

Reglement für die Schaffhauser Curling-Liga 2012/13 und die Sektionsmeisterschaften 2012/13

1. Allgemeines

- 1.1. Verantwortlich für den Spielbetrieb der Schaffhauser Curling-Liga ist der Vorstand von Curling Schaffhausen. Er kann diese Aufgabe einer Spielkommission (Spiko) unter Vorsitz eines Mitglieds des Vorstands übertragen.
- 1.2. Den Spielbetrieb der Sektionen regeln diese selbständig. Die Ziffern 1, 2, 3 und 5 dieses Reglements finden jedoch ebenfalls Anwendung. Der Vorstand kann Abweichungen bewilligen.
- 1.3. Als Regelgrundlage für die Spiele dient das Reglement der SwissCurling Association: Spielregeln/Wettkampffregeln vom 11. September 2010, soweit nachfolgend nichts Abweichendes geregelt wird.
- 1.4. Bei nicht ausdrücklich geregelten Fällen und bei Unklarheiten entscheidet der Vorstand nach dem Grundsatz des "Spirit of Curling".
- 1.5. Die nachfolgenden Bestimmungen sind auch für das JOKER-Team gültig, soweit Ziff. 5 keine abweichende Regelung enthält.

2. Teilnahmeberechtigung

- 2.1. Teilnahmeberechtigt als feste Teammitglieder sind die Aktivmitglieder A, die Juniorenmitglieder, die Schnuppermitglieder und die Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen.
- 2.2. Die Teams sind nach Anweisung des Vorstandes fristgerecht zu melden. Teammeldungen werden nur mit mindestens drei Spielern/-innen akzeptiert.
- 2.3. Weitere feste Teammitglieder können dem Vorstand bis 31. Januar 2013 nachgemeldet werden.

Pro Saison kann ein Team insgesamt höchstens 8 Spieler/-innen melden.
- 2.4. Ein Mitglied darf während der ganzen Saison nur in einem Team der Liga und in einem Team einer Sektion gemeldet werden. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand.
- 2.5. Als Ersatz- Spieler/-innen können eingesetzt werden:
 - Unbeschränkt: Aktivmitglieder A, Juniorenmitglieder, Schnuppermitglieder und Ehrenmitglieder von Curling Schaffhausen.

- Sofern sie noch nicht insgesamt 5 Spiele in der Schaffhauser Liga und/oder in den Sektionsmeisterschaften bestritten haben: Aktivmitglieder B und Veteranen von Curling Schaffhausen.

Sowohl in der Liga als auch in den Sektionsmeisterschaften können Ersatzspieler einer beliebigen Sektion angehören.

3. Spielbestimmungen

3.1. Die Spiele gehen über 8 Ends.

In der früheren Spielzeit (Spielbeginn 18.10 Uhr) darf nach 20.00 Uhr, in der späteren Spielzeit (Spielbeginn 20.20 Uhr) nach 22.10 Uhr kein End mehr begonnen werden. Massgebend ist die Uhr über den Anzeigetafeln der Curlinghalle. Nicht mehr gespielte Ends werden nicht gewertet.

3.2. Die Spiele werden wie folgt gewertet: Sieg 2 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte.

3.3. In der Rangliste wird klassiert nach Punkten/Ends/Steinen/direkte Begegnung (nötigenfalls nach Punkten/Ends/Steinen der Direktbegegnungen der Gleichklassierten)/Los.

3.4. Tritt ein Team nicht innerhalb von 15 Minuten nach dem festgesetzten Spielbeginn mit mindestens drei Spielern/-innen an, gewinnt das nicht fehlbare Team forfait (Resultateintrag 2/4/6 – 0/0/0 [P/E/St]). Treten beide Teams nicht an, ohne dass das Spiel verschoben wurde, so wird das Spiel für beide Teams mit 0/0/0 (P/E/St) gewertet.

Ein vierter Spieler oder eine vierte Spielerin kann jederzeit noch dazu stossen und ab dem nächsten End auf der gewohnten Position spielen.

3.5. Ein Spiel ist mit mindestens zwei festen Teammitgliedern zu bestreiten. Daneben dürfen höchstens zwei Ersatzspieler/-innen eingesetzt werden. Diese müssen als Nr. 1 oder Nr. 2 (bei drei Spielern/-innen als Nr. 1) spielen und dürfen nicht als Skip oder Vizeskip eingesetzt werden.

Ersatzspieler/-innen müssen vor dem Spiel dem gegnerischen Skip gemeldet werden.

3.6. Ein Spiel kann ausnahmsweise vor- oder nachgeholt werden. Wird ein Spiel verschoben, so ist möglichst vor dem ursprünglich festgesetzten Spieldatum ein neuer Termin zu vereinbaren und die Verschiebung im Online-Reservationssystem einzutragen.

Verschobene Spiele müssen vor der letzten Runde, allfällige Vorrundenspiele der D-Liga vor der letzten Vorrunde, gespielt sein. Ist ein Spiel bis dann nicht gespielt, gilt folgende Regelung:

- ist von beiden Teams ein neuer Termin vereinbart und im Online-Reservationssystem eingetragen worden, so gilt Ziffer 3.4 sinngemäss;
- konnte - trotz Bemühungen beider Teams - kein neuer Termin vereinbart und im Online-Reservationssystem eingetragen werden, so verliert das

Team, welches das Spiel verschoben hat, forfait (Resultateintrag: 0/0/0 – 2/4/6 [P/E/St]).

- 3.7. Das siegreiche Team ist für den Eintrag des Resultats am Touchscreen in der Curlinghalle verantwortlich. Das Resultat kann auch auf einem normalen PC mit Internetzugang eingetragen werden, indem man den folgenden Link aufruft:

http://www.curling-sh.ch/scrib-e/touch/touch_start.php

Wird das Resultat bis zum Saisonende nicht eingetragen, wird das Spiel für beide Teams mit 0/0/0 (P/E/St) gewertet. Können wegen technischer Probleme keine Resultate eingetragen werden oder wurden Resultate falsch eingetragen, so müssen diese Angaben zwingend dem Webmaster gemeldet werden und zwar ausschliesslich via Mail an webmaster@curling-sh.ch.

- 3.8. Proteste sind vor oder während dem Spiel beim gegnerischen Skip anzumelden und innert 72 Stunden beim Vorstand schriftlich zu bestätigen. Proteste Dritter müssen innert 72 Stunden nach Kenntnis des Protestgrunds beim Vorstand schriftlich angemeldet werden.
- 3.9. Motto: Jedes Team gewinnt – das eine die Punkte, das andere den Apéro.

4. Schaffhauser Curling-Liga

- 4.1. In der Ligameisterschaft spielen die gemeldeten Teams in den Ligen A (oberste Liga), B, C und D.
- 4.2. In allen Ligen spielen die Teams eine Round Robin.
- 4.3. Schaffhauser Curling-Meister wird das Team, das nach Abschluss aller Spiele den 1. Rang der Liga A belegt.
- 4.4. Aus der A-Liga, der B-Liga und C-Liga steigen die zwei letzklassierten Teams ab. Entsprechend steigen die beiden ersten Teams der B-Liga, der C-Liga und D-Liga in die nächsthöhere Liga auf. Der Ranglistenplatz des JOKER-Teams bleibt dabei unberücksichtigt, da das JOKER-Team nicht aufsteigen kann.
- 4.5. Verzichtet ein Team auf den Aufstieg, rückt das nächstplatzierte Team der entsprechenden Liga nach. Verzichtet dieses ebenfalls, bleibt der bestplatzierte Absteiger in der oberen Liga.
- 4.6. Teilt sich ein Team am Ende einer Saison auf, gehört der Platz in der Liga derjenigen Gruppe, welche am meisten Spieler/-innen des alten Teams enthält. Hat keine Gruppe eine Mehrheit, übernimmt die Gruppe mit dem Skip des ehemaligen Teams den Platz; spielt dieser nicht mehr, entscheidet das Los.
- 4.7. Nehmen ein oder mehrere Teams oberer Ligen in der folgenden Saison nicht mehr teil, rücken die Teams der unteren Ligen entsprechend der Rangliste nach.

5. JOKER-Team

- 5.1. In der Liga D sowie in den Sektionsmeisterschaften (Sektion Munot Gruppe C) kommt je ein JOKER-Team ohne feste Team-Einteilung zum Einsatz. Ziel ist es, dass neue mögliche Skips ohne ‚Resultat-Belastung‘ üben können und Schnupper-Mitglieder auf jeden Fall zu Spielen kommen.
- 5.2. Ein JOKER-Team besteht in der Regel aus ein bis zwei Aktiv-Mitgliedern sowie aus zwei bis drei Schnupper-Mitgliedern. Spielen zwei oder mehr Aktiv-Mitglieder in einem JOKER-Team, so darf kein in der Liga oder einer Sektionsmeisterschaft als Skip gemeldeter Spieler das Skippen im JOKER-Team übernehmen.
- 5.3 Die im JOKER-Team spielenden Aktiv-Mitglieder dürfen in anderen Teams der gleichen oder anderen Sektionen gemeldet sein und dort uneingeschränkt spielen (auch skippen).
- 5.4 Die Zusammensetzung des JOKER-Teams kann von Spiel zu Spiel ändern. Während eines Spieles bleibt die Aufstellung unverändert.
- 5.5 Das JOKER-Team spielt sowohl in der Liga als auch in der Sektionsmeisterschaft gleichberechtigt mit den anderen Teams mit. Ein Aufstieg in eine höhere Liga/Gruppe ist nicht möglich.
- 5.6 Am Anschlagbrett in der Halle sind die Spiele der JOKER-Teams ab Saisonbeginn angeschlagen. Eintragungen sind jederzeit möglich.
- 5.7 Die Bildung der JOKER-Teams ist als Versuch für die Saison 2012/13 gedacht, über die Weiterführung entscheidet der Vorstand im Sommer 2013.