



Reglement für die Schaffhauser Mixed Doubles Meisterschaft, Saison 2025/26

Inhaltsverzeichnis

1. Spielbetrieb.....	2
2. Anwendbare Bestimmungen	2
3. Teilnahmeberechtigung, Anmeldung	2
4. Allgemeines.....	3
5. Spielablauf.....	4

18. Oktober 2025

1. Spielbetrieb

1.1 Organisation

Verantwortlich für den Spielbetrieb der Schaffhauser Mixed Doubles Meisterschaft ist der Vorstand von Curling Schaffhausen. Er kann diese Aufgabe einer Spielkommission (Spiko) unter Vorsitz eines Mitglieds des Vorstands übertragen.

1.2 Meisterschaft

Es spielen zwölf Teams eine Round Robin. Anschliessend werden die Halbfinal- und Finalspleie wie folgt ausgetragen:

Halbfinal 1:	Team auf Rang 1 gegen Team auf Rang vier
Halbfinal 2:	Team auf Rang zwei gegen Team auf Rang drei
Final:	Sieger der beiden Halbfinals
Spiel um Platz drei:	Verlierer der beiden Halbfinals

Das Siegerteam des Finalspleis ist Schaffhauser Mixed Doubles Meister.

2. Anwendbare Bestimmungen

2.1 Reglement Swisscurling mit Änderungen und Ergänzungen

Es gelten die im «Spielreglement» vom 30. September 2024 der Swiss Curling Association (SCA) festgehaltenen Bestimmungen (vgl. dort insbesondere Regel 17 «Mixed Doubles») soweit im vorliegenden Reglement nichts Abweichendes festgehalten wird.

Die wichtigsten Bestimmungen des Reglements der SCA werden nachfolgend zusammengefasst und mit den speziellen Bestimmungen für die Schaffhauser Mixed Doubles Meisterschaft ergänzt.

Das Reglement der SCA ist auf der Homepage von Swisscurling verfügbar. https://www.curling.ch/fileadmin/user_upload/Home/Verband/Downloads/Reglement/Saison_2024_25/Deutsch/02-1_Spielreglement_240901.pdf

Bei nicht ausdrücklich geregelten Fällen und bei Unklarheiten entscheidet der Vorstand nach dem Grundsatz des "Spirit of Curling".

3. Teilnahmeberechtigung, Anmeldung

3.1. Spielberechtigte Vereinsmitglieder

Aktivmitglieder A und B, Juniorenmitglieder, Schnuppermitglieder und Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen können als festes Teammitglied in einem Mixed Double Team angemeldet sein.

Als Ersatz- Spieler/-innen können Aktivmitglieder A und B, Juniorenmitglieder, Schnuppermitglieder und Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen eingesetzt werden, soweit sie nicht in einem anderen Mixed Double Team gemeldet sind.

Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand.

3.2. Teamanmeldung

Ein Team besteht aus mindestens zwei und höchstens drei Personen. Die Teams sind nach Anweisung des Vorstandes fristgerecht zu melden. Die Nachmeldung eines dritten Teammitglieds ist bis 31. Januar 2026 möglich. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand.

4. Allgemeines

4.1 Spieldauer, Zusatzend

Die Spiele gehen über 8 Ends.

Ein weiteres End darf jeweils nur gespielt werden, wenn der letzte Stein des vorangehenden Ends die Tee-Line vor 19:40 Uhr (Spielbeginn 18.10 Uhr) bzw. 22:00 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 90 Minuten. Die beiden Skips haben die massgebliche Uhrzeit bei Spielbeginn gemeinsam festzulegen. Nicht mehr gespielte Ends werden nicht gewertet.

In der Round Robin wird bei Unentschieden kein Zusatzend gespielt. Steht es in den Halbfinal- und Finalspielen nach acht Ends oder nach Ablauf der Spielzeit unentschieden, so wird ein Zusatzend gespielt. Punktet dabei kein Team, so siegt die Mannschaft, welche im Zusatzend nicht das Recht hatte, den letzten Stein zu spielen.

4.2 Wertung

Die Spiele werden wie im regulären (gewöhnlichen) Curling gewertet. Die beiden vor Beginn eines Ends gesetzten Steine werden in der Wertung mitberücksichtigt.

Der Sieger eines Spiels erhält zwei Punkte, der Verlierer null Punkte. Bei Unentschieden erhalten beide Teams je einen Punkt.

Die Klassierung in der Meisterschaft erfolgt nach Punkten / Ends / Steinen / direkte Begegnung / Los.

4.3 Teamzusammensetzung, Ersatzspieler/-innen

Ein Team kann aus zwei Frauen, zwei Männern oder gemischt zusammengesetzt sein. Ein Spiel muss mit mindestens einem angemeldeten Teammitglied bestritten werden. Daneben darf ein(e) Ersatzspieler/-in eingesetzt werden (vgl. auch Ziffer 3.1 Abs. 2). Diese(r) kann auf allen Positionen spielen. Ersatzspieler/-innen müssen vor dem Spiel dem gegnerischen Skip gemeldet werden.

4.4 Forfait

Tritt ein Team nicht innerhalb von 15 Minuten nach dem festgesetzten Spielbeginn mit zwei 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.

4.5 Spielverschiebung

Die in den Spielplänen angesetzte Spiele der Round Robin können ausnahmsweise vor- oder nachgeholt werden, müssen aber spätestens am 2. März 2026 gespielt werden. Die beiden Halbfinalspiele können verschoben werden, müssen aber spätestens am 6. März 2026 gespielt werden. Das Finalspiel kann nicht verschoben 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 4.4 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]).

4.6 Resultateintragung

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.

4.7 Proteste

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.

5. Spielablauf

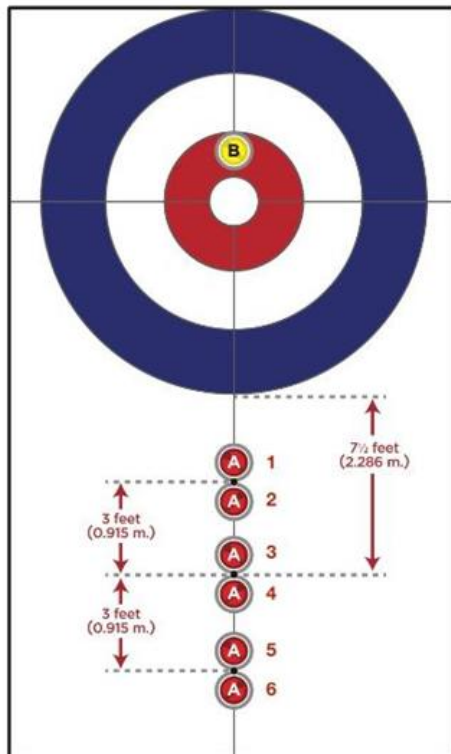
5.1 Platzierte und gespielte Steine

Jedes Team spielt nur fünf Steine pro End (Steine Nrn. 1-5).

Je ein weiterer Stein jedes Teams wird zu Beginn eines Ends entweder auf Position A oder B gesetzt. Im Home-End (Haus beim Restaurant) ist dies der Stein Nr. 6 und im Away-End (Haus bei den Anzeigetafeln) der Stein Nr. 7. Diese Steine werden mit einem Gummi am Griff markiert. Der Stein Nr. 8 wird aus dem Spiel genommen. Er wird hinter dem Hack des Home-Ends platziert und mit einem roten Hütchen gekennzeichnet. Will ein Team mit anderen als den Steinen Nrn. 1-5 spielen, so hat dessen Skip dies dem gegnerischen Skip vor Spielbeginn mitzuteilen und die Steine sind entsprechend zu markieren.

Die Positionen A und B sind wie folgt bestimmt:

Mit Center Guard



Stein B:

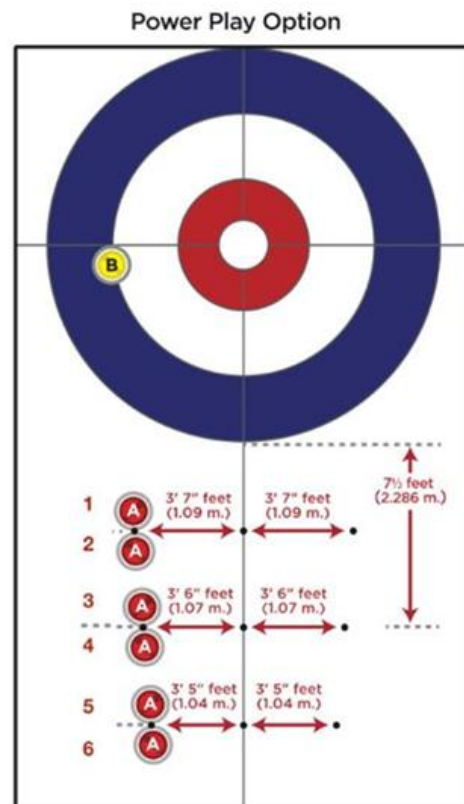
Im Haus auf der Center-Linie, angrenzend an das hintere Ende des 4-Fuss Kreises.

Stein A:

Als Guard auf der Center-Linie, Positionen 1-6.

Gestützt auf die Eisbedingungen bestimmt der Spielleiter die für ein Spiel geltende Position A. Diese wird am Anschlagbrett beim Restaurant bekannt gegeben. Fehlt eine entsprechende Mitteilung am Anschlagbrett, gilt die Position Nr. 4.

Power Play



Jedes Team kann einmal pro Spiel, wenn es die Wahl der Steinposition hat, die «Power Play» Option wählen. Der Stein im Haus (B), welcher dem Team mit dem letzten Sein in diesem End gehört, ist seitlich des Hauses platziert, wobei die Rückseite des Steins direkt auf der Tee-Line und dem 8ft-Kreis liegt. Die Guard (A) liegt auf derselben Seite des Sheets, in der gleichen Distanz vom Haus wie die Center Guard. Die «Power Play» Option ist in einem Zusatzend nicht verfügbar.

5.2 Rollen der Spieler/-innen

Das Teammitglied, das für seine Mannschaft 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. Die Spieler/-innen können die Position von End zu End wechseln.

Während der Steinabgabe darf sich das andere Mannschaftsmitglied an einem beliebigen Ort auf dem Spielfeld aufhalten. Nach der Steinabgabe können beide Spieler/-innen den abgegebenen Stein sowie einen durch diesen in Bewegung gesetzten eigenen Stein vor der Tee-Line im Playing-End wischen.

5.3 Das Recht des letzten Steins

Das Team, welches das vorangegangene End verloren hat, platziert die beiden Steine und kann dabei wählen:

- Es platziert seinen eigenen Stein als Guard (A) und beginnt das End mit dem ersten Stein.
- Es platziert seinen eigenen Stein im Haus (B) und hat das Recht des letzten Steins.

Nach einem Nuller-End kann jenes Team, das den ersten Stein gespielt hat, über die Platzierung der Steine für das nächste End entscheiden.

Wer im ersten End wählen darf, entscheidet der Toss.

5.4 Die ersten drei Steine jedes Ends

Mit den ersten drei gespielten Steinen pro End darf kein gesetzter oder bereits gespielter Stein aus dem Spielfeld gespielt werden, unabhängig davon, ob es sich um eine Guard oder einen Stein im Haus handelt und egal, ob eigener oder gegnerischer Stein. Wird diese Regel verletzt, so wird der Spielstein aus dem Spiel genommen und das gegnerische Team rekonstruiert die Situation so gut wie möglich.