

Reglement der Thuner Hallenmeisterschaft für die Saison 2022/2023

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.
- 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.

4. Spielmodus/Rangierungen

Die Hallenmeisterschaft wird in zwei Gruppen mit je einer Round Robin gespielt. Die Teams auf den Rängen 1 bis 3, 4 bis 6 und 7 bis 10 jeder Gruppe spielen unter sich eine finale Round Robin in drei geschlossenen Gruppen 1, 2, 3. Je die beiden Erstklassierten jeder Gruppe 1, 2, 3 spielen den Final um den Hallenmeister, den Final um das Erreichen von Rang 7 sowie den Final um das Erreichen von Rang 13. Das dritt- und viertklassierte Team der Gruppe 1 spielen einen kleinen Final um Rang 3.

Gruppenbildung

- Die gemeldeten Teams werden in zwei möglichst gleich spielstarke Gruppen eingeteilt. Die Zuteilung erfolgte per Los. Damit die beiden Gruppen aus der Sicht der Spiko möglichst gleich spielstark sind, behält sich die Spiko geringe Justierungen vor.

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. End gespielt werden. Diese Regelung gilt auch für verschobene Spiele.
- Alle in der Round Robin ausgetragenen Spiele werden als "Cash Games" gespielt.

Finale Round Robin

- Die finale Round Robin beginnen alle Teams mit 0 Punkt, 0 End, 0 Stein.
- 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. End gespielt werden. Diese Regelung gilt auch für verschobene Spiele.
- Nach der finalen Round Robin spielen die beiden Teams auf den Rängen 1 und 2 jeder

Gruppe einen Final. Die beiden Teams auf den Rängen 3 und 4 von Gruppe 1 spielen einen kleinen Final um Rang 3 der Hallenmeisterschaft.

Finalspiele, Rangierung und Prämien

- In den Finalspielen wird bei unentschiedenem Spielstand nach 8 Ends ein Zusatzend gespielt. Bei einem Nullerend gewinnt das Team ohne letzten Stein.
- Der Gewinner des Finals in Gruppe 1 ist Thuner Hallenmeister, der Verlierer erreicht Rang 2. Der Gewinner des kleinen Finals in Gruppe 1 erreicht Rang 3 der Hallenmeisterschaft, der Verlierer erreicht Rang 4. Die Ränge 5 und 6 entsprechen der Rangierung in der finalen Round Robin.
- Der Gewinner des Finals in Gruppe 2 erreicht Rang 7, der Verlierer Rang 8. Die Ränge 9 bis 12 entsprechen der Rangierung in der finalen Round Robin.
- Der Gewinner des Finals in Gruppe 3 erreicht Rang 13, der Verlierer Rang 14. Die Ränge 15 bis 20 entsprechen der Rangierung in der finalen Round Robin.
- Punkte und Rangprämien werden gemäss Auflistung im Anhang 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 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, 22. Juni 2022 – Die Spielleitung

ANHANG:

Nenngeld: Das Nenngeld beträgt CHF 300.

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

Rangprämien:

Rang 1	CHF 500	Rang 11	CHF 150
Rang 2	CHF 450	Rang 12	CHF 150
Rang 3	CHF 400	Rang 13	CHF 150
Rang 4	CHF 350	Rang 14	CHF 100
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 50
Rang 9	CHF 150	Rang 19	CHF 50
Rang 10	CHF 150	Rang 20	CHF 50