

# Reglement Interclub-Meisterschaft (ICM) Saison 2011/12

## 1. Teilnahme

An dieser Meisterschaft können Teams der in Biel spielenden Clubs teilnehmen. Es können auch Mannschaften bestehend aus Spielern verschiedener Clubs gebildet werden. Diese müssen jedoch als Aktivmitglieder durch einen Club der Halle Biel, resp. Mitglied des CJZ Biel-Bienne oder der Veteranenvereinigung gemeldet sein, der Ihnen auch einen Platz in der ICM zur Verfügung stellt.

## 2. Organisation

Die ICM ist integrierter Bestandteil der Aufgaben der Hallenspielkommission der Curlinghalle AG Biel. Für die Durchführung der Meisterschaft ist der Spielleiter ICM verantwortlich. Für alle Fragen, die sich aus diesem Reglement ergeben könnten, haben sich die Skips an den Spielleiter ICM zu wenden.

## 3. Austragungsmodus

### 3.1. Grundsätzliches

Die Teams spielen in den Ligen A – B – C – D1/D2. Die Aufteilung in die Ligen wird aufgrund der Rangliste der letzten vollständigen Runden (Round-Robin und Finalspiele) vorgenommen. Dabei werden in der Qualifikation (Round-Robin) 7 Spiele je Liga garantiert.

### 3.2. Vorrunde

In der ersten Saisonhälfte spielen alle Teams eine Vorrunde (System Round-Robin) in allen Ligen. Basis ist die Rangliste der Saison 2010/11.

In jeder Gruppe gibt es danach nur Entscheidungsspiele um den Auf- oder Abstieg in die nächste Liga, für die Finalrunde der ICM. Diese Auf- und Abstiegs Spiele finden in **einer Woche** statt.

Entscheidungsspiele um den Aufstieg in die nächste höhere Liga:

In den Ligen B bis D spielen die ersten vier Teams nach der Round-Robin-Runde die Halbfinalspiele (1. - 4. und 2. - 3. in den Ligen B und C / 1. D1 - 2. D2 und 1. D2 - 2. D1 in Liga D). Die Halbfinalsieger sind für den Aufstieg in die nächst höhere Liga qualifiziert. Die beiden Verlierer spielen Barragespiele gegen die beiden Sieger der Abstiegs Spiele der oberen Liga. Die Gewinner dieser Barragespiele verbleiben in der oberen Liga resp. steigen in die obere Liga auf (siehe Finalspielplan im Programm).

Entscheidungsspiele um den Abstieg in die nächst tiefere Liga:

In den Ligen A bis C spielen die letzten vier Teams die Halbfinalspiele (z.B. 7. - 10. und 8. - 9.) Die Verlierer der Halbfinalspiele steigen ab. Die beiden Sieger spielen Barragespiele gegen die beiden Verlierer der Aufstiegs Spiele der unteren Liga. Die Sieger dieser Barragespiele verbleiben in der Liga resp. steigen in die obere Liga auf. Die Verlierer steigen in die nächst untere Liga ab resp. verbleiben in der unteren Liga (siehe Finalspielplan im Programm).

### 3.3. Finalrunde

In der zweiten Saisonhälfte (ab Januar 2012) spielen alle Teams die Finalrunde nach Round-Robin in 4 Ligen (A bis D). Basis ist die Rangierung nach der Vorrunde (Dezember 2011).

**Die 3 erstplatzierten Teams der Gruppe A nach der Vorrunde erhalten als Bonus für die Rückrunde folgende Startpunkte: Rang 1 = 3 Punkte, Rang 2 = 2 Punkte, Rang 3 = 1 Punkt.**

In allen Ligen gibt es danach Halbfinal- und Finalspiele um den Hallenmeister, resp. Entscheidungsspiele um den Auf- oder Abstieg in die nächste Liga. Alle Entscheidungsspiele finden in der Finalwoche statt. Dabei kommt der gleiche Modus wie bei den Entscheidungsspielen der Vorrunde zur Anwendung. Zusätzlich spielen die Gewinner der Halbfinalspiele in allen Ligen um den Hallenmeister ihrer Liga. In der Liga A spielen die Verlierer der Halbfinalspiele um den 3. Platz. Die Ränge 1 bis 3 der ICM Liga A sind preisberechtigt.

Die Schlussrangliste ist massgebend für den Start in die Saison 2012/13.

Ergeben sich Änderungen in der Anzahl Teams einer Gruppe (Aufstockung oder Reduktion) entscheidet der Spielleiter ICM über die Einteilung der Teams.

#### 4. Spielregeln

Alle Spiele der Round Robin gehen über 8 Ends. **Nach 1 Std. 55 Minuten muss der erste Stein des 8. Ends gespielt sein, sonst wird das Spiel nach dem 7. End abgebrochen. Die Spiele werden um 19.55 Uhr und 22.10 Uhr abgeläutet. Finalspiele werden nicht abgeläutet.**

- Für alle Spiele mit Ausnahme der Halbfinals und Finals gilt: Peels (Unentschieden) ist möglich. Kein Zusatzend.
- Alle Teams verpflichten sich pro Spiel **mindestens 6 Ends zu spielen. Nicht gespielte Ends bei aufgegebenen Spielen** werden dem Siegerteam des Spiels gutgeschrieben. Dies gilt nicht bei Spielen, die wegen dem Abläuten beendet werden müssen.
- Die Free-Guard-Regel (Schutzzone) wird angewendet.
- Alle Resultate sind unter Angabe der Punkte / Ends / Steine auf der Skoretafel einzutragen (verantwortlich: Skips). Bei Punktegleichstand am Ende der Vorrunde resp. am Schluss der ICM zählt für die Rangierung zuerst die direkte Begegnung, dann die Differenz Ends der direkten Begegnung, dann die Differenz Ends der Vor- resp. Rückrunde und dann die Differenz der Steine (entsprechend Reglement Swiss Curling).

Für Teams des Junioren-Zentrums (CJZ) ist nach 4 Ends 2 Minuten Coaching erlaubt.

#### 5. Spielpläne

Der Spielleiter ICM erstellt die Spielpläne.

#### 6. Verschobene Spiele

Im Wochenplan sind Rinks frei für Nachtragsspiele. Nachtragsspiele müssen entweder **innert zwei Wochen vor** dem verschobenen Spieltermin oder **innert zwei Wochen nach** dem verschobenen Spieltermin absolviert sein. Sollte ein Verschiebedatum durch Turniere oder Hallenvermietung besetzt sein, verlängert sich die Frist auf den nächstfolgenden Nachtragstermin. Das Team, welches innert dieses Zeitfensters nicht antreten kann, verliert durch forfait (0/0/0). Das andere Team erhält 2 Punkte / 4 Ends / 6 Steine. **Halbfinal- und Finalspiele können nicht verschoben werden.** In Ausnahmefällen ist mit dem Spielleiter ICM Rücksprache zu nehmen.

**Aus Gründen des Fairplays ist es nicht erlaubt, pro Vor- und Rückrunde mehr als ein Spiel forfait zu geben. Bei Missachtung dieser Regel wird das Team disqualifiziert, d.h. sämtliche Resultate dieses Teams werden gestrichen und das Team wird automatisch in die nächste tiefere Liga für die folgende Vor- oder Rückrunde zurückgestuft.**

**Die Spiele der beiden letzten Runden vor den Finalspielen dürfen nicht verschoben werden.**

#### 7. Teamzusammensetzung

Ein Team darf aus maximal 6 Stammspielern bestehen. Diese 6 Spieler dürfen nur in einem einzigen Team als Stammspieler gemeldet sein. Damit ein Team spielberechtigt ist, müssen **mindestens 2 Stammspieler** und ein Ersatzspieler auf dem Eis sein. Fällt ein Stammspieler aus gesundheitlichen oder anderen triftigen Gründen für längere Zeit aus (z.B. halbe Saison), obliegt es dem Spielleiter ICM eine annehmbare, dem Sport würdige Lösung zu suchen. **Jede Aenderung in einem Team während der Saison muss dem Spielleiter ICM bekanntgegeben werden.**

#### 8. Ersatzspieler

Es dürfen maximal zwei Ersatzspieler eingesetzt werden. Wird der Ersatzspieler eingesetzt, darf dieser nur die Nr. 1 spielen. Wird mit zwei Ersatzspielern gespielt, dürfen diese nur die Nr. 1 resp. die Nr. 2 spielen. Fällt der Stammskip aus, darf ein Ersatzspieler skipen, ohne jedoch die Nr. 4 zu spielen (also nur Nr.1 oder 2).

Für Finalspiele, Auf- und Abstiegs Spiele dürfen nur ErsatzspielerInnen aus der gleichen Liga oder einer tieferen Liga eingesetzt werden.

#### 9. Schlussbestimmung

Vorkommnisse, die mit diesem Reglement nicht übereinstimmen, werden vom Spielleiter ICM behandelt. **Sein Entscheid ist endgültig.**

Dieses Reglement gilt ab der Spielsaison 2011/12.

20.9.2011 Hallenspielkommission Curlinghalle AG, Biel - Spielleiter ICM: Roland Tock