

Reglement Interclub-Turnier 2022 / 2023

1. Zweck

Um die Attraktivität der Curlinghalle 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.

2. Organisation

Die Reglementierung und Organisation wird der Hallen-Sportkommission übertragen. Sie setzt sich aus Mitgliedern der Curlinghalle 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.** 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.

3. 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.

In der Saison 2022/2023 wird das Turnier mit 34 Teams durchgeführt. Pro Team müssen 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.

Nach Abschluss des jeweiligen Grundkurses dürfen auch Leute des Grundkurses teilnehmen.

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 Curlingspieler und nicht für Wiedereinsteiger etc. **Vor dem Spiel ist dem Gegenskip 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 zu schreibenden End auf der Tafel dazugezählt wird. Wenn kein End geschrieben werden kann, dann verfallen die Newcomer-Steine. Ebenso verfallen diejenige gutzuschreibende Steine, welche nicht im ersten möglichen End geschrieben wurden. Es werden maximum 2 Newcomersteine gutgeschrieben pro Spiel. Die Newcomerregelung gilt nur für die Vorrunde. In der Finalrunde werden keine Bonussteine gutgeschrieben.

4. Modus

Vorrunde:

- **Die Teams wurden in 2 Gruppen à 8 Teams und drei Gruppen mit 6 Teams eingeteilt**

In den Gruppen wird die erste Runde gelost. Die restlichen 4 Spiele werden nach Gruppenrangliste 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 8/6 Teams eingeteilt nach Gesamtrangliste:**
 - Schnebelhorn-Cup: - Ränge 1 - 8 der Gesamtrangliste
 - Brandegg-Cup: - Ränge 9 - 16 der Gesamtrangliste
 - Bachtel-Cup: - Ränge 17 - 22 der Gesamtrangliste
 - Hörnli-Cup: - Ränge 23 - 28 der Gesamtrangliste
 - Lägeren-Cup: - Ränge 29 - 34 der Gesamtrangliste

Regl. Finalrunde:

- **Cups mit 8 Teams:**
 - 5 Spiele nach Triple Knock-Out (Siehe Punkt 10)
 - 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 und wir bitten alle Skips an die Einhaltung dieser Regeln!

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

5. Spielregeln

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

Gegen Teams, die nur zu Dritt spielen, darf der Gegner 2 Steine im ersten zu schreibenden 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 zurück versetzt.

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.

6. Nenngeld

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

7. 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 von den preisberechtigten Teams am Schlussabend kein Teammitglied anwesend, um den Preis entgegenzunehmen, verfällt dieser zu Gunsten des JCCW.**

8. Turnierleitung

Für die Durchführung verantwortlich:

Martin Hüsler	CC Kloten	Mobile	079 / 217 95 45
		E-Mail:	ict@huesler.net

Spielleiter pro Gruppe sind untenstehend aufgeführt:

Spielleiter der Vorrunde sind:

Gruppe A:	Roger Letter und Stv. Rolf Borner
Gruppe B:	Christian Schaller und Stv. Isabelle Wüest
Gruppe C:	Andrè Meyer und Stv. Didi Wüest
Gruppe D:	Daniel Rigling und Stv. Christian Wikart
Gruppe E:	Martin Hüsler und Stv. Philippe Birchmeier

Spielleiter der Finalrunde sind:

Schnebelhorn-Cup :	Wird nach der Vorrunde bestimmt
Brandegg-Cup :	Wird nach der Vorrunde bestimmt
Bachtel-Cup :	Wird nach der Vorrunde bestimmt
Hörnli-Cup :	Wird nach der Vorrunde bestimmt
Lägern-Cup :	Wird nach der Vorrunde bestimmt

Sollte einer der Spielleiter verhindert sein, dann bitte Mitteilung an den Stellvertreter und an Martin Hüsler.

9. Haftung

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

10. Spielplanschema der Finalrunde

Spielplan für die Cups mit 8 Teams

