den ersten Stein des vierten Spielers und anschliessend der dritte Spieler den zweiten Stein des vierten Spielers.

4. Stellung der Spieler

- (a) **Nicht spielendes Team**
 - (i) Während der Steinabgabe nehmen die Spieler stationäre Position entlang der Seitenlinie und zwischen den Courtesy-Lines ein.
Ausnahmen:
 - (a) Der Skip und / oder der Vizeskip können eine stationäre Position hinter der Back-Line am Playing-End einnehmen, dürfen jedoch keinen Einfluss auf die Wahl der Position des Skips/Vizeskips des spielenden Teams nehmen (Behinderung).
 - (b) Der Spieler, der als nächster zur Abgabe kommt, darf eine stationäre Position an der Seite des Sheets, hinter dem Hack am Delivery-End einnehmen.

- (ii) Die nichtspielenden Teammitglieder dürfen keine Positionen einnehmen oder Bewegungen machen, welche das spielende Team behindern, ablenken oder einschüchtern könnten.

Sollte dies der Fall sein, oder wenn der abgebende Spieler von einem äusseren Einfluss gestört wird, hat der Spieler die Wahl, die Spielsituation zu belassen, wie sie ist, oder den Stein nochmals zu spielen, nachdem alle verschobenen Steine zurück versetzt wurden.

(b) **Spielendes Team**

- (i) Der Skip oder – wenn der Skip an der Reihe ist, einen Stein zu spielen – der Vizeskip haben die Verantwortung im House.
- (ii) Der Spieler mit der Houseverantwortung muss sich zum Zeitpunkt der Steinabgabe auf der Eisfläche im Playing-End hinter der Hog-Line aufhalten.
- (iii) Die Spieler, die nicht die Houseverantwortung haben und nicht an der Steinabgabe sind, nehmen eine Wischposition ein.

5. Steinabgabe

- (a) Falls nicht vorbestimmt oder durch das Last Stone Draw (LSD) entschieden, bestimmen die beiden sich gegenüberstehenden Teams durch einen Münzwurf, wer im ersten End den Vorteil des letzten Steins hat. Diese Reihenfolge soll solange beibehalten werden, bis eines der beiden Teams punktet. Danach spielt jenes Team den ersten Stein im nachfolgenden – end, welches zuletzt gepunktet hat.
- (b) Falls nicht vorbestimmt, hat das Team, welches den ersten Stein im ersten End spielen muss, die Wahl der Steinfarbe für das Spiel.
- (c) Rechtshänder müssen aus dem links von der Centre-Line gelegenen Hack spielen, Linkshänder aus dem rechts von der Centre-Line gelegenen Hack. Wird ein Stein aus dem falschen Hack abgegeben, so muss er sofort aus dem Spiel entfernt sowie alle verschobenen Steine zur Zufriedenheit des gegnerischen Skips zurück versetzt werden.
- (d) Bei der Steinabgabe muss der Stein deutlich die Hand verlassen haben, bevor er die Hog-Line am Delivering-End erreicht. Falls der Spieler den Stein nicht früh genug loslässt, muss dieser sofort vom spielenden Team aus dem Spiel genommen werden.
- (e) Falls ein solcher Stein nicht unmittelbar aufgehalten wird und andere Steine berührt, wird der gespielte Stein durch das spielende Team aus dem Spiel genommen und alle verschobenen Steine zur Zufriedenheit des gegnerischen Skips zurück versetzt.
- (f) Ein Stein ist im Spiel, wenn er die Tee-Line am Delivering-End erreicht hat. Ein Stein, welcher die Tee-Line am Delivering-End nicht erreicht hat, darf noch einmal gespielt werden.
- (g) Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss zur Steinabgabe bereit sein. Er darf das Spiel nicht unnötig verzögern.
- (h) Spielt ein Spieler einen Stein des andern Teams, wird dieser, nachdem er zum Stillstand gekommen ist, durch einen eigenen ersetzt.
- (i) Hält ein Spieler die Reihenfolge nicht ein, wird das End fortgesetzt, als ob der Fehler nicht geschehen wäre. Der Spieler, der die Reihenfolge nicht eingehalten hat, spielt den letzten Stein seines Teams in diesem End. Wenn nicht festgestellt werden kann, welcher Spieler die richtige Reihenfolge verpasst hat, spielt der Lead des fehlbaren Teams den letzten Stein seines Teams in diesem End.

- (j) Hat ein Spieler unabsichtlich zu viele Steine in einem End gespielt, geht das Spiel weiter, als ob der Fehler nicht geschehen wäre. Die Anzahl zu spielender Steine des letzten Spielers des fehlbaren Teams wird in diesem End um die entsprechende Anzahl reduziert.
- (k) Spielt ein Team in einem End zwei Steine unmittelbar nacheinander
 - (i) wird der zweite Stein entfernt und alle durch ihn verschobenen Steine durch das Gegenteam zurück versetzt. Der Spieler, der den Stein irrtümlich gespielt hat, gibt diesen als letzten Stein seines Teams in diesem End nochmals ab.
 - (ii) wird der Fehler erst entdeckt, nachdem bereits ein weiterer Stein gespielt ist, wird das End nochmals gespielt.

6. Free Guard Zone

- (a) Ein Stein, der zwischen der Hog-Line und der Tee-Line am Playing-End – das „House“ nicht eingeschlossen – zu liegen kommt, befindet sich in der Free Guard Zone (FGZ). Auch Steine, welche auf oder vor der Hog-Line zu liegen kommen, jedoch vorher einen Stein in der FGZ berührt haben, gelten als Steine in der FGZ.
- (b) Falls, bevor der fünfte Stein eines Ends abgegeben wird, ein gespielter Stein einen gegnerischen Stein direkt oder indirekt von der FGZ aus dem Spiel befördert wird, wird der gespielte Stein aus dem Spiel entfernt. Alle durch diesen Stein verschobenen Steine werden durch das nicht fehlerhafte Team zurück versetzt.

7. Wischen

- (a) Die Wischbewegung muss von Seite zu Seite ausgeführt werden (sie muss nicht die gesamte Breite des Steins umfassen), darf aber keine Wischrückstände vor dem gleitenden Stein liegen lassen und muss auf einer Seite des Steins beendet werden.
- (b) Ein ruhender Stein muss zuerst in Bewegung gesetzt werden, bevor er gewischt werden darf. Ein Stein, der durch den abgegebenen Stein – direkt oder indirekt – in Bewegung gesetzt wird, darf von allen Teammitgliedern, denen der Stein gehört, bis zur Tee-Line des Playing-End gewischt werden.
- (c) Ein gespielter Stein kann durch einen oder mehrere Spieler des spielenden Teams bis zur Tee-Line im Playing-End gewischt werden.
- (d) Kein Spieler darf einen gegnerischen Stein wischen, ausser hinter der Tee-Line im Playing-End..
- (e) Hinter der Tee-Line am Playing-End darf zu jedem Zeitpunkt nur ein Spieler pro Team wischen. Dies kann irgendein Spieler des spielenden Teams sein, aber nur der Skip oder Vize-Skip des nichtspielenden Teams.
- (f) Hinter der Tee-Line hat ein Team Vorrang beim Wischen seines eigenen Steins, darf aber den Gegner nicht daran hindern oder den Weg versperren, einen Stein zu wischen.
- (g) Falls ein Wischfehler passiert, hat das Team, welches den Fehler nicht gemacht hat, die Wahl, die Situation zu belassen, wie sie ist, oder den gespielten Stein sowie alle Steine, auf welche der gespielte Stein Einfluss gehabt hätte, so zu platzieren, wie es glaubt, dass sie ohne den Wischfehler zu liegen gekommen wären.

8. Berührte gleitende Steine

- (a) Zwischen der Tee-Line am Delivering-End sowie der Hog-Line am Playing-End:
- (i) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem er gehört oder dessen Ausrüstung berührt, muss dieser sofort durch dieses Team entfernt werden.
 - (ii) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem der Stein nicht gehört, oder durch dessen Ausrüstung (z.B. Besen) oder von einem äusseren physischen Einfluss berührt,
 - 1. so wird der Stein nochmals gespielt, falls es sich dabei um den gespielten Stein handelt,
 - 2. so wird der Stein durch das Team, welchem er gehört, dorthin platziert, wo er nach dessen Meinung ohne Berührung zum Stillstand gekommen wäre, wenn es sich nicht um den gespielten Stein handelt.
- (b) Nach der Hog-Line am Playing-End:
- (i) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem er gehört oder dessen Ausrüstung berührt, darf der Stein nicht aufgehoben werden. Nachdem alle Steine zum Stillstand gekommen sind, hat das Gegenteam die Wahl
 - 1. den berührten Stein zu entfernen und alle Steine, welche nach der Berührung verschoben wurden, so nahe als möglich an den Ort zurückzulegen, wo sie seiner Auffassung nach vor der Berührung lagen
 - 2. den berührten Stein sowie alle dadurch verschobenen Steine an ihren Ort zu lassen
 - 3. alle Steine so platzieren, wie es glaubt, dass sie ohne die Steinberührung zu liegen gekommen wären.
 - (ii) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen dem Team, welchem der Stein nicht gehört oder dessen Ausrüstung berührt, soll der gleitende Stein sowie alle durch ihn verschobenen Steine bis zu ihrem Stillstand belassen werden. Danach darf das Team, welches den Fehler nicht begangen hat, alle Steine dort platzieren, wo sie nach seiner Meinung ohne die Berührung zum Stillstand gekommen wären.
 - (iii) Wird ein gleitender Stein durch oder wegen einem äusseren physischen Einfluss berührt, soll der gleitende Stein sowie alle durch ihn verschobenen Steine bis zu ihrem Stillstand belassen werden. Danach werden alle Steine dort platziert, wo sie ohne die Berührung zum Stillstand gekommen wären. Falls sich die beiden Teams über die Platzierung nicht einigen können, wird der Stein nochmals gespielt, nachdem alle andern Steine zurück versetzt worden sind. Falls die beiden Teams sich über die ursprünglichen Positionen der andern Steine nicht einigen können, wird das End nochmals gespielt.
- (c) Last Draw Stone (LSD) Steine
- (i) Wenn ein Mitglied des spielenden Teams einen Stein, der in Bewegung ist, berührt oder die Berührung verursacht, so wird der Stein aus dem Spiel genommen und mit 185,4 cm (6 feet, 1 Inch) bewertet.
 - (ii) Wenn ein Mitglied des nichtspielenden Teams einen Stein, der in Bewegung ist, berührt oder die Berührung verursacht, so wird der Stein nochmals gespielt.
 - (iii) Wenn ein äusseres Objekt (oder eine nicht zu den beiden spielenden Teams gehörende Person) einen Stein berührt oder die Berührung verursacht, so wird der Stein nochmals gespielt.

9. Verschobene stehende Steine

- (a) Wird ein stehender Stein, der keinen Einfluss auf den Lauf des gleitenden Steins hat, durch einen oder wegen einem Spieler verschoben, wird er durch das Team, welches den Fehler nicht begangen hat, wieder an seinen ursprünglichen Ort platziert.
- (b) Wird ein stehender Stein, der keinen Einfluss auf den Lauf des gleitenden Steins hat, durch einen oder wegen einem äusseren physischen Einfluss verschoben, wird er im Einverständnis beider Teams wieder an seinen ursprünglichen Ort platziert.
- (c) Wird ein Stein, der den Lauf des gleitenden Steins beeinflusst hätte, durch einen oder wegen einem Spieler verschoben, soll der gleitende Stein bis zu seinem Stillstand belassen werden. Nachdem alle Steine zum Stillstand gekommen sind, hat das Team, welches den Fehler nicht begangen hat, die Wahl
 - (i) alle Steine an ihrem Ort zu belassen
 - (ii) den gespielten Stein aus dem Spiel zu entfernen und alle nach der Berührung verschobenen Steine an ihre ursprünglichen Positionen zurück zu versetzen
 - (iii) alle Steine so zu platzieren, wie das Team vernünftigerweise glaubt, dass sie ohne die Steinberührung zu liegen gekommen wären.
- (d) Wird ein Stein, der den Lauf eines gleitenden Steines beeinflusst hätte, durch einen oder wegen einem äusseren physischen Einfluss verschoben, werden alle gleitenden Steine bis zu deren Stillstand belassen und anschliessend so platziert, wie sie ohne Berührung zu liegen gekommen wären. Falls sich die beiden Teams über die Platzierung nicht einigen können, wird der Stein nochmals gespielt, nachdem alle andern Steine zurück versetzt worden sind. Falls die beiden Teams sich über die ursprünglichen Positionen der andern Steine nicht einigen können, wird das End nochmals gespielt.
- (e) Wird ein Stein durch einen von der Seitenlinie zurückprallenden Stein verschoben, so wird der Stein durch das nichtspielende Team zurück versetzt.
- (f) Last Stone Draw (LSD) Steine
 - (i) Wenn ein Mitglied des spielenden Teams einen stehenden Stein verschiebt oder die Verschiebung verursacht, bevor der Offizielle (Umpire) das Messen beendet hat, so wird der Stein aus dem Spiel genommen und mit 185,4 cm (6 feet, 1 Inch) gewertet.
 - (iii) Wenn ein Mitglied des nichtspielenden Teams einen stehenden Stein verschiebt oder die Verschiebung verursacht, bevor der Offizielle (Umpire) das Messen beendet hat, so wird der Stein vom spielenden Team auf die ursprüngliche Position zurück gesetzt..
 - (iii) Wenn eine äussere (fremde) Kraft einen stehenden Stein verschiebt oder die Verschiebung verursacht, bevor der Offizielle (Umpire) das Messen beendet hat, so wird der Stein vom spielenden Team auf die ursprüngliche Position zurück gesetzt.

10. Ausrüstung

- (a) Der Spieler darf keinen Schaden an der Eisoberfläche verursachen, weder durch seine Ausrüstung, noch durch Finger- oder Körperabdrücke.
- (b) Spieler dürfen während des Spiels keine elektronischen Hilfsmittel zur Kommunikation und auch keine Hilfsmittel zur Veränderung der Stimme verwenden.
- (c) Wenn eine richtig funktionierende elektronische Hog-Line Überwachung eingesetzt wird,
 - (i) so muss der Handle vor der Steinabgabe korrekt aktiviert werden, damit er während der Abgabe funktioniert. Andernfalls wird der Stein als Hog-Line Verletzung gewertet.

- (ii) Das Tragen von Handschuhen oder Halbhandschuhen an der Abgabehand ist während der Abgabe nicht erlaubt.
- (d) Ein Spieler darf den Typ seines Besens oder Kissens während einem Spiel jederzeit wechseln, so lange dadurch keine Spielverzögerung entsteht.
Ausnahme: Verwendet ein Spieler zum Wischen einen Kornbesen (kanadischer Besen), darf er während dem gesamten Spiel nur diesen Besentyp verwenden.
- (e) Der Gebrauch eines Delivery Sticks wird wie folgt eingeschränkt:
- (i) Der Delivery Sticks darf an keiner **SWISSCURLING** Meisterschaft oder -qualifikation eingesetzt werden, die massgebend für eine EM- oder WM-Qualifikation ist. (**SWISSCURLING LEAGUE**, Mixed Doubles, Junioren/innen, SM Mixed, Senioren 2, WM-Qualifikation Seniorinnen)
Ausnahme: Rollstuhlcurling-Anlässe
 - (ii) Ein Spieler, der zur Abgabe den Delivery Stick wählt, muss diesen bei allen Steinen während eines Spiels einsetzen.
 - (iii) Der Stein muss in einer geraden Linie zwischen dem Hack und dem angepeilten Ziel abgegeben werden.
 - (iv) Der Stein muss den Stick klar verlassen haben, bevor einer der Füsse des Spielers die Tee-Line am Delivering-End erreicht hat.
 - (v) Die Abgabe mit einem Stick darf keinen mechanischen Vorteil verschaffen und ausschliesslich zur Verlängerung des Arms / der Hand dienen.

11. Zählende Steine

- (a) Ein Spiel wird durch die Mehrzahl geschriebener Punkte nach Beendigung der Anzahl vorgegebener Ends entschieden, oder wenn ein Team seinem Gegner den Sieg durch Aufgabe zugesteht. Ein Spiel ist auch dann entschieden, wenn ein Team mathematisch verloren hat.
- Falls das Resultat nach Beendigung der Anzahl vorgegebener Ends unentschieden steht, werden ein oder mehrere Zusatzends gespielt. Es gewinnt jenes Team, welches als erstes in einem Zusatzend punktet.
- (b) Ein Team bucht nach Beendigung eines Ends einen Punkt für jeden Stein, welcher näher am Zentrum liegt als irgendein Stein des Gegners. Jeder dieser Steine muss im House liegen oder dieses berühren.
- (c) Ein End wird dann als entschieden betrachtet, wenn sich die Skips oder deren Stellvertreter, die zum Zeitpunkt für das House verantwortlich sind, über die Anzahl zählender Steine geeinigt haben. Wird einer oder mehrere Steine verschoben, bevor man sich geeinigt hat, erhält das Team, das den Fehler nicht begangen hat, den Vorteil, der sich ihm aus einer Messung hätte ergeben können.
- (d) Falls die beiden Verantwortlichen im House beim Bestimmen des Resultats eines Ends nicht von Auge entscheiden können, welche Steine näher zum Zentrum liegen, oder ob ein Stein das House berührt, wird ein Messgerät eingesetzt. Gemessen wird vom Zentrum des Houses zum nächsten Teil des Steins.
- (e) Wenn zwei oder mehrere Steine so nahe am Zentrum liegen, dass es unmöglich ist, eine Messung vorzunehmen, wird von Auge entschieden.
- (f) Ist es nicht möglich, mit einem Messgerät oder von Auge zu entscheiden, werden die betroffenen Steine als unentschieden gewertet. Dies bedeutet

- (i) falls die Messung hätte ergeben sollen, welches Team im End punktet, wird das End als Nuller-End gewertet
 - (ii) falls die Messung hätte ergeben sollen, ob ein Team zwei oder mehrere Punkte (Steine) schreibt, so werden nur jene Steine gewertet, welche näher am Zentrum lagen.
- (g) Werden Steine, welche einen Einfluss auf das Resultat haben könnten, durch einen äusseren Einfluss verschoben, bevor man sich über das Resultat geeinigt hat, wird das folgende Vorgehen angewendet:
 - (i) falls die verschobenen Steine entschieden hätten, welches Team in einem End punktet, so wird das End nochmals gespielt
 - (ii) falls ein Team punktet und die verschobenen Steine über zusätzliche Punkte (Steine) entschieden hätten, so darf dieses Team entscheiden, ob es die bereits sicheren Punkte schreiben will oder ob es das End wiederholen möchte.
- (h) Ein Team darf ein Spiel nur aufgeben, wenn es jenes Team ist, welches an der Steinabgabe ist. Gibt ein Team ein Spiel auf, bevor ein End zu Ende gespielt ist, wird das Resultat des angebrochenen Ends zum Zeitpunkt des Abbruchs gewertet und auf der Resultattafel entsprechend notiert, ausser wenn ein Team mathematisch verloren hat. In diesem Fall werden die Punkte nicht gewertet und das End auf der Resultattafel mit zwei X notiert.
- (i) Beginnt eine Mannschaft ein Spiel nicht zur vorgegebenen Zeit, wird das folgende Schema angewendet:
 - (i) Falls die Verzögerung 1:01 bis 15:00 Minuten beträgt, erhält das nicht fehlerhafte Team einen Punkt (Stein) gutgeschrieben. Zusätzlich hat das nicht fehlerhafte Team den Vorteil des letzten Steins im ersten effektiv gespielten End. Das erste End wird als abgeschlossen betrachtet.
 - (ii) Falls die Verzögerung 15:01 bis 30:00 Minuten beträgt, erhält das nicht fehlerhafte Team einen weiteren Punkt (Stein) gutgeschrieben. Zusätzlich hat das nicht fehlerhafte Team den Vorteil des letzten Steins im ersten effektiv gespielten End. Zwei Ends werden als abgeschlossen betrachtet.
 - (iii) Falls das Spiel bei 30:01 Minuten noch nicht begonnen wurde, wird das nicht fehlerhafte Team zum Gewinner nach Forfait erklärt.
 - (iv) Massgebend für die Zeitangabe ist die Uhr, die der Umpire/die Spielleitung zu Beginn des Wettkampfes als verbindlich bezeichnete.
- (j) Das Endresultat bei einem Forfait-Entscheid wird mit „W-L“ (Win-Loss) gewertet.

12. Spielunterbruch

Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, so wird das Spiel dort wieder fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.

13. Rollstuhlcurling

- (a) Im Rollstuhl-Curling müssen die Steine von einem stillstehenden Rollstuhl aus abgegeben werden.
- (b) Wenn der Stein zwischen dem Hack und dem äussersten Rand des Hauses an der Frontseite am Delivering-End abgegeben wird, so muss der Stuhl so platziert sein, dass bei der Steinabgabe der Stein auf der Center-Line ist. Wenn der Stein zwischen dem äusseren Rand des Houses (Frontseite) und der Hog-Line beim Delivering-End abgegeben wird, so muss der Stuhl so platziert sein, dass bei der Steinabgabe die ganze Steinbreite innerhalb der Rollstuhl-Curling-Linen liegt.
- (c) Während der Steinabgabe dürfen die Füsse des abgebenden Spielers die Eisfläche nicht berühren und die Räder des Stuhls müssen direkten Kontakt mit dem Eis haben.
- (d) Die Abgabe darf mit der traditionellen Hand/Arm-Abgabe oder mit Hilfe eines Delivery Sticks erfolgen. Der Stein muss die Hand oder den „Stick“ klar verlassen haben, bevor er die Hog-Line am Delivering-End erreicht.
- (e) Ein Stein ist im Spiel, wenn er die Hog-Line am Delivering-End erreicht. Ein Stein, der die Hog-Line nicht erreicht hat, darf noch einmal gespielt werden.
- (f) Wischen ist nicht erlaubt.
- (g) An **SWISSCURLING** Wettkämpfen muss das Team auf dem Eis während allen Spielen aus vier Spielern bestehen und muss sich aus Damen und Herren zusammensetzen.
- (h) Alle Wettkämpfe gehen über acht Ends.
- (i) Jedem Team stehen 68 Minuten Spieldauer zur Verfügung. Wenn ein Team den Start eines Spiels verpasst, so wird beiden Teams die zur Verfügung stehende Zeit für jedes End, welches als beendet erklärt wird, um acht Minuten reduziert [Regel 11 (i)].
- (j) Sofern Zusatzends erforderlich sind, wird die Uhr auf Null gesetzt und beiden Teams stehen für jedes End je zehn Minuten Spielzeit zur Verfügung.

14. Mixed-Doubles

- (a) Ein Mixed-Doubles Team besteht aus zwei Spielern (einer Frau, einem Mann). Ersatzspieler sind nicht erlaubt. Ein Team verliert ein Spiel Forfait, in dem es nicht beide Spieler bis am Ende des Spiels zur Verfügung hat. Pro Team ist ein Coach erlaubt.
- (b) Gewertet wird wie im regulären (gewöhnlichen) Curling. Die beiden gesetzten Steine vor Beginn jedes Ends werden in der Wertung mitberücksichtigt.
- (c) Jedes Spiel geht über acht Ends.
- (d) Jedem Team stehen für acht Ends 46 Minuten Spielzeit zur Verfügung. Wenn ein Team den Start eines Spiels verpasst, so wird beiden Teams die zur Verfügung stehende Zeit für jedes End, welches als beendet erklärt wird, um sechs Minuten reduziert [Regel 11 (i)].
- (e) Sofern Zusatzends erforderlich sind, wird die Uhr auf Null gesetzt und beiden Teams stehen für jedes End je acht Minuten Spielzeit zur Verfügung.
- (f) Jedes Team spielt pro End fünf Steine. Der Spieler, der den ersten Stein im End spielt, muss auch den letzten Stein in diesem End spielen. Das andere Teammitglied spielt in diesem End den zweiten, dritten und vierten Stein seines Teams. Der Spieler, der den ersten Stein spielt, kann von End zu End gewechselt werden.

- (g) Keine Steine, inklusive jene im House, können aus dem Spiel bewegt werden, bevor der vierte Stein eines Ends gespielt wird. Wird diese Regel verletzt, so wird der (zuletzt) gespielte Stein aus dem Spiel genommen und jeder bewegte Stein vom Team, das nicht den letzten Stein gespielt hat, an den (die) ursprünglichen Ort(e) gesetzt.
- (h) Vor Beginn jedes Ends soll ein Team den Umpire instruieren, wo er dessen zu setzenden Stein im Playing-End platzieren soll, entweder in Position A oder B. Der gegnerische Stein wird anschliessend auf die andere Position (A oder B) gesetzt. Der Ort dieser beiden Positionen wird wie folgt bestimmt
- (i) **Position A:** Der Stein wird durch die Centre-Line halbiert und befindet sich direkt vor oder hinter einem der drei im Eis markierten Punkte. Die Punkte werden auf der Center-Line markiert:
- 1) in der Mitte (Mittelpunkt) zwischen Hog-Line und dem äusseren Rand der Frontseite des Houses.
 - 2) 0,915 m (3 feet) vom Mittelpunkt entfernt, Richtung Hous
 - 3) 0,915 m (3 feet) vom Mittelpunkt entfernt, Richtung Hog-Line
- Gestützt auf die Eis-Bedingungen bestimmt der Chief-Umpire vor dem Einspielen, wo der Stein in Position A platziert wird. Dieser Punkt gilt anschliessend für das ganze Spiel.
- (ii) **Position B:** Der Stein wird so platziert, dass er hinten im Haus durch die Center-Line halbiert wird und an die Tee-Line angrenzt.
- (i) Das Team, das die beiden Steine platzieren lassen kann, wird wie folgt bestimmt:
- (i) Die beiden sich im Spiel gegenüber stehenden Teams tragen den Last Stone Draw (LSD) aus. Der Gewinner des LSD kann über die Platzierung der Steine im ersten End entscheiden.
 - (ii) In den folgenden Ends kann jenes Team, das das vorangegangene End verloren hat, über die Platzierung der Steine entscheiden.
 - (iii) Nach einem Nuller-End kann jenes Team, das im Nuller-End den ersten Stein spielte, über die Platzierung der Steine entscheiden.
- (j) Das Team, dessen Stein in Position A platziert wurde (vor dem Haus), beginnt das End. Jenes Team, dessen Stein in Position B platziert wurde, spielt den zweiten Stein des Ends.
- (k) Während der Steinabgabe eines Spielers hat der andere Spieler des Teams sich auf der Eisfläche hinter der Hog-Line des Playing-Ends aufzuhalten. Nach der Steinabgabe können beide Spieler den abgegebenen Stein sowie einen durch diesen in Bewegung gesetzten eigenen Stein vor der Tee-Line im Playing-End wischen. Dies gilt für alle vom Team abgegebenen Steine, inklusive jener im LSD.
- (l) Wenn ein Spieler einen Stein abgibt ohne an der Reihe zu sein, wird der Stein annulliert und durch den richtigen Spieler gespielt, nachdem alle verschobenen Steine durch das gegnerische Team wieder an ihrer ursprünglichen Position platziert wurden. Wird der Regelverstoss bis nach der Abgabe des folgenden Steins nicht bemerkt, wird das Spiel fortgesetzt als ob der Regelverstoss nicht stattgefunden hätte.

15. Verbotene Substanzen

Die Einnahme sämtlicher die Leistung steigernder Medikamente ist unmoralisch und verboten, unabhängig davon, ob sie wissentlich oder unwissentlich erfolgte.

16. Unangebrachtes Verhalten

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

WettkampfregeIn

C1. Allgemeines

- (a) Die angewendeten Regeln für Wettkämpfe entsprechen den voranstehenden Spielregeln von **SWISSCURLING**. Allfällige Abänderungen für einen Wettkampf werden vorgängig an einem Teammeeting bekanntgegeben und erklärt.
- (b) Die Daten und Austragungsorte von **SWISSCURLING** Wettkämpfen werden durch die entsprechenden Departemente oder Bereiche vorgeschlagen und vom Exekutivkomitee genehmigt.
- (c) Die Spielpläne werden von **SWISSCURLING** erstellt.
- (d) Rauchen ist innerhalb des Eisbereichs während einem Wettkampf von **SWISSCURLING** untersagt.
- (e) An **SWISSCURLING** Wettkämpfen gelangen die Anti-Doping-Regeln der World-Anti-Doping-Agency (WADA) zur Anwendung.
- (f) An Meisterschaften von **SWISSCURLING** werden das erstplatzierte Team mit Gold-, das zweitplatzierte mit Silber- und das drittplatzierte mit Bronzemedailles ausgezeichnet. Die Spieler (fünf) und ihr Coach erhalten eine Medaille und dürfen auf das Podium.

C2. Teilnehmende Teams

- (a) Ein Team muss einen Wettkampf mit vier Spielern beginnen.
- (b) Die Teamaufstellung, Skip- und Vize-Skip Positionen, Ersatzspieler und Coach müssen der Spielleitung vor Beginn des Wettkampfes gemeldet werden. Die Member Cards der Spieler müssen in der entsprechenden Reihenfolge abgegeben werden.
- (c) Wenn ein Spiel im Gang ist, ist es einem Coach, dem Ersatzspieler und allen andern Teammitgliedern untersagt, mit dem spielenden Team zu kommunizieren. Es ist diesen Personen ebenfalls untersagt, sich im Spielbereich aufzuhalten, ausser während den definierten Pausen oder Time-Outs.

Das Verbot gilt für alle verbalen, visuellen, schriftlichen oder elektronischen Kommunikationen. Ebenfalls verboten ist jeglicher Versuch, dem Team Signale zu machen, um ein Time-Out zu verlangen.

Der Coach, der Ersatzspieler und ein weiteres Teammitglied dürfen an den Trainings (Einspielen) teilnehmen, dürfen aber währenddem, dass ihr Team das LSD spielt, nicht mit diesem kommunizieren.

C3. Spielerkleidung / Ausrüstung / Infrastruktur

- (a) Die Teams an Schweizerischen Verbandsspielen müssen in einheitlicher Kleidung auftreten.
- (b) Es ist einem Team gestattet, Werbung auf den Spielbekleidungen anzubringen. Pro Spielerin und Spieler sind auf der Sportbekleidung maximal sieben Werbeflächen gestattet.
- (c) Grösse der Werbeflächen:
 - (i) Grösse A (Oberarm, links + rechts, Brust, links + rechts)
Maximal 100 cm², inklusive Badgerand, pro Badge
Maximal vier Badges auf Oberarmen und Brust

Grösse B (Badge auf der unteren Rückenpartie)
Maximal 400 cm², inklusive Badgerand
Maximal ein Badge

(iii) Grösse C (Hosenbeine)
Maximale Grösse 240 cm², inklusive Badgerand, pro Badge
Maximal ein Badge pro Hosenbein

- (d) Es ist verboten, Werbung für alkoholische Getränke mit mehr als 15 Volumenprozenten Alkohol zu machen. Tabakwerbung ist generell verboten.
- (e) Die Werbung auf der Bekleidung ist nicht bewilligungspflichtig. Sie wird jedoch stichprobenweise kontrolliert. Bei Nichteinhaltung der Vorschriften muss das Team die Werbung sofort entfernen oder abdecken.
- (f) Auf der Sportbekleidung integrierte Herkunftszeichen (Sportartikelhersteller) gelten nicht als Teil der Werbeflächen. Die Grösse muss diskret sein und darf die Werbebadges nicht benachteiligen.
- (g) Curlingbesen: Die Anzahl und Grösse der Werbung auf dem Besenstiel ist frei.
- (h) Für die **SWISSCURLING LEAGUES (SCL)** gelten im Bereich Werbung + Sponsoring (Clubname) besondere Vorschriften, die im Reglement zur SCL festgehalten sind.
- (i) Werbung in Curlinghallen (Wände, Banden oder Eisfläche): An Schweizerischen Verbandsspielen ist es generell verboten, für alkoholische Getränke mit mehr als 15 Volumenprozenten Alkohol Werbung zu machen. Tabakwerbung ist generell verboten.
- (j) Verbotene Werbung muss entfernt oder abgedeckt werden.
- (k) Eisfläche: Die Anzahl und Grösse der Werbung (inkl. Logos) auf der Eisfläche (oder im Eis integriert) ist frei. Es ist jedoch wichtig, dass die Eiswerbung die Spielerinnen und Spieler nicht irritiert.
- (l) Curlingsteine: Es darf ausschliesslich Werbung auf den Handles angebracht werden.
- (m) Scoreboards: Die Anzahl und Grösse der Werbung auf den Scoreboards ist frei.

C4 . Einspielen

- (a) Vorgängig zu jedem Spiel an WCF-Wettkämpfen, darf jedes Team sich auf jenem Sheet einspielen, auf dem es später spielen wird.
- (b) Beginn und Zeitdauer wird am Teammeeting bekanntgegeben.
- (c) Der Plan für das Einspielen während der Round Robin soll möglichst früh bekannt gegeben werden. Dabei soll in der Round Robin jedes Team eine gleiche Anzahl erste und zweite Einspielzeiten haben. Wo dies in einem Spiel Round Robin nicht möglich ist, soll der Gewinner des Münzwurfs (Toss) zwischen erster oder zweiter Einspielzeit wählen können.
- (d) In Spielen nach der Round Robin hat jenes Team, das im ersten End den letzten Stein hat, die erste Einspielzeit
- (e) Wenn der Chef der Eismeister es als nötig erachtet, kann das Eis nach dem Einspielen nochmals gereinigt und der Sliding Bereich neu gepebbelt werden.

C5. Spiellänge

- (a) In Spielen mit 10 End müssen in der Round Robin und in Tie-Breaks sechs Ends zu Ende gespielt werden, in Play-off Spielen deren acht.
- (b) In Spielen mit acht Ends, müssen sechs Ends zu Ende gespielt werden.

C6. Spielzeitmessung

Dort, wo die Spielzeitmessung zur Anwendung kommt, gelten folgende Bestimmungen:

- (a) Jedes Team erhält 73 Minuten Spielzeit für 10 Ends. Diese Zeit wird aufgezeichnet und muss während des ganzen Spiels für das Team und den Coach sichtbar sein.
Wenn ein Team den Anfang eines Spiels verzögert, so reduziert sich die Spielzeit um je sieben Minuten für jedes End, das wegen der Zeitverzögerung nicht gespielt wurde (Art. 11, i).
- (b) Werden ein oder mehrere Zusatzends gespielt, so werden die Uhren zurückgesetzt. Jedes Team erhält pro Zusatzend 10 Minuten Spielzeit.
- (c) Die Spielzeit (für das spielende Team) beginnt zu laufen, wenn der erste Stein des Spiels die Tee-Line (Hog-Line beim Rollstuhlcurling) am Delivery-End erreicht. Die Spielzeit des spielenden Teams läuft weiter bis
 - (i) alle Steine zum Stillstand gekommen sind oder die Back-Line passiert haben und
 - (ii) Steine, welche durch einen Fehler des spielenden Teams verschoben wurden und zurück versetzt werden müssen, bis diese wieder an ihrem ursprünglichen Ort sind, und
 - (iii) der spielende Bereich an die andere Mannschaft abgetreten wurde, d. h. der Houseverantwortliche sich hinter die Back-Line sowie der/die den Stein abgegebene Spieler/Spielerin und die beiden Wischer sich zur Seitenabtrennung des Sheets begeben haben.

Sind alle oben aufgeführten Bedingungen erfüllt, so beginnt die Spielzeit des andern Teams zu laufen.

Hat das nichtspielende Team einen Fehler begangen, so dass verschobene Steine zurück versetzt werden müssen, so beginnt dessen Spielzeit zu laufen.

Hat ein äusserer Einfluss bewirkt, dass Steine zurück versetzt werden müssen, werden beide Spieluhren angehalten.

- (d) Ein Team darf nur Steine abgeben, wenn seine Spielzeit läuft oder laufen sollte. Jede Verletzung dieser Regel hat zur Folge, dass der Stein nochmals gespielt wird, nachdem alle durch diesen Stein verschobenen Steine vorher zurück versetzt wurden. Die Spielzeit des fehlbaren Teams läuft während dem Zurückversetzen und der nochmaligen Steinabgabe.
- (e) Beide Spieluhren werden gestoppt, sobald der letzte Stein eines Ends und alle durch ihn bewegten Steine zum Stillstand gekommen sind oder die Back-Line passiert haben. Sobald die Teams sich über das Resultat dieses Ends geeinigt haben, beginnt eine Pause, während der keine der beiden Spieluhren läuft. Muss eine Messung vorgenommen werden, beginnt die Pause erst nach der ausgeführten Messung. Die Länge der Pause zwischen den Ends, welche bedingt durch die Medien oder andern externen Einflüssen unterschiedlich lang sein kann, wird für jeden Wettkampf definiert und am Teammeeting bekannt gegeben. Sollte eine Pause drei Minuten oder länger sein, werden die Teams informiert, sobald noch eine Minute der Pause übrig bleibt. Die Uhr des spielenden Teams beginnt am Ende der Pause automatisch wieder zu laufen. Die normalen Längen der Pause dauern:

- (i) Eine Minute nach Beendigung jedes Ends (Ausnahme: vgl. (ii))
 - (ii) Fünf Minuten in der Spielhälfte. Die Teams dürfen sich während dieser Pause mit ihrem Coach, dem Ersatzspieler sowie einem weiteren Teammitglied treffen und unterhalten.
 - (iii) Drei Minuten vor einem ersten Zusatzend, falls dieses nötig ist. Die Teams dürfen sich während dieser Pause mit ihrem Coach, dem Ersatzspieler sowie einem weiteren Teammitglied treffen und unterhalten. Für jedes weitere Zusatzend gilt Regel 6 (e) (i).
- (f) Die Spielzeit wird immer angehalten, sobald ein Umpire ins Spielgeschehen eingreift.
 - (g) Wenn einem Spieler erlaubt wird, einen Stein nochmals zu spielen, entscheidet der Umpire, ob die benötigte Zeit von der Spielzeit von diesem Team abgezogen wird oder nicht.
 - (h) Wenn ein End nochmals gespielt wird, werden die Uhren auf die notierte Zeit nach Beendigung des vorangegangenen Ends eingestellt.
 - (i) Stellt ein Umpire fest, dass ein Team ein Spiel unnötigerweise verzögert, teilt der Umpire dies dem Skip des fehlerhaften Teams mit. Hat der nächste zu spielende Stein 45 Sekunden nach dieser „Warnung“ die Tee-Line (Hog-Line beim Rollstuhlcurling) am Delivering-End nicht erreicht, wird der Stein umgehend aus dem Spiel entfernt.
 - (j) Jedes Team muss seinen Teil des Spiels innerhalb der vorgegebenen Zeit beenden, oder es verliert forfait. Hat ein Stein die Tee-Line (Hog-Line beim Rollstuhlcurling) am Delivery-End erreicht, bevor die Zeit abläuft, wird der Stein als gültig gewertet.

C7. Team Time-Outs (10 Ends und Zeitmessung)

- (a) Sofern keine Zeitmessung stattfindet, sind Time-Outs nicht erlaubt.
- (b) Jedes Team ist berechtigt, pro Spiel, welches über zehn Ends geht, zwei 60-Sekunden Time-Outs zu verlangen. Pro Zusatzend hat jedes Team Anspruch auf ein 60-Sekunden Time-Out.
- (c) Jedes Team ist berechtigt, pro Spiel, welches über acht Ends (Rollstuhlcurling) geht, ein 60-Sekunden Time-Out zu verlangen. Pro Zusatzend hat jedes Team Anspruch auf ein 60-Sekunden Time-Out.
- (d) Das Verfahren für Time-Outs ist das Folgende:
 - (i) Nur die Spieler auf dem Eis dürfen ein Time-Out verlangen.
 - (ii) Time-Outs dürfen nur durch irgendeinen Spieler auf dem Eis verlangt werden, wenn die Zeit seines Teams läuft.
 - (iii) Die Spieler verlangen ein Time-Out, indem sie ein deutliches, mit den Händen geformtes „T-Signal“ anzeigen. Die Spielzeit wird angehalten, sobald das Signal vom Zeitmesser gesehen wird.
 - (iv) Vom Team, das das Time-Out verlangt, darf nur eine (1) Person von der Coach-Bench in den Eisbereich und sich mit dem Team beraten. Dieser Person wird eine angemessene „Travel-Time“ gewährt, um zum Team zu gelangen, bevor das Time-Out beginnt. Die Länge der „Travel-Time“ wird durch den Chief-Umpire bestimmt und am Teammeeting bekannt gegeben. Das 60-Sekunden-Time-Out beginnt am Ende dieser „Travel-Time“ oder sobald die Person beim Team ist. Wenn es neben / zwischen den Sheets Walkways hat, darf diese Person die Eisfläche nicht betreten.

- (v) Das Team wird informiert, sobald nur noch zehn Sekunden des Time-Outs verbleiben.
 - (vi) Sobald das 60-Sekunden-Time-Out abgelaufen ist, darf die Person von der Coach-Bench sich nicht mehr mit dem Team unterhalten und die Spielzeit beginnt wieder zu laufen. Nimmt ein Team das Spiel vor Ablauf der 60 Sekunden wieder auf, beginnt die Spielzeit zu laufen, sobald der zu spielende Stein die Tee-Line (Hog-Line beim Rollstuhlcurling) am Delivery-End erreicht hat.
 - (vii) Teams, welche sich während einem Time-Out nicht mit einer Person von der Coach-Bench unterhalten, erhalten keine „Travel-Time“, bevor das 60-Sekunden-Time-Out beginnt.
- (e) Ein Team kann ein Time-Out verlangen, wenn es eine Regelentscheidung durch einen Umpire möchte, oder im Falle einer Verletzung eines Spielers. Wenn der Grund für das Anhalten der Spielzeit vom Umpire als zulässig eingestuft wird, dann gilt dies nicht als eines der Time-Outs für dieses Team.

C8. Steinzunordnung

- (a) Das Team, das in den Round Robin-Paarung zuerst aufgeföhrt wird, spielt die Steine mit den dunkeln Handles, das Team, das in den Round Robin-Paarungen als zweites aufgeföhrt wird spielt die Steine mit den hellen Handles
- (b) Für Round Robin-Spiele wird jeweils nach Beendigung des Einspielens ein Last Stone Draw (LSD) gespielt. Von jedem Team spielt ein Spieler einen Stein. Wischen ist erlaubt. Die Abgabe erfolgt immer gegen das Home-End. Alle Steine, die im Haus zum Stillstand kommen, werden gemessen. Steine, die das Haus nicht erreichen, werden mit 185,4 cm gewertet (6 feet, 1 Inch). Steine, die so nahe zum Tee zu liegen kommen, dass sie nicht mehr gemessen werden können, werden mit 0,0 cm gewertet. Das Team mit der kürzeren LSD Distanz, hat die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben. Wenn keines der beiden Teams einen Stein hat, der im Haus zu liegen kommt, oder wenn beide Teams die gleiche Länge erzielen, so entscheidet Münzwurf (Toss), welches Team die Wahl hat, den ersten oder zweiten Stein abzugeben.
- (c) Wenn in einem Wettkampf das Round Robin-System zur Anwendung gelangt (alle Teams gegen alle anderen Teams), so wird der erste Stein im ersten Spiel nach der Round Robin wie folgt festgelegt:
 - (i) Das Team mit der besseren W-L Bilanz hat die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.
 - (ii) Falls die Teams eine gleiche W-L Bilanz aufweisen, so hat der Gewinner der Direktbegegnung in der Round Robin die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.
 - (iii) In Wettkämpfen mit dem Page Play-off-System hat der Sieger aus dem Spiel Erster vs. Zweiter die Wahl, im Gold Medal Game den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen. Das Team, das den Halbfinal verliert, hat die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End des Bronze Medal Game zu spielen.
- (d) Werden je eine Round Robin in separaten Gruppen gespielt, so haben für die Play-off Spiele die Teams mit dem besseren DSC [Regel C7(b) (iv)] Durchschnitt aller LSD unter Berücksichtigung der Streichung des schlechtesten LSD) die Wahl, entweder als Erster oder als Zweiter einzuspielen oder die Steine zu wählen. Das anschließende LSD wird darüber entscheiden, wer die Wahl hat, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.
- (e) In Spielen nach einer Round Robin Runde, wo im Voraus bestimmt wurde, welches Team den ersten Stein im ersten End zu spielen hat, darf dieses die Farbe der Steine (Handles) wählen..

C9. Team-Klassierungsverfahren

- (a) Ein Team, das punktgleich mit einem andern Team auf einem Play-off –Platz liegt, kann nur durch ein zusätzliches Spiel (Tie-Break) von den Play-offs eliminiert werden.
- (b) Beim Bestimmen der Rangierungen um den Abstieg sollen bei punktgleichen Teams Tie-Breaks gespielt werden. Kein punktgleiches Team muss ohne Niederlage in einem Tie-Break absteigen.
- (c) Die nachstehenden Kriterien (in dieser Reihenfolge) werden verwendet, um am Ende der Round-Robin die Teams zu klassieren:
 - (i) Teams werden anhand ihrer Anzahl Siege / Niederlagen klassiert.
 - (ii) Sind zwei Teams punktgleich, wird jenes Team, welches die Direktbegegnung in der Round-Robin gewonnen hat, besser klassiert.
 - (iii) Sind drei oder mehrere Teams punktgleich und die Resultate der Direktbegegnungen unter diesen Teams erlauben nur gewisse, aber nicht alle Teams zu klassieren, dann werden von jenen verbleibenden Teams, bei welchen eine Klassierung nicht möglich war, wiederum die Resultate der Direktbegegnungen unter ihnen für eine Klassierung zu Hilfe genommen.
 - (iv) Bei Teams, für welche eine Klassierung nach (i), (ii) oder (iii) nicht möglich ist, entscheidet das Draw Shot Challenge (DSC)-Resultat über die Klassierung. Das DSC-Resultat ergibt sich aus der durchschnittlichen Distanz aller Last Stone Draws (LSD), die in den Round Robin-Partien gespielt wurden. Das schlechteste LSD-Resultat jedes Teams wird automatisch gestrichen, bevor der Durchschnitt errechnet wird. Das Team mit der kürzeren Durchschnittsdistanz wird besser klassiert.

C10. Umpires

- (a) **SWISSCURLING** bestimmt den Chief-Umpire und den Deputy Chief-Umpire(s) für jedes Schweizerische Verbandsspiel, das gemäss Reglement Schweizerische Verbandsspiele Umpires vorsieht.
- (b) Der Umpire entscheidet alle Uneinigkeiten zwischen den gegnerischen Teams, unabhängig davon, ob das Vorkommnis durch die Regeln abgedeckt ist oder nicht.
- (c) Ein Umpire kann jederzeit in das Spielgeschehen eingreifen und Richtlinien hinsichtlich der Platzierung der Steine, dem Verhalten der Spieler oder der Befolgung der Regeln geben.
- (d) An Wettkämpfen, für welche dem Chief-Umpire diese Funktion übertragen wurde, darf er jederzeit in irgendein Spiel eingreifen und Weisungen bezüglich dem Benehmen und Verhalten in einem Spiel erteilen, wie er sie gemäss Regeln für richtig hält.
- (e) Ein Umpire kann jederzeit ein Spiel unterbrechen und festlegen, wie lange der Unterbruch dauert.
- (f) Alle Angelegenheiten, welche die Regeln betreffen, werden durch einen Umpire entschieden. Sollte es einen Einspruch gegen einen Umpire-Entscheid geben, ist die Entscheidung des Chief-Umpire definitiv.
- (g) Der Chief-Umpire kann einen Spieler, Coach oder ein anderes Teammitglied wegen nichtangebrachtem Verhalten (insbesondere Verstösse gegen den „Spirit of Curling“) ermahnen, verwarnen oder von einem Spiel ausschliessen. Ein ausgeschlossener Spieler darf im gleichen Spiel nicht durch den Ersatzspieler ersetzt werden. Der ausgeschlossene Spieler oder Coach (bzw. Teammitglied) muss die Wettkampfstätte verlassen und darf in diesem Spiel keinen weiteren Einfluss mehr nehmen.

- (h) Ein ausgeschlossener Spieler oder Coach (bzw. Teammitglied) ist automatisch für das nachfolgende Spiel gesperrt. (Diese Bestimmung gilt nur in der Schweiz)
- (i) Der Chief-Umpire kann in seinem Rapport empfehlen, einen Spieler, Coach oder ein anderes Teammitglied vom laufenden und von zukünftigen Wettkämpfen zu suspendieren oder auszuschliessen.
- (j) Der Chief-Umpire kann gemäss Reglement Schweizerische Verbandsspiele (Art. 23.12) und Reglement Spielregeln (Art. 11 i) eine Forfait-Niederlage gegen ein fehlbares Team aussprechen.
- (k) Ein Chief-Umpire kann gemäss Reglement Schweizerische Verbandsspiele (Art. 18.3.) eine Disqualifikation eines Teams aussprechen.
- (m) Dem Chief-Umpire gleichgesetzt in seinen Entscheidungen ist ein Umpire, der an einem Wettkampf allein zuständig ist.
- (n) Gleiches gilt für einen Spielleiter an Verbandsspielen im Breitensport und im Nachwuchs (Liga A / Qualifikationsrunden, Ligen B + C).

C11. Play-off-System (nach der Round-Robin)

- (a) Für die Play-offs qualifizieren sich nach der Round-Robin (in der Regel) die auf den Rängen 1-4 klassierten Teams.
- (b) Das Team auf Rang 1 spielt gegen das Team auf Rang 2. Der Gewinner dieses Spiels qualifiziert sich direkt für den Final. Der Verlierer spielt den Halbfinal.
- (c) Das Team auf Rang 3 spielt gegen das Team auf Rang 4. Der Gewinner dieses Spiels qualifiziert sich als zweites Team für den Halbfinal. Der Verlierer qualifiziert sich für das „Bronze-Medal-Game“.
- (d) Der Gewinner des Halbfinals qualifiziert sich als zweites Team für den Final. Der Verlierer bestreitet das „Bronze-Medal-Game“.
- (e) Der Vorteil des letzten Steins im ersten End für alle Spiele nach der Round-Robin (inkl. Tie-Breaks) wird wie folgt festgelegt:
 - (i) Das Team mit der besseren Siege / Niederlagen-Statistik hat die Wahl, ob es den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.
 - (ii) Wenn die Teams die gleiche Siege / Niederlagen-Statistik haben, hat der Gewinner der Direktbegegnung während der Round-Robin die Wahl, ob er den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.
 - (iii) Ausnahme: Wurde eine doppelte Round-Robin gespielt und haben beide Teams je eine Round-Robin Partie gewonnen (also identische Anzahl Siege in den Direktbegegnungen), so entscheidet das Resultat des DSC, wer die Wahl hat, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.
 - (iv) An Frauen-, Männer-, Juniorinnen- und Junioren Schweizer Meisterschaften: Das Team, welches das Spiel Rang 1 gegen Rang 2 gewinnt qualifiziert sich für den Final und hat die Wahl, ob es im Final den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will. Das Team, welches den Halbfinal verliert und anschliessend das Bronze-Medal Game bestreitet hat die Wahl, ob es den ersten oder den zweiten Stein im ersten End spielen will.

- (v) In Spielen nach der Round-Robin hat jenes Team die Wahl der Steinfarbe, welches im ersten End den ersten Stein spielt.
- (vi) Die Wahl der Steinsets erfolgt am Meeting mit den beteiligten Teams. Für Play-Off-Spiele entscheidet der Chief-Umpire, aus welchen Steinsets die Steine gewählt werden können.

Schlussbestimmungen

Die vorliegenden Spiel- und Wettkampfbregeln wurden gestützt auf Art. 26 + 27 der Statuten von **SWISSCURLING**, und in Anlehnung an die Spiel- und Wettkampfbregeln der World Curling Federation vom Departement Breitensport/Technik und vom Bereich Leistungssport erlassen.

Das Exekutivkomitee hat die Spiel- und Wettkampfbregeln am 06. September 2008 genehmigt. Die Spiel- und Wettkampfbregeln treten am 01. Oktober 2008 in Kraft und ersetzen alle früheren Bestimmungen.

SWISSCURLING Association
Für das Exekutivkomitee

Der Präsident:

Chef Breitensport/Technik:

Chef Leistungssport:

Christian Anderegg

Caroline Balz

Beat Jäggi

ANHANG 1

TIE-BREAKERS FOR QUALIFIERS

| RANKING | | | | | | | | | | | | GAMES | | | | # OF DRAW AND GAMES | | | |
|---------|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|----|---|--|--|--|---------------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | | | | 1 | 2 | 2 | |
| QX | QX | QX | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4th) | | | | 1 | | | |
| QX | QX | X | X | X | X | | | | | | | 3 v 6 (Q 3rd) + 4 v 5 (Q 4th) | | | | 2 | | | |
| QX | X | X | X | X | X | X | | | | | | 2 v 7, (Q 2nd) + 3 v 6 (Q 3rd) + 4 v 5 (Q 4th) | | | | 3 | | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | 1 v 8, (Q 1st), 2 v 7 (Q 2nd), 3 v 6 (Q 3rd), 4 v 5 (Q 4th) | | | | 4 | | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | 8 v 9, then winner plays v 1 (Q 1st), 2 v 7 (Q 2nd), 3 v 6 (Q 3rd), 4 v 5 (Q 4th) | | | | 1 | 4 | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | 9 v 10, then winner plays v 1 (Q 1st) 7 v 8 then winner plays v 2 (Q 2nd) 6 v 7, then winner plays v 3 (Q 3rd) 4 v 5 (Q 4th) | | | | 2 | 4 | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | 10 v 11, then winner plays v 1 (Q 1st) 8 v 9, then winner plays v 2 (Q 2nd) 6 v 7, then winner plays v 3 (Q 3rd) | | | | 3 | 4 | | |
| Q | QX | QX | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4th) | | | | 1 | | | |
| Q | QX | X | X | X | X | | | | | | | 3 v 6 (Q 3rd) + 4 v 5 (Q 4th) | | | | 2 | | | |
| Q | X | X | X | X | X | X | | | | | | 2 v 7 (Q 2nd) + 3 v 6 (Q 3rd) + 4 v 5 (Q 4th) | | | | 3 | | | |
| Q | QX | X | X | X | X | X | X | | | | | 5 v 8, then winner plays v 4 (Q 4th) 6 v 7, then winner plays v 3 (Q 3rd) | | | | 2 | 2 | | |
| Q | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | 7 v 8, then winner plays v 2 (Q 2nd) 6 v 9, then winner plays v 3 (Q 3rd) 4 v 5 (Q 4th) | | | | 3 | 2 | | |
| Q | QX | X | X | X | X | X | X | X | X | | | 3 v 10 + 6 v 7, then winners play (Q 3rd) 4 v 9 + 5 v 8, then winners play (Q 4th) | | | | 4 | 2 | | |
| Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | 7 v 8, then winners play v 2 (Q 2nd), 3 v 12 and 6 v 9, then winners play (Q 4th) | | | | 1 | 4 | 3 | |
| Q | Q | QX | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4th) | | | | 1 | | | |
| Q | Q | X | X | X | X | | | | | | | 3 v 6 (q 3rd) + 4 v 5 (Q 4th) | | | | 2 | | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | | | | | | 6 v 7, then winner v plays v 3 (Q 3rd) 4 v 5 (Q 4th) | | | | 2 | 1 | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | | | | | 6 v 7, then winner plays v 3 (Q3rd) 5 v 8, then winner plays v 4 (Q 4th) | | | | 2 | 2 | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | | | | 6 v 7, then winner plays v 3 (Q 3rd) 4 v 9 + 5 v 8, then winner plays (Q 4th) | | | | 3 | 2 | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | | | 3 v 10 + 6 v 7, then winners play (Q 3rd) 5 v 8 + 4 v 9, then winners play (Q 4th) | | | | 4 | 2 | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | 10 v 11 + then winner plays v 3, then winner plays the winner of 6 v 7 (Q 3rd) + 9 v 10, then the winner plays v 4, then the winner plays the winner of 5 v 6 (Q 4th) | | | | 1 | 4 | 2 | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | 11 v 12, then the winner plays v 3, then the winner plays the winner of 6 v 7 (Q 3rd) 9 v 10, then the winner plays v 4, then the winner plays the winner of 5 v 6 (Q 4th) | | | | 4 | 2 | 2 | |
| Q | Q | Q | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4th) | | | | 1 | | | |
| Q | Q | Q | X | X | X | | | | | | | 5 v 6, then the winner plays v 4 (Q 4th) | | | | 1 | 1 | | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | | | | | | 4 v 7 + 5 v 6, then winners play (Q 4th) | | | | 2 | 1 | | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | | | | | 7 v 8, then winner plays v 4 plus 5 v 6, the two winners play (Q 4th) | | | | 1 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | | | | 7 v 8, then winner plays v 4, plus 6 v 9, then winner plays v 5, the 2 winners play (Q 4th) | | | | 2 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | | | 7 v 8, then winner plays v 4; plus 6 v 9 + 5 v 10, then those winners play the 2 winners play (Q 4th) | | | | 3 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | | 4 v 11 + 7 v 8, then those winners play 6 v 9 + 5 v 10, then those winners play the 2 winners play (Q 4th) | | | | 4 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | 11 v 12, then winner plays v 4, then the winner plays winner of 7 v 8 6 v 9 + 5 v 10, then those winners play, the 2 winners play (Q 4th) | | | | 1 | 4 | 2 | 1 |

TIE BREAKERS FOR RELEGATION

| RANKING | | | | | | | | | | | GAMES | | | | Session and # of Games | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--|-------|--|---|---|------------------------|---|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | | 1 | 2 | 3 | 3 | |
| | | | | | | | x | X | | | | | 8 vs 9 | 1 | | | | |
| | | | | | | x | x | x | | | | | 7 vs 8, then loser plays vs 9 | 1 | 1 | | | |
| | | | | | x | x | x | x | | | | | 6 vs 9 and 7 vs 8, then losers play | 1 | 2 | 1 | | |
| | | | | x | x | x | x | X | | | | | 5 vs 6 then loser plays vs 9; plus 7 vs 8, then the 2 losers play | 1 | 1 | | | |
| | | | | | | | x | x | x | | | | 9 vs 10, then winner plays 8 | 2 | | | | |
| | | | | | | x | x | x | x | | | | 7 vs 10 and 8 vs 9 | 1 | 2 | | | |
| | | | | | x | x | x | x | x | | | | 6 vs 7, then loser plays vs 10; plus 8 vs 9 | | | | | |
| | | | | x | x | x | x | x | x | | | | 5 vs 8, then loser plays vs 10; 6 vs 7, then loser plays vs 9 | 2 | 2 | | | |

TIE-BREAKERS FOR QUALIFIERS AND RELEGATION

| RANKING | | | | | | | | | | | GAMES | | | | Session and # of Games | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--|-------|--|--|---|------------------------|---|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | | 1 | 2 | 3 | 3 | |
| | | | x | x | x | x | x | X | | | | | 4 vs 9 winner T4, loser R9 5 vs 8 winner t5, loser R8 6 vs 7 winner T6, loser R7 T5 vs T6 then winner v T4 (Q 4th) R7 vs R8 then loser v R9 | 3 | 2 | 1 | | |
| | | X | X | x | x | x | x | X | | | | | 3 vs 4 winner Q3th, then loser vs 9 winner T4 5 vs 8 winner T5, loser R8 6 vs 7 winner T6, loser R/ T5 vs T6, then winner v T4 / Q 4th R7 vs R8, then loser v R9 | 1 | 3 | 1 | 1 | |
| | X | X | X | x | x | x | x | X | | | | | 2 vs 9 winner Q2nd, loser R9 3 vs 8 winner Q 3 rd , loser R9 4 vs 7 winner T4, loser R7 5 vs 6 winner T5, loser R6 T4 vs T5 (Q 4th) R6 vs R9 + R7 vs R8, then losers play | 4 | 3 | 1 | | |
| x | X | X | X | x | x | x | x | X | | | | | 1 vs 2 winner Q 1 st , then loser vs 9 winner Q 2 nd , loser R9 3 vs 8 winner Q 3 rd , loser R8 4 vs 7 winner T4, loser R7 5 vs 6 winner T5, loser R6 T4 vs T5 (Q 4th) R6 vs R9 + R7 vs R8, then losers play | 1 | 4 | 3 | 1 | |
| | | | X | x | x | x | x | X | X | | | | 9 vs 10 loser out (10 th), then Winner vs 4 winner T4, loser R9 5 vs 8 winner T5, loser R8 6 vs 7 winner T6, loser R7 T3 vs T6 (Q 3rd) + T4 vs T5 (Q 4th) R7 vs R8, then loser vs R9 | 1 | 3 | 1 | 1 | |
| | | X | X | x | x | x | x | X | X | | | | 3 vs 10 winner T3, loser R10 4 vs 9 winner T4, loser R9 5 vs 8 winner T5, loser R8 6 vs 7 winner T6, loser R7 T3 vs T6 (Q 3rd) + T4 vs T5 (Q 4th) R7 vs R 10 + R8 vs R9 | 4 | 4 | | | |
| | x | x | x | x | x | x | x | X | x | | | | 2 vs 3 winner Q 2 nd , then loser vs 10 Winner T3, loser R10 4 vs 9 winner T4, loser R9 5 vs 8 winner T5, loser R8 6 vs 7 winner T6, loser R7 T3 vs T6 (Q 3rd) + T4 vs T5 (Q 4th) R7 vs R10 + R8 vs R9 | 1 | 4 | 4 | | |

Erläuterungen zu den Tie-Break-Charts

Sind mehr Teams punktgleich klassiert als qualifikationsberechtigte Ränge zur Verfügung stehen, müssen Tie-Breaks gespielt werden. Die punktgleichen Teams werden gemäss Art. 6 der Wettkampfregeln rangiert.

Es werden nur eine Mindestanzahl notwendiger Tie-Breakspiele ausgetragen. D.h. ein oder mehrere Teams können unter Umständen eine Qualifikation bereits aufgrund von mehr erzielten Siegen aus den Direktbegegnungen oder der Rangierung im DSC erreichen (Aufstieg, Qualifikation SM, Play-off- oder Halbfinalqualifikation, Verbleib in einer Liga etc.). Es kann jedoch kein Team ohne die Bestreitung eines Tie-Breakspieles aus einer Entscheidung eliminiert werden (z.B. direkt absteigen).

Die Reihenfolge der Entscheidungsprioritäten ist:

- a) Qualifikation SM, Play-off- oder Halbfinalqualifikation, Aufstieg in eine nächst höhere Liga
- b) Verbleib in einer Liga
- c) Abstieg

Beispiele:

- A) 3 Teams punktgleich, Anzahl Siege aus den Direktbegegnungen 2 – 1 – 0:
Klassierung: 1. Team mit 2 Siegen, 2. Team mit 1 Sieg, 3. Team mit 0 Sieg.
- B) 3 Teams punktgleich, Anzahl Siege aus den Direktbegegnungen 1 – 1 – 1:
Klassierung aufgrund des DSC.
- C)

Tie-Breaks um ein (1) qualifikationsberechtigten Rang (drei punktgleiche Teams):

1. Tie-Break: Rang 2 – Rang 3, Verlierer scheidet aus
2. Tie-Break: Rang 1 – Sieger aus Tie-Break 2 – 3, Sieger qualifiziert

Tie-Breaks um zwei qualifikationsberechtigte Ränge (drei punktgleiche Teams):

1. Team auf Rang 1 direkt qualifiziert (aufgrund der Anzahl Siege od. durch DSC)
2. Tie-Break Rang 2 – Rang 3, Sieger qualifiziert

Sind mehr als drei Teams punktgleich, werden zuerst Gruppen von sieggleichen Teams gebildet, danach werden die sieggleichen Teams in einer Gesamtrangliste (z.B. 1 – 5) klassiert und die Tie-Breaks gemäss Tie-Break-Chart gespielt.

ANHANG 2

GLOSSAR

| | |
|------------------------------|---|
| Alternate | ein registriertes, aber nicht spielendes Teammitglied, das jedoch jederzeit einen Spieler seines Teams ersetzen darf |
| Back-Line | Linie am Ende des <i>Sheets</i> . Ein hinter der <i>Back-Line</i> zum Stillstand gekommener Stein muss diese noch berühren, um im Spiel zu bleiben |
| Back of the house | Die Fläche innerhalb des <i>Houses</i> , die zwischen der <i>Tee-Line</i> und der <i>Back-Line</i> liegt |
| Blank-End | Nullierend, d. h. ein <i>End</i> , indem keines der beiden Teams punkten konnte |
| Competition | Eine beliebige Anzahl Teams, die Spiele austragen, um einen Gewinner zu ermitteln |
| Courtesy-Line | Eine Linie (Markierung), die anzeigt, wo sich die Wischer (Spieler) des Teams, das nicht den Stein abgibt, aufhalten dürfen, damit einerseits ein <i>Umpire</i> die <i>Hog-Line</i> noch überblicken kann und andererseits der Spieler, der den Stein abgibt, bei seiner Abgabe von gegnerischen Spielern nicht gestört werden kann |
| Delivering-End | Das Ende des <i>Sheets</i> , von dem aus die Steine in einem <i>End</i> abgegeben werden |
| Delivering-Team | Das Team, das im Moment die Kontrolle über das <i>Sheet</i> ausübt und den nächsten Stein abgibt bzw. diesen bis zum Stillstand begleitet |
| Delivery | Die Steinabgabe, d.h. die Aktion, einen Stein in Richtung des <i>Playing-Ends</i> zu spielen |
| Delivery-Stick | Ein Hilfsgerät, das beim <i>Handle</i> des Steins angebracht ist und dem Spieler erlaubt, den Stein mit einer Arm- oder Handbewegung in eine gewünschte Rotation zu bringen |
| Divider | Material (aus Kunststoff oder Holz), das die nebeneinander liegenden <i>Sheets</i> deutlich voneinander trennt |
| Draw Shot Challenge | Der <i>DSC</i> erlaubt nach einer <i>Round Robin</i> punktgleiche Teams zu rangieren. Es ist der Durchschnitt aller <i>Last Stone Draws (LSD)</i> in einer <i>Round Robin</i> , wobei zur Ermittlung des <i>DSC</i> der schlechteste <i>LSD</i> automatisch nicht in die Berechnung einbezogen wird |
| End | Ein Teil eines Spiels, in dem alle vier Spieler beider Teams abwechselnd und in der vorgegebenen Reihenfolge je zwei Steine abgegeben haben (insgesamt 16 Steine) |
| Extra-End | Ein Zusatzend, das gespielt wird, sofern nach den vorgegebenen <i>Ends</i> (in der Regel acht oder zehn) beide Teams gleichviel gewonnene Steine ausweisen. Zusatzends werden solange gespielt, bis ein Team in einem Zusatzend punktet |
| External force | Äusserer Einfluss, d.h. ein Ereignis oder Vorfall, der nicht durch ein Team des entsprechenden Spiels verursacht wurde |
| Free Guard Zone (FGZ) | Die Eisfläche zwischen <i>Hog-Line</i> und <i>Tee-Line</i> ohne die Fläche des <i>House</i> |

| | |
|--------------------------------------|---|
| Game | Zwei Teams, die eine bestimmte Anzahl <i>Ends</i> (i.d.R. acht oder zehn) spielen, um einen Gewinner zu bestimmen |
| Hack | Eine Vorrichtung im oder auf dem Eis, die einem Spieler ermöglicht, das <i>Sliding-Delivery</i> (Abgabe des Steins) zu starten |
| Handle | Teil des Curlingsteins, der dem Spieler ermöglicht, den Stein zu ergreifen und zu halten |
| Hogt-Line | Zwei Linien über die Breite des <i>Sheets</i> , jeweils im Abstand von 6,4 m (21 feet) und parallel zur entsprechenden <i>Tee-Line</i> . Ein Spieler, der einen Stein abgibt, muss diesen vor der näheren <i>Hog-Line</i> loslassen. Damit der Stein im Spiel bleibt, muss er die entferntere <i>Hog-Line</i> ganz überschreiten, darf aber nicht hinter der <i>Back-Line</i> zum Stillstand kommen oder die Seitenlinie berühren |
| Home-End | Das Ende des <i>Sheets</i> , von dem aus der erste Stein eines Spiels abgegeben wird |
| House | Die Eisfläche innerhalb der drei konzentrischen Kreise an jedem Ende des <i>Sheets</i> |
| Last Stone Draw (LSD) | Ein Vorgang am Schluss des Einspielens, bei welchem ein beliebiger Spieler jedes Teams einen Stein zum <i>Tee</i> im <i>Home-End</i> spielt. Dabei wird die kürzeste Distanz zwischen dem Stein (äusserer Rand) und dem <i>Tee</i> gemessen. Jenes Team, das mit dem Stein näher zum <i>Tee</i> liegt, hat im anschliessenden Spiel die Wahl, den ersten oder den zweiten Stein im ersten <i>End</i> zu spielen |
| Messgerät | Ein Instrument zum Messen, welcher der fraglichen Steine näher zum <i>Tee</i> liegt oder zum Feststellen, ob ein Stein den äusseren Kreis berührt (im <i>House</i> ist) |
| Moving Stone | Ein gleitender Stein (in Bewegung) entweder durch die Abgabe oder durch das Berühren (Aufprallen) eines andern Steins |
| Originalposition eines Steins | Der Ort, wo ein Stein lag, bevor er verschoben wurde (z.B. durch einen andern Stein, einen Besen oder durch einen Spieler) |
| Out-of-play Position | Der Ort eines Steins, der nicht mehr im Spiel ist (z.B. weil er eine Seitenlinie berührt oder die <i>Back-Line</i> überschritten hat) |
| Rink | Mehrere <i>Sheets</i> , die gesamte Eisfläche in einer Halle (in der Schweiz gebräuchlich für <i>Sheet</i>) |
| Playing-End | Das Ende des <i>Sheets</i> , wohin die Steine abgegeben werden |
| Sheet | Die Eisfläche, auf der ein Spiel ausgetragen wird (in der Schweiz auch Rink genannt) |
| Round Robin | Ein Wettkampf, in dem alle teilnehmenden Teams gegen alle andern Teams spielen |
| Score | Die Anzahl Punkte (Steine), die ein Team in einem <i>End</i> erzielt. Auch der aktuelle Stand während eines Spiels und schliesslich auch das Endergebnis des Spiels |
| Scoring | Nur ein Team kann in einem <i>End</i> punkten. Ein Team erzielt für jeden Stein, der im <i>House</i> und näher zum <i>Tee</i> liegt als jeder Stein des Gegners, einen Punkt |
| Skip | Jener Spieler, der das Spiel in einem Team bestimmt (oft die Nummer 4) |
| Stationary Stone | Ein im Spiel liegender Stein, der nicht in Bewegung ist |

| | |
|----------------------------|--|
| Stone set in motion | Ein stationärer Stein, der durch einen gleitenden Stein (Stein in Bewegung) gestossen wird |
| Tee | Das Zentrum des <i>Houses</i> |
| Time-Out | Ein Spielunterbruch (Spielzeit steht still) durch ein Team oder einen <i>Umpire</i> hervorgerufen |
| Top of the house | Die Eisfläche innerhalb des <i>Houses</i> , die vor der <i>Tee-Line</i> liegt |
| Umpire | Schiedsrichter, verantwortlich für die Spielführung und Einhaltung der Spiel- und Wettkampfbregeln |
| Vice-Skip | Er leitet das Spiel, wenn der <i>Skip</i> seine Steine spielt oder wenn er nicht auf dem Spielfeld ist |