Reglement für die Schaffhauser Curling-Liga und den Schaffhauser Cup, Saison 2026/27

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines 2
2. Teilnahmeberechtigung 2
3. Spielbestimmungen 3
4. Schaffhauser Curling-Liga 5
5. Schaffhauser Cup 6
6. Anhang 7

14. November 2026

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 dem Vorsitz eines Mitglieds des Vorstands übertragen.

1.2 Als Regelgrundlage für die Spiele dient das „Spielreglement“ der Swiss Curling Association vom 21. Oktober 2026, soweit nachfolgend nichts Abweichendes geregelt wird.

1.3. In nicht ausdrücklich geregelten Fällen und bei Unklarheiten entscheidet der Vorstand im Sinne des "Spirit of Curling".

2. Teilnahmeberechtigung

2.1. Aktivmitglieder A, Juniorenmitglieder, Schnupper und Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen können als festes Teammitglied in je einem Team der Liga, des Schaffhauser Cups und des Mixed Doubles angemeldet sein. Aktivmitglieder B können entweder in der Liga oder im Schaffhauser Cup als festes Teammitglied spielen, sofern sie nicht in einem Mixed Doubles Team gemeldet sind. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand.

2.2. Die Teams sind gemäss den Vorgaben des Vorstandes fristgerecht zu melden. Für die Anmeldung eines Teams sind mindestens drei Spielerinnen oder Spieler erforderlich. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand.

2.3. Weitere feste Teammitglieder können dem Vorstand bis zum 31. Januar 2027 nachgemeldet werden. Pro Saison kann ein Team insgesamt höchstens acht Spielerinnen oder Spieler melden.

2.4. Als Ersatzspielerinnen und Ersatzspieler können eingesetzt werden:

- Aktivmitglieder A, Juniorenmitglieder, Schnupperer und Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen: ohne Begrenzung der Anzahl der Einsätze.
- Aktivmitglieder B: ausschliesslich in der Meisterschaft (Liga oder Schaffhauser Cup), in der sie als festes Teammitglied einer Mannschaft angemeldet sind.
- Veteranen von Curling Schaffhausen: sofern sie in der laufenden Saison vor dem betreffenden Einsatz weniger als fünf Spiele als Ersatzspielerin oder Ersatzspieler in der Liga und im Schaffhauser Cup zusammen bestritten haben.
- Personen, die weder Vereinsmitglied noch Schnupperer sind, aber in der Rookie League spielen: im Hinblick auf die Aufnahme in ein Team und sofern die Spiko dem Einsatz vorgängig zugestimmt hat.

3. Spielbestimmungen

3.1. Die Spiele werden über 8 Ends ausgetragen. Die nachfolgende Zeitbegrenzung regelt die Ausnahme.

Wenn im Spielplan keine abweichende Zeit festgelegt ist, beginnen die Spiele um 18:10 Uhr oder um 20:20 Uhr. Zum festgesetzten Spielbeginn muss der auf 110 Minuten eingestellte Timer in der Halle gestartet werden. Zuständig dafür ist ein Mitglied des Teams auf Rink D, das im ersten End das Recht auf den letzten Stein hat. Wird auf diesem Rink kein Liga-, Cup- oder Mixed Doubles-Spiel ausgetragen, so ist das entsprechende Team auf Rink C, dann auf Rink B und schliesslich auf Rink A zuständig.

Ist die Eisaufbereitung zum vorgesehenen Spielbeginn noch nicht auf allen Rinks abgeschlossen, auf denen ein Liga-, Cup- oder Mixed Doubles Spiel stattfindet, wird der auf 110 Minuten eingestellte Timer erst gestartet, wenn die Eisaufbereitung auf allen diesen Rinks abgeschlossen ist.

Vor dem Start des Timers dürfen keine Steine gespielt werden.

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 auf der Seite der Steinabgabe vollständig überquert hat, bevor die 110 Minuten des Timers abgelaufen sind. Nicht mehr gespielte Ends werden nicht gewertet.

Unmittelbar nach Spielende hat ein Mitglied des Siegerteams den bespielten Rink mit dem «Flaumer» (Staubmopp) zu reinigen. Bei einem Unentschieden ist dafür das Team zuständig, das im letzten End das Recht auf den letzten Stein hatte.

3.2. Die Spiele werden wie folgt gewertet: Sieg 2 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte.

3.3 Die Klassierung in der Liga- und im Schaffhauser Cup erfolgt nach folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge: Punkte / Ends / Steine / direkte Begegnung / Los.

3.4 Tritt ein Team nicht innerhalb von 15 Minuten nach dem im Spielplan festgesetzten Spielbeginn mit mindestens drei Spielern/-innen an, gewinnt das andere Team forfait (Resultateintrag 2/4/6 – 0/0/0 [P/E/St]). Erfüllen beide Teams diese Voraussetzungen nicht, ohne dass das Spiel verschoben wurde, so wird das Spiel für beide Teams mit 0/0/0 (P/E/St) gewertet. Bei einer Verspätung von weniger als 15 Minuten werden dem gegnerischen Team keine Steine oder Ends gutgeschrieben.

Ein vierter Spieler oder eine vierte Spielerin kann jederzeit dazustossen 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 Ersatzspielerinnen oder Ersatzspieler 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 weder als Skip noch als Vizeskip eingesetzt werden.

Ersatzspielerinnen und Ersatzspieler 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:

- Haben die beiden Teams einen Ersatztermin vereinbart und diesen im Online-Reservationssystem eingetragen, gilt Ziffer 3.4 sinngemäss für diesen Termin;
- Konnte trotz Bemühungen beider Teams kein neuer Termin vereinbart und im Online-Reservationssystem eingetragen werden, verliert das Team, auf dessen Wunsch das Spiel verschoben wurde, forfait (Resultateintrag: 0/0/0 – 2/4/6 [P/E/St]).

3.7 Das Resultat ist unmittelbar nach dem Spiel am Touchscreen-PC in der Curlinghalle einzutragen. Der Eintrag kann auch mit einem Computer oder dem Handy über die Webseite von Curling Schaffhausen (www.curling-sh.ch) vorgenommen werden. Zuständig ist grundsätzlich das siegreiche Team und bei einem Unentschieden das Team, das im letzten End das Recht auf den letzten Stein hatte. Kommt das zuständige Team seiner Pflicht nicht rechtzeitig nach, so hat das andere Team den Eintrag vorzunehmen.

Wird das Resultat nicht rechtzeitig eingetragen, wird das Spiel für beide Teams mit 0/0/0 (P/E/St) gewertet. Können Resultate wegen technischer Probleme nicht eingetragen werden oder wurde ein Resultat falsch eingetragen, so ist dies unverzüglich dem Webmaster per E-Mail an webmaster@curling-sh.ch zu melden.

3.8 Proteste sind vor oder während des Spiels beim gegnerischen Skip anzumelden und innert 48 Stunden nach Spielende beim Vorstand schriftlich (Brief oder E-Mail) zu bestätigen. Wird der Protestgrund erst nach Spielende erkennbar, ist der Protest innert 48 Stunden nach dessen Kenntnis schriftlich beim Vorstand einzureichen. Proteste Dritter müssen innert 48 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 den Ligen A und B spielen je zehn Teams und in der Liga C acht Teams je eine einfache 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 Abschluss des achten Ends oder des aufgrund der Zeitbegrenzung zuletzt gespielten Ends 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 der Ligaschlusswoche werden mit Zeitlimit gemäss Ziff. 3.1 gespielt.

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 Beginn der letzten Runde der Round Robin der jeweiligen Liga ausgetragen werden.

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. Die freien Plätze werden zuerst in der Liga A und anschliessend in der Liga B besetzt.

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 25 gemeldeten Teams zuerst die Qualifikationsphase und anschliessend die Cupphase.

5.2 In der Qualifikationsphase bestreitet jedes Team acht Spiele gegen zugeloste Gegner. Dazu werden die Teams gemäss der Rangliste des Vorjahres vier Töpfen zugewiesen. Anschliessend werden jedem Team mittels eines Zufallsgenerators Gegner aus allen vier Töpfen zugelost.

5.3 Nach der Qualifikationsphase wird eine Gesamtrangliste erstellt und die Teams in vier Cups eingeteilt. Die Teams auf den Rängen 1 bis 6 spielen im Platin-Cup, jene auf den Rängen 7 bis 12 im Gold-Cup, jene auf den Rängen 13 bis 18 im Silber-Cup und jene auf den Rängen 19 bis 25 im Bronze-Cup. Die Spiele der Cupphase werden gemäss dem Cup-Spielplan im Anhang B ausgetragen.

5.4 Der Sieger des Platin-Cups ist Schaffhauser Cupsieger.

5.5 In der Cupphase (Supersamstag und Spiele vom 1. bis 4. März 2027) 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. Das Team, dessen Stein näher am Zentrum liegt, 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 das Recht hatte, den letzten Stein zu spielen, bestimmt wer im Steinspiel den ersten Stein spielt.

5.6 Alle Spiele der Qualifikations- und der Cupphase werden mit Zeitlimit gemäss Ziff. 3.1 gespielt

5.7 Spiele der Qualifikationsphase können verschoben werden, müssen jedoch spätestens am 4. Februar 2026 gespielt werden.

Spiele des Supersamstags (20.02.2027) können vorverschoben werden, sofern die Paarungen vorher schon bekannt sind. Vorverschobene Spiele müssen spätestens am 19. Februar 2027 ausgetragen werden.

Die im Spielplan in der Zeit vom 1. bis 3. März 2027 angesetzten Spiele können vorverschoben werden, sofern die Paarungen vorher schon bekannt sind. Vorverschobene Spiele müssen spätestens am 3. März 2027 gespielt werden.

Die Spiele vom 4. März 2027 können nicht verschoben werden.

6. Anhang

A. Spielplan der Ligaschlusswoche 2027
B. Cup-Spielplan 2027