

Reglement der Thuner Hallenmeisterschaft für die Saison 2026/2027

1. Spielleitung

Die Spielleitung besteht aus den Mitgliedern der Spiko.

2. Spielberechtigung

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

Spielberechtigt sind:

- Juniorinnen und Junioren und Aktivmitglieder des CC Thun Regio (auch mit Doppelmitgliedschaft).
- Teilnehmende am Kurs, sofern die Kursleitung die Teilnahme technisch als möglich erachtet und die Teilnehmenden beabsichtigen, dem Club beizutreten.
- 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.
- Nach Rücksprache mit der Spiko kann ein spielschwächeres Team in höchstens sechs Spielen einen erfahrenen Skip beiziehen. In jedem zweiten Spiel mit dem erfahrenen Skip übernimmt dieser die Vize-Skip-Funktion. Diese Regelung gilt auch für den Fall der Abwesenheit des erfahrenen Skips in einem spielschwächeren Team.
- In Ausnahmefällen und kann ein Backend eines Teams mit einem anderen Frontend ein zweites Team bilden und so in der ersten Phase in zwei verschiedenen Gruppen spielen.

3. Spielmodus und Rangierungen

Die Hallenmeisterschaft wird mit 24 Teams in drei Phasen gespielt.

Der Modus wurde an einer Sitzung einer «Modus-Gruppe» bestehend aus 11 Clubmitgliedern (siehe ANHANG) am 19. Mai 2026 nach eingehender Diskussion verschiedener Varianten bestimmt.

Phase 1: Vorrunde in vier Gruppen mit 6 Teams

- Die «Modus-Gruppe» bildete die vier Gruppen wie folgt: Aufgrund der Rangliste im Vorjahr *und* nach der eingeschätzten Spielstärke basierend auf der Team-Anmeldung wurden alle Teams einem von sechs Töpfen zugewiesen. Jeder Topf enthielt vier Teams.
Die sechs Töpfe mit den je vier Teams nach eingeschätzter Spielstärke

Topf 1	Topf 2	Topf 2	Topf 4	Topf 5	Topf 6
Youth on Ice	Märki	Silverstone	Aare	Eisfuchse	Steihebler
Doldenhorn	Gerber	Gelato	GrabenGUTcurler	Eis Age	Coldfinger
Flintstones	Curlpower	Töörtels	HALUNKÄ	Passion	Scacciapensieri
Haudenschild	Rubin	Freestyle	Eisbrecher	Bühler	Magic Stones

- Aus den jeweiligen Töpfen erfolgte die Zuteilung der Teams zu den vier Gruppen nach Zufall.
- Die Gruppen spielen je eine Round Robin.
- Für die Rinkzuteilung gilt die Anzeige am Spieltag auf den Resultattafeln in der Halle.
- 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 ein Zeitlimit von 1 Stunde und 45 Minuten. Hat der letzte Stein im 7. End die nähere Hogline überschritten, kann das 8. End gespielt werden.

Phase 2: Hauptrunde in drei Gruppen mit 8 Teams

- Gruppe Jungfrau (spielt um den Hallenmeister) mit je den 1.- und 2.-Platzierten jeder Gruppe aus der Vorrunde
- Gruppe Mönch (spielt um die Ränge 9 bis 16) mit je den 3.- und 4.-Platzierten jeder Gruppe aus der Vorrunde
- Gruppe Eiger (spielt um die Ränge 17 bis 24) mit je den 5.- und 6.-Platzierten jeder Gruppe aus der Vorrunde
- In allen drei Gruppen wird eine Round Robin gespielt.
- Für die Rinkzuteilung gilt die Anzeige am Spieltag auf den Resultattafeln in der Halle.
- 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 ein Zeitlimit von 1 Stunde und 45 Minuten. Hat der letzte Stein im 7. End die nähere Hogline überschritten, kann das 8. End gespielt werden.

Phase 3: Halbfinals und Finals

- Alle Teams spielen ein Halbfinal- und ein Finalspiel.
- *Halbfinals*
Nach Rangliste in der Hauptrunde spielt das 1. gegen das 4. platzierte Team und das 2. gegen das 3. platzierte Team sowie das 5. gegen das 8. platzierte Team und das 6. gegen das 7. platzierte Team. Diese Halbfinals werden in jeder Gruppe der Hauptrunde so gespielt.
- *Finals*
Gewinner der Halbfinals gegeneinander und Verlierer der Halbfinals gegeneinander in der jeweiligen Ranglistenhälfte.
- Für die Rinkzuteilung gilt die Anzeige am Spieltag auf den Resultattafeln in der Halle.
- Das nach der Round Robin in der Hauptrunde besser klassierte Team erhält für Halbfinal und Final den Hammer.
- Für alle Spiele zählt ein Zeitlimit von 1 Stunde und 45 Minuten. Hat der letzte Stein im 7. End die nähere Hogline überschritten, kann das 8. End gespielt werden.
- Bei unentschiedenem Spielstand nach 8 Ends oder bei überzogener Zeitlimite nach 7 Ends wird ein Zusatz-End gespielt. Bei einem Nuller-End gewinnt das Team ohne letzten Stein.
- Für die Finalspiele am 23. März 2027 gibt es keine Zeitlimite.
- Zu spielen sind mindestens 6 Ends.

4. Nenngeld und Prämien

- Das Nenngeld beträgt CHF 300. Es ist bis 30. August 2026 beim Kassier einzubezahlen. Ein QR-Code ist dem ANHANG angefügt.
- Für alle in Phase 1 wie auch in Phase 2 ausgetragenen Spiele werden Punkteprämien gemäss ANHANG am HM-Schlussabend am Dienstag, 23. März 2027 bar ausbezahlt.
- Rangprämien werden der Schlussrangliste folgend gemäss AHHANG am HM-Schlussabend am Dienstag, 23. März 2027 bar ausbezahlt.

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 Skip-Funktion.
- Nach Absprache mit der Spiko kann der Skip in einem spielschwächeren 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, 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. Vielmehr sind Ersatzspieler zu suchen.
- 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. Das Reglement der Thuner Hallenmeisterschaft 2025/26 wird den Skips bzw. den Teamverantwortlichen aller teilnehmenden Teams zugestellt. Das Reglement ist auf der Website bei «Aktive – Hallenmeisterschaft 25-26» eingestellt.

9. Ein Hinweis zum Apéro nach Spielen mit Juniorinnen-/Junioren-Teams

Gewinnt das Juniorinnen-/Juniorenteam das Spiel, kann es zum Apéro eingeladen werden. Wenn das Team nicht eingeladen wird, bezahlt jedes Team seine Getränke selbst.

Thun, 16. Juni 2026

Die Spielleitung: Ueli Hirt

ANHANG:

Nenngeld

Das Nenngeld beträgt CHF 300.

Punkteprämien

Pro erspielten Punkt werden in allen Spielen je CHF 10 ausbezahlt.

Rangprämien

Jungfrau		Mönch		Eiger	
Rang 1	CHF 340	Rang 1	CHF 210	Rang 1	CHF 120
Rang 2	CHF 290	Rang 2	CHF 190	Rang 2	CHF 90
Rang 3	CHF 270	Rang 3	CHF 170	Rang 3	CHF 50
Rang 4	CHF 240	Rang 4	CHF 140	Rang 4	CHF 40
Rang 5	CHF 190	Rang 5	CHF 100	Rang 5	CHF 30
Rang 6	CHF 190	Rang 6	CHF 100	Rang 6	CHF 30
Rang 7	CHF 190	Rang 7	CHF 100	Rang 7	CHF 30
Rang 8	CHF 190	Rang 8	CHF 100	Rang 8	CHF 30

Die Modus-Gruppe

Roberto Avallone, Julia Bähler, Irene Beck, Timo Bieri, Jan Brunner, Christian Durtschi, Martin Graber, Ueli Hirt (Moderation), Rolf Stöckli, Lisa Muhmenthaler, Sarah Muhmenthaler bestimmten den Modus nach eingehender Diskussion verschiedener Varianten in Beachtung dieser Kriterien:

- Praktikabilität
 - Anzahl Spiele des Modus stimmen überein mit der Anzahl möglicher Spiele
 - An allen HM-Spieldaten finden möglichst 8 Spiele statt
 - Alle Teams haben ungefähr gleich viele Spiele um 18 Uhr wie um 20 Uhr
- Attraktivität
- Nachvollziehbarkeit / Verständlichkeit
- Gerechtigkeit / keine Benachteiligungen
- möglichst gleich viele Spiele für alle Teams – zwischen 12 und 16 Spiele je Team
- möglichst viele Partien zwischen gleich stark eingeschätzten Teams

Den Spielplan erstellten Christian Durtschi und Ueli Hirt.

QR-Code zur Einzahlung des Nenngeldes

