

Reglement der Thuner Hallenmeisterschaft ab 2017/18

1. Struktur

An der Thuner Hallenmeisterschaft können alle spielberechtigten Teams, welche sich innerhalb der Ausschreibungszeit angemeldet haben, teilnehmen.

Die Spielleitung besteht aus dem Chef der Betriebskommission oder seinem Vertreter plus zwei ad hoc ernannte Mitglieder.

2. Finanzielles

Das Nenngeld wie auch die "Cash-Games" Beträge werden jährlich von der Betriebskommission festgelegt und mit der Ausschreibung eröffnet. Die allfälligen Guthaben der Teams werden am Schluss der Saison bar ausbezahlt.

3. Spielberechtigung

- Junioren und Aktivmitglieder des CC Thun Regio.
- Aktivmitglieder eines in der Curlinghalle Grabengut spielberechtigten Mieterclubs. Für die Teilnahme an der Hallenmeisterschaft ist zusätzlich zum Nenngeld eine Spielberechtigung zu erwerben (Lizenzersatzabgabe).
- Spieler welche eine Lizenz bei einem anderen Curlingclub, welcher SWISSCURING angeschlossen ist (pro Team maximal 1 Spieler), haben zusätzlich zum Nenngeld den Preis für das Eisgeld für Einzelspieler zu bezahlen; abzüglich den Beitrag beim fremden Club. Maximal kann das Eisgeld für Thun in Abzug gebracht werden. Der Spieler muss zu Beginn der Hallenmeisterschaft gemeldet sein und kann während der Dauer der Hallenmeisterschaft in keinem weiteren Team aushelfen.
- Auswärtige Teams können nach Absprache mit der Betriebskommission teilnehmen. Sie haben zusätzlich zum Nenngeld einen Mehrbetrag zu bezahlen. Dieser Mehrbetrag wird mit dem Nenngeld eingezogen.

Jeder spielberechtigte Club hat vor Beginn der Meisterschaft eine Mitgliederliste zu Händen der Betriebskommission abzugeben.

Ein Team, welches im Vorjahr die Hallenmeisterschaft bestritten hat, gilt dann als weiter bestehend, wenn von seinen Mitgliedern

- der Skip und mindestens ein Spieler, oder
- die drei Spieler ohne den Skip

zusammen bleiben. Im zweiten Fall trägt das neue Team einen anderen Namen. Jedes Team kann zu Beginn der Hallenmeisterschaft weitere Spieler melden. Der Spieler gilt dann als zum Team gehörend.

4. Ersatzspieler

Spiele zu dritt sind verpönt und sind pro Saison maximal 1 mal erlaubt.

Der erste Ersatzspieler spielt die Nummer 1; ein weiterer Ersatzspieler die Nummer 2. Es darf maximal dreimal im gleichen Team ausgeholfen werden.

Spieler welche ein Anfängerteam skippen wollen, dürfen auch in einem 2. Team (Stammteam) mitspielen. Beide Teamzugehörigkeiten müssen bei Meisterschaftsbeginn gemeldet sein.

Ersatzspieler (Junioren, Aktivmitglieder des CC Thun Regio), die in keinem die Meisterschaft bestreitenden Team gemeldet sind, dürfen mehr als dreimal im gleichen Team aushelfen. Positionen wie oben geregelt.

Ersatzspieler (Mitglied eines Mieterclubs), die in keinem die die Meisterschaft bestreitenden Team gemeldet sind, dürfen nach dem Erwerb der Spielberechtigung, mehr als einmal im gleichen Team aushelfen. Positionen wie oben geregelt. Die Spielberechtigung muss vor dem ersten Einsatz gelöst respektive bezahlt sein.

5. Spielverschiebungen

Spiele werden gemäss Spielplan ausgetragen. Eine Spielverschiebung kann nur in begründeten Ausnahmefällen erfolgen, nicht akzeptiert werden kurzfristiger Ausfall wegen Krankheit, geschäftlich bedingter Abwesenheit o.ä., in diesen Fällen hat das Spiel mit einem Ersatzspieler zu erfolgen oder ausnahmsweise kann zu dritt gespielt werden. Nichtantreten entspricht einer Forfaitniederlage.

6. Spielmodus/Rangierungen

Die gemeldeten Teams werden in zwei wenn möglich gleich grosse Gruppen eingeteilt. Pro Gruppe wird eine Round Robin ausgetragen. Die besten zwei Teams beider Gruppen bestreiten noch eine Halbfinal- und Finalrunde.

Hauptrunde (Round Robin)

Für alle Gruppen gehen die Spiele über 8 Ends, ohne Zusatzends (Punkte: 2 für Sieg, 1 für Peels, 0 für Niederlage). Nach jeder Runde wird eine Gruppenrangliste erstellt. Als Wertung gilt: Punkte; Ends, Steine; bei Gleichheit von Punkte/Ends/Steine entscheidet das Los für die Rangliste nach der Round-Robin über den Rang. Alle in der Hauptrunde ausgetragenen Spiele werden als "Cash Games" gespielt.

Finalrunde (wenn vorgesehen)

Alle Spiele der Finalrunde gehen über 8 Ends, mit Zusatzends bis zur Entscheidung.

7. Unregelmässigkeiten

Tritt ein Team zu einem angesetzten Spiel nicht oder in nicht regelkonformer Besetzung an, wird es mit einer Forfait-Niederlage bestraft wobei folgende Wertung gilt:

- Hauptrunde: Gewinner: 2 Punkte, 5 Ends, 8 Steine; Verlierer 0 Punkte, 0 Ends, 0 Steine
- Finalrunde: Gewinner: 2 Punkte, 8 Steine; Verlierer: 0 Punkte, 0 Steine

Verhalten sich beide Teams fehlerhaft werden beide mit einer Forfait-Niederlage gewertet. Es ist alles zu unternehmen, dass Forfait-Niederlagen vermieden werden können.

8. Schlussbestimmungen

Das neueste Reglement von SWISSCURLING gilt für die im vorliegenden Reglement nicht festgelegten Bereiche sinngemäss. In allen Fällen, in denen dieses Reglement nicht Klarheit schafft, entscheidet die Spielleitung endgültig.

Thun, September 2017

Curlinghalle Grabengut AG
Betriebskommission