

Auszug aus dem Reglement SWISSCURLING LEAGUES vom 22. Oktober 2007

**Finalrunde SCL A Frauen und Männer  
(Schweizer Meisterschaften Elite)**

**15. Finalrunde SCL A Frauen**

- SCL A bis 11 Teams:** Ränge 1-6 für Finalrunde qualifiziert (Doppelte Round-Robin)  
**SCL A mit 12 – 15 Teams:** Ränge 1-8 für Finalrunde qualifiziert (Einfache Round-Robin)  
**SCL A mit 16 Teams:** Ränge 1-10 für Finalrunde qualifiziert (Einfache Round-Robin)

**16. Finalrunde SCL A Männer:**

- SCL A mit 16 Teams** Ränge 1-10 für Finalrunde qualifiziert (Einfache Round-Robin)

**17. Punkte aus der Qualifikationsrunde**

Die in der Qualifikationsrunde(n) (Round-Robin) der **SWISSCURLING LEAGUE A** erreichten Punkte werden halbiert und in die Finalrunde SCL A (Schweizer Meisterschaft) mitgenommen.

**18. Spielordnung**

- 18.1. Die Spiele gehen über 10 Ends. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt.
- 18.2. In der Round-Robin sowie in allfälligen Tie-Breaks ist ein Spielabbruch nach 6 Ends gestattet.
- 18.3. In den Finalspielen (Play-offs, Halbfinals, Finals) ist ein Spielabbruch nach 8 Ends gestattet.
- 18.4. Time-outs und Spielzeitmessung erfolgen gemäss Ziffer 13 dieses Reglements.
- 18.5. Hog-Line Richter: An der SM werden keine Hog-Line Richter eingesetzt. Sofern vorhanden, werden die Hog-Lines elektronisch überwacht.
- 18.6. Am Vortag zum Finalrundenstart findet ein obligatorisches Training statt. Die Teams erhalten pro Rink 10 Minuten für das Training. Unmittelbar nach Ende des Trainings werden zuerst das DSC und anschliessend das DSD (Vorteil des letzten Steins im ersten Spiel) gespielt.

**19. Steinzuteilung**

- 19.1. Während der Round-Robin (Finalrunde) spielt das im Spielplan erstgenannte Team mit den dunklen, das zweitgenannte Team mit den hellen Steinen
- 19.2. Unmittelbar nach Beendigung jedes Spiels (ausser nach dem letzten Spiel der Round-Robin) spielt jedes Team einen DSD-Stein (der Sieger der Partie beginnt das DSD). Das Resultat dieses DSD zählt jeweils zur Ermittlung des Vorteils des letzten Steins im ersten End des nächstfolgenden Spiels. Ist das Resultat der beiden Teams identisch, so wird das DSC zur Ermittlung des Siegers herbeigezogen. Ist auch dieses Resultat identisch, entscheidet ein Münzwurf über den Vorteil des letzten Steins im ersten End.

**20. Punktgleichheit und Klassierung**

- 20.1. Bei Punktgleichheit nach der Round-Robin (Finalrunde) von mehr Teams als Plätze vorhanden sind auf Rängen, welche zur Teilnahme an den Play-offs berechtigen sowie den Verbleib in der SCL A bzw. Abstieg in die SCL A/B betreffen, werden Tie-Breaks ausgetragen.
- 20.2. Kein punktgleiches Team auf einem Rang, welcher zur Teilnahme an den Play-offs berechtigt sowie den Verbleib in einer Liga oder die Abstiegsplätze betrifft, kann ohne das Bestreiten eines weiteren Spiels ausscheiden.
- 20.3. Die nachstehenden Kriterien (in dieser Reihenfolge) werden verwendet, um am Ende der Round-Robin die Teams zu klassieren:
  - 20.3.1. Teams werden anhand ihrer Anzahl Siege/Niederlagen klassiert.
  - 20.3.2. Sind zwei Teams punktgleich, wird jenes Team, welches die Direktbegegnung in der Round-Robin gewonnen hat, besser klassiert
  - 20.3.3. 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.
  - 20.3.4. Bei Teams, für welche eine Klassierung nach den vorstehenden Kriterien nicht möglich ist, entscheidet das Draw Shot Challenge (DSC)-Resultat über die Klassierung.
  - 20.3.5. Das Draw Shot Challenge (DSC) wird wie folgt durchgeführt:
    - Vier Spieler eines Teams spielen je einen Stein zum Zentrum des Playing-Ends. Wischen ist erlaubt.
    - Bei Teams mit nur drei Spielern, wird der Durchschnitt der drei Steine als Resultat für den vierten Stein gewertet.
    - Alle Steine, welche im Haus zu liegen kommen, werden gemessen und die Gesamtdistanz des DSC wird notiert.
    - Das Resultat des DSC wird nach Beendigung aller DSC publiziert.
    - Steine, welche nicht im Haus zu liegen kommen, werden mit 185,42 cm (6 Feet 1 Inch) notiert.
    - Steine, welche so auf dem Zentrum zu liegen kommen, dass sie nicht mehr gemessen werden können, werden mit Null (0) registriert.
    - Das Team mit der kleineren Gesamtdistanz wird besser klassiert.
  - 20.3.6. Es werden nur eine Mindestanzahl notwendiger Tie-Breakspiele ausgetragen. Dies bedeutet, dass ein oder mehrere Teams unter Umständen eine Qualifikation bereits aufgrund von mehr erzielten Siegen aus den Direktbegegnungen oder der Rangierung im DSC erreichen (Play-off-Rang, Verbleib in der **SCL A**, Abstieg in **SCL A/B-Qualifikation**). Es kann jedoch kein Team ohne die Bestreitung eines Tie-Breaks aus einer Entscheidung eliminiert werden.
  - 20.3.7. Sämtliche Teams der **SCL A** Finalrunde sind auf Grund obenstehender Kriterien eindeutig zu klassieren.
  - 20.3.8. Sämtliche Spiele in der **SCL A** Finalrunde müssen ausgetragen werden. Ein Spielverzicht ist nicht möglich.

**21. Eistraining ab Play-offs**

Das Eistraining beginnt 30 Minuten vor Spielbeginn und dauert je 10 Minuten pro Team. Das erstgenannte Team beginnt mit dem Eistraining. 10 Minuten werden für die anschliessende Eisreinigung benötigt.

**22. Tie-Breaks, Play-offs, Halbfinals und Finals «Page-System»**

- 22.1. Die auf den Rängen 1 – 4 nach der Round-Robin der Finalrunde (Frauen und Männer) und eventuellen Tie-Breaks klassierten Teams qualifizieren sich für die Play-offs. Ausnahme: SM Frauen mit 6 Teams (Play-offs: Rang 1 – Rang 3 nach der Round-Robin) Der Vorteil des letzten Steins im ersten End für alle Spiele nach der Round-Robin (inkl. Tie-Breaks) wird wie folgt festgelegt:
  - 22.2.1. Das Team mit der besseren Siege / Niederlagen Statistik hat die Wahl, ob es den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.
  - 22.2.2. Wenn die Teams die gleiche Sieg / 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. 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.
  - 22.2.3. Ungeachtet von 22.2.1. und 22.2.2. qualifiziert sich jenes Team, welches das Spiel Rang 1 gegen Rang 2 gewinnt für den Final und hat die Wahl, ob es im Final den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will. Jenes Team, welches den Halbfinal verliert und anschliessend das Bronze-Spiel bestreitet hat die Wahl, ob es den ersten oder den zweiten Stein im ersten End spielen will.
  - 22.2.4. In Spielen nach der Round-Robin hat jenes Team die Wahl der Steinfarbe, welches im ersten End den ersten Stein spielt.
  - 22.2.5. 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.

**23. Teammeeting nach Round Robin**

15 Minuten nach Beendigung des letzten Spiels der Round-Robin findet für Teams, die in allfällige Tie-Breaks involviert sind oder sich für die Play-offs qualifiziert haben, ein Teammeeting statt. Pro Team müssen zwei Personen anwesend sein, von denen mindestens eine Person die Entscheidungsbefugnis hat betreffend Wahl der Steinfarbe, des letzten Steins, der Trainingszeiten, ohne den Raum zu verlassen. Erscheint ein Team nicht oder kann 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.

**24. Play-offs**

**24.1. Finalrunde mit 6 Teams**

- 24.1.1. Rang 1 – Rang 3 sind für die Play-offs qualifiziert.
- 24.1.2. Spiel Rang 1 – Rang 2: Der Sieger qualifiziert sich für den SM-Final.
- 24.1.3. Halbfinal: Rang 3 – Verlierer Rang 1/Rang 2  
Der Sieger qualifiziert sich für den SM-Final. Der Verlierer erhält die Bronzemedaille.
- 24.1.4. SM-Final: Sieger Spiel Rang 1/Rang 2 - Sieger des Halbfinals, eine Partie  
Der Sieger ist Schweizermeister (Goldmedaille).  
Der Verlierer wird auf Rang 2 (Silbermedaille) klassiert.

**24.2. Finalrunde ab 8 Teams**

- 24.2.1. Rang 1 - Rang 4 sind für die Play-offs qualifiziert  
Der Sieger von Play-off Rang 1 - Rang 2 qualifiziert sich für den SM-Final.  
Der Verlierer von Play-off Rang 1 - Rang 2 qualifiziert sich für den Halbfinal.  
Der Sieger von Play-off Rang 3 - Rang 4 qualifiziert sich für den Halbfinal.  
Der Verlierer von Play-off Rang 3 - Rang 4 qualifiziert sich für das Finalspiel um Rang 3 und 4 (Bronze-Medal-Game).

**24.2.2. Halbfinal**

Verlierer Play-off Rang 1/Rang 2 - Sieger Play-off Rang 3/Rang 4  
Der Sieger des Halbfinals qualifiziert sich für den SM-Final.  
Der Verlierer des Halbfinals spielt das Finalspiel um Rang 3 und 4 (Bronze-Medal-Game).

**24.2.3. Bronze-Medal-Game**

Der Verlierer des Halbfinals spielt gegen den Verlierer des Play-offs Rang 3/Rang 4 um die Bronzemedaille. Der Sieger wird auf Rang 3 klassiert und erhält die Bronzemedaille.

**24.2.4. Final**

Sieger Play-off Rang 1 - Rang 2 gegen Sieger Halbfinal, eine Partie.  
Der Sieger ist Schweizer Meister (Goldmedaille).  
Der Verlierer wird auf Rang 2 (Silbermedaille) klassiert.

**25. Vorselektion WM**

Die vier Spielerinnen/Spieler, die den SM-Final siegreich beendet haben, sind für die im gleichen Jahr stattfindende WM vorselektioniert. Über die definitive Teamzusammensetzung entscheidet der Bereich Leistungssport von **SWISSCURLING** endgültig.

**26. EM-Qualifikation**

Die Teams auf den Rängen 1 – 4, Frauen und Männer, qualifizieren sich für die im gleichen Jahr (Herbst) stattfindenden Europameisterschafts-Ausscheidungen (Ausnahme Olympiasaison: Die Gewinner der Olympia-Trials Frauen und Männer sind automatisch für die EM qualifiziert).  
Die durch ein Team erreichte EM-Qualifikation gehört einem Team und nicht einem Club.

**Tour final SCL A femmes et hommes  
(Championnats Suisses Élite)**

**15. Tour final SCL A femmes  
SCL A jusqu'à 11 équipes:**

Rangs 1-6 qualifiés pour le tour final (double Round Robin)

**SCL A de 12 à 15 équipes:**

Rangs 1-8 qualifiés pour le tour final (simple Round Robin)

**SCL A avec 16 équipes:**

Rangs 1-10 qualifiés pour le tour final (simple Round Robin)

**16. Tour final SCL A hommes  
SCL A avec 16 équipes:**

Rangs 1-10 qualifiés pour le tour final (simple Round Robin)

**17. Points du tour de qualification**

Les points acquis durant le/s tour/s de qualification (Round Robin) de la **SWISS-CURLING LEAGUE A** sont partagés en deux et repris pour le tour final SCL A (championnat suisse).

**18. Ordre des jeux**

- 18.1. Les matches se jouent en 10 ends. En cas de match nul après le temps de jeu régulier, on joue des ends supplémentaires jusqu'à la décision.
- 18.2. Dans le Round Robin ainsi que lors d'éventuels tie-breaks, une suspension de match est autorisée après 6 ends.
- 18.3. Pour les matches des finales (play-offs, demi-finales, finales), une suspension de match est autorisée après 8 ends.
- 18.4. Time-out et mesure du temps de jeu se font selon chiffre 13 de ce règlement.
- 18.5. Juges de hoglines: Pour les CS, il n'y a pas de juges de hoglines. Si le matériel est à disposition, les hoglines sont surveillées électroniquement.
- 18.6. Le jour avant le début du tour final, un entraînement obligatoire a lieu. Les équipes ont à disposition, pour l'entraînement, 10 minutes par piste. Immédiatement après la fin de l'entraînement, on joue d'abord le DSC puis ensuite le DSD (pour l'avantage de la dernière pierre au premier match).

**19. Attribution des pierres**

- 19.1. Pour le Round Robin (tour final), l'équipe mentionnée en premier dans le plan des jeux joue avec les pierres foncées, l'équipe nommée en second avec les pierres claires.
- 19.2. Immédiatement après la fin de chaque match (exception faite du dernier match du Round Robin), chaque équipe joue un DSD-pierre (le vainqueur de la partie commence le DSD). Le résultat de ce DSD compte chaque fois pour déterminer qui a l'avantage de la dernière pierre au match suivant. Si le résultat des deux équipes est identique, on fait le DSC pour déterminer le vainqueur. Si ce résultat est aussi identique, c'est le pile ou face qui décide de l'avantage de la dernière pierre au premier end du match suivant.

**20. Égalité de points et classement**

- 20.1. Après le Round Robin (tour final) et en cas d'égalité de points d'un nombre d'équipes plus élevé que de places à disposition pour la participation aux play-offs ainsi que pour le maintien dans la SCL A, respectivement relégation dans la SCL A/B, on joue des tie-breaks.
- 20.2. Aucune équipe à égalité de points à un rang donnant droit à la participation aux play-offs ainsi qu'au maintien dans une ligue ou à une place de relégation ne peut être éliminée sans avoir joué un autre match.
- 20.3. Pour classer les équipes au terme du Round Robin, les critères suivants (dans cet ordre) sont appliqués:
  - 20.3.1. Les équipes sont classées selon leur nombre de victoires / défaites.
  - 20.3.2. Si deux équipes sont à égalité de points, c'est l'équipe qui a gagné la rencontre directe du Round Robin qui est mieux classée.
  - 20.3.3. Si trois ou davantage d'équipes sont à égalité de points et que les rencontres directes entre ces équipes ne permettent de classer que certaines équipes mais pas toutes, on tient de nouveau compte des rencontres directes des équipes restantes, celles dont le classement n'est pas possible, afin de pouvoir classer ces équipes.
  - 20.3.4. Pour les équipes, pour lesquelles un classement n'est pas possible avec les critères ci-dessus, c'est le résultat du Draw Shot Challenge (DSC) qui décide du classement.
  - 20.3.5. Le Draw Shot Challenge (DSC) se déroule comme suit:
    - Quatre joueurs d'une équipe jouent une pierre vers le centre du Playing-End. Le balayage est autorisé.
    - Pour les équipes avec seulement trois joueurs, la moyenne des trois pierres compte comme résultat pour la quatrième pierre.
    - Toutes les pierres dans la maison sont mesurées et la distance totale est notée comme DSC.
    - Le résultat du DSC est gardé secret jusqu'au moment où il doit être appliqué.
    - Les pierres qui ne sont pas dans la maison sont notées avec 185,42 cm (6 feet 1 inch).
    - Les pierres qui sont sur le centre et qui ne peuvent pas être mesurées sont notées avec un zéro (0).
    - L'équipe avec la distance totale la plus courte est la mieux classée.
- 20.3.6. On joue le plus petit nombre possible de jeux de tie-breaks, ce qui signifie qu'éventuellement une ou plusieurs équipes peuvent obtenir une qualification déjà sur la base du plus grand nombre de victoires obtenues dans les rencontres directes ou du classement du DSC (rang de play-offs, maintien dans la **SCL A**, relégation dans la **SCL A/B**). Toutefois, aucune équipe ne peut être éliminée d'une décision sans avoir joué un jeu de tie-break.

- 20.3.7. Toutes les équipes du tour final de la **SCL A** doivent absolument être classées selon les critères ci-dessus.
- 20.3.8. Il faut jouer tous les matches du tour final de la **SCL A**. Une renonciation de jeu n'est pas possible.

**21. Entraînement sur la glace dès les play-offs**

L'entraînement sur la glace débute 30 minutes avant le début du jeu et dure 10 minutes par équipe. L'équipe mentionnée en premier débute l'entraînement sur la glace. Puis il faut 10 minutes pour nettoyer la glace.

**22. Tie-breaks, play-offs, demi-finales et finales «Page-System»**

- 22.1. Les équipes aux rangs 1 – 4 après le Round Robin du tour final (femmes et hommes) et d'éventuelles équipes classées aux tie-breaks se qualifient pour les play-offs. Exception: CS-femmes avec 6 équipes (play-offs: rang 1 – rang 3 après le Round Robin). L'avantage de la dernière pierre du premier end pour tous les matches après le Round Robin (y compris tie-breaks) est fixé de la manière suivante:
  - 22.2.1. L'équipe avec la meilleure statistique victoires/défaites a le choix quant à savoir si elle veut jouer la première ou la deuxième pierre du premier end.
  - 22.2.2. Si les équipes ont la même statistique victoires/défaites, c'est le vainqueur de la rencontre directe durant le Round Robin qui a le choix quant à savoir s'il veut jouer la première ou la deuxième pierre du premier end. Exception: Si un double Round Robin a été joué et que chacune des équipes a gagné une partie (donc un nombre identique de victoires dans les rencontres directes), c'est le résultat du DSC qui décide quant à savoir qui a le choix de jouer la première ou la deuxième pierre du premier end.
- 22.2.3. Sans tenir compte de 22.2.1 et 22.2.2, c'est l'équipe qui gagne le match rang 1 contre rang 2 qui se qualifie pour la finale et qui a le choix quant à savoir si elle veut jouer la première ou la deuxième pierre du premier end. L'équipe qui perd la demi-finale et qui joue ensuite le match pour la médaille de bronze a le choix quant à savoir qui joue la première ou la deuxième pierre du premier end.
- 22.2.4. Pour des matches après le Round Robin, c'est l'équipe qui a le choix de la couleur des pierres qui joue la première pierre au premier end.
- 22.2.5. Le choix des sets de pierres a lieu lors du meeting avec les équipes concernées. Pour les matches des play-offs, c'est le chef-arbitre qui décide parmi quels sets le choix peut se faire.

**23. Team meeting après Round Robin**

15 minutes après la fin du dernier match du Round Robin, un team meeting a lieu pour les équipes qui peuvent être concernées par d'éventuels tie-breaks ou qui se sont qualifiées pour les play-offs. Par équipes, il faut que deux personnes soient présentes dont une au moins qui a le droit de prendre des décisions concernant le choix de la couleur des pierres, de la dernière pierre, des temps d'entraînement, ceci sans quitter le local. Si une équipe ne se présente pas ou ne peut pas prendre de décision, elle perd le droit de choisir la couleur des pierres et le droit à la dernière pierre.

**24. Play-offs**

**24.1. Tour final avec 6 équipes**

- 24.1.1. Rang 1 – rang 3 sont qualifiés pour les play-offs.
- 24.1.2. Match rang 1 – rang 2: le vainqueur est qualifié pour la finale CS.
- 24.1.3. Demi-finale: rang 3 – perdant rang 1 / rang 2  
Le vainqueur se qualifie pour la finale CS. Le perdant reçoit la médaille de bronze.
- 24.1.4. Finale CS: vainqueur du match rang 1/rang 2 – vainqueur demi-finale, une partie.  
Le vainqueur est champion suisse (médaille d'or)  
Le perdant est classé au rang 2 (médaille d'argent).

**24.2. Tour final avec 8 équipes**

- 24.2.1. Rang 1 – rang 4 sont qualifiés pour les play-offs.
- 24.2.2. Le vainqueur du play-off rang 1 – rang 2 se qualifie pour la finale CS. Le perdant du play-off rang 1 – rang 2 se qualifie pour la demi-finale. Le vainqueur du play-off rang 3 – rang 4 se qualifie pour la demi-finale. Le perdant du play-off rang 3 – rang 4 se qualifie pour la finale des rangs 3 et 4 (match pour la médaille de bronze).
- 24.2.3. Demi-finale  
Le perdant du play-off rang 1/rang 2 le contre vainqueur du play-off rang 3/rang 4. Le vainqueur de la demi-finale se qualifie pour la finale du CS. Le perdant de la demi-finale joue le match de finale pour les rangs 3 et 4 (match pour la médaille de bronze).
- 24.2.4. Match pour la médaille de bronze  
Le perdant de la demi-finale joue pour la médaille de bronze contre le perdant du play-off rang 3/rang 4. Le vainqueur est classé au 3ème rang et reçoit la médaille de bronze.
- 24.2.5. Finale  
Le vainqueur du play-off rang 1 – rang 2 joue contre le vainqueur de la demi-finale, une partie. Le vainqueur est champion suisse (médaille d'or).  
Le perdant est classé au 2ème rang (médaille d'argent).

**25. Présélection CM**

Sont présélectionnés pour le CM de la même année, les quatre joueuses/joueurs qui ont terminé la finale du CS avec succès. C'est le secteur du sport élite de **SWISS-CURLING** qui décide de la composition définitive de l'équipe.

**26. Qualification – CE**

Les équipes aux rangs 1 – 4, femmes et hommes, se qualifient pour les éliminatoires (automne) pour les championnats d'Europe de la même année. (Exception saison olympique: les vainqueurs des Olympic Trials femmes et hommes sont automatiquement qualifiés pour les CE).  
La qualification pour le CE obtenue par une équipe appartient à l'équipe et non à un club.