

Reglement Hallenliga

Curlingcenter Baden Regio

Saison 2019/2020



Art. 1 Name und Zweck

- 1 Unter dem Namen „Hallenliga“ soll das Curlingspiel wettkampfmässig betrieben werden.
- 2 Spielberechtigt sind alle Aktiv- und Trainingsmitglieder sowie die Mitglieder des Juniorencenters des CC Baden Regio. Mitglieder des Juniorencenters, die zwar nicht Mitglied des CC Baden Regio sind, jedoch in einem Team des CCBR Juniorencenters trainieren, sind ebenfalls für die Hallenliga zugelassen.

Art. 2 Spielregeln

- 1 Es wird nach den Regeln des SCA gespielt. Gewertet wird nach Schenkel (Punkte/Ends/Steine).
- 2 Alle Spiele in der Vorrunde gehen über 8 Ends ohne Zusatz-End. Am Finaltag wird mit Zusatz-End gespielt.
- 3 Es werden folgende Punkte vergeben: Sieg = 2 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte.

Art. 3 Aufbau und Modus

- 1 Die Hallenliga besteht in der Saison 2019/20 aus einer A-Liga mit 10 Teams, einer B-Liga mit 10 Teams sowie einer C-Liga mit 16 Teams, verteilt auf zwei Gruppen à je 8 Teams.
- 2 Es werden jeweils eine Vorrunde und ein Finaltag gespielt.
- 3 Die Spielzeiten sind jeweils 18:30 Uhr und 20:45 Uhr.
- 4 Die Ligen A und B spielen in der Vorrunde eine komplette Round Robin. Die vier bestklassierten Mannschaften nach Abschluss der Round Robin qualifizieren sich für den Finaltag.
- 5 Die beiden Gruppen der Liga C spielen eine Round Robin innerhalb der Gruppen (7 Spiele). Danach wird eine Gesamtrangliste der Liga C (beide Gruppen) erstellt und zwei weitere Runden nach Gesamtrangliste gespielt (Erstklassierter gegen Zweitklassierter, Dritter gegen Vierten, etc.). In der Runde 8 (erstes Spiel nach Gesamtrangliste) sind Paarung gegen Teams aus der gleichen Vorrundengruppen nicht ausgeschlossen. In der Runde 9 sind identische Paarungen wie in Runde 8 ausgeschlossen. Die vier bestklassierten Mannschaften nach Abschluss der 9 Runden qualifizieren sich für den Finaltag
- 6 Neue Teams beginnen in der tiefsten Liga.

Art. 4 Finaltag

- 1 Der Finaltag findet nach Abschluss der Vorrunde an einem Samstag statt. Das Datum des Finaltags wird vor dem ersten Spiel der Round Robin am Anschlagbrett der Curlinghalle publiziert und/oder den Teamverantwortlichen mitgeteilt.
- 2 Qualifiziert sind jeweils die 4 bestklassierten Teams pro Liga nach Abschluss der Vorrunde.
- 3 Am Finaltag wird mittels Page System der Meister der Liga A sowie die Aufsteiger aus Liga B und Liga C ermittelt.
- 4 Kann ein sportlich qualifiziertes Team nicht am Finaltag teilnehmen, wird es automatisch auf den 5 Rang zurückversetzt. Das bisher fünftplatzierte Team nach der Vorrunde rückt als Teilnehmer am Finaltag nach.

Art. 5 Qualifikation für die Folgesaison

- 1 In der A-Liga sind die Ränge 1 bis 8 der Vorrunde für die A-Liga im nächsten Jahr qualifiziert. Die Ränge 9 und 10 der Vorrunde steigen in die B-Liga ab.

- 2 In der B-Liga spielen die 4 bestklassierten Teams nach der Vorrunde am Finaltag die beiden Aufsteiger in die A-Liga aus. Die beiden Nichtaufsteiger verbleiben in der B-Liga. Die Ränge 5 bis 8 der Vorrunde verbleiben in der B-Liga. Die Ränge 9 und 10 der Vorrunde spielen im nächsten Jahr C-Liga.
- 3 In der C-Liga spielen die 4 bestklassierten Teams nach der Vorrunde am Finaltag die beiden Aufsteiger in die B-Liga aus. Die beiden Nichtaufsteiger verbleiben in der C-Liga. Die Ränge 5 bis 16 der Vorrunde verbleiben in der C-Liga.
- 4 Die SpoKo behält sich das Recht vor, weitere Ränge der A, B und C Liga auf- bzw. absteigen zu lassen, sollte die Zahl der Anmeldungen für die kommende Saison dies erfordern.
- 5 Damit eine Mannschaft die A- oder B-Liga-Qualifikation behalten kann, müssen 3 Stammspieler oder der Skip + 1 Stammspieler in der nächsten Saison wieder teilnehmen. Erfüllen beide Hälften eines aufgeteilten Teams diese Anforderung, so wird das Team auf sportlichem Wege (z.B. durch Entscheidungsspiele) die Liga-Qualifikation vor Start der Hallenliga unter sich ausmachen. Über den Spielmodus befinden die betreffenden Teams. Bei Unklarheiten entscheidet die SpoKo.

Art. 6 Spielbetrieb

- 1 Jedes Team meldet spätestens beim ersten Spiel seine Stammspieler (min. 4, max. 8). Spätere Meldungen sind möglich, sofern der nachgemeldete Spieler noch in keinem anderen Hallenliga-Team Stammspieler ist.
- 2 Die Nachmeldung von Stammspielern ist der Spielleitung vor dem ersten Einsatz des nachgemeldeten Stammspielers zu melden, ansonsten gilt der Spieler als Ersatzspieler (siehe Art. 6, Punkte 4 und 5).
- 3 Ein Spieler kann nur in einem Team Stammspieler sein. Eine Ausnahme bildet die Götti Regel (siehe Art. 7)
- 4 Pro Spiel darf jedes Team maximal zwei Ersatzspieler einsetzen. Die Ersatzspieler spielen ihre Steine immer vor den Stammspielern. Ein Ersatzspieler darf nicht im Haus stehen (Skip- oder Vizeskip-Funktion).
- 5 Ersatzspieler müssen gemäss Art.t 1 des Reglements für die Hallenliga spielberechtigt sein.
- 6 Tritt ein Team nur mit 3 Spielern zu einem Spiel an, so müssen mindestens 2 Spieler Stammspieler dieses Teams sein. Ist nur ein Stammspieler bei Spielbeginn anwesend, so muss spätestens bei Beginn des dritten Ends ein zweiter Stammspieler zum Team stossen, ansonsten wird das Spiel als Forfait-Niederlage gewertet (2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine für die gegnerische Mannschaft – 0 Punkte / 0 Ends / 0 Steine für die Mannschaft mit nur einem Stammspieler)
- 7 Die Teams, die gegeneinander spielen, verständigen sich selbst. Es ist kein Tagesspielleiter bestimmt. Vor Spielbeginn kontrollieren beide Skips die Teamaufstellungen auf ihre Richtigkeit; nachträgliche Reklamationen über Aufstellungsfehler werden nicht akzeptiert. Das Hallenliga-OK behält sich vor, die Aufstellungen auch nach Spielschluss noch auf die Richtigkeit zu prüfen. Wurden nicht spielberechtigte Personen eingesetzt, so wird das Spiel für das Team, welches den Spieler eingesetzt hat mit 0 Punkte, 0 Ends und 0 Steine gewertet (Gegner 2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine).
- 8 Die Halle darf erst nach Freigabe durch den (Hilfs-)Eismeister betreten werden.
- 9 Spieldauer für 7 Ends ist 1 Std. 45 Min. Überquert der letzte Stein eines Ends die nähere T-Line innerhalb dieser Zeitlimite, so kann das nachfolgende End begonnen und fertig gespielt werden.
- 10 Die Spieldauer kann durch das Hallenliga-OK für den Finaltag abgeändert werden.
- 11 Die Spieltermine können dem Spielplan entnommen werden. Dieser wird vor Beginn der Saison auf der Homepage aufgeschaltet.
- 12 Spielverschiebungen sind nicht möglich. Das nicht antretende Team wird mit 0 Punkte, 0 Ends und 0 Steine gewertet (Gegner 2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine). Einzige Ausnahme betrifft Mannschaften, welche aufgrund von offiziellen SCA- oder EJCT-Terminen ein Spiel der Hallenliga nicht antreten können. Dies ist vorgängig der Spielleitung zu melden. Die involvierten Teams dürfen sich untereinander auf eine neue Spielansetzung einigen und melden diese der Spielleitung. Das Resultat ist der Spielleitung unmittelbar nach Absolvierung des Spiels zu melden.

- 13 Die Skips jeder Paarung sind verpflichtet, nach dem Spiel die ausgefüllte und unterschriebene Scorekarte in den Spielleiter-Briefkasten zu werfen. Eine fehlende Karte wird für beide Teams mit einem Spiel / 0 Punkte / 0 Ends / 0 Steine gewertet. Ist ein Tagesspielleiter anwesend und/oder die Spiele auf der Scoretafel aufgeschaltet, muss keine unterschriebene Scorekarte abgegeben werden.
- 14 Es sind keinerlei technische Hilfsmittel (wie zum Beispiel Klutch Curling) erlaubt. Einzige Ausnahme bilden Stoppuhren.

Art. 7 Göttiregel

- 1 Die Göttiregel hat zum Ziel, neue Spieler in den Hallenligabetrieb zu integrieren.
- 2 Ein Team der C-Liga mit mindestens 2 Spieler aus der Curlingschule darf während maximal 2 Folgesaisons einen oder zwei Stammspieler aus einer höheren Liga als „Götti“ haben.
- 3 Es darf – bei zwei höher klassierten Spielern im C Liga Team – immer nur einer als Götti während eines Spiels im Einsatz stehen. Der zweite Götti kann als Ersatzspieler gemäss Art. 6, Punkt 4 eingesetzt werden.
- 4 Ein Götti darf nur dann eingesetzt werden, wenn die beiden Spieler der Curlingschule ebenfalls auf dem Eis stehen.
- 5 Der höher klassierte Spieler kann jede beliebige Spielerposition einnehmen und darf auch im Haus stehen (Skip-, Vizeskipfunktion).
- 6 Der oder die Göttis müssen der Spielleitung vor Beginn des ersten Spiels der Vorrunde namentlich genannt werden. Eine Nachmeldung von Göttis ist nicht zulässig.
- 7 Die Skips der Spieler aus den höheren Ligen müssen Kenntnis davon haben, dass einer ihrer Spieler „Götti“ bei einer C-Mannschaft ist.
- 8 Steigt das höher klassierte Team des „Göttis“ in die C-Liga ab, muss der Job als „Götti“ aufgegeben werden.

Art. 8 Nenngeld und Preisgelder

- 1 Das Nenngeld pro Team beträgt 400.- CHF.
- 2 Für die Preisgelder wird rund ein Drittel der Nennfelder verwendet. Die detaillierten Preisgelder werden auf den ersten Spieltag hin auf der Internetseite publiziert.

Art. 9 Spielleitung

- 1 Die Spielleitung unterliegt der SpoKo.
- 2 Verantwortliche Spielleiter sind:
- a. Severin Wälchli, Tel.: 078 913 06 74, E-Mail: severin@waelchli.net
 - b. Patrick Hirsch, Tel.: 078 833 62 05, E-Mail: p.hirsch@kohler.ch