

# REGLEMENT ICT 2020/2021

## Sportkommission / Ressort Hallenturniere

### Zweck

Um die Attraktivität der Curling Halle Wallisellen zu steigern und um die Kollegialität unter den Vereinen zu fördern, haben die Hallenclubs entschieden, ein Turnier, das über die ganze Saison läuft, auszuschreiben.

### Organisation

Die Reglementierung und Organisation wird der Hallen-Sportkommission übertragen. Sie setzt sich aus Mitgliedern der Curling Halle Wallisellen zusammen und ist für die Durchführung des Turniers verantwortlich. Diese bestimmt den Chef des Ressorts Hallenturniere, der die Turnierleitung übernimmt.

Die Spielpläne werden durch die Turnierleitung erstellt und sind für alle Teams verbindlich. Die von der Turnierleitung abgegebenen Scorekarten müssen **sofort** nach jedem Spiel, vollständig ausgefüllt und von beiden Skips unterschrieben, dem Gruppenspielleiter abgegeben werden. **Dabei sind zwingend alle eingesetzten Spieler auf der Scorekarte anzukreuzen respektive einzutragen (WICHTIG, wegen Schutzkonzept Covid 19)**

Fortlaufend werden die aktuellen Zwischenranglisten erstellt, die im Internet unter <http://www.curling-wallisellen.ch> publiziert und am Infobrett in der Curling-Halle im 1. Stock angeschlagen werden.

### Teilnahme

Die Hallenclubs können Teams gemäss Verteilschlüssel für das Turnier melden. Spielberechtigt sind jedoch nur Curlerinnen und Curler die A-, N-, S- oder J-Mitglieder der Halle Wallisellen sind. **Nach Abschluss des jeweiligen Grundkurses dürfen auch Personen des Grundkurses teilnehmen.**

In der Saison 2020 / 2021 wird das Turnier mit 36 Teams durchgeführt. Entsprechend müssen pro Team 5 Spieler-Innen namentlich gemeldet werden, die das Gerippe der Mannschaft bilden und als Stammspieler ICT gelten. Ein Spieler kann jeweils nur für ein Team gemeldet werden.

Ersatzspieler und Stammspieler ICT sind in den Mannschaften aller Teams spielberechtigt. Auch Stammspieler-Innen der Superliga und SIEPAG können frei eingesetzt werden.

Jede-r Spieler-In der / die als Ersatz aufgeboten wird, sollte **etwa die gleiche Stärkeklasse haben wie** der / die Stammspieler-In, auch sollte er / sie dessen Position einnehmen. (*Spirit oft Curling*).

Spieler-Innen, welche in ihrer ersten oder zweiten Saison (Kandidatensaison mitgezählt) spielen, gelten als Newcomer. Selbstverständlich gilt dies nur für neue Curling-Spieler und nicht für Wiedereinsteiger. **Vor dem Spiel ist dem Gegenskap mitzuteilen, wie viele Newcomer man beim jeweiligen Spiel einsetzt.**

Bei jedem Spiel wird 1 Stein Bonus pro Newcomer im Team gegeben, welcher immer im ersten zuschreibenden End auf der Tafel dazugezählt wird. Wenn kein End geschrieben werden kann, dann verfallen die Newcomer-Steine. Ebenso verfallen diejenigen gutzuschreibenden Steine, welche nicht im ersten möglichen End geschrieben wurden.

Es werden maximum 2 Newcomer Steine gutgeschrieben pro Spiel. Die Newcomer Regelung gilt nur für die Vorrunde.

**In der Finalrunde darf pro Spiel maximal 1 Stein gutgeschrieben werden, wenn man in der Finalrunde Grundkursteilnehmer einsetzt, welche zuvor noch nie aktiv Curling gespielt haben. Vor dem Spiel ist dem Gegenskap mitzuteilen, wenn ein GK Teilnehmer eingesetzt wird.**

## Modus

### Vorrunde:

- Die Teams wurden in 3 Gruppen à 8 Teams und 2 Gruppen mit 6 Teams eingeteilt.
- In den Gruppen wird die erste Runde gelöst. Die restlichen 4 Spiele werden nach Gruppenrangliste gespielt. In den 6er Gruppen wird je eine Round Robin gespielt.
- Die Spiele gehen über 8 Ends ohne Zusatzend.
- Gezählt wird Punkt-End-Stein:
  - Die Sieger erhalten 2 Punkte
  - Unentschieden gibt 1 Punkt
  - Die Verlierer erhalten 0 Punkte

### Finalrunde:

- Fünf Gruppen à 8 resp. 6 Teams, eingeteilt nach Gesamtrangliste:
  - Schnebelhorn-Cup: Ränge 1 - 8 der Gesamtrangliste
  - Brandegg-Cup: Ränge 9 - 16 der Gesamtrangliste
  - Bachtel-Cup: Ränge 17 - 24 der Gesamtrangliste
  - Hörnli-Cup: Ränge 25 - 30 der Gesamtrangliste
  - Lägern-Cup: Ränge 31 - 36 der Gesamtrangliste

### Reglement Finalrunde:

- Cups mit 8 Teams:
  - 5 Spiele nach Triple Knock-Out (Siehe Punkt Spielplanschema der Finalrunde)
  - Die Spiele gehen über 8 Ends; bei Unentschieden entscheidet ein Steinspiel von je einem Stein pro Team über Sieg und Niederlage.
- Cups mit 6 Teams:
  - Round Robin

Die Vorrunde sowie die Finalrunde werden mit der **Match Uhr** gespielt. **Nach 105 Minuten (1 Std. 45 Min) Spielzeit muss der letzte Stein des 7. Ends die nähere Tee Line passiert haben, um das 8. End spielen zu können. Sonst gilt das Resultat nach dem 7. End.** Nicht gespielte Ends werden mit "X" an der Tafel geschrieben. Im Zweifelsfall gilt der SPIRIT OF CURLING!

**Das Spiel um den Interclubsieger ist von der Zeitlimite befreit und wird bei Unentschieden durch Zusatzend entschieden wird.**

### **Spielregeln**

Die gültigen Regeln der SCA bilden die Grundlage für das Reglement des Interclub-Turniers. Wobei der Punkt mit der Verspätung dem WCF Reglement entnommen ist.

Beginnt eine Mannschaft ein Spiel nicht zur vorgegebenen Zeit mit mindestens 3 Spieler-Innen, wird das folgende Schema angewendet:

- i. Falls die Verzögerung 1:01 bis 15.00 Minuten beträgt, erhält das andere Team einen Stein im 1. End gutgeschrieben. Zusätzlich hat das nicht fehlerhafte Team den Vorteil des letzten Steins im ersten effektiv gespielten End. Das erste End wird als abgeschlossen betrachtet.
- ii. Falls die Verzögerung 15.01 bis 30.00 Minuten beträgt, erhält das andere Team einen weiteren Stein im 2. End gutgeschrieben. Zusätzlich hat das andere Team weiterhin den Vorteil des letzten Steins im ersten effektiv gespielten End. Zwei Ends werden als abgeschlossen betrachtet.
- iii. Falls das Spiel bei 30.01 Minuten noch nicht begonnen wurde, wird das andere Team zum Gewinner nach Forfait erklärt.  
Das fehlerhafte Team bezahlt Fr. 100.-- in die Turnierkasse (Verrechnung über den Club).  
Die Gegenpartei erhält 2 Punkte, 4 Ends und 8 Steine gutgeschrieben.

Massgebend für die Zeitangabe ist die Match Uhr zwischen den Scoreboards der Rinks 2 und 3.

Gegen Teams, die nur zu dritt spielen, darf der Gegner 2 Steine im ersten zu schreibendem End addieren. Es dürfen aber keine Strafsteine geschrieben werden, wenn mindestens 5 Ends zu viert gespielt worden sind. Ausnahme: Ein Spieler scheidet während dem Spiel wegen offensichtlicher gesundheitlicher Probleme aus.

Es gilt die 5 Steine Free-Guard Regel:

Falls, bevor der sechste Stein eines Ends abgegeben wird, ein gespielter Stein einen gegnerischen Stein direkt oder indirekt von der FGZ aus dem Spiel befördert wird, wird der gespielte Stein aus dem Spiel entfernt. Alle durch diesen Stein verschobenen Steine werden durch das nicht fehlerhafte Team zurückversetzt.

Sollte ein Spiel verschoben werden müssen, dann sollte unbedingt beim Hallenmanager nachgefragt werden, wann ein Rink zur Verfügung steht. Im Weiteren bitte auch die Eismeisterin und den Spielleiter über die Verschiebung informieren, da es sonst zu Problemen führt.

Über Unstimmigkeiten, welche weder durch die Skips noch durch das Reglement gelöst werden können, entscheidet die Turnierleitung endgültig.

Offensichtliche Verstösse gegen das Reglement kann die Turnierleitung mit einem Forfait oder einer Disqualifikation auch nachträglich ahnden.

Es sind alle Besen, die in der letzten Saison erlaubt waren, auch für die aktuelle Saison zugelassen.

**Wir bitten alle Skips an die Einhaltung dieser Regeln und des Modus!**

### **Nenngeld**

Das Nenngeld pro Team, beträgt **Fr. 60.--** und wird durch den Club für die jeweiligen Teams bezahlt.

### **Preise**

Der Gewinner des Schnebelhorn-Cups erhält den Wanderpreis und ist verpflichtet, komplett am Schlussabend anwesend zu sein.

Die drei Erstplatzierten Teams pro Cup erhalten Preise. **Ist am Schlussabend kein Teammitglied von diesen anwesend, um den Preis entgegenzunehmen, verfällt dieser zu Gunsten des JCCWs.**

### **Turnierleitung**

Für die Durchführung verantwortlich:

Rolf Borner (CG Wallisellen)

Mobile: 079 / 438 49 42

E-Mail: [borner.rolf@sunrise.ch](mailto:borner.rolf@sunrise.ch)

Spielleiter pro Gruppe sind untenstehend aufgeführt:

- Spielleiter der Vorrunde sind:
  - Gruppe A: Roger Letter und André Meyer
  - Gruppe B: Eric Borovcnik und Beat Kehrl
  - Gruppe C: Rolf Borner und Andri Guidon/Marc Troller
  - Gruppe D: Christian Schaller und Samuela Schafer
  - Gruppe E: Caro Furrer und Jon-Fadri Thom
- Spielleiter der Finalrunde sind:
  - Schnebelhorn-Cup: je nach Teilnehmer
  - Brandegg-Cup: je nach Teilnehmer
  - Bachtel-Cup: je nach Teilnehmer
  - Hörnli-Cup: je nach Teilnehmer
  - Lägern-Cup: je nach Teilnehmer

Sollte einer der Spielleiter verhindert sein, dann bitte Mitteilung an den Stellvertreter und an Rolf Borner.

### **Haftung**

Die Turnierleitung lehnt jegliche Haftung für Unfälle ab. Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer.

### Spielplanschema der Finalrunde

