



## Zuger Curling Hallenmeisterschaft (4er Curling)

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Folgenden auf die gleichzeitige Verwendung weiblicher und männlicher Sprachformen verzichtet und das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beide Geschlechter.

### Austragungsreglement

- 1. Spielberechtigung**
  - Spielberechtigt für die Zuger Curling Hallenmeisterschaft sind nur aktive Clubmitglieder (d.h. lizenzierte Curlingspieler) des CC Zug und deren Gastclubs. Dies gilt sowohl für Stamm- wie auch für Ersatzspieler.
  - Für Neucurler mit Beitrittsabsicht kann die Spielleitung Ausnahmen gewähren.
  
- 2. Teams**
  - Ein Team besteht aus mindestens vier und maximal sieben Stammspielern.
  - Der 7. Spielerplatz ist **ausschliesslich für Neucurler reserviert**.
  - Wird kein Neucurler eingesetzt, bleibt die maximale Teamgrösse bei sechs Spielern
  - Pro Team dürfen maximal 2 aktive Elitespieler als Stammspieler angemeldet werden.

**Kriterien Neucurler**

  - Als Neucurler gilt ein aktives Clubmitglied während der ersten drei Jahre seiner gesamten Curling-Karriere.
  - Ab dem 4. Jahr verliert ein Mitglied den Status als Neucurler und gilt als regulärer Spieler.
  
- 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.
  - Ersatzspieler werden wie bis anhin in einer Ersatzspielerliste aufgeführt.
  
  - Wenn kein Ersatzspieler von der Ersatzspielerliste mehr verfügbar ist:
    - o Gruppe-A darf Ersatzspieler aus Gruppe-B oder Gruppe-C holen.
    - o Gruppe-B darf Ersatzspieler aus Gruppe-C holen.
    - o Gruppe-C darf Ersatzspieler nur aus der Ersatzspielerliste oder ein anderes Clubmitglied (siehe unten) holen.
  
  - In Ausnahmefällen, mit der Zustimmung der Spielleitung, darf auch ein anderes Clubmitglied (das nicht in einem Team spielt) eingesetzt werden.
  
- 4. Juniorinnen und Junioren**
  - Juniorinnen und Junioren sind nur mit der Zustimmung des Juniorenobmannes als Stamm- oder Ersatzspieler spielberechtigt.
  
- 5. Spielordnung**
  - Jedes Team hat bei Spielbeginn mit vier Spielern anzutreten.
  - Ist ein Team nicht anwesend, um ein Spiel zur vorgegebenen Zeit zu beginnen, wird das folgende Schema angewendet:
    - o Falls die Verzögerung 1 bis 15 Minuten beträgt, erhält das nicht fehlerhafte Team einen Stein gutgeschrieben und hat die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten effektiv gespielten End zu spielen. Das erste End wird als abgeschlossen betrachtet.
    - o Falls die Verzögerung 15 bis 30 Minuten beträgt, erhält das nicht fehlerhafte Team einen weiteren Stein gutgeschrieben und hat die Wahl den ersten oder zweiten Stein im ersten effektiv gespielten End zu spielen. Zwei Ends werden als abgeschlossen betrachtet.
    - o Falls das Spiel nach 30 Minuten noch nicht begonnen wurde, wird das nicht fehlerhafte Team zum Gewinner nach Forfait erklärt.



- 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.
- Eine Spielaufgabe kann nur mit Einverständnis des Gegners und frühestens nach sechs Ends erfolgen.
- Die Spiele der Finalrunde müssen mit vier Stammspielern gespielt werden. Ausnahmen sind durch die Spielleitung zu genehmigen.

## 6. 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.
- Es gelten die Spielregeln von SwissCurling mit 5 Steinen Free Guard Zone jedoch ohne "no Tick".

## 7. Spielverfahren

- Innerhalb der Gruppen wird eine Round Robin gespielt.

### - A-Gruppe

- o Für die Finalrunde qualifizieren sich die vier bestklassierten Teams der A-Gruppe.
- o Die Halbfinalpaarungen lauten: (1.A) - (4.A) und (2.A) - (3.A)
- o Der Letzte der A-Gruppe steigt direkt ab.
- o Der Zweitletzte der A-Gruppe spielt die Auf/Abstiegsrunde gegen den Zweiten der B-Gruppe (2.B).
- o Der Drittlteste der A-Gruppe spielt die Auf/Abstiegsrunde gegen den Dritten der B-Gruppe (3.B).

### - B-Gruppe

- o Der Sieger der Round Robin ist B-Meister und steigt direkt in die A-Gruppe auf.
- o Der Zweite (2.B) spielt die Auf/Abstiegsrunde gegen den Zweitletzten der A-Gruppe.
- o Der Dritte (3.B) ) spielt die Auf/Abstiegsrunde gegen den Drittletzten der A-Gruppe.
- o Der Letzte der B-Gruppe steigt direkt ab.
- o Der Zweitletzte der B-Gruppe spielt die Auf/Abstiegsrunde gegen den Zweiten der C-Gruppe (2.C).
- o Die Spielleitung behält sich das Recht vor, auch für den Drittletzten der B-Gruppe eine Auf/Abstiegsrunde gegen den Dritten der C-Gruppe (3.C) zu machen. Dies wird mit der Publikation des Spielplans Anfang September bekanntgegeben.

### - C-Gruppe

- o Der Sieger der Round Robin ist C-Meister und steigt direkt in die B-Gruppe auf.
- o Der Zweite (2.C) ) spielt die Auf/Abstiegsrunde gegen den Zweitletzten der B-Gruppe.
- o Die Spielleitung behält sich das Recht vor, auch für den Dritten der C-Gruppe (3.C) eine Auf/Abstiegsrunde gegen den Drittletzten der B-Gruppe zu machen. Dies wird mit der Publikation des Spielplans Anfang September bekanntgegeben.

## 8. Spielzeiten

- Die Spiele der Round Robin sowie der Finalrunden werden in der Regel am Mittwochabend gemäss Spielplan der Spielleitung ausgetragen.
- Die Spiele werden über 8 Ends gespielt.
- Zeitlimite ist 110 Minuten. Die Verantwortung für die Einhaltung liegt bei den Skips. Bei einem Spielstart um 18:00 Uhr ist die Zeitlimite um 19:50 Uhr und beim Start um 20:15 ist die Zeitlimite bei 22:05.
- Der letzte Stein des laufenden Ends muss über die nähere T-Line gespielt sein, um noch ein weiteres End zu beginnen.



- Bei unentschiedenem Spielstand wird kein Zusatzend gespielt.
- Die Spiele der Finalrunde werden ohne Zeitlimit gespielt, 8 Ends mit Zusatzend.

## 9. Spielwertung

- Der Sieger bekommt 2 Punkte, der Verlierer keinen. Beide Teams werden die Steine gutgeschrieben.
- Bei unentschiedenem Spielstand bekommt jedes Team 1 Punkt. Beide Teams werden die Steine gutgeschrieben.
- Bei Forfait gilt folgende Regelung, der Forfait Gewinner erhält 2 Punkte und 6 Steine. Der Verlierer erhält 0 Punkte und 0 Steine.
- Bei Punktgleichheit nach der Round Robin gilt für die Rangliste folgendes:
  - o Direktbegegnung der Punktgleichen.
  - o Steindifferenz der Direktbegegnungen der Punktgleichen.
  - o Steindifferenz aller Spiele in der Gruppe.
  - o Los-Entscheid.
- Die Resultate der Vorrunde werden nicht in die Finalrunde übernommen.

## 10. Spielverschiebung

- Eine Spielverschiebung ist grundsätzlich nicht möglich.
- Ein kurzfristiger Ausfall aufgrund von Krankheit, geschäftlicher Abwesenheit, usw. berechtigt nicht zur Verschiebung. In solchen Fällen muss mit Ersatzspielern gespielt werden.
- Der Spielplan wird bis spätestens am 1. September bekannt gegeben. Einzelne Änderungswünsche können durch die Teams innert 2 Wochen gemeldet werden.

## 11. Preise

- Der Sieger der Finalrunden ist der Hallenmeister.
- Nach Abschluss der Meisterschaft werden folgende Preise verteilt:  
(Gegenwert der Preise pro Team)

A-Liga	
1. Rang:	CHF 800.-
2. Rang:	CHF 600.-
3. Rang:	CHF 400.-

B-Liga	
1. Rang	CHF 450.-
2. Rang	CHF 350.-
3. Rang	CHF 200.-

C-Liga	
1. Rang	CHF 300.-
2. Rang	CHF 200.-
3. Rang	CHF 100.-

## 12. Anmeldung

- Mit der Teilnahme anerkennt jedes Team, das vor dem ersten Spieltag erhaltene Austragungsreglement der Hallenmeisterschaft.
- Jedes neue Team startet grundsätzlich in der C Liga.
- 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.

## 14. Spielleitung

- Michel Dunand (079 593 98 82) und Markus Hartmeier ( 079 609 87 94)
- <mailto:hallenmeisterschaft@cczug.ch>



Änderung gegenüber Version Saison 2024-2025:

Kapitel 2 Teams

Ein Team besteht aus mindestens vier und maximal sieben Stammspielern.  
Der 7. Spielerplatz ist ausschliesslich für Neucurler reserviert.

---

Änderung gegenüber Version Saison 2023-2024:

Kapitel 5 Spielordnung

Neue Regelung beim verspäteten Eintreffen, gemäss Swiss Curling

---

Kapitel 11 Preise

neue Preisverteilung

---