

Zentralschweizer Curling-Trophy

Reglement 2011/2012

Soweit die Statuten und das Reglement der Zentralschweizer Curling-Trophy (ZCT) keine Vorschriften über die Organisation und den Spielbetrieb aufstellen, finden die Reglemente von **SWISSCURLING** (Spielregeln/Wettkampfregeln & Reglement für Schweizerische Verbandsspiele) Anwendung.

Art. 1 Teilnehmer:

1.1 Zugelassen werden CurlerInnen aus den Zentren von Aarau, Engelberg, Küssnacht am Rigi, Luzern, Olten und Zug, - sofern die Clubs der teilnehmenden Teams oder die entsprechenden Zentren der ZCT das benötigte Eis inklusive Start- und Schlusstag unentgeltlich zur Verfügung stellen.

1.2 Voraussetzungen:

Junioren/Juniorinnen	Teilnahme Meisterschaft A (max. 2 Teams pro Zentrum; 1 Junioren und/oder 1 Juniorinnen-Team)
Männer/Frauen Aktive: Damen/Herren Senioren/Seniorinnen Mixed Open-Air	Teilnahme Meisterschaft oder auf gleichem Niveau mit Ziel Meisterschaft

1.3 Aufteilung: bei 24 Teams:

Zentrum Aarau	3 Teams
Zentrum Engelberg	2 Teams
Zentrum Küssnacht	3 Teams
Zentrum Luzern	8 Teams
Zentrum Olten	4 Teams
Zentrum Zug	4 Teams

1.3.1 Die Quoten gelten in erster Linie für die Vorqualifikation. Ist keine Vorqualifikation notwendig, gelten die Quoten für die Ligen zusammengenommen. Dem OK ist es vorbehalten, die Voraussetzungen und die Aufteilung entsprechend der eingegangenen Anmeldungen anzugleichen.

1.3.2 Falls die Quote eines Zentrums nicht erfüllt wird, darf das Zentrum entsprechend der Quote Teams in die 3. Liga direkt qualifizieren.

1.3.3 Aufnahmekriterien:

- 1) Qualifikation für 1., 2. oder 3. Liga (Ausnahme 3. Liga: Quotenregelung)
- 2) Quoten der Zentren für die 3. Liga
- 3) Wildcard des OK's
- 4) Bisherige Clubs

1.4 Die Clubs der teilnehmenden Teams bzw. die Zentren stellen der ZCT entsprechend der Quote der teilnehmenden Teams (gemäss Vorsaison und Schätzung für die neue Saison) Eis unentgeltlich für die Durchführung der benötigten Spiele zur Verfügung. (Prozentuale Aufteilung der Eiszeiten gemäss Anzahl teilnehmender Teams)

Art. 2 Qualifikation:

- 2.1 Die Qualifikationen werden gemäss dem Spielmodus erspielt (*siehe Art. 5*).
- 2.2 Für die Qualifikation gelten folgende Kriterien:
 - 2.2.1 Die Qualifikation gehört dem angemeldeten Club. (Ausnahme: Wildcards)
 - 2.2.2 Sollten qualifizierte Clubs kein teilnehmendes Team stellen, so rücken die nachfolgend klassierten Teams der vorangegangenen Saison in der Reihenfolge ihrer Ränge nach.

Art. 3 Wildcards:

- 3.1 Mittels der Vergabe von Wildcards durch das OK soll die Attraktivität der ZCT gesteigert werden.
- 3.2 Das OK kann zu Beginn einer Saison Wildcards an sportlich hoch qualifizierte Teams vergeben. (Leitplanken: Männer: Swiss League A oder A/B-Qualifikation; Frauen: Swiss League A; Mixed/Aktive: Medaillen-Ränge; Neu formierte Spitzenteams) Die Wildcard muss beim OK beantragt werden. (*siehe auch Art. 4.2 Anmeldung*)
- 3.3 Mit dem System der Auf-/Abstiegsrunden 1./2. Liga und 2./3. Liga wird angestrebt, die oberste Liga in der Folge-Saison mit 10 Teams zu bestreiten. Ein allfällig notwendiger Ausgleich wird dadurch erreicht, dass nach Abschluss der Auf-/Abstiegsrunden 1./2. Liga und 2./3. Liga die Ränge 1 und 2 automatisch für die 1. Liga bzw. 2. Liga qualifiziert sind und die Ränge 3 und 4 nur dann, wenn in der Folge-Saison keine neuen Wildcard-Teams durch das OK gesetzt werden (Qualifikation mit Vorbehalt).
- 3.4 Eine Wildcard wird an ein Team vergeben, nicht an einen Club. Die Wildcard-Berechtigung wird jeweils bei der Anmeldung für eine Saison durch das OK überprüft. Wenn ein Wildcard-Team in einer Folge-Saison nicht mehr in einer kontinuierlichen Besetzung (min. 3 StammspielerInnen der Vorsaison, unabhängig vom Skip) mit gleichbleibender sportlicher Qualifikation (als sportliche Qualifikation gilt auch die Qualifikation für die 1. Liga der ZCT) weiterspielt, verfällt dessen Qualifikation. Der entsprechende Club hat kein Anrecht auf den verfallenen Platz.
- 3.5 Falls ein Platz auf diese Weise frei wird (Verfall Wildcard), rücken Teams bzw. Clubs entsprechend der Qualifikation der vorangegangenen Saison in der Reihenfolge ihrer Ränge nach.

Art. 4 Anmeldung:

- 4.1 Mit der Anmeldung muss das Originalteam nominiert werden. Die Namen und Jahrgänge aller 5 Stammspieler müssen angeführt sein.
- 4.2 Wildcards müssen mit der Anmeldung beantragt und begründet werden (sportliche Qualifikation). Dies gilt auch für alle Folge-Saisons von Wildcard-Teams. (*siehe auch Art. 3 Wildcards*)

Art 5 Spielmodus/Austragungsverfahren:

- 5.1 Die Trophy wird in 3 Phasen durchgeführt. In der 1. Phase wird die Vorqualifikation gespielt. Die 2. Phase umfasst die Qualifikationsrunden innerhalb der Ligen. Die 3. Phase besteht aus einer Finalrunde und aus Auf-/Abstiegsrunden. Die Qualifikationsrunde wird in der Regel in 3 Ligen verschiedener Stärkeklassen gespielt.
- 5.2 Der Modus der Vorqualifikation wird jeweils zu Beginn der Trophy je nach Anzahl angemeldeter Teams vom OK festgelegt.
- 5.3 Der Modus für die Qualifikationsrunden, für die Finalrunde und die Auf-/Abstiegsrunden wird jeweils zu Beginn der Trophy je nach Anzahl angemeldeter Teams vom OK festgelegt. Der Modus wird den Teams mit der Aufnahmebestätigung kommuniziert und in einem separaten Anhang zu diesem Reglement dokumentiert.
- 5.4 Zur Ermittlung der Rangstellung bei Punktgleichheit mehrerer Teams gelten die folgenden Bestimmungen:
- 5.4.1 In erster Linie entscheidet die Anzahl der gewonnenen Direktbegegnungen.
- 5.4.2 Haben zwei oder mehr punktgleiche Teams nicht die gleiche Anzahl gewonnener Direktbegegnungen, werden diese nach der Anzahl der gewonnenen Direktbegegnungen in Gruppen zusammengefasst und in eine Gruppenreihenfolge gesetzt. Innerhalb der einzelnen Gruppen wird erneut nach Anzahl von Siegen aus den Direktbegegnungen rangiert.
- 5.4.3 Kann innerhalb dieser Gruppen keine Rangierung vorgenommen werden, so erfolgt die Rangierung aufgrund der Resultate aus der Draw Shot Challenge (DSC). Das Team mit der kürzeren Distanz wird besser klassiert.
- 5.4.4 Wenn auch die DSC die gleiche ist, entscheidet das Los.
- 5.5 Draw Shot Challenge (DSC)
- 5.5.1 Nach dem 1. Saison-Spiel der ZCT, unmittelbar nach dem Spielende, spielt jedes Team die Draw Shot Challenge (DSC). Das Team, welches das letzte End begonnen hat, beginnt auch die DSC. Jeder Spieler spielt einen Draw-to-the-button. Wischen ist erlaubt. Die Abgabe erfolgt immer gegen das Haus gegen das auch das letzte End gespielt wurde. Alle Steine, die im Haus zum Stillstand kommen, werden gemessen. Steine, die das Haus nicht erreichen, werden mit 185,4 cm gewertet (6 feet, 1 Inch). Steine, die so nahe zum Tee zu liegen kommen, dass sie nicht mehr gemessen werden können, werden mit 0,0 cm gewertet. Für die Wertung der DSC werden die 4 Einzelresultate pro Team addiert. Die Resultate werden auf der ZCT-Homepage publiziert.
- 5.5.2 Falls in einer Liga mehr als 1 Team für die DSC keinen Stein ins Haus spielen kann, erfolgt für diese Teams eine zusätzliche DSC, gemäss separatem Aufgebot der Spielleitung. Die Resultate dieser separaten DSC werden bei einer allfälligen Rangierung verwendet, bei der die betroffenen Teams zu rangieren sind.
- 5.6 Nach jeder Runde werden Gruppenranglisten erstellt mit Punkte - Ends - Steine.

Art. 6 Teams:

- 6.1 In jeder Runde müssen mindestens 2 Spieler des Originalteams spielen. Kein Spieler darf für zwei Mannschaften spielen, auch nicht aushilfsweise.
- 6.2 Ausnahme: Spieler von Teams, die in der Vorqualifikation scheitern, dürfen für die weiteren Runden als Ersatzspieler in qualifizierten Teams eingesetzt werden.
- 6.3 Vollständigkeit des Teams: Zum jeweils ersten Spiel an einem Spielort muss das Team vollständig, mit vier SpielerInnen antreten.
- 6.3.1 Fehlt ein Spieler zu Beginn eines Spiels, kann das Team:
(i) das Spiel zu Dritt beginnen (die ersten beiden Spieler spielen je drei Steine, der dritte Spieler zwei Steine). In diesem Fall darf der fehlende Spieler das Spiel auf der angegebenen Position zu Beginn eines neuen Ends aufnehmen.
(ii) das Spiel mit einem qualifizierten Ersatzspieler beginnen.
- 6.3.2 Falls ein Spieler ein Spiel nicht zu Ende spielen kann, darf das Team:
(i) mit den verbleibenden drei Spielern weiterspielen. Der Spieler, der das Spiel verlassen hat, kann das Spiel jederzeit wieder aufnehmen. Vorausgesetzt, dass der zurückkehrende Spieler seine beiden Steine in der vorgesehene Spielerreihenfolge in diesem End abgeben kann. Ein Spieler darf in einem Spiel nur einmal das Spiel verlassen und wieder zurückkehren.
(ii) einen qualifizierten Ersatzspieler zu Beginn eines neuen Ends ins Spiel bringen. In diesem Fall darf die Reihenfolge wie auch die Skip- und Vizeskip-Positionen geändert werden. Diese neue Spielerreihenfolge muss für den Rest dieses Spiels beibehalten werden. In diesem Fall darf der ersetzte Spieler in diesem Spiel nicht wieder ins Geschehen eingreifen.
- 6.3.3 Ein Team darf nicht mit weniger als drei Spielern spielen, wobei diese Spieler alle ihre zugeordneten Steine in jedem End spielen müssen.
- 6.3.4 Kann ein Team nicht mindestens 1 End vollständig, mit 4 SpielerInnen spielen, wird eine Forfaitniederlage ausgesprochen.

Art. 7 Spielordnung:

- 7.1 Ein Spiel umfasst in allen Phasen 8 Ends.
- 7.2 Zu Beginn eines jeden Spiels entscheidet der Toss über den Vorteil des letzten Steines im 1. End.
- 7.3 Lautet das Ergebnis nach dem achten End unentschieden, so wird maximal 1 Zusatzend gespielt. Gibt es auch nach dem Zusatzend keinen Sieger, so gewinnt dasjenige Team die Begegnung, welches im Zusatzend nicht den letzten Stein hatte.
- 7.4 Der Sieger erhält 2 Punkte, der Verlierer keinen.
- 7.5 Die Teams dürfen sich vor Spielbeginn der jeweils 1. Runde an einem Spielort während 5 Minuten einspielen. Das Eis steht den Teams zur freien Verfügung (Eis geben erlaubt), wobei die Steine nur einmal in das gegenüberliegende Haus gespielt werden dürfen (analog einem gespielten End).

- Art. 7.6 Spielverschiebungen: Spielverschiebungen sind in der Regel nicht zulässig. Der Spielplan der Zentralschweizer Curling-Trophy legt die Termine für die Spiele weit im voraus fest und ermöglicht eine frühzeitige Planung. Wird ein Spiel ohne Genehmigung der zentralen Spielleitung verschoben, wird das Spiel für beide betroffenen Teams mit einem Forfait gewertet.
- 7.6.1 Spielverschiebungen (Ausnahmen): Spiele zwischen Teams des gleichen Zentrums, die laut Spielplan in einem anderen Zentrum angesetzt sind, können im eigenen Zentrum gespielt werden, sofern die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind
1. Einverständnis beider Teams.
 2. Genehmigung durch den zentralen Spielleiter.
 3. Frühzeitige Information der lokalen Spielleiter, d.h. Abmeldung dort wo das Spiel gemäss Spielplan stattfinden würde und Anmeldung dort wo das Spiel stattfindet. Frühzeitig heisst mindestens 10 Tage vor dem ursprünglichen Spieldatum.
 4. Das Spiel ist spätestens bis zum letzten Termin der jeweiligen Runde auszutragen.
- 7.6.2 Erfolgt die Abmeldung beim ursprünglich angesetzten Spielort nicht mindestens 10 Tage vor dem ursprünglichen Spieltermin, muss eine Entschädigung von sFr. 100.- pro Team in Rechnung gestellt werden.
- 7.6.3 Nach einem Verschiebungsspiel ist das Resultat inkl. Spielerkontrolle unverzüglich an den zentralen Spielleiter zu melden.
- 7.7 Spielverzicht ist nicht zulässig. Jedes Team verpflichtet sich, während der ganzen Dauer der Trophy zu spielen. Sollte ein Team zu irgendeinem Spiel nicht antreten, so verfallen sofort dessen Ansprüche auf allfällige bereits erspielte Preisgelder. Die Mannschaft bleibt jedoch für das Restpensum der Trophy spielflichtig.
- Art. 8 Nenngeld:**
- 8.1 Das OK entscheidet aufgrund der Finanzlage jeweils zu Beginn der Saison über die Höhe des Nenngeldes. Der festgesetzte Betrag setzt sich aus dem Spielgeld und den Gönnerbeiträgen zusammen.
- 8.2 Das Nenngeld muss vor dem Starttag einbezahlt sein (Eingang auf dem Konto des ZCT). Ansonsten wird das entsprechende Team mit Forfait-Niederlagen sanktioniert, solange bis die Einzahlung erfolgt ist.
- 8.3 Für die Vorqualifikation wird ein separates Nenngeld verlangt.
- Art. 9 Rang- und Siegprämien:**
- 9.1 Das OK entscheidet aufgrund der Finanzlage jeweils zu Beginn der Saison über die Höhe der Prämien.
- 9.2 Siegprämien: Für jeden Sieg erhalten die Teams einen festen Barbetrag.
- 9.2.1 In der Vorqualifikation werden keine Siegprämien ausgerichtet.
- 9.3 Rangprämie: Gemäss der Rangierung in der Schlussrangliste steht den Teams eine abgestufte Prämie zu.
- 9.3.1 In der Vorqualifikation werden keine Rangprämien ausbezahlt.

Art. 10 Preisverteilung:

- 10.1 Nach der letzten Runde findet ein gemeinsamer Schlussabend mit Preisverteilung statt. Für die Teams, welche Spiele am Finaltag spielen, ist die Teilnahme am gemeinsamen Schlussabend obligatorisch. Ansonsten verfällt die Berechtigung auf die erspielten Preise. Für die übrigen Teams ist die Teilnahme erwünscht (Gegen-Leistung für die Sponsoren).

Art. 11 Schiedsgericht:

- 9.1 In allen Streit- und Zweifelsfällen ist das OK die höchste Instanz. Die Beschlüsse dieses Gremiums sind für alle Spieler und Teams verbindlich.

Art. 12 Schlussbestimmungen:

- 12.1 Das OK hat dieses Reglement am 23. Mai 2011 genehmigt.
- 12.2 Dieses Reglement Ausgabe 2011/2012 tritt sofort in Kraft. Es ersetzt alle früheren Bestimmungen.

Zentralschweizer Curling-Trophy

Der Präsident:

Zentraler Spielleiter:

Gion Peder Uffer

Ernst Erb

Luzern, 23. Mai 2011