



Zuger Curlingmeisterschaft 2009/2010

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 kann nur ein 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.
 - 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 je die 2 bestklassierten Teams der drei A-Gruppen und die zwei besseren Dritten (Wertung nach Anzahl Punkte, bei Punktgleichheit ordnet die Spielleitung ein Vorgehen zur Entscheidung z.B. Steinspiel / Entscheidungsspiel an).
 - Die Austragung der Finalrunden erfolgt im Cupsystem:
Viertelfinal → 1.A1-3.Ay; 1.A2-3.Ax; 1.A3-2.A1; 2.A2-2.A3;
 - Halbfinal → (1.A1/3.Ay) - (1.A2/3.Ax); (1.A3/2.A1) - (2.A2/2.A3).
 - Final und Spiel um Platz 3 und 4.
 - Die 3 Letzten der A-Gruppen werden rangiert (Punkte / Steindifferenz), das Beste verbleibt in Gruppe A, die beiden anderen Teams spielen gegeneinander, um die Teilnahme an der Auf-/ Abstiegsrunde A/B, der Verlierer steigt ab, der Gewinner spielt gegen den Zweiten der B-Gruppe um den Auf-/ Abstieg A/B.
 - Der Erste der B-Gruppe ist B-Meister und steigt auf.
 - Der Erste der C-Gruppe ist C-Meister und steigt auf.
 - Der Letzte der B-Gruppe steigt ab, der zweit-letzte der B-Gruppe spielt gegen den Zweiten der C-Gruppe 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.
- wobei bei mehreren punktgleichen Teams das Team in den weiteren Betrachtungen (Steindifferenz) nicht mehr berücksichtigt wird, 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; nicht akzeptiert werden ein kurzfristiger Ausfall aufgrund Krankheit, geschäftlich bedingter Abwesenheit, usw, in diesem Fall hat das Spiel mit einem Ersatzspieler stattzufinden.
- 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 der Spielleitung und, wenn der Ersatztermin nicht an einem Mittwochabend ist, auch dem Hallenmanager 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- und der C- Meister erhalten einen Naturalpreis.

10. Anmeldung

- Mit der Anmeldung anerkennt das Team das 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, August 2009

Spielleitung:

Beat Niggli
Oliver Maier