



Zuger Curlingmeisterschaft 2011/2012

Austragungsreglement

- 1. Spielberechtigung**
 - Alle Teams, welche aus mindesten 3 Clubmitgliedern des CC Zug, des CC Stoos, des CC Wädenswil und deren Gastclubs bestehen.
 - Juniorinnen und Junioren als Teams sowie Einzelspieler/innen in anderen Teams mit Zustimmung des Juniorenobmannes.
- 2. Teammeldung**
 - Jedes Team muss sich mit vier Stammspielern anmelden.
 - Teams können mit max. sechs Spielern gemeldet werden, wobei alle Spieler als gleichberechtigte Stammspieler gelten.
- 3. Ersatzspieler**
 - Gemeldete Stammspieler können nicht als Ersatzspieler bei einem anderen Team eingesetzt werden. (Ausnahmeregelung Juniorenteams)
 - Pro Spiel können max. zwei Ersatzspieler eingesetzt werden.
 - Der Ersatzspieler spielt auf der zu ersetzenden Position oder als Lead.
 - Ein Ersatzspieler darf zweimal vom gleichen Team eingesetzt werden.
 - Bei langfristiger Verhinderung eines Stammspielers kann ein Ersatzspieler mit Zustimmung der Spielleitung als Stammspieler des Teams eingesetzt werden.
- 4. Spielordnung**
 - Jedes Team hat bei Spielbeginn mit 4 Spielern anzutreten.
 - In begründeten Ausnahmefällen darf mit Einverständnis des Gegners ein Team zu dritt spielen.
 - Die Spiele der Finalrunde müssen zu viert gespielt werden.
 - Im Falle des nicht vollzähligen Spielantritts eines Teams gilt die Forfait-Regelung (2 Punkte, 6 Steine zu 0 Punkte, 0 Steine).
 - Mit Einverständnis des Gegners kann die Spielaufgabe frühestens nach sechs Ends erfolgen.
- 5. Spielmodus**
 - Die Hallenmeisterschaft wird in 3 Stärkeklassen ausgetragen.
 - Es ist Sache der Spielleitung, die Klasseneinteilung vorzunehmen. Als Grundlage dienen die Resultate des Vorjahres.
 - Es ist Sache der Spielleitung, je nach Zahl der gemeldeten Teams, Gruppen zu bilden.
- 6. Spielverfahren**
 - Innerhalb der Gruppen wird eine Round Robin gespielt.
 - Für die Finalrunde qualifizieren sich die 4 bestklassierten Teams der A-Gruppe, für den: Halbfinal → (1.A) - (4.A); (2.A) - (3.A), Final und Spiel um Platz 3 und 4.
 - Der Letzte (10.) der A-Gruppe steigt direkt ab
 - Die beiden Erstplatzierten der zwei B-Gruppen spielen gegeneinander (1.B1-1.B2). Der Sieger ist B-Meister und steigt direkt auf, der Verlierer spielt um den Auf-/ Abstieg A/B gegen den 9. der A-Gruppe.
 - Die beiden Zweitplatzierten der zwei B-Gruppen spielen gegeneinander (2.B1-2.B2). Der Sieger spielt um den Auf-/ Abstieg A/B gegen den 8. der A-Gruppe.
 - Der Erste und der Zweite der C-Gruppe spielen gegen die beiden Letzten der zwei B-Gruppen (Paarung durch Losentscheid) um den Auf-/ Abstieg B/C.



7. Spielwertung

- Alle Spiele werden über 8 Ends gespielt. Bei unentschiedenem Spielstand nach 8 Ends (gleiche Steinzahl) wird ein Zusatzend gespielt. Ist nach dem Zusatzend immer noch unentschieden, Gewinnt das Team das Spiel, welches im Zusatzend den ersten Stein gespielt hat.
- Der Sieger erhält 2 Punkte, der Verlierer keinen. Beiden Teams werden die Steine gutgeschrieben. Bei Spielen, welche nach Zusatzend entschieden wurden, werden beiden Teams die gleiche Steinzahl gutgeschrieben.
- Bei Punktgleichheit nach der Round Robin wird die Rangliste wie folgt festgelegt:
 - Direktbegegnung der Punktgleichen.
 - Steindifferenz der Punktgleichen.
 - Steindifferenz in der Gruppe.
- Bei mehreren punktgleichen Teams wird das Team in den weiteren Betrachtungen (Steindifferenz) nicht mehr berücksichtigt, welches schon als Besseres / Schlechteres (Direktbegegnung) eingestuft wurde.
- Die Resultate der Vorrunde werden nicht in die Finalrunden übernommen.

8. Spielzeiten /

Spielverschiebung

- Die Spiele der Round Robin sowie der Finalrunden werden in der Regel am Mittwochabend gemäss Spielplan der Spielleitung ausgetragen.
- Eine Spielverschiebung kann nur in begründeten Ausnahmefällen erfolgen. Ein kurzfristiger Ausfall aufgrund von Krankheit, geschäftlich bedingter Abwesenheit, usw. berechtigt nicht zur Verschiebung. In solchen Fällen muss mit einem Ersatzspieler gespielt werden.
- Eine erforderliche Spielverschiebung ist bis spätestens eine Woche vor dem ordentlichen Durchführungstermin beim Gegner und der Spielleitung zu melden, eMail: Hallenmeisterschaft@cczug.ch
- Die Ersatzspielzeit muss mindestens zehn Tage vorher der Spielleitung und, wenn der Ersatztermin nicht an einem Mittwochabend ist, auch dem Hallenmanagement mitgeteilt werden.
- Nicht eingehaltene Spielzeiten führen zu Forfait-Niederlagen (2 Punkte, 6 Steine zu 0 Punkte, 0 Steine), siehe 4. Spielordnung.

9. Preise

- Der Sieger der Finalrunden ist der Hallenmeister.
- Preisgeld pro Team (CHF):

1. Rang:	1000.-
2. Rang:	700.-
3. Rang:	500.-
4. Rang:	300.-
- Der B- Meister erhält einen Naturalpreis.

10. Anmeldung

- Mit der Anmeldung anerkennt jedes Team, das vor dem ersten Spieltag erhaltene Austragungsreglement der Hallenmeisterschaft. In Zweifelsfällen ist die Regelauslegung der Spielleitung verbindlich.

11. Hinweis

- Der ‚Spirit of Curling‘ bildet die Grundlage für die Interpretation dieses Reglements.

Zug, September 2011

Spielleitung:

Beat Niggli, Andi Flüeler