Zuger Curling Hallenmeisterschaft 2012/2013

Austragungsreglement

1.	**Spielberechtigung**	- Spielberechtigt für die Zuger Curling Hallenmeisterschaft sind nur aktive Clubmitglieder (d.h. lizenzierte Curlingspieler) des CC Zug, CC Stoos, CC Wädenswil oder einem deren Gastclubs. Dies gilt sowohl für Stamm- wie auch für Ersatzspieler. - Für Neucurler mit Beitrittsabsicht kann die Spielleitung Ausnahmen gewähren.
2.	**Stammspieler**	- Gemeldete Stammspieler können nicht als Ersatzspieler bei einem anderen Team eingesetzt werden.
3.	**Ersatzspieler**	- Pro Spiel können in einem Team max. zwei Ersatzspieler eingesetzt werden. - Der Ersatzspieler spielt auf der zu ersetzenden Position oder als Lead. - Ein Ersatzspieler darf maximal zweimal vom gleichen Team eingesetzt werden. - Bei einem langfristigen Ausfall eines Stammspielers kann ein Ersatzspieler, mit der Zustimmung der Spielleitung, als Stammspieler eingesetzt werden.
4.	**Juniorinnen und Junioren**	- Juniorinnen und Junioren sind nur mit der Zustimmung des Juniorenobmannes als Stamm- oder Ersatzspieler spielberechtigt.
5.	**Teams**	- Ein Team besteht aus mindestens vier und maximal sechs Stammspielern.
6.	**Spielordnung**	- Jedes Team hat bei Spielbeginn mit vier Spielern anzutreten. - In begründeten Ausnahmefällen darf mit Einverständnis des Gegners zu dritt gespielt werden. Andernfalls gilt im Falle des nicht vollzähligen Spielantritts eines Teams die Forfait- Regelung (2 Punkte, 6 Steine zu 0 Punkte, 0 Steine). - Die Spiele der Finalrunde müssen zu viert gespielt werden. - Eine Spielaufgabe kann nur mit Einverständnis des Gegners und frühestens nach sechs Ends erfolgen.
7.	**Spielmodus**	- Die Hallenmeisterschaft wird in der Regel in drei Stärkeklassen ausgetragen. - Eine Stärkeklasse kann in Gruppen unterteilt werden. - Es ist Sache der Spielleitung, die Teams in Klassen und Gruppen einzuteilen. Als Grundlage dazu dienen die Resultate des Vorjahres und die Anzahl der gemeldeten Teams.
8.	**Spielverfahren**	- Innerhalb der Gruppen wird eine Round Robin gespielt. - Für die Finalrunde qualifizieren sich die vier bestklassierten Teams der A-Gruppe. Die Halbfinalpaarungen lauten: (1.A) - (4.A) und (2.A) - (3.A) - Der Letzte der A-Gruppe (10.A) steigt direkt ab. - Die beiden Erstplatzierten der zwei B-Gruppen (1.B1) - (1.B2) spielen das Finale um den B-Meister. Der Sieger steigt direkt in die A-Gruppe auf, der Verlierer spielt gegen den zweitletzten der A-Gruppe (9.A) um den Auf-/ Abstieg (A/B). - Die beiden Zweitplazierten der zwei B-Gruppen (2.B1) - (2.B2) spielen gegeneinander. Der Sieger spielt gegen den drittletzten der A-Gruppe (8.A) um den Auf-/ Abstieg (A/B). - Der Erste und der Zweite der C-Gruppe spielen gegen die beiden Letzten der zwei B-Gruppen um den Auf-/ Abstieg (B/C). Die Paarungen werden durch einen Losentscheid bestimmt.

9. Spielwertung

- Alle Spiele werden über 8 Ends gespielt. Bei unentschiedenem Spielstand nach 8 Ends (gleiche Steinzahl) wird ein Zusatzend gespielt. Ist es 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 gilt für die Rangliste folgendes:
  1. Direktbegegnung der Punktgleichen.
  2. Steindifferenz der Punktgleichen.
  3. 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 Finalrunde übernommen.

10. Spielzeiten / -verschiebung

- 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, geschäftlicher 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).

11. 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.

12. Anmeldung

- Mit der Teilnahme anerkennt jedes Team, das vor dem ersten Spieltag erhaltene Austragungsreglement der Hallenmeisterschaft.
- In Zweifelsfällen entscheidet die **Spielleitung** verbindlich über die Regelauslegung.

13. Hinweis

- Der ‚Spirit of Curling' bildet die Grundlage zur Interpretation dieses Reglements.
- Die Teams sind zur Einhaltung des Reglements selbst verantwortlich. Die Spielleitung prüft die Einhaltung nicht vor jedem Spiel.

Zug, September 2012

Spielleitung: Beat Niggli, Andi Flühler