



REGLEMENT NACHWUCHSMEISTERSCHAFTEN

Ausgabe Saison 2017/2018

Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Allgemeines	2
2. Ligen	4 – 5
3. Spielordnung / Wettkampfbregeln	
3.2 Spieldauer, Steinzuteilung Round-Robin und Einspielen	5
3.3 LSD (Last Stones Draw)	6
3.4 Team Klassierungsverfahren / Draw Shot Challenge	6-7
3.5 A-Liga	7 - 8
3.7 A-Liga Schweizer Meisterschaft	8 - 10
3.8 B-Liga & B Finalspiele	10-11
3.9 C-Liga & C Finalspiele	11-12
4. Spezielle Bestimmungen	
4.1 Time-outs und Team Time out's	12-13
4.2 Technische Time-Out	13
4.3 Teamänderungen	13
4.4 Ersatzspieler	13-14
5. Inkraftsetzung	14

Reglement Nachwuchsmeisterschaften

Ausgabe 2016

Allgemeines

1.1 Gültigkeit

Dieses Reglement hat bei allen Meisterschaftsspielen der Juniorinnen und Junioren sowie der Cherry Rockers von **SWISSCURLING** Gültigkeit. Generell gelten die Spielregeln und die Bestimmungen des Reglements „Schweizerische Verbandsspiele“ und des Reglements „Spiel und Wettkampfregeln“. Ein Team besteht aus max. 6 Spielern. Ein Spieler gilt erst als Spieler des Teams, wenn er mind. einmal eingesetzt wurde. Dann wird seine Membercard registriert (eine Anmeldung genügt nicht).

1.2 Spielberechtigt

1.2.1 Für die Nachwuchsmeisterschaft

- Spielberechtigt sind alle bei **SWISSCurling** gemeldeten Juniorinnen und Junioren, die am 30. Juni im Jahr der Ausschreibung das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- Eine Juniorin / ein Junior darf pro Saison nur an einer Meisterschaft und nur in einem Team (im Stammteam) teilnehmen. Gemäss Art 4.4 des Reglements Nachwuchsmeisterschaften kann eine Ausnahmegenehmigung von der Wettkampfkommission erteilt werden.

1.2.2 **Für die Cherry Schweizermeisterschaft** siehe Art. 2.5 Cherry Schweizermeisterschaft.

1.3 Allgemeine Bestimmungen

- Von den Juniorinnen und Junioren wird ein korrektes Verhalten auf und neben dem Eis im Sinne des Spirits of Curling erwartet. Die Betreuer der Teams sind dafür verantwortlich.
- In der Halle, in der Garderobe und im Restaurant gilt ein generelles Alkoholverbot für alle Juniorinnen und Junioren bis zum Ende der jeweiligen Meisterschaft.
- Ein Spieler darf keinen Schaden an der Eisoberfläche verursachen, weder durch seine Ausrüstung, noch durch Finger oder Körperabdrücke.
- Die Teams der A- und B- Liga sind verpflichtet während des gesamten Spiels in einheitlicher Kleidung zu ihren Spielen anzutreten. Die Jacken und Shirts müssen mindestens mit dem Club- oder Centernamen beschriftet sein.
- Die Einnahme sämtlicher die Leistung steigender Medikamente ist unmoralisch und verboten, unabhängig davon, ob sie wissentlich oder unwissentlich erfolgte. Massgebend ist die aktuelle Dopingliste von Antidoping Schweiz (www.antidoping.ch).
- **Swiss Curling hat entschieden per 16. Oktober 2017 die bestehende 4 Steine Free Guard Zone auf 5 Steine zu erhöhen. Diese Regel gilt für sämtliche Meisterschaftsspiele.**

1.3.1 Ausrüstung / Besen gelten die folgenden Regeln:

- **A-Liga sowie die A- Schweizermeisterschaften:**

(e) Vor dem Start eines Spiels muss jeder Spieler einen Besen, mit einem Besenkopf welcher den notwendigen Spezifikationen entspricht, bezeichnen. Nur er darf diesen Besen für die Dauer des Spiels zum Wischen benutzen. Strafe bei Nichteinhalten dieser Regel: Wischt ein Spieler einen Stein mit einem Besen eines anderen Spielers, wird der gespielte Stein aus dem Spiel entfernt.

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

(g) Wird ein Ersatzspieler eingewechselt, muss dieser den Besenkopf des ausgehenden Spielers übernehmen. Strafe bei Nichteinhalten dieser Regel: Wird ein weiterer Besenkopf eingesetzt, verliert das Team das Spiel forfait.

(h) Sämtliche Ausrüstungsgegenstände müssen den Spezifikationen der World Curling Federation (WCF) entsprechen. Diese sind auf der Website des WCF publiziert. Weitere Informationen zu den Spezifikationen sind in den WCF Rules of Competition, Regel C3 (h) aufgeführt.

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

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

(iii) Bei der zweiten Verletzung der Regelung während einer Meisterschaft wird das Team von der Meisterschaft oder Ausscheidung disqualifiziert und die Spieler werden für 12 Monate von allen Meisterschaften und Ausscheidungen ausgeschlossen.

für die AB-Quali: gelten die Ziffern (h), (i), (ii)

für die B/C-Quali, B- und die C-Liga sowie die Cherry-Schweizermeisterschaften sind Haarbesen verboten. Weitere Vorgaben gibt es nicht.

1.4 Teammeeting, Kontrolle Member Card und Nenngeld

- Ein Team muss einen Wettkampf mit vier Spielern beginnen. Als Wettkampf gelten die ganzen Ligen, A, B und C sowie alle Qualifikationsrunden (dh. Auf-/Abstiegsspiele) sowie alle Schweizermeisterschaften Finalrunden (inkl. Cherry SM). Auf Grund unvorhergesehenen Umständen oder Vorkommnissen kann der Wettkampfkommision ein Antrag gestellt werden, einen Wettkampf zu Dritt zu beginnen.
 - wobei die ersten beiden Spieler je drei Steine und der dritte Spieler zwei Steine spielen. In diesem Fall darf der fehlende Spieler das Spiel auf der angegebenen Position zu Beginn eines neuen Ends aufnehmen.
- Die Teamaufstellung, Skip- und Vize- Skip Position und Coach (sofern vorhanden) müssen der Spielleitung vor Beginn des Wettkampfes gemeldet werden. Die Member Cards der Spieler müssen in der entsprechenden Reihenfolge abgegeben werden.
- Das Nenngeld ist vor Beginn des Wettkampfes zu bezahlen. Die Höhe des Nenngeldes wird auf Antrag des Departements Leistungssport durch das Exekutivkomitee jährlich beschlossen.
- Alle Spieler (mind. 4) und ihre Coachs müssen am Teammeeting teilnehmen. Ein Fernbleiben ohne Einwilligung des Chief-Umpires oder des Spielleiters führt dazu, dass das Recht auf den letzten Stein im ersten End des ersten Spiels verloren geht.

1.5 Missachtung reglementarischer Vorschriften / Disziplinarische Sanktionen

- Missachtung reglementarischer Vorschriften sowie disziplinarische Vergehen werden gemäss Reglement Schweizerische Verbandsspiele Art. 23 geahndet.
- Tritt ein angemeldetes Team zu einem Verbandsspiel nicht an oder zieht sich vor den Meisterschaften zurück, spricht das Exekutivkomitee Sanktionen und/oder Bussen aus.

1.6 Aufgaben der Organisatoren von Verbandsspielen

- Gemäss Reglement Schweizerische Verbandsspiele Art. 13, 14, 15, 16, 17, 18 und 19.

2. Ligen

2.1 Starkeklassen

Die Nachwuchsmeisterschaften werden in der A-, B- und C-Liga sowie der Cherry Schweizermeisterschaft ausgetragen.

2.2 A-Liga

Die A-Liga wird in einer Gruppe mit **10 Mannschaften** ausgetragen.

- Die Range 1 - 8 qualifizieren sich fur die Finalrunde der Schweizermeisterschaft.
- **Die Range 1 - 7 qualifizieren sich fur die Liga A in der folgenden Saison.**
- **Die Range 8 - 10 spielen in der folgenden Saison die Auf- / Abstiegs Spiele A/B.**
- In einem Juniorinnenteam durfen nur Juniorinnen spielen.
- In einem Juniorenteam durfen nur Junioren spielen.

2.3 B-Liga

Die B-Liga wird in einer Gruppe mit **10 Mannschaften** ausgetragen.

- **Die Range 1 - 4 qualifizieren sich fur die Finalrunde der Schweizermeisterschaft.**
- **Die Range 1 - 3 der B-SM spielen in der folgenden Saison die Auf-/Abstiegs Spiele A/B.**
- **Die Range 4 - 7 verbleiben in der Liga B.**
- **Die Range 8 - 10 spielen in der folgenden Saison die Auf- / Abstiegs Spiele B/C.**
- In einem Juniorinnenteam durfen nur Juniorinnen spielen.
- In einem Juniorenteam durfen nur Junioren spielen

2.4 C-Liga

Das Wettkampfkommission hat die Kompetenz, den Durchfuhrungsmodus (Anzahl Gruppen) der C-Liga dem Meldeergebnis oder der Hallenverfugbarkeit anzupassen.

- **Rang 1 und 2 jeder Gruppe qualifizieren sich fur die Finalrunde der Schweizermeisterschaft.**
- **Wird nur in einer Gruppe gespielt, qualifizieren sich die Range 1 – 4 nach der Round Robin fur die Finalrunde der Schweizermeisterschaft**
- Max. 8 Teams qualifizieren sich fur die Finalrunde um den C – Meister.
- Die Range **1-3 der SM-Finalrunde qualifizieren** sich fur die Auf- / Abstiegs Spiele B/C der folgenden Saison.
- In einem Juniorinnenteam kann max. ein Junior eingesetzt werden.
- In einem Juniorenteam kann max. eine Juniorin eingesetzt werden.

2.5 Cherry Schweizermeisterschaft

- Spielberechtigt fur die Cherry Schweizermeisterschaft sind alle bei **SWISSCURLING** gemeldeten Cherry Rocker oder Juniorinnen und Junioren, die am 30. Juni im Jahr der Ausschreibung das 13. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- Eine Ausnahmegenehmigung kann von der Wettkampfkommission erteilt werden, wenn ein Spieler am 30. Juni im Jahr der Ausschreibung das 14. Lebensjahr noch nicht vollendet hat. Eine Ausnahmegenehmigung wird nur erteilt, falls ein Spieler erst seine erste Saison spielt.
- Die Teams konnen sich frei zusammenstellen.
- Eine Juniorin / ein Junior kann die Cherry Schweizermeisterschaft nur spielen, wenn sie / er nicht bereits als Stammspieler an einer der Nachwuchsmeisterschaften eingesetzt wird.
- Die Cherry Schweizermeisterschaft wird mit Cherry-Curlingsteinen gespielt.
- Das Wettkampfkommission hat die Kompetenz, den Modus (Anzahl Gruppen) und die Durchfuhrung des der Cherry Schweizermeisterschaft je nach Anmeldungen bzw. der Hallenverfugbarkeit anzupassen.

- Die Spiele an der Cherry Schweizermeisterschaft gehen über 4 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand gibt es kein Zusatzend. Es wird nach System Schenkel gespielt, die Teams werden nach Punkt/End/Stein klassiert.
- An den Cherry Schweizermeisterschaft wird kein LSD gespielt. So entscheidet ein Münzwurf (Toss), welches Team die Wahl hat, den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben.
- Es gibt an der Cherry Schweizermeisterschaft keine Spielzeitbegrenzung. Es werden 4 Ends gespielt.
- Pro Spiel gibt es ein Team Time out. Nur die Spieler auf dem Eis dürfen ein Team Time out verlangen. (siehe unter 4.)
- Die Free Guard Zone Regelung wird an der Cherry Schweizermeisterschaft angewendet (gemäss 1.3).

2.6 Nachrücken

Sollten Teams altershalber oder aus sonstigen Gründen ausscheiden (siehe 4.3 Teamänderungen), können diese Plätze nicht durch die Center oder Clubs beansprucht werden. In diesem Fall rücken die nächstplatzierten Teams – auch ligaübergreifend – nach.

3. Spielordnung / Wettkampfgregeln

3.1 Auf- / Abstiegsspiele A-/B- Liga und B-/C-Liga

- In einem Juniorinnenteam dürfen nur Juniorinnen spielen.
- In einem Juniorenteam dürfen nur Junioren spielen.

3.2 Spieldauer, Steinzuteilung Round-Robin und Einspielen

3.2.1 Es wird jeweils eine Round-Robin gespielt.

Die Spiele gehen über 8 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt. Ein Spielabbruch ist frühestens nach dem vollendeten 6. End möglich.

3.2.2 Nach 115 Minuten Spielzeit muss der letzte Stein des 7. End die nähere Tee Line passiert haben um das 8. End spielen zu können, sonst gilt das Resultat nach dem zuletzt gespielten End.

3.2.3 Vor jedem Spiel findet ein Einspielen von 5 Minuten statt. (An der A-SM dauert das Einspielen 9 Minuten). Das erstgenannte Team beginnt mit dem Einspielen. Frühestens 1 Min vor dem Einspielen dürfen die Spieler aufs Eis stehen um die Slider zu kühlen. In dieser Minute sind keine Slidings erlaubt.

3.2.4 Pausen

Die normalen Längen der Pause dauern in der A/B- und B/C- Quali sowie A, B- und C- Liga:

- eine Minute nach Beendigung jedes Ends (Ausnahme: in der Spielhälfte)
- fünf Minuten in der Spielhälfte. Die Teams dürfen sich während dieser Pause mit ihrem Coach, dem Ersatzspieler sowie einem weiteren Teammitglied treffen und unterhalten.
- eine Minute vor jedem Zusatzend.

3.2.5 Während der Round-Robin spielt das erstgenannte Team im Spielplan mit den dunkeln, das zweitgenannte Team mit den hellen Steinen. Dabei soll in der Round-Robin jedes Team eine möglichst gleiche Anzahl Spiele mit dunkeln und hellen Steinen zugeteilt erhalten.

3.3 LSD (Last Stone Draw)

3.3.1 In der A/B- und B/C- Quali sowie B- und C- Liga wird jeweils direkt im Anschluss an das Einspielen (siehe Einspielen), zur Ermittlung des Rechts auf den letzten Stein, ein Last Stone Draw (LSD) gespielt.

Von jedem Team spielt ein Spieler einen Stein. Ein Spieler muss im Haus das Eis geben. Wischen ist erlaubt. Gespielt wird immer in Richtung Home-End. Alle Steine, die im Haus zum Stillstand kommen, werden gemessen. Steine, die das Haus nicht erreichen, werden mit 185,4 cm gewertet. Steine, die so nahe zur 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 ein Münzwurf (Toss), welches Team die Wahl hat, den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben.

3.3.2 **In der A- Liga sowie A- SM werden jeweils zwei LSDs** gespielt. Der erste Stein wird im Uhrzeigersinn, der zweite gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Beide Steine müssen von einem unterschiedlichen Spieler gespielt werden. Wischen ist erlaubt. Falls der Stein im Haus zum Stehen kommt, wird die Distanz zum Dolly gemessen. Das Team mit der kürzeren LSD Distanz hat die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End abzugeben. Falls die LSD Distanz beider Teams bei einem oder mehreren Steinen gleich ist, entscheidet das beste nicht identische Resultat. Sind alle Resultate gleich, entscheidet ein Münzwurf welches Team die Wahl hat den ersten oder den zweiten Stein im ersten End zu spielen. Die Anzahl zu spielender LSD Steine je Spieler, und die Anzahl der im Uhrzeiger- oder Gegenuhrzeigersinn zu spielenden Steine je Spieler wird für jeden Wettkampf einzeln festgelegt und hängt von der Anzahl Spiele in der Round Robin ab.

3.3.3 Jeder Spieler muss am Ende der A-Liga bzw. Finalrunde die vorgeschriebene Minimalzahl an LSD Steinen gespielt haben (siehe Tabelle). Falls das benötigte Minimum an LSD Steinen nicht erreicht wird, werden die notwendige Anzahl LSD Steine mit 199.6 cm eingesetzt. Falls ein Alternate einen LSD Stein spielt, muss seine Anzahl LSD Steine mit derjenigen eines anderen Spielers zusammengezählt werden, so dass der Alternate zusammen mit dem entsprechend ersetzten Stammspieler ebenfalls auf die mindestens benötigte Anzahl LSD Steine kommt.

	Round Robin Spiele	Anzahl LSD	Mindestzahl pro Spieler
A - Liga	9	18	4 Steine, 2 Uhrzeigersinn, 2 Gegenuhrzeigersinn
A - Finalrunde	7	14	3 Steine, 1 Uhrzeigersinn, 1 Gegenuhrzeigersinn

3.4 Team Klassierungsverfahren / Draw Shot Challenge (gültig für A/B- und B/C Quali sowie A-, B- und C- Liga und A-SM)

3.4.1 Während der Round Robin werden Team mit derselben S-N Bilanz alphabetisch aufgelistet und im selben Rang klassiert.

3.4.2 Am Ende der Round Robin werden die nachstehenden Kriterien (in dieser Reihenfolge) verwendet, um die Teams zu klassieren:

(i) Teams werden anhand ihrer Anzahl Siege / Niederlagen (S-N Bilanz) klassiert.

- (ii) Sind zwei Teams punktgleich, wird dasjenige Team besser klassiert, welches die Direktbegegnung in der Round Robin gewonnen hat.
- (iii) Falls drei oder mehr Teams punktgleich sind, werden die Teams anhand ihrer Begegnungen untereinander klassiert. Sollte dieses Vorgehen nur für einige Teams, aber nicht für alle, eine Klassierung zulassen, so zählen wiederum die Direktbegegnungen unter den verbleibenden Teams, um deren Klassierung untereinander festzulegen.
- (iv) Bei Teams, für welche eine Klassierung nach (i), (ii) oder (iii) nicht möglich ist, entscheidet das Resultat der Draw Shot Challenge (DSC) über die Klassierung. Das DSC Resultat ergibt sich aus der durchschnittlichen Distanz aller Last Stone Draws (LSD), die während den Round Robin Partien gespielt wurden. In der A- Liga und A-SM werden die zwei schlechtesten Resultate pro Team automatisch gestrichen, bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird.

In der A/B- und B/C Quali sowie B- und C- Liga wird nur das schlechteste Resultate (1 LSD) pro Team automatisch gestrichen, bevor die Durchschnittsdistanz berechnet wird.

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

3.4.3 Sämtliche Teams der jeweiligen Ligen sind auf Grund obenstehender Kriterien eindeutig zu klassieren.

3.4.4 Sämtliche Spiele in allen Ligen (Junioren und Juniorinnen) müssen ausgetragen werden. Ein Spielverzicht ist nicht möglich.

3.5 A-Liga

3.5.1 Die A- Liga wird in einer Round-Robin gespielt. Die Spiele gehen über 8 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt. Ein Spielabbruch ist frühestens nach dem vollendeten 6. End möglich.

3.5.2 Vor jedem Spiel findet ein Einspielen von 5 Minuten statt. Das erstgenannte Team beginnt mit dem Einspielen. Frühestens 1 Min vor dem Einspielen dürfen die Spieler aufs Eis stehen um die Slider zu kühlen. In dieser Minute sind keine Slidings erlaubt.

3.5.3 Es werden keine Hog-Line Richter eingesetzt. Sofern die entsprechenden Einrichtungen und Geräte vorhanden sind, werden die Hog-Lines elektronisch überwacht.

3.5.4 LSD siehe Punkt 3.3

3.5.5 Team Klassierungsverfahren siehe Punkt 3.4

3.6 Spielzeitmessung (Thinking Time)

Jedes Team erhält für ein Spiel über 10 Ends 38 Minuten "Thinking Time". Für ein Spiel über 8 Ends beträgt die "Thinking Time" 30 Minuten. Diese Zeit wird durch Zeitnehmer gemessen und ist während des ganzen Spiels für die Teams und wenn möglich die Coaches sichtbar.

3.6.1 Wenn ein Team den Start eines Spiels verzögert, wird die "Thinking Time" für beide Teams um 3 Minuten und 45 Sekunden pro gewertetes End verkürzt. (Siehe auch Regel 11 (i) der WCF Rules of Competition).

- 3.6.2 Im Falle von Zusatzends werden die Uhren zurückgestellt und jedes Team erhält 4 Minuten und 30 Sekunden "Thinking Time" für jedes benötigte Zusatzend.
- 3.6.3 Das Spiel sowie die einzelnen Ends beginnen, sobald die vorgesehene Pause abgelaufen ist. Beim Beginn des Spiels/Ends beginnt die Zeitmessung für das Team, das den ersten Stein spielt, nicht - sofern dieses Team den Start nicht verzögert (keine Vorwärtsbewegung aus dem Hack). Wenn es keine Verzögerung gibt, beginnt die Zeitmessung in jedem End zuerst für das Team, das den 2. Stein des Ends abgibt.
- 3.6.4 Ein Team wird vom nicht spielenden zum spielenden Team und seine Uhr wird gestartet, wenn alle folgenden Kriterien erfüllt sind: Alle Steine des anderen Teams sind zum Stillstand gekommen oder haben die Backline überquert. Alle Steine, die wegen Steinberührungen des anderen Teams replaziert werden müssen, befinden sich an der richtigen Position, Das Spielfeld wurde vom andern Team freigegeben, d.h. der im Haus stehende Spieler des andern Teams steht hinter der Backline, der Spieler und die Wischer des andern Teams stehen an der Seitenlinie.
- 3.6.5 Die Zeitmessung des spielenden Teams endet, sobald der Stein die nähere T-Line erreicht hat.
- 3.6.6 Falls Steine aufgrund einer externen Störung replaziert werden müssen (z.B. Stein vom benachbarten Rink), werden die Uhren beider Teams angehalten.
- 3.6.7 Ein Team darf nur dann Steine spielen, wenn seine Uhr läuft oder laufen sollte. Wenn diese Regel verletzt wird, muss der Stein wiederholt werden, nachdem allenfalls verschobene Steine durch das nicht fehlbare Team replaziert wurden. Die Uhr des fehlbaren Teams beginnt zu laufen, sobald alle Steine replaziert sind und läuft bis der spielende Stein die Tee-Line erreicht hat. Für das Team, das die Regel verletzt hat, läuft die Zeit während der Replatzierung und der Wiederholung der Steinabgabe.
- 3.6.8 Nachdem die Teams sich über das Score eines Ends geeinigt haben, gibt es eine Pause, während der beide Uhren angehalten werden. Sofern eine Messung notwendig ist, beginnt die Pause nach Abschluss der Messung. Sofern eine Pause 3 oder mehr Minuten beträgt, werden die Teams 1 Minute vor Ende der Pause informiert. Die Teams dürfen den ersten Stein des folgenden Ends nicht früher als 10 Sekunden vor Schluss der Pause abgeben. Die Uhr des spielenden Teams beginnt nach Abschluss der Pause zu laufen, sofern die Steinabgabe noch nicht begonnen hat.
- 3.6.9 Immer wenn ein Umpire interveniert, werden die Uhren beider Teams angehalten.
- 3.6.10 Wenn ein Spieler einen Stein wiederholen darf, entscheidet der Umpire ob die dafür erforderliche Zeit von der Spielzeit abgezogen wird oder nicht.
- 3.6.11 Falls ein End wiederholt werden muss, werden die Uhren beider Teams auf die Zeit vor dem zu wiederholenden End zurückgestellt.
- 3.6.12 Jedes Team muss sein Spiel innerhalb der gewährten Spielzeit beendet haben. Ist dies nicht der Fall, geht das Spiel forfait verloren. Wenn der letzte Stein des Teams die nähere T-Line erreicht hat, bevor die Zeit abgelaufen ist, gilt er als korrekt abgegeben.

3.7 A – Liga Finalrunde (Schweizermeisterschaft)

3.7.1 Anzahl Teams

Die Ränge 1-8 der A-Liga nehmen an der Finalrunde teil.

3.7.2 Punkte

Die in der A-Liga erreichten Punkte werden halbiert und in die Finalrunde (SM A) mitgenommen.

3.7.3 **Spielordnung an der Finalrunde**

Es wird jeweils eine Round-Robin gespielt.

Die Spiele gehen über 10 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt. Ein Spielabbruch ist frühestens nach dem vollendeten 6. End möglich.

3.7.4 An der Finalrunde Schweizermeisterschaft hat jedes Team ein kurzes Time-out (max. 5 Minuten) nach Spielhälfte.

Jedes Team ist berechtigt, pro Spiel, eine Team Time out von 60 Sekunden Dauer zu verlangen (gemäss 4.1). Pro Zusatzend hat jedes Team Anspruch auf ein weiteres Team Time out.

Jedes Team erhält 38 Minuten Denkzeit für ein 10-End Spiel. Falls Zusatzends gespielt werden, werden die Spieluhren zurückgesetzt. Jedes Team erhält pro Zusatzend 4 Minuten 30 Sekunden Denkzeit.

3.7.5 **Steinzuordnung / Last Stone Draw (LSD)** siehe Punkt 3.3 –

3.7.6 Vor jedem Spiel findet ein Einspielen von 9 Minuten statt. Das erstgenannte Team beginnt, 30 Min. vor Spielbeginn, mit dem Einspielen. Unmittelbar nach dem Einspielen wird der LSD durchgeführt.

3.7.7 **Team Klassierungsverfahren / Draw Shot Challenge** siehe Punkte 3.4

3.7.8 Alle Teams der **A-Liga** Finalrunde sind eindeutig zu klassieren.

3.7.9 Sämtliche Spiele in der **A-Liga** Finalrunde müssen ausgetragen werden. Ein Spielverzicht ist nicht möglich.

3.7.10 **Teammeeting nach der Round-Robin der Finalrunde**

30 Minuten nach Beendigung des letzten Spiels der Round-Robin findet für Teams, sich für die Play-offs qualifiziert haben, ein Teammeeting statt. Pro Team muss mindestens eine Person (max. 2 Personen) anwesend sein, von denen mindestens eine Person Entscheidungsbefugnis betreffend der Wahl der Steinfarbe, des letzten Steins und der Trainingszeiten hat. Sie darf den Raum während des Meetings nicht verlassen. Erscheint ein Team nicht oder kann es keine Entscheidung treffen, verliert es das Recht, die Steinfarbe und/oder den letzten Stein zu wählen resp. den Vorteil des letzten Steins im ersten End und/oder die Trainingszeit zu wählen. Diese Regelung gilt auch für die Playoff- und Finalsplele.

3.7.11 Der erste Stein in Spielen nach der Round Robin wird wie folgt festgelegt: Das Team mit der besseren Rangierung hat die Wahl, den ersten oder zweiten Stein im ersten End zu spielen.

3.7.12 **Play-offs / Finalrunde**

3.7.13 Die Spiele gehen über 10 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt.

3.7.14 Ein Spielabbruch ist frühestens nach 8 Ends gestattet.

3.7.15 **Einspielen ab Play-offs**

Das Einspielen beginnt 30 Minuten vor Spielbeginn und dauert je 10 Minuten pro Team. Das Team, das im ersten End den letzten Stein spielt, beginnt mit dem Einspielen.

3.7.16 **Steinzuteilung in den Spielen nach der Round Robin**

- 3.7.17 In den Play-off Spielen hat jenes Team die Wahl der Steinfarbe, welches im ersten End den ersten Stein spielt.
- 3.7.18 **Final (Gold Medal Game)**
Der Sieger aus dem Spiel Rang 1 vs. Rang 2 hat für den Final die Wahl, ob er den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.
- 3.7.19 **Bronze Medal Game**
Jenes Team, welches den Halbfinal verloren hat, hat die Wahl, ob es den ersten oder den zweiten Stein im ersten End spielen will.
- 3.7.20 Die Wahl der Steinsets erfolgt am Team Meeting mit den beteiligten Teams. Für Play-off Spiele entscheidet der Chief-Umpire, aus welchen Steinsets die Steine gewählt werden können.
- 3.7.21 Steinzuteilung in den Finalspielen**
- 3.7.22 In den Finalspielen hat jenes Team die Wahl der Steinfarbe, welches im ersten End den ersten Stein spielt.
- 3.7.23 Spielverzicht**
Sämtliche Spiele müssen ausgetragen werden. Ein Spielverzicht ist nicht möglich.
- 3.8 B-Liga**
- 3.8.1 Steinzuteilung Round-Robin und Klassierungsspiele**
- 3.8.1. Es wird jeweils eine Round-Robin gespielt.
Die Spiele gehen über 8 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt. Ein Spielabbruch ist frühestens nach dem vollendeten 6. End möglich.
- 3.8.2 Spielzeit nach 115 Minuten muss der letzte Stein des 7. End die nähere Tee Line passiert haben um das 8. End spielen zu können, sonst gilt das Resultat nach dem zuletzt gespielten End.
- 3.8.3 Vor jedem Spiel findet ein Einspielen von 5 Minuten statt. Das erstgenannte Team beginnt mit dem Einspielen. Frühestens 1 min vor dem Einspielen dürfen die Spieler aufs Eis stehen um die Slider zu kühlen. In dieser Minute sind keine Slidings erlaubt.
- 3.8.4 Während der Round-Robin spielt das erstgenannte Team im Spielplan mit den dunkeln, das zweitgenannte Team mit den hellen Steinen. Dabei soll in der Round-Robin jedes Team eine möglichst gleiche Anzahl Spiele mit dunkeln und hellen Steinen zugeteilt erhalten.

Es werden keine Hog-Line Richter eingesetzt. Sofern die entsprechenden Einrichtungen und Geräte vorhanden sind, werden die Hog-Lines elektronisch überwacht.
- 3.8.5 LSD (Last Stone Draw), siehe Punkte 3.3
- 3.8.6 Team Klassierungsverfahren, siehe Punkte 3.4

3.8.7 Spielordnung B-Schweizermeisterschaft

3.8.7.1 Es wird eine einfache Round-Robin gespielt (3 Spiele je Team).

Die Spiele gehen über 8 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt. Ein Spielabbruch ist frühestens nach dem vollendeten 6. End möglich. Nach 115 Minuten muss der letzte Stein des 7. End die nähere Tee Line passiert haben um das 8. End spielen zu können, sonst gilt das Resultat nach dem zuletzt gespielten End.

3.8.7.2 Vor jedem Spiel findet ein Einspielen von 5 Minuten statt. Das erstgenannte Team beginnt, 20 Min. vor Spielbeginn, mit dem Einspielen.

3.8.7.3 LSD (Last Stone Draw) Unmittelbar nach dem Einspielen wird der LSD durchgeführt. Der LSD dient in diesem Fall nur zur Ermittlung des Rechts auf den letzten Stein im ersten End. Es wird kein DSC ermittelt. Genaue Durchführung siehe Punkte 3.3.1.

3.8.7.4 **Klassierung** nach der Robin: Die Teams werden anhand ihrer Anzahl Siege / Niederlagen (S-N Bilanz) klassiert. Bei Punktgleichheit wird das Team besser rangiert, welches nach Abschluss der B-Liga höher rangiert war.

3.8.7.5 Finalspiele B- Schweizermeisterschaft

3.8.7.6 Nach der Round-Robin; Rang 1 spielt gegen Rang 2 um den B- Schweizermeistertitel; Rang 3 gegen Rang 4 um die bronzenen Auszeichnung.

3.8.7.7 **Steinzuordnung** siehe Punkt 3.2.5

3.8.7.8 Einspielen / LSD

Vor den Finalspielen findet ein Einspielen von 5 Minuten statt. Das besser rangierte Team beginnt, 20 Min. vor Spielbeginn, mit dem Einspielen. Es wird anschliessend kein LSD gespielt. Das besser rangierte Team hat die Wahl, ob es den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.

3.8.7.9 Sämtliche Spiele in der **B-SM** Finalrunde müssen ausgetragen werden. Ein Spielverzicht ist nicht möglich.

3.9 C- Liga

3.9.1 Spielordnung

3.9.2 Die Spiele gehen über 8 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit wird **ein** Zusatzend gespielt. Bleibt der Spielstand auch nach dem Zusatzend unentschieden, gewinnt das Team, welches im Zusatzend den letzten Stein nicht hatte. Ein Spielabbruch ist frühestens nach vollendetem 6. End möglich. Nach 115 Minuten Spielzeit muss der letzte Stein des 7. End die nähere Tee Line passiert haben um das 8. End spielen zu können, sonst gilt das Resultat nach dem zuletzt gespielten End.

3.9.3 Vor jedem Spiel findet ein Einspielen von 5 Minuten statt. Das erstgenannte Team beginnt mit dem Einspielen. Frühestens 1 min vor dem Einspielen dürfen die Spieler aufs Eis stehen um die Slider zu kühlen. In dieser Minute sind keine Slidings erlaubt.

3.9.4 **LSD** (Last Stone Draw), siehe Punkte 3.3.1

3.9.5 **Team Klassierungsverfahren**, siehe Punkte 3.4

3.9.6 C- Liga Finalsspiele

3.9.6.1 Die Wettkampfkommission legt jeweils den Spielmodus für die Finalrunde C fest. Maximal 8 Mannschaften können sich für die Finalsspiele qualifizieren.

3.9.6.2 Die Ränge 1-3 der Finalrunde qualifizieren sich für die Auf-/Abstiegsspiele B/C. Die nachfolgenden Ränge verbleiben in der Liga C.

3.9.6.3 Steinzuteilung in den Finalspielen

Das erstgenannte Team im Spielplan, spielt mit den dunkeln, das zweitgenannte Team mit den hellen Steinen. Das erstgenannte Team beginnt mit dem Einspielen.

3.9.6.4 Spielverzicht

Sämtliche Spiele müssen ausgetragen werden. Ein Spielverzicht ist nicht möglich.

4. Spezielle Bestimmungen Nachwuchs

4.1 Time-outs

In allen Ligen der Junioren und Juniorinnen finde eine kurze Pause nach Spielhälfte (max. 5 Minuten) statt. Jedes Team, in allen Ligen, sowie an der Finalrunde C, kann pro Spiel **zwei zusätzliche Team Time-Outs von max. 60 Sekunden** beantragen. **Ausnahme, an der Cherry Schweizermeisterschaft gibt es ein Team Time-Out pro Spiel.** Der Spielleiter oder Umpire ist zuständig, dass die Zeit eingehalten wird. Es ist nicht ausgeschlossen 2 **Team Time-Outs** für denselben Spielzug zu verwenden. Zudem kann ein weiteres **Team Time-Out** pro Zusatzend beantragt werden. Die **Team Time-Out's** aus der regulären Spielzeit können nicht in das Zusatzend mitgenommen werden. Es können auch keine **Team Time-Out's** von Zusatzend zu Zusatzend mitgenommen werden. Ein Team Time-Out (d.h. der Zeitpunkt wo die Spieluhr gestoppt wird) startet sofort nachdem das Time-Out verlangt wurde. Es besteht aus der Zeit, die der Coach benötigt um zu seinem Team zu gelangen (sog. „travel time“) plus 60 Sekunden. Der Chief Umpire **oder Spielleiter** legt vor Beginn jedes Wettkampfs fest, wie lange die „travel-time“ dauert.

An den Schweizermeisterschaft Finalrunden A und B hat jedes Team **nur noch ein zusätzliches** 60 Sekunden **Team Time-Out**. Pro Zusatzend darf jedes Team ein weiteres 60 Sekunden Team Time-Out verlangen. Die **Team Time-Out's** aus der regulären Spielzeit können nicht in das Zusatzend mitgenommen werden. Es können auch keine **Team Time-Out's** von Zusatzend zu Zusatzend mitgenommen werden.

4.1.1 Das Verfahren für das **Team Time out** ist das Folgende:

4.1.1.1 Nur die Spieler auf dem Eis dürfen ein Team Time out verlangen.

4.1.1.2 Ein Team Time out darf nur durch einen Spieler auf dem Eis verlangt werden, wenn das Team zum Spielen kommt oder wenn die Zeituhr seines Teams läuft.

4.1.1.3 Die Spieler verlangen ein Team Time out, indem sie ein deutliches, mit den Händen geformtes „T-Signal“ anzeigen.

4.1.1.4 Vom Team, dass das Team Time out verlangt, darf nur eine (1) Person von der Coach Bench in den Eisbereich und sich mit dem Team beraten. Das Team Time out beginnt, sobald die Person beim Team ist. Wenn es neben / zwischen den Sheets Walkways hat, darf diese Person die Eisfläche nicht betreten, sonst kann der Coach bis zur entfernten Hog-Line der Seitenlinie entlang gehen aber nie in die Fläche zwischen Hog-Line und Back-Line betreten.

4.1.1.5 Das Team wird informiert, sobald nur noch zehn Sekunden des Team Time out's verbleiben. Sobald die 60 Sekunden des Team Time out's abgelaufen sind, darf die Person von der Coach-Bench sich nicht mehr mit dem Team unterhalten und hat den Spielbereich unmittelbar zu verlassen.

4.2 Technisches Time-Out

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 ein Team Time out für dieses Team. Dieses Time out wird durch Kreuzen der Arme wie ein X angezeigt.

4.3 Teamänderungen

Sofern ein Team nicht mehr in der gleichen Formation wie im Vorjahr antritt, gelten folgende Richtlinien:

- 4.3.1 Mindestens drei gleiche Spieler wie in der vergangenen Saison behalten den Ligaplatz.
- 4.3.2 Zwei gleiche Spieler (einer davon aus dem Backend) wie in der vergangenen Saison, sowie zwei Spieler aus der gleichen Liga behalten den Ligaplatz.
- 4.3.3 Zwei gleiche Spieler (einer davon aus dem Backend) wie in der vergangenen Saison, sowie zwei Spieler aus der nächstunteren Liga müssen die Qualifikation bestreiten.
- 4.3.4 Zwei gleiche Spieler (beide aus dem Frontend) wie in der vergangenen Saison, sowie zwei Spieler aus der gleichen oder nächstunteren Liga müssen die Qualifikation bestreiten.
- 4.3.5 Formiert sich ein neues Team, welches die oben genannten Kriterien nicht erfüllt, startet es in der C-Liga.
- 4.3.6 In allen übrigen Fällen kann ein schriftliches Gesuch an die Wettkampfkommision gestellt werden. **Die Wettkampfkommision entscheidet, nach Rücksprache mit den betroffenen Centern, definitiv über die Einteilung des Teams.**
- 4.3.7 Setzt ein Team während einer Saison aus, verliert es die erspielte Qualifikation. Bei einer neuerlichen Meldung in gleicher Zusammensetzung ist das Team berechtigt, die Auf- / Abstiegsspiele zu der Liga zu bestreiten, zu welcher es vor dem Aussetzen qualifiziert war.
- 4.3.8 Meldet sich ein Team nach dem von **SWISSCURLING** vorgegebenen Anmeldetermin an, verliert es seinen erspielten Platz und wird in die C-Liga relegiert

4.4 Ersatzspieler (gilt für die gesamte Meisterschaft)

Die Teams aus den A-, B-, und C- Ligen müssen beim **Wettkampfkommision** einen Antrag stellen, um max. einen Spieler aus einer unteren Liga, der bereits in einem anderen Team eingesetzt worden ist, als Ersatzspieler nachzumelden. Nachdem der Ersatzspieler für einzelne Spiele eingesetzt wurde, darf er in seinem Stammteam die Meisterschaft zu Ende spielen. Ein Spieler kann in einer Saison nur an einer Nachwuchs-Meisterschaft teilnehmen (inkl. Cherry Schweizermeisterschaft). **Die Wettkampfkommision** entscheidet über den Antrag.

- 4.4.1 Die Teams aus der Liga C können bei der **Wettkampfkommision** einen Antrag stellen, um max. einen Spieler aus der Liga C, der bereits in einem anderen Team eingesetzt worden ist, als Ersatzspieler nachzumelden. Das **Wettkampfkommision** entscheidet über den Antrag.

Ein Spieler gilt als Spieler dieser Liga, in der er zum „ersten Mal“ zum Einsatz kommt (nicht nach Anmeldung). Einen Ersatzspieler nachzumelden, der in einem anderen Team schon im Einsatz war, geht nur, sofern ein eigener Spieler durch Krankheit (Arztzeugnis ist Pflicht), Unfall (Arztzeugnis ist Pflicht), Todesfall in der Familie oder Aufnahme-/Abschlussprüfungen ausfällt. usw., Auflistung ist nicht abschliessend. **Eine Genehmigung wird nur erteilt, wenn dem Team nur noch 3 Spieler des regulären Teams zur Verfügung stehen.**

- 4.4.2 Bevor ein solcher Ersatzspieler eingesetzt werden darf, muss eine schriftliche Bewilligung vom der Wettkampfkommision vorliegen. Ebenfalls muss er seine Member Card dem zuständigen Spielleiter abgeben. Die schriftliche Bewilligung ist dem Spielleiter vor dem Einsatz des Spielers vorzuweisen.

5. Inkraftsetzung

Dieses Reglement wurde gestützt auf Art. 26 + 27 der Statuten von **SWISSCURLING**, gestützt auf das Reglement Schweizerische Verbandsspiele und gestützt auf das Reglement Spiel- und Wettkampfregele und die WCF-Rules vom Bereich Leistungssport erlassen. Das Exekutivkomitee hat das vorliegende Reglement genehmigt.

Das Reglement tritt sofort in Kraft und ersetzt alle früheren Nachwuchs Reglemente.

Bern, 10. Oktober 2017

SWISSCURLING Association



Louis Moser
Präsident **SWISSCURLING**



Sandra Stauffer
Geschäftsführerin