

1. Spielregeln

Die nachfolgenden Spielregeln sind den jährlich erscheinenden 'Rules of Play and Competition' der World Curling Federation (WCF) entnommen und wörtlich oder sinnerfassend ins Deutsche übersetzt. Im Zweifel besitzt die Originalschrift Vorrang vor der Übersetzung.

Änderungen in den Spielregeln sind durch einen Balken am linken Absatzrand erkennbar. Mit der Herausgabe der Durchführungsbestimmungen treten diese Änderungen in Kraft. Eine zusätzliche Veröffentlichung im offiziellen Mitteilungsorgan "CurlingSport" des DCV erfolgt durch den Vorsitzenden TK.

1. INTERPRETATION

In diesen Regeln (...) sowie in anderen offiziellen Dokumenten oder Veröffentlichungen des DCV haben die verwendeten Begriffe folgende Definition:

- (a) „Wettbewerb“ ist eine Ausscheidung mit einer gewissen Anzahl von Mannschaften, die Spiele gegeneinander austragen, um einen Sieger zu ermitteln;
- (b) „End“ ist der Teil eines Spieles, in dem die beiden gegnerischen Mannschaften abwechselnd je acht Steine abgeben und danach das Ergebnis bestimmen;
- (c) alle fünf (5) Spieler einer Mannschaft sind gleichrangig und können nach den Vorstellungen des Skip oder des Trainers in Übereinstimmung mit den Regeln zu jeder Zeit eingesetzt werden;
- (d)(...);
- (e) „Spiel“ ist eine sportliche Auseinandersetzung zwischen zwei Mannschaften mit dem Ziel, einen Sieger zu ermitteln;
- (f) „Haus“ ist der Bereich innerhalb des äußersten Kreises an jedem Ende des Rinks;
- (g)(...);
- (h) „Rink“ ist die markierte Eisfläche entsprechend der Regel Nr. 3.

2. ANWENDUNG

Diese Regeln gelten für Spiele, die:

- (a) unter der Verantwortung der World Curling Federation (WCF) ausgetragen werden;
- (b) von der jeweils rechtlich zuständigen Institution unter die Regeln des WCF gestellt werden.

3. SPIELFLÄCHE (RINK)

- (1) Die Spielfläche muss entsprechend der Abbildung (siehe letzte Seite) in das Eis eingezeichnet sein.
- (2) Zwei in Ausführung und Größe von der WCF genehmigte Fußstützen aus Gummi (Hacks) müssen an der Foot Line so angebracht sein, dass die Innenseite jedes Hacks 7,62 cm von der Centre Line entfernt ist. Die Länge des Hacks darf 20,32 cm nicht übersteigen. Der Gummi des Hacks muss fest mit Holz oder einem anderen geeigneten Material verbunden sein und das Hack muss so fest wie möglich im Eis verankert sein, jedoch nicht tiefer als 5,04 cm. Es darf sich kein Hindernis hinter den Hacks befinden.

(3) Die hintere Kante der Back Line muss mit der Aussenkante des äussersten Kreises an der Stelle übereinstimmen, an der die Centre Line die Back Line kreuzt.

Interpretation: da die hintere Kante der Back Line und die Aussenkante des äussersten Kreises tatsächlich übereinstimmen, ist es wichtig, vor Beginn eines Wettbewerbs die Markierungen auf allen Eisbahnen zu überprüfen. Das 6-Fuss-Messgerät sollte exakt mit der hinteren Kante der Linie übereinstimmen. Abweichungen jeglicher Art sollen allen Mannschaften vor dem ersten Spiel angezeigt werden.

4. STEINE

(1) Curlingsteine müssen eine runde Form haben.

(2) Ein Stein darf nicht mehr als 19,96 kg wiegen (einschliesslich Griff und Bolzen), sein Umfang darf 91,44 cm nicht übersteigen, seine Höhe darf 11,43 cm nicht unterschreiten.

(3) Zerbricht ein Stein während eines Spieles, wird ein Ersatzstein auf die Stelle gelegt, auf der das grösste Bruchstück zur Ruhe kam. Das angefangene End und der Rest des Spieles wird mit dem Ersatzstein bestritten.

(4) Ein Stein, der sich während seines Laufes überschlägt oder auf der Seite oder auf dem Griff zur Ruhe kommt, wird sofort aus dem Spiel genommen.

(5) Löst sich bei der Abgabe eines Steines der Griff, darf der betroffene Spieler seine Abgabe wiederholen, wenn die abgebende Mannschaft das wünscht.

Interpretation: der Griff muss sich vollständig vom Stein gelöst haben.

(6) Ein Stein, der die entfernte Hog Line nicht komplett überquert, wird unverzüglich aus dem Spiel genommen, es sei denn, er hat einen im Spiel befindlichen Stein berührt.

(7) Ein Stein, der hinter der Back Line zum Stillstand kommt und diese nicht berührt, wird unverzüglich aus dem Spiel genommen.

(8) Ein Stein, der eine Seitenwand trifft oder eine Seitenlinie berührt, wird unverzüglich aus dem Spiel genommen.

(9) Es darf kein Stein mit Instrumenten gemessen werden, bevor der letzte Stein des Ends zur Ruhe gekommen ist, es sei denn, der Schiedsrichter hat nach Aufforderung eines Skip zu entscheiden, ob sich ein Stein im Spiel befindet.

Interpretation: Macht es die Position der Steine im Haus unmöglich, mit Hilfe des 6-Fuss-Messgerätes zu bestimmen, ob ein Stein in der 6-Uhr-Position im Spiel ist, entscheidet der Schiedsrichter durch Augenmass. Diese Entscheidung ist endgültig.

(10) In jedem End werden alle 16 Steine einer Spielbahn gespielt, es sei denn, die verantwortlichen Spieler haben sich auf ein Ergebnis des Ends geeinigt oder das Spiel wurde aufgegeben.

5. MANNSCHAFTEN

(1) Zu Beginn eines Wettbewerbs muss eine Mannschaft aus vier Spielern bestehen, von denen jeder Spieler zwei Steine abwechselnd mit seinem Gegner spielt. Wenn für eine Mannschaft fünf (5) Spieler aufgeführt sind, dann sind alle fünf (5) Spieler gleichrangig und können nach den Vorstellungen des Skip oder des Trainers in Übereinstimmung mit den Regeln zu jeder Zeit eingesetzt werden.

(2) Ein Spieler darf keine Schuhe oder Ausrüstung verwenden, die geeignet ist, die Oberfläche des Eises zu beschädigen.

Interpretation: Bekleidung und Ausrüstung, die möglicherweise mit der Eisoberfläche in Berührung kommen kann, kann durch den Oberschiedsrichter des Wettbewerbs begutachtet und ausgeschlossen werden, wenn er sie als fehlerhaft ansieht oder wenn er der Meinung ist, dass sie in einer Art und Weise verwendet wird, um einen unfairen Vorteil zu erlangen (fehlerhafte Slider, extrem ausgetrocknete Cornbrooms, haarende Besen, etc).

(3) Die Reihenfolge der Steinabgabe innerhalb eines Teams, wie sie auf dem Spielberichtsbogen vermerkt ist, muss eingehalten werden.

Interpretation: die Reihenfolge der Steinabgabe innerhalb eines Teams wird dem Oberschiedsrichter auf einem Spielberichtsbogen vor Beginn des Wettbewerbs während des Team-Meetings mitgeteilt. Entsprechend Regel 6(3) werden der Skip und der Vizeskip benannt und der Auswechselspieler - falls vorhanden - aufgeführt. Bei einer Änderung der Mannschaftsaufstellung muss dem Oberschiedsrichter ein neuer Spielberichtsbogen ausgehändigt werden, spätestens 30 Minuten vor Beginn des Spiels mit veränderter Aufstellung.

(4) Ist ein Spieler nicht in der Lage, ein Spiel weiterzuführen oder zu beginnen, kann sein Skip:

(a) das Spiel zu Ende bringen und jedes darauf folgende Spiel mit den verbleibenden Spielern beginnen, wobei die ersten 2 Spieler jeweils 3 Steine spielen;

(b) zu Beginn des nächsten Ends oder zu Beginn jedes darauf folgenden Spieles einen qualifizierten Auswechselspieler einsetzen.

Interpretation: ein qualifizierter Auswechselspieler erfüllt die Zulassungskriterien des jeweiligen Wettbewerbs. Ein in ein laufendes Spiel eintretender Auswechselspieler muss auf der Position des Spielers spielen, den er ersetzt.

(c) das Spiel mit 3 Spielern beginnen, wenn ein Spieler aus einem Grund verspätet ist, der vom Schiedsrichter als gültig anerkannt wird. Der verspätete Spieler kann im nächsten End auf seiner normalen Position ins Spiel eintreten.

(5) Hat ein Spieler das Spiel wegen Krankheit, Unfall oder anderen außergewöhnlichen Umständen verlassen, kann er jederzeit während jedem Spiel des Wettbewerbs wieder in die Mannschaft zurückkehren. Hat ein Auswechselspieler seinen Platz eingenommen, kann der Spieler [erst] im nächsten Spiel in die Mannschaft zurückkehren.

(6) Keine Mannschaft darf mehr als einen Auswechselspieler in einem Wettbewerb einsetzen.

6. MANNSCHAFTSFÜHRER (SKIP)

(1) Der Skip hat für seine Mannschaft das alleinige Weisungsrecht im Spiel.

(2) Unter Einhaltung der Regel 5(3) kann sich der Skip für jede Position in seinem Team entscheiden.

(3) Ist der Skip an der Reihe, seine Steine zu spielen, übernimmt der als Vizeskip auf dem Spielberichtsbogen ausgewiesene Spieler die Aufgaben im Haus.

Interpretation: der als Vizeskip auf dem Spielberichtsbogen ausgewiesene Spieler ist neben dem Skip der einzige Spieler, dem der Aufenthalt im Haus erlaubt ist, während die gegnerische Mannschaft einen Stein spielt.

7. POSITION DER SPIELER

(1) Nur Skips und Vizeskips, die momentan für das Haus verantwortlich sind, dürfen im Haus stehen. Der Skip der spielenden Mannschaft darf seinen Standort frei wählen, der gegnerische Skip darf ihn nicht behindern. Bezüglich des Wischens haben beide Skips hinter der Tee Line die gleichen Rechte.

(2) Spieler, die weder die Position des Skip noch die des Vizeskip bekleiden, dürfen nicht hinter dem Haus stehen, sondern müssen sich entlang der Seitenlinien des Spielfeldes zwischen den beiden Hog Lines aufhalten, außer während des Wischens oder ihrer eigenen Steinabgabe.

Interpretation: Mitglieder der Mannschaft, die nicht mit der Steinabgabe beschäftigt ist, dürfen sich nicht derart positionieren oder bewegen, dass die gegnerische Mannschaft behindert, abgelenkt oder belästigt wird. Der Schiedsrichter darf keine Handlungen zulassen, die als Versuch einer Störung des Gegners interpretiert werden könnten.

8. STEINABGABE

(1) Rechtshänder spielen vom Hack links der Centre Line, Linkshänder spielen vom Hack rechts der Centre Line. Ein aus dem falschen Hack gespielter Stein wird unverzüglich aus dem Spiel genommen.

(2) Bei der Steinabgabe muss die Hand den Stein offensichtlich losgelassen haben, bevor der Stein die nächstgelegene Hog Line erreicht hat. Ist dies nicht der Fall, wird der Stein unverzüglich von der spielenden Mannschaft aus dem Spiel genommen. Hat ein solcher Stein [bereits] einen anderen Stein berührt, so muss der Spielstein von der spielenden Mannschaft aus dem Spiel genommen werden und jeder bewegte Stein muss so genau wie möglich an die ursprüngliche Position zurückgelegt werden, zur Zufriedenheit des gegnerischen Skips.

Interpretation: offensichtlich den Stein loslassen bedeutet, der Spieler muss nicht nur den Stein loslassen, sondern er muss auch sicherstellen, dass seine Hand den Schiedsrichter nicht davon abhält, zu sehen, ob der Stein abgegeben wurde.

(3) Es findet das folgende Verfahren bei Hog Line-Verletzungen Anwendung:

(a) Als erste Warnung gilt die Unterweisung des Oberschiedsrichters während des Team Meetings vor Beginn eines Wettbewerbs;

(b) Jeder Regelverstoß, der daraufhin während des Spieles begangen wird, hat zur Folge, dass der Stein unverzüglich auf Anweisung des Schiedsrichters von der spielenden Mannschaft aus dem Spiel genommen wird.

Interpretation: Steine, bei deren Abgabe die Hog Line-Regel verletzt wurde, werden aus dem Spiel genommen, verschobene Steine werden zurückgelegt. Vorteile für eine der Mannschaften spielen dabei keine Rolle.

(4) Ein Stein, der von einem Spieler nicht losgelassen wurde und der die nahe Tee Line [noch] nicht berührt hat, darf zum Hack zurückgebracht und nochmals gespielt werden.

(5) Ein Spieler muss bereit sein, seinen Stein zu spielen, wenn er an der Reihe ist. Er darf keine unverhältnismäßig lange Zeit zur Steinabgabe benötigen. Wenn der Oberschiedsrichter feststellt, dass unnötig langsam gespielt wird, muss er dem Skip der verzögernden Mannschaft ankündigen, dass er deren nächsten Stein unverzüglich aus dem Spiel nehmen wird, falls dieser nicht binnen 30 Sekunden ab einem vom Oberschiedsrichter zu gebenden Signal gespielt wird.

Interpretation: Lead und Second müssen bereit sein, ihre Steine zu spielen, wenn sie an der Reihe sind. Sind Skip oder Vizeskip an der Reihe, einen Stein zu spielen, und begeben

sie sich nicht innerhalb von 2 Minuten zu ihrem Spielstein, muss der Skip darüber informiert werden, dass dem Spieler 30 Sekunden Zeit zum Spielen seines Steines bleiben.

(6) Spielt ein Spieler einen gegnerischen Stein, wird dieser durch einen eigenen Stein ersetzt.

(7) Spielt ein Spieler seinen Stein entgegen der Reihenfolge, wird der Stein unverzüglich von der spielenden Mannschaft aus dem Spiel genommen und an den Spieler zurückgegeben, der an der Reihe ist, damit dieser ihn spielt. Wird der Fehler erst entdeckt, nachdem der Stein zur Ruhe gekommen ist oder nachdem er einen anderen Stein berührt hat, dann wird das Spiel fortgesetzt, als sei der Fehler nicht geschehen, und der ausgelassene Stein wird von dem entsprechenden Spieler als letzter Stein seiner Mannschaft in diesem End gespielt.

(8) Sind sich beide Skips einig, dass ein Stein ausgelassen wurde, können sie sich aber nicht einigen, welcher Spieler nur einen Stein gespielt hat, wird der ausgelassene Stein vom Lead der betroffenen Mannschaft als letzter Stein seiner Mannschaft in diesem End gespielt.

(9) Werden zwei Steine einer Mannschaft direkt nacheinander im gleichen End gespielt, dann entfernt der gegnerische Skip den in falscher Reihenfolge gespielten Stein und legt die durch diesen fehlerhaften Stein in ihrer Position veränderten Steine auf ihre alte Position zurück und setzt das Spiel fort, als sei der Fehler nicht geschehen, und der Spieler, der den Stein in falscher Reihenfolge gespielt hat, spielt diesen Stein als letzten Stein seiner Mannschaft in diesem End.

Interpretation: Wird der Fehler nicht entdeckt, bevor weitere Steine gespielt werden, muss das End wiederholt werden.

(10) Hat ein Spieler drei Steine in einem End gespielt, wird weiterspielt, als sei der Fehler nicht geschehen, und der vierte Spieler der Mannschaft, der der Fehler unterlaufen ist, spielt nur einen Stein in diesem End.

9. WISCHEN

(1) Zwischen den Tee Lines darf ein laufender (gleitender) Stein oder Steine, die durch einen laufenden Stein angestoßen wurden, durch einen oder mehrere Spieler der Mannschaft gewischt werden, der der Stein gehört.

Interpretation: jeder sich bewegende Stein ist ein laufender Stein. Ein stehender Stein muss erst in Bewegung versetzt werden, bevor er gewischt werden darf.

(2) Zwischen den Tee Lines darf ein Spieler keinen gegnerischen Stein wischen.

(3) Entscheidet die spielende Mannschaft, einen eigenen Stein hinter der Tee Line nicht zu wischen, darf sie den Gegner nicht davon abhalten oder dabei behindern, diesen Stein zu wischen.

(4) Es darf immer nur ein Spieler einer Mannschaft hinter der Tee Line wischen. Das können der Skip oder der Vizeskip sein. Nur dem Spieler, der die Verantwortung im Haus hat, ist es erlaubt, hinter der Tee Line zu wischen. Er darf einen gegnerischen Stein nicht wischen, bevor dieser nicht die Tee Line erreicht hat.

Interpretation:

(a) Der Vizeskip hat nicht die Verantwortung im Haus, bevor nicht der Skip das Haus verlässt, um seinen ersten Stein zu spielen. Der Vizeskip bleibt in der Verantwortung [bis zum Ende des Ends].

(b) Spielt der Skip andere Steine als die Vierersteine, erlangt er wieder die Verantwortung im Haus, sobald sein zweiter Stein, wie auch jeder andere Stein, der durch den Spielstein oder andere laufende Steine in Bewegung versetzt wurde, zur Ruhe gekommen ist.

(5)(a) Die Wischbewegung von Seite zu Seite darf keinen Schmutz vor dem laufenden Stein zurücklassen und muss an einer Seite des Steines beendet werden.

(b) Die Wischer müssen sich und ihre Ausrüstung jederzeit sichtbar vom Stein entfernt halten.

Strafe: verletzt eine Mannschaft diese Regel und der betreffende Stein gehört dieser Mannschaft, dann wird der Stein nach Ermessen des Schiedsrichters aus dem Spiel genommen. Gehört der Stein jedoch der gegnerischen Mannschaft, weist der Schiedsrichter an, den Stein so zu positionieren, wo er ohne die Regelverletzung wahrscheinlich zum Stillstand gekommen wäre, es sei denn, nach Meinung des gegnerischen Skip würde eine Veränderung der Position einen Vorteil für die Mannschaft bedeuten, die den Regelverstoß beging. In dem Fall verbleibt der Stein an seinem Platz.

(6) Zu Beginn eines Spieles muss sich ein Spieler entscheiden, mit welchem Besen er während des Spieles wischen möchte, und nur dieser Besen darf von dem Spieler während des Spieles zum Wischen verwendet werden. Sollte der Besen während des Spieles unbrauchbar werden, muss er durch einen Besen der gleichen Art ersetzt werden. Dies wird von einem Schiedsrichter vor dem Gebrauch [des neuen Besens] überprüft und genehmigt. Während der Dauer eines Spieles können die Besen zwischen den Spielern einer Mannschaft ausgetauscht werden. Dies gilt nicht für Strohbesen.

10. BERÜHRTE LAUFENDE STEINE

(1) Wird ein laufender Stein von einem Spieler der spielenden Mannschaft oder durch dessen Ausrüstung berührt, muss der Stein unverzüglich von der spielenden Mannschaft aus dem Spiel genommen werden. Würde nach Meinung des gegnerischen Skip das Entfernen des berührten Steines einen Vorteil für die Mannschaft bedeuten, die den Regelverstoß beging, dann kann er diesen Stein so nahe wie möglich an die Position legen, wo er seiner Meinung nach ohne Berührung zum Stillstand gekommen wäre. Er kann außerdem jeden Stein in seiner Position verändern, der involviert gewesen wäre, wäre der laufende Stein nicht berührt und angehalten worden.

Interpretation: der gegnerische Skip darf dann die Steine, die möglicherweise verschoben worden wären, in ihrer Position verändern, wenn der Regelverstoß innerhalb der dem Haus nahen Hog Line begangen wurde.

(2) Wird ein laufender Stein von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft oder durch dessen Ausrüstung berührt, dann wird der Stein auf die Position gelegt, wo er nach Meinung des Skip der Mannschaft, der der Stein gehört, ohne Berührung zum Stillstand gekommen wäre.

(3) Wenn die Position eines Steines durch einen berührten Stein verändert worden ist, dann kann der Skip der Mannschaft, deren Gegner den Regelverstoß beging, wählen:

(a) er kann den berührten Stein herausnehmen und alle anderen veränderten Steine auf ihre Position dahin zurücklegen, wo sie seiner Meinung nach ursprünglich gelegen haben; oder

(b) er kann den berührten Stein im Spiel belassen und alle anderen veränderten Steine dort liegen lassen, wo sie zum Stillstand gekommen sind.

11. VERSCHOBENE RUHENDE STEINE

(1) Wird ein ruhender Stein, der die Bahn eines laufenden Steines beeinflusst hätte, von der spielenden Mannschaft verschoben, liegt es, nachdem der laufende Stein zur Ruhe gekommen ist, im Ermessen des gegnerischen Skip, ob dieser Stein entweder dort belassen oder sofort aus dem Spiel genommen wird:

(a) Wird der laufende Stein herausgenommen, dann werden alle anderen verschobenen Steine dahin zurückgelegt, wo sie nach Meinung des gegnerischen Skip ursprünglich gelegen haben;

(b) Wird der laufende Stein dort belassen, wo er zum Stillstand kam, müssen verschobene Steine [ebenfalls] dort liegen bleiben, wo sie zum Stillstand gekommen sind.

(2) Ein ruhender Stein, der verschoben wurde, der aber keinen Einfluss auf die Bahn des laufenden Steines gehabt hätte, wird vom gegnerischen Skip auf die Position gelegt, auf der er ursprünglich lag.

12. WERTUNG

(1) Ein Spiel wird durch eine Mehrheit an Punkten entschieden. Eine Mannschaft erzielt für jeden Stein, der näher am Zentrum liegt als jeder Stein der gegnerischen Mannschaft, einen Punkt.

(2) Jeder Stein, der näher als 1,83 m (6 Fuß) am Kreismittelpunkt liegt, kann in die Wertung kommen.

Interpretation: das 6-Fuß-Meßgerät ist das einzige verwendete Instrument, um am Ende eines Ends festzustellen, ob ein Stein im Haus ist.

(3) Ein Stein wird vom Kreismittelpunkt zum nächstgelegenen Rand des Steines gemessen.

Interpretation: weil Steine in ihrem Umfang variieren können, dürfen Messungen nicht mit der Außenkante eines Steines durchgeführt werden.

(4) Ein End ist entschieden, wenn die Skips oder die Vizeskips, die die Verantwortung im Haus haben, sich auf ein Ergebnis geeinigt haben.

Interpretation: wird ein Stein verschoben, bevor Übereinstimmung erreicht wurde, erhält die Mannschaft, die den Stein nicht verschob, den Vorteil, der sich aus einer Messung ergeben hätte. Sollte ein Schiedsrichter bei der Messung einen der zu messenden Steine verschieben, wird die Position der Steine als unentschieden gewertet.

(5) Liegen zwei oder mehr Steine so nah am Kreismittelpunkt (Tee), dass der Einsatz eines Messgerätes zur Bestimmung des bestplatzierten Steines nicht möglich ist, dann wird die Entscheidung durch Augenmaß vom Oberschiedsrichter getroffen. Ist eine Entscheidung nicht möglich, wird das End als Nullerend gewertet.

(6) Wenn eine Mannschaft beschließt, ein Spiel aufzugeben, bevor ein End zu Ende gespielt ist, dann ist das Spiel nur dann beendet, wenn die aufgebende Mannschaft den nächsten Stein zu spielen hätte. Das Ergebnis dieses Ends wird daraufhin ermittelt und auf das Scoreboard übertragen. Ereignet sich dies vor dem letzten End eines Spieles, werden die verbliebenen Ends durch ein „X“ auf einem manuellen Scoreboard oder durch ein „-“ auf einem elektronischen Scoreboard gekennzeichnet.

13. SCHIEDSRICHTER

(1) Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über alle Spiele, zu denen er eingeteilt ist.

Interpretation: der Schiedsrichter muss sich nach Anweisung des Oberschiedsrichters entsprechend den Spielregeln verhalten.

(2) Der Schiedsrichter entscheidet alle Streitfragen zwischen den gegnerischen Skips, unabhängig davon, ob das Problem durch Regeln abgedeckt ist oder nicht..

14. OBERSCHIEDSRICHTER

(1) Der Oberschiedsrichter hört an und entscheidet Einsprüche gegen Schiedsrichterentscheidungen. Seine Entscheidung ist endgültig.

(2) Falls ein Oberschiedsrichter dazu autorisiert ist, kann er zu jeder Zeit in jedes Spiel eingreifen und solche Weisungen erteilen und Entscheidungen treffen, die ein korrektes Weiterspielen sichern.

15. ALLGEMEINES

(1) Bei Situationen, die nicht durch die Regeln abgedeckt sind, entscheidet der Schiedsrichter in der Übereinstimmung mit dem Gebot der Fairness.

Interpretation: Beispiel: eine Beeinträchtigung der Steinabgabe oder der Bahn eines laufenden Steines durch äußere Einflüsse wird eine Wiederholung des Steines nach sich ziehen, falls dies von der spielenden Mannschaft gewünscht wird.

(2) Situationen, die Strafen nach sich ziehen, werden vom Oberschiedsrichter beim Team-Meeting vor Beginn des Wettbewerbs angesprochen.

(3) Bei dem Team-Meeting vor Beginn eines Wettbewerbs sind alle Mannschaften sowie der Oberschiedsrichter und der Vorsitzende des Regelausschusses oder sein Stellvertreter anwesend.

Interpretation: alle Mannschaften und ihre Trainer müssen an dem Team-Meeting vor Beginn eines Wettbewerbs teilnehmen.

16. DOPING

(1) Die Einnahme leistungssteigernder Medikamente ist verboten, unabhängig davon, ob die Einnahme wissentlich erfolgte.

(2) Ein Spieler kann vor, während oder nach einem Wettbewerb dazu aufgefordert werden, sich einer Dopingkontrolle zu unterziehen.

(3) Ein positiv getesteter Spieler wird von weiteren Wettbewerben ausgeschlossen, solange die Umstände des positiven Testergebnisses untersucht werden.

(4) Ein Spieler, der sich einer Dopingkontrolle verweigert, wird vom weiteren Wettbewerbsverlauf ausgeschlossen.

Anmerkung: die Politik und Verfahrensweise des WCF bezüglich Doping ist im Regelwerk „Rules of Play and Competition“ auf den Seiten 13-18 veröffentlicht und stellt einen Teil dieser Regel dar.

17. RAUCHEN

Bei WCF-Wettbewerben ist das Rauchen im Wettkampfbereich verboten.

18. BELEIDIGENDE ODER BESCHIMPFENDE AUSDRUCKSWEISE

Bei allen WCF-Wettbewerben ist eine beleidigende oder beschimpfende Ausdrucksweise im Wettkampfbereich verboten. Ein Regelverstoß kann eine Disqualifizierung des betroffenen Spielers durch den DCV nach sich ziehen.

19. (...)

20. SPIELVERSCHIEBUNG

Wird aus irgendeinem Grund ein Spiel auf einen späteren Zeitpunkt verschoben, oder wird ein Spiel unterbrochen, dann wird es mit dem Spielstand fortgesetzt, bei dem es verschoben oder unterbrochen wurde.

Interpretation: erklärt der Oberschiedsrichter in Übereinstimmung mit dem höchsten anwesenden DCV-Offiziellen die Eisbedingungen für nicht wettbewerbstauglich, dann wird das Spiel oder ein Teil des Spieles auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Zeit und Ort werden von o.g. Personen festgelegt.

Mannheim, den 04. September 2000

gez. Jürgen Beck

Vorsitzender Technische Kommission Deutscher Curling Verband DCV

Abbildung: Curling-Rink mit Abmessungen

