



Zuger Curling Hallenmeisterschaft

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 als Lead oder Second.
- 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.
- > Eine B-Gruppe: Der Sieger der Round Robin ist B-Meister und steigt direkt in die A-Gruppe auf. Der Zweit- und Drittplatzierte spielen um den Aufstieg in die A-Gruppe, der Zweite gegen den zweitletzten der A-Gruppe (9.A), der Dritte gegen den drittletzten der A-Gruppe (8.A).
- Der Erste und der Zweite der C-Gruppe spielen gegen die beiden Letzten der B-Gruppe um den Auf-/ Abstieg (B/C).
- > Zwei B-Gruppen: Die beiden Erstplatzierten der 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).
- Die beiden Zweitplatzierten 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 einer C-Gruppe spielen gegen die beiden Letzten der zwei B-Gruppen um den Auf-/ Abstieg (B/C). Paarungen durch Losentscheid.



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 Steinzahl nach 8 Ends 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 Team (aus den Direktbegegnungen) 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.
- Zeitlimite (Abläuten) um 19:50 und um 22:05 muss der letzte Stein im End gespielt sein, um noch ein weiteres End zu beginnen. Ausnahme ist das Zusatzend. Es gilt die Hallenuhr als Referenz.
- 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:	800.-
2. Rang:	600.-
3. Rang:	400.-
4. Rang:	200.-
- Mindestens der B- und der C-Meister erhalten Naturalpreise.
Weitere Preise je nach Anzahl Teams.

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, Juli 2022

Spielleitung: Beat Niggli

Änderung gegenüber letzter Version:

- Kapitel 10 ergänzt mit Zeitlimite (Abläuten)