



Zuger Doubles Meisterschaft

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 Doubles Meisterschaft 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 2 Personen, unabhängig vom Geschlecht.
- 3. Ersatzspieler** - In Ausnahmefälle darf mit einem Ersatzspieler gespielt werden. Als Ersatzspieler darf ein anderes Clubmitglied (das nicht in einem anderen 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 zwei 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 10 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 10 bis 20 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 20 Minuten noch nicht begonnen wurde, wird das nicht fehlerhafte Team zum Gewinner nach Forfait erklärt.
- Eine Spielaufgabe kann nur mit Einverständnis des Gegners und frühestens nach sechs Ends erfolgen.
- Die Spiele der Finalrunde müssen in Originalbesetzung gespielt werden. Ausnahme sind durch die Spielleitung zu genehmigen.
- 6. Spielmodus** - 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.
- 7. Spielverfahren** - Innerhalb der Gruppen wird eine Round Robin gespielt.
- Je nach Anzahl angemeldete Teams werden die Teams in Gruppen aufgeteilt.
 - o Bei mehreren Gruppen werden Auf/Abstiegsrunde analog 4er-Curling Hallenmeisterschaft angewendet.



- 8. Spielzeiten**
- Die Spiele der Round Robin sowie der Finalrunden werden in der Regel am Montag- und Mittwochabend gemäss Spielplan der Spielleitung ausgetragen.
 - Die Spiele werden über 8 Ends gespielt.
 - Zeitlimite nach 90 Minuten. Die Verantwortung für die Einhaltung liegt bei den Spielern. Bei einem Spielstart um 20:00 Uhr ist die Zeitlimite um 21:30 Uhr bzw mit Start 18:00 Uhr, Zeitlimite um 19:30 Uhr.
 - 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.
 - Eine Spielverschiebung kann nur in begründeten Ausnahmefällen erfolgen und muss mindestens 48Std im Voraus beim gegnerischen Team und bei der Spiko gemeldet 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 Doubles Meister.
 - Preisgeld pro Team (CHF):
 - 1. Rang: 400.-
 - 2. Rang: 200.-
 - 3. Rang: 100.-
- 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.
- 14. Spielleitung**
- Michel Dunand (079 593 98 82) und Markus Hartmeier (079 609 87 94)
 - <mailto:hallenmeisterschaft@cczug.ch>

Zug, Juni 2026

Genehmigt durch Spikopräsident und Vorstand CCzug.

Änderung gegenüber Version Saison 2024-2025:

Kapitel 2 Team

Neu: ein Team besteht aus 2 Personen, unabhängig vom Geschlecht.

Kapitel 3 Ersatzspieler

letzter Absatz wurde ersatzlos gestrichen:

~~- Der Ersatzspieler muss Gender gerecht sein, eine Frau für eine Frau, ein Mann für einen Mann.~~