



**Schweizermeisterschaften 2026 in Scuol GR
Startliste Mannschaft Mixed DUO
Sonntag 25. Januar 2026**

GRUPPE BLAU		GRUPPE ROT	
St.Nr.	Verein	St.Nr.	Verein
1	ESC Zweisimmen-Rinderberg	1	ES Obersaxen
2	ES Sur En 2	2	ES Sur En 1
3	HC Ambri-Piotta Stocksport 1	3	HC Ambri-Piotta Stocksport 2
4	ESC Frauenfeld 2	4	ESC Frauenfeld 1
5	ESC Zollikon-Küschnacht 1	5	ESC Zollikon-Küschnacht 2
6	ESC Solothurn 2	6	ESC Solothurn 1
7	ESC Soorsischliifer 1	7	ESC Soorsischliifer 2

Gruppe Rot und Gruppe Blau 7er Schlüssel (mit Pause)

Modus für Finals piele

Austragung der Finals piele für Mixed-DUO im „Page-Play-Off-System“.

Die Anspielwahl in den Finals piele n hat die aus der Vorrunde besser platzierte Mannschaft (= niedrigere Startnummer).

Spielmodus

Die Page Play-Offs

- Ausscheidung Gruppen 2er gegen Gruppen 2er. Verlierer Rang 4
- Qualifikation 1 Gruppen 1er gegen Gruppen 1er Sieger direkt im Final
- Qualifikation 2 Sieger Ausscheidung gegen Verlierer Qualifikation 1 Verlierer Rang 3
- Final Sieger Qualifikation 1 gegen Sieger Qualifikation 2 Sieger Meister / Verlierer 2 Rang

Das Ausscheidungsspiel und die Qualifikationsspiele 1 und 2 werden nur in einem Spiel ausgetragen (6 Kehren)

Das Finals piele in „Best of Three“ ausgespielt (à 6 Kehren). Gewinner ist die Mannschaft die 4 Spielpunkte hat.

Beispiel 1:

Spiel 1 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 4 : 3 Mannschaft A 2 Punkte
Spiel 2 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 3 : 3 Mannschaft A 1 Punkt Mannschaft B 1 Punkt
Spiel 3 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 5 : 4 Mannschaft A 2 Punkte

Spielstand 5 : 1 Sieger Mannschaft A

Beispiel 2:

Spiel 1 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 4 : 3 Mannschaft A 2 Punkte
Spiel 2 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 7 : 3 Mannschaft A 2 Punkte

Spielstand 4 : 0 Sieger Mannschaft A

Beispiel 3:

Spiel 1 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 4 : 3 Mannschaft A 2 Punkte
Spiel 2 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 3 : 3 Mannschaft A 1 Punkt Mannschaft B 1 Punkt
Spiel 3 > Mannschaft A gegen Mannschaft B 1 : 4 Mannschaft B 2 Punkte
Spielstand 3 : 3 es geht in die Verlängerung Mannschaft A gegen Mannschaft B 28 : 24 (Ergebnis Ringmassen)

Spielstand 4 : 3 Sieger Mannschaft A

Bei unentschiedenem Spielstand nach den drei Spielen geht dieses mit einer Verlängerung weiter.

Dabei wird je 1 Versuch der 2/4 SpielerInnen abwechselnd auf die eingezeichneten mittleren Zielringe ausgeführt (Analao IER Regel 403). Die Gesamtsumme der erreichten Punkte aller 4 SpielerInnen einer Mannschaft entscheiden über den Sieg – bei Gleichheit spielen jeweils nur 1 SpielerIn (nacheinander frei wählbar) um den Sieg bis dieser feststeht. IER Regel 402 und 455 gelten dabei voll inhaltlich!