



Reglement für die Schaffhauser Curling-Liga und den Schaffhauser Cup, Saison 2025/26

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines.....	2
2. Teilnahmeberechtigung.....	2
3. Spielbestimmungen	2
4. Schaffhauser Curling-Liga.....	4
5. Schaffhauser Cup	5
6. Anhang.....	5

27. Oktober 2025

1. Allgemeines

- 1.1 Verantwortlich für den Spielbetrieb der Schaffhauser Curling-Liga und des Schaffhauser Cups ist der Vorstand von Curling Schaffhausen. Er kann diese Aufgabe einer Spielkommission (Spiko) unter Vorsitz eines Mitglieds des Vorstands übertragen.
- 1.2 Als Regelgrundlage für die Spiele dient das „Spielreglement“ der Swiss Curling Association vom 30. September 2024, soweit nachfolgend nichts Abweichendes geregelt wird.
- 1.3. Bei nicht ausdrücklich geregelten Fällen und bei Unklarheiten entscheidet der Vorstand nach dem Grundsatz des "Spirit of Curling".

2. Teilnahmeberechtigung

- 2.1. Aktivmitglieder A, Juniorenmitglieder, Schnuppermitglieder und Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen können als festes Teammitglied je in einem Team der Liga und in einem Team des Schaffhauser Cups angemeldet sein. Die Aktivmitglieder B können entweder in der Liga oder im Schaffhauser Cup als festes Teammitglied spielen. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand.
- 2.2. Die Teams sind nach Anweisung des Vorstandes fristgerecht zu melden. Teammeldungen werden nur mit mindestens drei Spielern/-innen akzeptiert. Über Ausnahmen entscheidet der Spielleiter.
- 2.3. Weitere feste Teammitglieder können dem Vorstand bis 31. Januar 2026 nachgemeldet werden. Pro Saison kann ein Team insgesamt höchstens 8 Spieler/-innen melden.
- 2.4. Als Ersatz- Spieler/-innen können eingesetzt werden:
 - Unbeschränkt: Aktivmitglieder A, Juniorenmitglieder, Schnuppermitglieder und Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen.
 - Aktivmitglieder B in der Meisterschaft (Liga oder Schaffhauser Cup), in der sie als festes Teammitglied einer Mannschaft angemeldet sind.
 - Sofern sie noch nicht insgesamt 5 Spiele in der Schaffhauser Liga und/oder im Schaffhauser Cup bestritten haben: Veteranen von Curling Schaffhausen.

3. Spielbestimmungen

- 3.1. Die Spiele gehen über 8 Ends.

Soweit die Bestimmungen zur Liga oder zum Schaffhauser Cup nichts anderes festhalten, darf ein weiteres End nur gespielt werden, wenn der letzte Stein des

vorangehenden Ends die Tee-Line vor 20:00 Uhr (Spielbeginn 18.10 Uhr) bzw. 22:20 Uhr (Spielbeginn 20:30 Uhr) vollständig überquert hat. Massgebend ist die Uhr über den Anzeigetafeln der Curlinghalle. Kann ein Spiel aufgrund verspäteter Eisaufbereitung nicht zum vorgesehenen Zeitpunkt begonnen werden, so gilt ab Spielbeginn ein Zeitlimit von 110 Minuten. Die beiden Skips haben die massgebliche Uhrzeit bei Spielbeginn gemeinsam festzulegen. Nicht mehr gespielte Ends werden nicht gewertet.

- 3.2. Die Spiele werden wie folgt gewertet: Sieg 2 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte.
- 3.3. Die Klassierung in Liga- und Schaffhauser Cup erfolgt nach Punkten / Ends / Steinen / direkte Begegnung / Los.
- 3.4. Tritt ein Team nicht innerhalb von 15 Minuten nach dem festgesetzten Spielbeginn mit mindestens drei Spielern/-innen an, gewinnt das nicht fehlbare Team forfait (Resultateintrag 2/4/6 – 0/0/0 [P/E/St]). Treten beide Teams nicht an, ohne dass das Spiel verschoben wurde, so wird das Spiel für beide Teams mit 0/0/0 (P/E/St) gewertet.

Ein vierter Spieler oder eine vierte Spielerin kann jederzeit noch dazu stossen und ab dem nächsten End auf der gewohnten Position spielen.

- 3.5. Ein Spiel ist mit mindestens zwei festen Teammitgliedern zu bestreiten. Daneben dürfen höchstens zwei Ersatzspieler/-innen eingesetzt werden. Diese müssen im Frontend (Nr. 1 oder Nr. 2 bzw. wenn das Team nur mit drei Spielern antritt als Nr. 1) spielen und dürfen nicht als Skip oder Vizeskip eingesetzt werden. Ersatzspieler/-innen müssen vor dem Spiel dem gegnerischen Skip gemeldet werden.
- 3.6. Soweit die entsprechenden Bestimmungen zur Liga (vgl. Ziff. 4.4) und zum Cup (vgl. Ziff. 5.7) dies zulassen, können in den Spielplänen angesetzte Spiele ausnahmsweise vor- oder nachgeholt werden. Wird ein Spiel verschoben, so ist möglichst vor dem ursprünglich festgesetzten Spieldatum ein neuer Termin zu vereinbaren und die Verschiebung im Online-Reservationssystem einzutragen.

Wird ein Spiel nicht rechtzeitig gespielt, gilt folgende Regelung:

- Ist von beiden Teams ein neuer Termin vereinbart und im Online-Reservationssystem eingetragen worden, so gilt Ziffer 3.4 sinngemäss;
 - Konnte - trotz Bemühungen beider Teams - kein neuer Termin vereinbart und im Online-Reservationssystem eingetragen werden, so verliert das Team, welches das Spiel verschoben hat, forfait (Resultateintrag: 0/0/0 – 2/4/6 [P/E/St]).
- 3.7. Das siegreiche Team ist für den Eintrag des Resultats am Touchscreen-PC in der Curlinghalle verantwortlich. Das Resultat kann auch mit einem normalen PC oder dem Handy auf der Homepage von Curling Schaffhausen (www.curling-sh.ch) eingetragen werden.

Wird das Resultat nicht rechtzeitig eingetragen, wird das Spiel für beide Teams mit 0/0/0 (P/E/St) gewertet. Können wegen technischer Probleme keine Resultate eingetragen werden oder wurden Resultate falsch eingetragen, so müssen diese

Angaben zwingend dem Webmaster gemeldet werden, und zwar ausschliesslich via Mail an webmaster@curling-sh.ch.

- 3.8 Proteste sind vor oder während dem Spiel beim gegnerischen Skip anzumelden und innert 72 Stunden beim Vorstand schriftlich zu bestätigen. Proteste Dritter müssen innert 72 Stunden nach Kenntnis des Protestgrunds beim Vorstand schriftlich angemeldet werden.
- 3.9 Motto: Jedes Team gewinnt – das eine die Punkte, das andere den Apéro.

4. Schaffhauser Curling-Liga

- 4.1. In der Ligameisterschaft spielen die gemeldeten Teams in den Ligen A (oberste Liga), B und C.
- 4.2. In der Liga A und der Liga B spielen je zehn Teams und in der Liga C acht Teams eine Round Robin.
- 4.3. Anschliessend werden während der Ligaschlusswoche in den Playoffs der Schaffhauser Curling-Meister und in den Barragespielen die Auf- und Absteiger gemäss dem in Anhang A dargestellten Spielplan ermittelt.

In der Ligaschlusswoche gilt: Steht ein Spiel nach acht Ends oder dem Ablauf der Spielzeit unentschieden, wird ein Zusatzend gespielt. Punktet dabei kein Team, so siegt die Mannschaft, welche im Zusatzend **nicht** das Recht hatte, den letzten Stein zu spielen.

Auch die Spiele in der Ligaschlusswoche werden mit Zeitlimit gespielt (vgl. Ziff. 3.1).

- 4.4 Spiele der Ligaschlusswoche (vgl. Anhang A) können nicht verschoben werden.

Die anderen Spiele der Liga (Round Robin) können verschoben werden, müssen jedoch vor der letzten Runde der Round Robin der jeweiligen Liga gespielt sein.

- 4.5. Sind in den Ligen A oder B nicht genügend Teams gemeldet, so werden die freien Plätze an die in der letzten Saison abgestiegenen Teams in der Reihenfolge ihrer Rangierung nach der Round Robin vergeben. Anschliessend werden die Teams der unteren Liga gemäss der Rangliste nach der Round Robin berücksichtigt.
- 4.6 Teilt sich ein Team am Ende einer Saison auf, gehört der Platz in der Liga derjenigen Gruppe, welche am meisten Spieler/-innen des alten Teams enthält. Hat keine Gruppe eine Mehrheit, übernimmt die Gruppe mit dem Skip des ehemaligen Teams den Platz; spielt dieser nicht mehr, entscheidet das Los.

5. Schaffhauser Cup

- 5.1 Im Schaffhauser Cup bestreiten die 26 gemeldeten Teams zuerst die Qualifikations- und anschliessend die Cupphase.
- 5.2 In der Qualifikationsphase spielt jedes Team acht Spiele gegen zugeloste Gegner. Dabei werden die Teams gemäss der Rangliste des Vorjahres vier Töpfen zugewiesen und per Zufallsgenerator werden jedem Team Gegner aus allen vier Töpfen zugeteilt.
- 5.3 Nach der Qualifikationsphase wird eine Gesamtrangliste erstellt und die Teams in vier Cups eingeteilt. Die Ränge 1 bis 6 spielen im Platin-Cup, die Ränge 7 bis 12 im Gold-Cup, die Ränge 13 bis 18 im Silber-Cup und die Ränge 19 bis 26 im Bronze-Cup. Die Spiele der Cupphase erfolgen gemäss dem Cup-Spielplan im Anhang B.
- 5.4 Der Sieger des Platin-Cups ist Schaffhauser Cupsieger.
- 5.5 In der Cupphase (Supersamstag und Spiele vom 23./24. Februar 2026) gilt für alle Cups: Steht ein Spiel nach acht Ends oder dem Ablauf der Spielzeit unentschieden, wird ein Steinspiel nach folgenden Regeln durchgeführt:
- Jedes Team wählt ein Mannschaftsmitglied aus, das einen Stein möglichst nahe an das Zentrum des Hauses spielt; wer näher ist, gewinnt das Spiel. Bei gleichem Abstand wird das Steinspiel bis zu einer Entscheidung wiederholt.
 - Bei der Abgabe des Steins muss sich ein Spieler des Teams im gegenüberliegenden Haus befinden. Die Steine werden vom Hack bei den Anzeigetafeln abgegeben.
 - Für das Wischen gelten die gleichen Regeln wie während des Spiels mit einer Ausnahme: Gegnerische Steine dürfen nicht gewischt werden.
 - Das Team, das im letzten End den letzten Stein spielen konnte, bestimmt wer im Steinspiel den ersten Stein spielt.
- 5.6 Alle Spiele der Qualifikations- und der Cupphase werden mit Zeitlimit gespielt (vgl. Ziff. 3.1).
- 5.7 Spiele der Qualifikationsphase können verschoben werden, müssen jedoch bis spätestens 5. Februar 2026 gespielt sein.

Spiele vom Supersamstag (21.02.2026) können vorverschoben werden, soweit die Paarungen vorher schon bekannt sind. Vorverschobene Spiele müssen spätestens am 20. Februar 2026 gespielt sein.

Die Spiele vom 23. und 24 Februar 2026 können nicht verschoben werden.

6. Anhang

- A. Spielplan der Ligaschlusswoche 2026
B. Cup-Spielplan 2026