

Reglement der Thuner Hallenmeisterschaft für die Saison 2020/2021

1. Spielleitung

Die Spielleitung besteht aus den drei Mitgliedern der Spiko. Sie wird vom Spiko-Präsidenten geleitet.

2. Finanzielles

Nenngeld, Punkte- und Rangprämien werden von der Spielleitung bestimmt. Sie sind im Anhang zu diesem Reglement dargestellt.

3. Spielberechtigung

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

Spielberechtigt sind:

- Junioren und Aktivmitglieder des CC Thun Regio.
- Wenn ein gemeldetes Team aus Juniorinnen und Junioren besteht, können die Spielerinnen und Spieler an einem Spiel beliebig eingesetzt werden.
- Über die Spielberechtigung auswärtiger Spieler entscheidet der Vorstand auf Antrag.
- Ein Team, welches im Vorjahr an der Hallenmeisterschaft teilgenommen hat, gilt dann als weiter bestehend, wenn von seinen Mitgliedern der Skip und mindestens ein Spieler oder die drei Spieler ohne den Skip zusammenbleiben. 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. Spielmodus/Rangierungen

- Die Hallenmeisterschaft wird in zwei Gruppen mit je einer Round Robin und mit einer anschließenden Final- bzw. Platzierungsrunde gespielt.

Gruppenbildung

- Die gemeldeten Teams werden in zwei möglichst gleich spielstarke Gruppen eingeteilt.
- Bei der Gruppenbildung wurde ein Topf 1 mit acht Teams, ein Topf 2 mit vier Teams und ein Topf 3 mit den weiteren Teams gebildet. Die Bildung der drei Töpfe erfolgte aufgrund der vermutlichen Stärke nach Einschätzung der Spiko. Aus allen drei Töpfen wurden die Teams nach Zufall den beiden Gruppen zugeteilt.

Gruppenspiele

- Alle Spiele gehen über 8 Ends (Punkte: 2 für Sieg, 1 für Peels, 0 für Niederlage). Nach jeder Runde wird eine Gruppenrangliste erstellt. Als Wertung gilt: Punkt, End, Stein.
- Für alle Spiele zählt eine Zeitlimite von 1 Stunde und 45 Minuten. Hat der letzte Stein im 7. End die nähere Hogline überschritten, kann das 8. gespielt werden. Diese Regelung gilt auch für verschobene Spiele.
- Alle in der Round Robin ausgetragenen Spiele werden als "Cash Games" gespielt.
- Die Teams auf den Rängen 1 bis 4 je Gruppe qualifizieren sich für die Finalrunde. Alle anderen Teams spielen eine Platzierungsrunde.

Finalrunde

- Die Finalrunde wird im Knockout-System gespielt. Bei unentschiedenem Spielstand nach 8 Ends wird ein Zusatzend gespielt. Bei einem Nullerend gewinnt das Team ohne letzten Stein.
- Die Gruppenplatzierungen entscheiden über die Paarungen der Finalrunde.
- Die Viertelfinalpaarungen werden wie folgt festgelegt: A1-B4, A2-B3, A3-B2, A4-B1
- Die Gewinner des Viertelfinals qualifizieren sich für den Halbfinal.
- Die Verlierer des Viertelfinals spielen um die Ränge 5 bis 8.
- Die Halbfinalpaarungen werden wie folgt festgelegt: Sieger A1-B4 gegen Sieger A3-B2, Sieger A2-B3 gegen Sieger A4-B1
- Die Paarungen um die Ränge 5 bis 8 werden wie folgt festgelegt: Verlierer A1-B4 gegen Verlierer A3-B2 und Verlierer A2-B3 gegen Verlierer A4-B1
- Die Gewinner des Halbfinals qualifizieren sich für den Final.
- Der Gewinner des Finals ist Thuner Hallenmeister.
- Die Gewinner des ersten Spiels um die Ränge 5 bis 8 spielen um die Ränge 5 und 6. Die Verlierer des ersten Spiels um die Ränge 5 bis 8 spielen um die Ränge 7 und 8.
- Die Verlierer des Halbfinals spielen in einem kleinen Final um die Ränge 3 und 4. Der Gewinner des zweiten Spiels um die Ränge 5 und 6 erreicht den 5. Rang, der Verlierer des zweiten Spiels erreicht den 6. Rang. Analog werden die Ränge 7 und 8 ausgespielt.
- Es werden mindestens 6 Ends gespielt.

Platzierungsrunde:

- Die Teams auf den Rängen 5 und 6 beider Gruppe spielen eine Platzierungsrunde jeder gegen jeden um die Ränge 9 bis 12 der Hallenmeisterschaft.
- Die Teams auf den Rängen 7 und 8 beider Gruppe spielen eine Platzierungsrunde jeder gegen jeden um die Ränge 13 bis 16 der Hallenmeisterschaft.
- Die Teams auf den Rängen 9 und 10 beider Gruppe spielen eine Platzierungsrunde jeder gegen jeden um die Ränge 17 bis 20 der Hallenmeisterschaft.

5. Spielverschiebungen

- Spiele werden gemäss Spielplan ausgetragen. Spielverschiebungen sind nicht vorgesehen. Fehlende Spieler sind durch Ersatzspieler zu ersetzen.

6. Ersatzspieler

- Ersatzspieler ist, wer nicht im Team gemeldet ist, in dem er als Ersatzspieler ein Spiel spielt.
- Sind für ein Spiel nicht genügend Spieler verfügbar, können höchstens zwei Ersatzspieler bestimmt werden. Der erste Ersatzspieler spielt die Nummer 1, der zweite die Nummer 2.
- Ersatzspieler übernehmen keine Skipfunktion.
- Fehlt der Skip in einem Team mit drei Spielern, die ihre erste Saison spielen, kann das Team die Position der Ersatzspieler frei bestimmen und Ersatzspieler auch als Skip einsetzen.
- Ein Ersatzspieler darf maximal dreimal im gleichen Team spielen.
- Ersatzspieler (Junioren, Aktivmitglieder des CC Thun Regio), die in keinem die Meisterschaft bestreitenden Team gemeldet sind, dürfen mehr als dreimal im gleichen Team aushelfen.
- Ersatzspieler (Mitglied eines Mieterclubs), die in keinem die Meisterschaft bestreitenden Team gemeldet sind, dürfen nach dem Erwerb der Spielberechtigung bei der Spielleitung mehr als einmal im gleichen Team aushelfen. Die Spielberechtigung muss vor dem ersten Einsatz gelöst sein.

7. Unregelmässigkeiten

- Tritt ein Team zu einem angesetzten Spiel nicht oder in nicht regelkonformer Besetzung an, wird das Spiel Forfait gewertet.
- Ein Spiel mit Forfait wird wie folgt gewertet: Gewinner 2 Punkte, 5 Ends, 8 Steine; Verlierer 0 Punkte, 0 Ends, 0 Steine.
- Spiele zu dritt sind zu vermeiden und pro Saison maximal einmal erlaubt. Tritt ein Team ein zweites Mal mit drei Spielern an, wird das Spiel forfait gewertet.
- Nichtantreten entspricht einer Forfait-Niederlage.
- Verhalten sich beide Teams fehlerhaft, werden beide mit einer Forfait-Niederlage gewertet.

8. Schlussbestimmungen

In allen Fällen, in denen dieses Reglement nicht Klarheit schafft, entscheidet die Spielleitung endgültig.

Das Reglement der Thuner Hallenmeisterschaft 2020/21 wird den Skips bzw. den Teamverantwortlichen aller teilnehmenden Teams zugestellt. Das Reglement ist in der Curlinghalle am Anschlagbrett zwischen den beiden Garderoben aufgehängt und auf der Website eingestellt.

Thun, 9. Juni 2020 – Die Spielleitung

ANHANG:

Nenngeld: Das Nenngeld beträgt CHF 300.

Punkteprämien: Pro erspielten Punkt in der Round Robin werden CHF 10 ausbezahlt.

Rangprämien:

Rang 1	CHF 500	Rang 11	CHF 100
Rang 2	CHF 450	Rang 12	CHF 100
Rang 3	CHF 400	Rang 13	CHF 150
Rang 4	CHF 350	Rang 14	CHF 150
Rang 5	CHF 300	Rang 15	CHF 100
Rang 6	CHF 250	Rang 16	CHF 100
Rang 7	CHF 250	Rang 17	CHF 100
Rang 8	CHF 200	Rang 18	CHF 100
Rang 9	CHF 150	Rang 19	CHF 50
Rang 10	CHF 150	Rang 20	CHF 50