



Reglement Hallenmeisterschaft

Die Hallenmeisterschaft des Curling Club Worb (CCW) wird mit 23 Teams bestritten. Gespielt wird ab 25.09.2017 bis 01.03.2018.

1. Grundsatz

- 1.1 Es gelten die Regeln der SWISSCURLING Association.
- 1.2 Das Verhalten auf und neben dem Eis richtet sich nach dem „Spirit of Curling“.
- 1.3 Zum Eis und Spielmaterial ist stets Sorge zu tragen. Nach dem Spielen ist der Rink durch das Siegerteam zu reinigen.

2. Modus

- 2.1 Round Robin (jedes Team spielt gegen jedes andere Team), alle Spiele werden über 8 Ends gespielt, sofern 6.1 eingehalten wird.

Das Siegerteam erhält 3 Punkte – bei Unentschieden erhalten beide Teams je 1 Punkt und der Gewinner des Steinspiels (siehe nachfolgenden Absatz) erhält zusätzlich 1 Punkt.

Bei einem Unentschieden (Peels), wird ein Steinspiel ausgetragen, aus welchem der Gewinner des Zusatzpunktes hervorgeht. Jedes Team spielt einen Stein, wobei der erste Stein durch das Team gespielt werden muss welches im 8. End das End geschrieben/gestohlen hat oder im Fall eines „Nullerends“ nicht das Recht des letzten Steins hatte. Der Stein darf gewischt werden. Das Team welches den Stein näher zum Zentrum des "Away Hauses" legt, gewinnt den Zusatzpunkt. Es zählen nur Steine im Haus. Treffen beide Mannschaften das Haus nicht, wird kein Zusatzpunkt vergeben.

- 2.2 Rangiert wird nach Punkt – End – Stein.
- 2.3 Für den Wislepark-Cup sind die drei bestklassierten Mannschaften nach 10. Runden qualifiziert. Es können nur die Spiele bis zum Stichtag (31.12.2017) berücksichtigt werden. Der Vorjahressieger des Wislepark Cup ist in jedem Fall spielberechtigt.

3. Anmeldung / Berücksichtigung

- 3.1 Die Teammeldung hat durch den Skip bis zum festgelegten Termin (30.04.2017) zu erfolgen.
- 3.2 Die teilnehmenden Teams werden nach folgenden Kriterien in nachstehender Reihenfolge berücksichtigt:
 - a) Stamm - Teams, d.h. Teams (Skip) welche die Meisterschaft des Vorjahres bestritten haben.
 - b) Neue Teams, welche sich aus Mitgliedern des CC Worb resp. der Partnervereine rekrutieren.

4. Teilnehmer

- 4.1 Teilnahmeberechtigt sind:
 - Aktivmitglieder des CCW
 - Aktivmitglieder der Partnerclubs (CC Arktis, CC Gümligen, CC Konolfingen und CC Steinhölzli).
- 4.2 Pro Team können höchstens **8 Spieler** gemeldet werden.
- 4.3 Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft Stammspieler sein.

5. Ersatzspieler

- 5.1 Pro Team dürfen maximal **2 Ersatzspieler** eingesetzt werden. Diese müssen einem, an der Hallenmeisterschaft beteiligten Team angehören oder als Aktiv- oder Ehrenmitglied in der Mitgliederliste der teilnehmenden Vereine aufgeführt sein.
- 5.2 Ersatzspieler dürfen nur auf der Position 1 oder 2 spielen.
- 5.3 Das mit Ersatzspielern ergänzte Team stellt in jedem Fall den Skip und den Vice Skip, die auch die letzten Steine spielen.

6. Spielzeiten

- 6.1 Die Spiele sind pünktlich zu beginnen: **18.15 Uhr** (frühe Spielzeit) und **20.30 Uhr** (späte Spielzeit). Es findet keine direkte Spielzeitmessung statt, es ist jedoch darauf zu achten, dass das 8. End spätestens um 20.00 Uhr resp. um 22.15 Uhr begonnen sein muss.
- 6.2 Jedes Spiel muss mit mindestens 3 Spielern pro Team ausgetragen werden.
- 6.3 Bei verspätetem Antreten einer Mannschaft (ab 30 Minuten), geht das Spiel Forfait verloren. Vor diesen 30 Minuten verliert das nicht anwesende Team pro 15 Minuten 1 End und 3 Steine.
- 6.4 Die Spielzeiten der HM werden den teilnehmenden Vereinen anteilmässig verrechnet.

7. Forfait

- 7.1 Wird ein Spiel auf Wunsch von beiden Teams nicht gespielt:
so erhalten beide Teams 0 Punkte / 0 Ends / 0 Steine.
- 7.2 Bei Regelverstoß: Schuldiges Team 0 Punkte / 0 Ends / 0 Steine und Gegenteam 3 Punkte / 5 Ends / 7 Steine.
- 7.3 Bei Unstimmigkeiten entscheidet die SPIKO des CC Worb.

8. Spielverschiebung

- 8.1 Spielverschiebungen sollen nur in absoluten Notfällen erfolgen.
- 8.2 Die Skips beider Mannschaften sind befugt, die Spielzeiten auf einen freien Termin zu verschieben oder abzutauschen. Die Anfrage für eine Verschiebung des Spieles muss jedoch spätestens 48 Stunden vor dem Spielbeginn erfolgen. **Jede Verschiebung muss dem SPIKO zwecks Aktualisierung des Belegungs- resp. Spielplans gemeldet werden. Ein Handeintrag am Anschlagbrett gilt nicht!** Werden verschobene Spiele nicht nachgeholt, gehen sie zu Lasten des verschiebenden Teams Forfait verloren.

9. Resultatmeldung

- 9.1 Die Scorekarte ist unmittelbar nach dem Spiel leserlich auszufüllen und durch beide Skips zu visieren.
- 9.2 Bei nicht ausgefüllten Scorekarten wird das Spiel 0:0 gewertet.

10. Nenngeld

- 10.1 Das Nenngeld beträgt CHF 264.00 pro Team und ist durch den Skip nach Rechnungsstellung durch den Kassier des CC Worb zu bezahlen.