



**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-Küsnacht 1		5	ESC Zollikon-Küsnacht 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 Finalsple**

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

Die **Anspielwahl** in den Finalsple 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 Qualifikationssple 1 und 2 werden nur in einem Spiel ausgetragen (6 Kehren)

Das Finalsple 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 (Analog 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!