

CCZug Spielregeln für Doubles Meisterschaft

Grundsatz

Es gelten die Regeln der SCA für „Mixed Doubles“. Im Folgenden sind diese Regeln zusammengefasst. Wie immer steht der *Spirit of Curling* an erster Stelle.

Regeln der SCA, siehe Kapitel R15 Mixed Doubles, ab Seite 14

https://www.curling.ch/documents/146066/147784/SwissCurling_Spielreglement+2017_06_30.pdf

Spielablauf und Wertung

Jedes Spiel geht über acht Ends. Bei Unentschieden wird kein Zusatz-End gespielt. Nach 90 Minuten wird abgeläutet (der letzte Stein des siebten Ends muss bis dahin die nähere T-Line überquert haben damit das 8. End gespielt werden darf).

Gewertet wird wie im regulären (gewöhnlichen) Curling. Zu Beginn jedes Ends wird pro Team ein Stein bereits gesetzt (siehe Abbildung). Die beiden gesetzten Steine werden in der Wertung berücksichtigt.

Platzierte und gespielte Steine

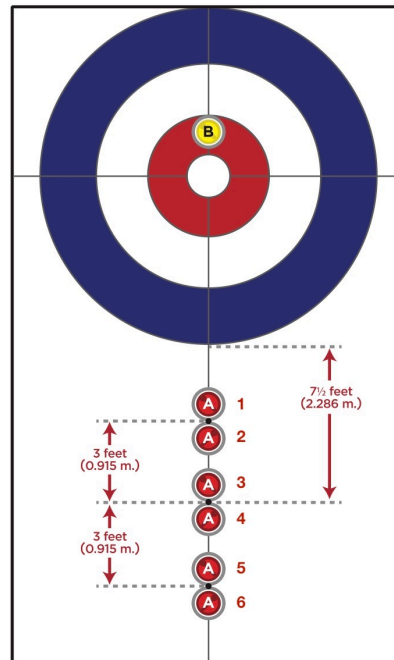
Jedes Team spielt nur fünf Steine pro End. Je ein weiterer Stein jedes Teams wird auf einer der beiden möglichen Positionen platziert:

mit Center Guard:

Stein A: als Guard, auf die Center-Line, Position 1 bis 6 je nach Eisgegebenheit.

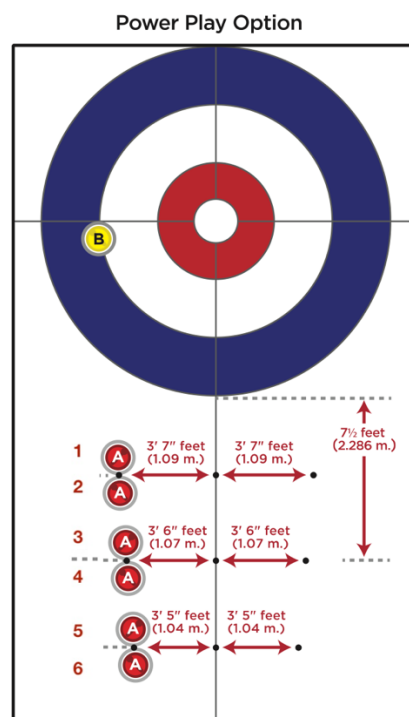
Stein B: im Haus, auf die Center-Line, angrenzend an das hintere Ende des 4-Fuss Kreises.

Gestützt auf die Eis-Bedingungen bestimmen die Teams vor dem Einspielen, wo Position A platziert wird. Dieser Punkt gilt anschliessend für das ganze Spiel. In Anbetracht der aktuellen Eis-Bedingungen (Sep. 2023) und in Absprache mit Kevin sollte der Stein A auf **Position 2** gesetzt werden.



Power Play:

Jedes Team kann einmal pro Spiel, wenn es die Wahl der Steinposition hat, die „Power Play“ Option für die Steinposition wählen. Der Stein im Haus (B), welcher dem Team mit dem letzten Stein 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 der selben Seite des Sheets, in der gleichen Distanz vom Haus wie die Center Guard (siehe Grafik).



Das Recht auf den letzten Stein

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

- Es platziert seinen eigenen Stein als Guard auf die Position A und beginnt das End mit dem ersten Stein.
- Es platziert seinen eigenen Stein im Haus auf der Position B und hat das Recht auf den letzten Stein.

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.

Rolle der Spieler

Der Spieler, der den ersten Stein des Teams spielt, spielt auch den letzten Stein. Die drei Steine dazwischen spielt der andere Spieler. Welcher der beiden Spieler den ersten und letzten Stein eines Ends spielt, darf das Team in jedem End neu bestimmen.

Beide Spieler dürfen einen Stein wischen und es ist nicht vorgeschrieben, dass sich der zweite Spieler während der Steinabgabe im Haus aufhalten muss.

Die ersten drei Steine jedes Ends

Mit den ersten drei gespielten Steinen pro End darf kein Stein aus dem Spielfeld gespielt werden, egal ob Guard oder Shot, 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 als möglich.

Guet Stei.

Michel Dunand und Markus Hartmeier
Juni 2026