Reglement Clubmeisterschaft und Hallencup

Regeln die für beide Turniere gelten:

Modus:

Es wird zuerst eine Round Robin gespielt. Die Round Robin kann je nach Gruppengrösse um Runden erweitert oder gekürzt werden. Danach wird eine Rangliste erstellt. Die Finalspiele (Rangierungs- und Relegationsspiele) werden gemäss der Rangliste ausgetragen (Ausnahme: siehe Clubmeisterschaft). Die Rangliste nach der Round Robin, sowie die Resultate der Finalrunde, ergeben die Schlussrangliste.
Während der Round Robin gibt es keine Zusatzends. Bei den Finalspielen wird ein Zusatzend gespielt, falls es nach 8 Ends unentschieden steht. Schreibt keines der Teams im Zusatzend, gewinnt das Team, welches das Zusatzend begonnen hat.

Teams:

Ein Team besteht aus mindestens 4 Spieler/-innen. Es können aber auch Teams mit weniger als 4 Spieler/-innen oder Einzelspieler/-innen angemeldet werden. Die Spiko ergänzt die Teams falls nötig mit Spieler/-innen. Die Spiko kann Teams auflösen, falls es nicht genügend Spieler/-innen für alle Teams gibt. Spieler/-innen dürfen nur in einem Team spielen (Ausnahme: siehe Clubmeisterschaft).

Regeln:

Es wird nach den Regeln von Swiss Curling ohne No-Tick-Regel gespielt.

Spieldauer:

Ein Spiel dauert 8 Ends. Nach 105 Minuten muss der letzte Stein im 7. End gespielt worden sein, um das 8. End noch spielen zu dürfen. Ein Stein gilt als gespielt, wenn er am Delivery-End die Tee-Line überquert hat. Die Finalrunde wird ohne Zeitbeschränkung gespielt. Die Spielzeiten müssen eingehalten werden, auch wenn keine Spieluhr läuft.

Wertung der Spiele:

Das Siegerteam erhält 2 Punkte und das Verliererteam 0 Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Teams 1 Punkt.

Rangliste:

Die Rangliste zum Abschluss der Round Robin wird gemäss Punkte, Ends und Steinen erstellt.

Round Robin:

Die Round Robin wird am Dienstag vor dem Final beendet (ausgenommen die Spiko setzt Spiele später an). Danach dürfen keine Spiele mehr ausgetragen werden.

Ersatzspieler/-innen:

Ein Team muss mit mindestens 2 Spieler/-innen gemäss der Teamliste antreten. Wenn immer möglich sollten Spiele zu viert ausgetragen werden. Falls kein/e Ersatzspieler/-in gefunden werden kann, darf das Team auch zu dritt antreten.
Der/die Ersatzspieler/-in übernimmt die Position des fehlenden Mitglieds oder jede tiefere Position gemäss Teamliste. Das heisst., fällt die Position 4 aus, kann der/die Ersatzspieler/-in auf jeder Position spielen. Fällt die Position 1 aus, muss der/die Ersatzspieler/-in auf Position 1 spielen.

Reglement Clubmeisterschaft und Hallencup

Allgemein:

Änderungen müssen mit dem gegnerischen Skip zu Beginn des Spiels abgesprochen und gegenseitig für in Ordnung befunden werden.
Spielt ein Team nicht gemäss den Regeln, kann das gegnerische Team einen Forfait-Sieg beantragen. Rekurse müssen bis 10 Tage nach dem Spiel, aber spätestens am Dienstag vor der Finalrunde der Spiko vorliegen. Ein Forfait Sieg wird folgendermassen gewertet: Sieger 2/4/5, Verlierer 0/0/0. Wird ein Spiel nicht ausgetragen, wird das Spiel als 0/0/0 für beide Teams gewertet.

Spezifische Regeln für die Clubmeisterschaft:

Modus:

Die Clubmeisterschaft wird in 3 Ligen (A, B und C) ausgetragen. Jede Liga bildet eine Gruppe. Die C Liga kann auch in mehreren Gruppen ausgetragen werden. Die beiden bestrangierten Teams nach der Round Robin der Ligen B und C steigen auf. Die beiden schlechtrangierten Teams nach der Round Robin der Ligen A und B steigen ab. Die Ränge 9 und 10 der Ligen A bzw. B spielen Relegationsspiele gegen die Ränge 3 und 4 der Ligen B bzw. C. Das Siegerteam der Relationsspiele spielt in der nächsten Saison in der höheren Liga, das Verliererteam in der tieferen Liga.

Spieler/-in:

An der Clubmeisterschaft sind nur CCW Aktiv-, Veteranen-, Junioren-, Gast- und Probemitglieder spielberechtigt. Dies gilt auch für die eingesetzten Ersatzspieler/-innen.

Teams:

Teams in der C Liga dürfen durch einen/eine Spieler/-in einer höheren Liga ergänzt werden. Diese Teams dürfen jedoch die Finalrunde nicht spielen. (Weitere Konsequenzen: siehe Finalrunde).

Zuteilung zu den Ligen:

Die Zuteilung zu den Ligen erfolgt gemäss der Schlussrangliste der letzten Saison. Falls Ligen aufgestockt werden müssen, werden zuerst die Absteigerteams der letzten Saison berücksichtig. Danach die Teams der unteren Liga gemäss der Schlussrangliste.
Teilen sich Teams auf, übernimmt das folgende Team die Position des aufgelösten Teams:

- Team mit 3 Spielern die auf der Position 1-4 im aufgelösten Team gemeldet waren.
- Team mit 2 Spielern die auf der Position 1-4 im aufgelösten Team inklusive Skip gemeldet waren.

Finalrunde:

Ein Team, das die Finalrunde bestreitet muss aufsteigen, sofern es sich dafür qualifiziert. Ein Team darf auf die Finalrunde verzichten, muss das aber bis spätestens am Dienstag vor der Finalrunde der Spiko mitteilen. Die freiwerdenden Plätze werden durch die nächstbestplatzierten Teams gemäss der Rangliste nach der Round Robin ergänzt. Nur Teams die die Finalrunde spielen, sind aufstiegs- und preisberechtigt.

Reglement Clubmeisterschaft und Hallencup

Spezifische Regeln für den Hallencup:

Modus:

Der Hallencup wird in 2 Ligen (Ambitioniert und Plausch) ausgetragen. Jedes Team gibt bei der Anmeldung einen Wunsch für die Zuteilung an. Die Spiko kann Teams in eine andere Liga zuteilen, falls es wegen der Anzahl Teams notwendig ist. Die Anzahl Gruppen pro Liga werden von der Spiko bestimmt.

Spieler/-in:

Alle Aktivmitglieder der Clubs der Curlinghalle Wetzikon sind spielberechtigt.

Teams:

Teams dürfen aus maximal zwei Spielern/-innen des gleichen Teams der aktuellen Clubmeisterschaftssaison bestehen.

Wir appellieren an den «Spirit of Curling» und somit an das Einhalten der Regeln.

Die Spiko wünscht allen Teams viel Erfolg und „Guet Stei“