

# Reglement Interclub-Meisterschaft (ICM)

## 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.

Alle an der ICM spielenden Spielerinnen und Spieler müssen in einem Team als Stammspieler gemeldet sein. Ganze Juniorenteams, welche aus Altersgründen aus dem CJZ Biel-Bienne austreten, sind in der erreichten Liga für ihren neuen Club spielberechtigt.

## 2. Organisation

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

## 3. Austragungsmodus

### 3.1. Grundsätzliches

In der Vor- und Finalrunde sind 8 Spiele je Team garantiert. In beiden Runden wird derselbe Modus mit Round Robin und Finalspielen angewandt: Die Teams spielen in den Ligen A, B, C usw. zu je 8 Teams. Die Aufteilung in die Ligen wird aufgrund der Rangliste der letzten vollständigen Runde (Round Robin und Finalrunde) vorgenommen. In die unterste Liga können bis 12 Teams eingeteilt werden.

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

### 3.2. Vorrunde / Finalrunde

In jeder Runde spielen die Teams einer Liga eine Round-Robin. In allen Ligen finden anschliessend Finalspiele um den Auf- oder Abstieg gemäss Anhang 1 statt. In der Vorrunde der Liga A werden ebenfalls Finalspiele zur Ausmarchung der Plätze 1 bis 4 durchgeführt.

Die drei ersten Teams der Liga A (nach den Finalspielen) erhalten als Bonus für die Finalrunde folgende Startpunkte: Rang 1 = 3 Punkte, Rang 2 = 2 Punkte und Rang 3 = 1 Punkt.

Am Ende der Finalrunde tragen die beiden Sieger der Halbfinalspiele einen Final um den Ligameister der Saison aus. Das siegreiche Team des Ligameister-Finals in der Liga A ist Bieler Hallenmeister der Saison. Die beiden Verlierer der Halbfinals spielen um Platz 3.

## 4. Spielregeln

Alle Spiele der Round Robin werden über 8 Ends gespielt. **Nach 1 Std. 45 Minuten muss der letzte Stein des 7. Ends gespielt sein, sonst wird das Spiel nach dem Schluss des gespielten Ends abgebrochen. Die Spiele werden um 19.45 Uhr und 22.00 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 dem Resultatsblatt am Anschlagbrett in der Halle 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 Coachingpause erlaubt. Neue Juniorenteams in der untersten Liga dürfen während des ganzen Spiels auf dem Eis durch eine Person des CJZ betreut werden. **Betreuer spielen nicht aktiv mit.**

## 5. Verschobene Spiele

Im Wochenplan sind Rinks frei für Nachtragsspiele. Nachtragsspiele müssen entweder **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. Weigert sich ein Team innerhalb dieses Zeitfensters anzutreten (**Meldung an Hallenspielleiter unbedingt erforderlich**), verliert es das Spiel durch forfait (0/0/0). Das andere Team erhält 2 Punkte / 4 Ends / 6 Steine. Einigen sich die Teams, ein verschobenes Spiel nicht auszutragen, erhalten beide Teams weder Punkte, Ends noch Steine (0/0/0). **Halbfinal- und Finalsspiele können nicht verschoben werden.**

Für das Verschiebungsprozedere sind die publizierten Hinweise des Hallenspielleiters ICM (Anhang 2) zu befolgen. Verschobene Spiele müssen grundsätzlich vom Hallenspielleiter ICM abgesegnet werden.

Aus Gründen des Fairplays ist es nicht erlaubt, pro Vor- und Finalrunde 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 letzten Runde vor den Finalspielen dürfen nicht verschoben werden.

## 6. Teamzusammensetzung

Ein Team darf aus maximal 7 Stammspielern bestehen. 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 Hallenspielleiter ICM eine annehmbare, dem Sport würdige Lösung zu suchen. **Jede Aenderung in einem Team während der Saison muss dem Hallenspielleiter ICM bekanntgegeben werden.**

## 7. Ersatzspieler

Nur Stammspieler eines für die ICM eingeschriebenen Teams dürfen in der Round Robin als Ersatzspieler in einem anderen Team eingesetzt werden.

Es dürfen **maximal zwei Ersatzspieler** eingesetzt werden. Wird ein 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. Dabei darf **höchstens 1 Ersatzspieler aus einer höheren Liga** stammen. Fällt der Stammskip aus, darf ein Ersatzspieler skippen, ohne jedoch die Nr. 4 zu spielen (also nur Nr.1 oder 2).

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

## 8. Schlussbestimmung

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

In diesem Text wird der Einfachheit halber nur die männliche Form verwendet. Die weibliche Form ist selbstverständlich immer miteingeschlossen.

Dieses Reglement gilt ab der Spielsaison 2018/19.

im September 2018 / Update: Dezember 2018

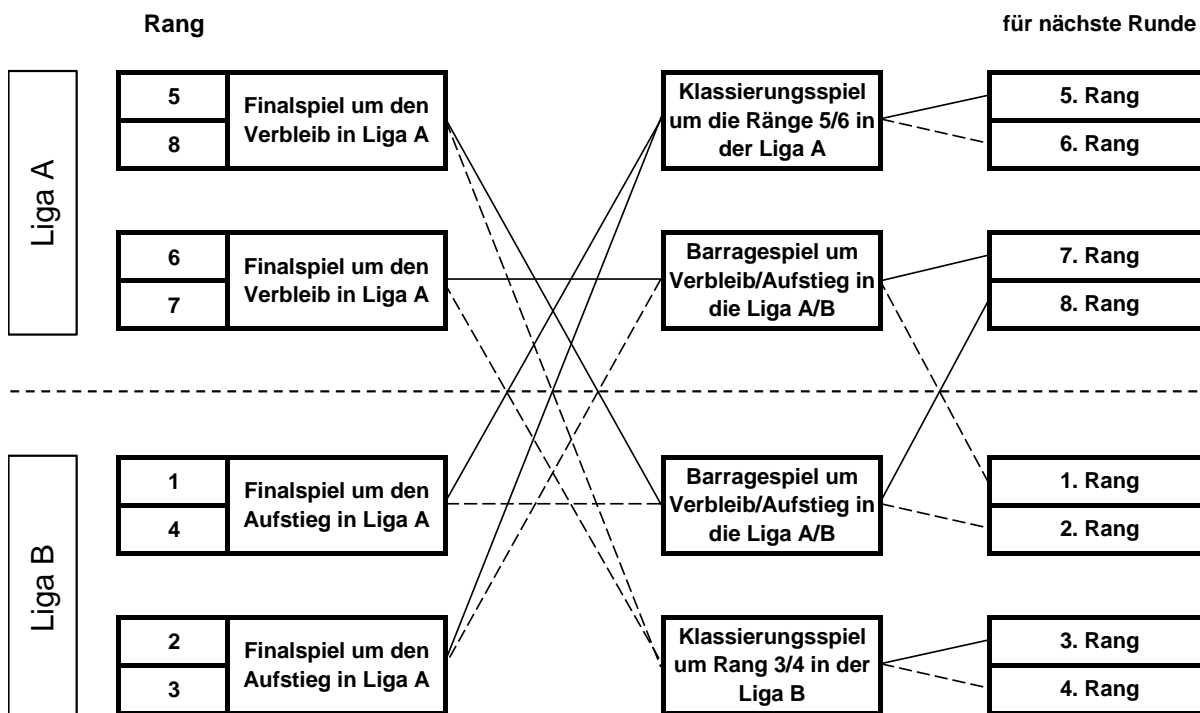
Spielkommission Curlinghalle AG, Biel - Hallenspielleiter ICM: Roland Tock

# Reglement Interclub-Meisterschaft (ICM) – Anhang 1

## ICM Modus Liga A - D (8 Teams)

Teams	Round Robin	HF	Finals	Anzahl Spiele	Entscheid
Team 1	7 RR-Spiele	1 - 4	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten
Team 2	7 RR-Spiele	2 - 3	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten
Team 3	7 RR-Spiele	3 - 2	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten
Team 4	7 RR-Spiele	4 - 1	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten
Team 5	7 RR-Spiele	5 - 8	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten
Team 6	7 RR-Spiele	6 - 7	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten
Team 7	7 RR-Spiele	7 - 6	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten
Team 8	7 RR-Spiele	8 - 5	F oder Barrage	9	Aufstieg oder Verbleib gemäss Schema unten

## Finalspiele



## Reglement Interclub-Meisterschaft (ICM) – Anhang 1

### ICM Modus Liga E (max. 12 Teams)

Teams	Round Robin	HF *)	Finals *)	Anzahl Spiele	Ränge
Team 1	8 RR-Spiele mit "bye's"	HF	F oder Barrage	10	1, 2, 3 oder 4
Team 2	8 RR-Spiele mit "bye's"	HF	F oder Barrage	10	1, 2, 3 oder 4
Team 3	8 RR-Spiele mit "bye's"	HF	F oder Barrage	10	1, 2, 3 oder 4
Team 4	8 RR-Spiele mit "bye's"	HF	F oder Barrage	10	1, 2, 3 oder 4
Team 5	8 RR-Spiele mit "bye's"	Klassierungsspiel 5 - 6		9	Sieger: Rang 5 + 1 Punkt für nächste Runde
Team 6	8 RR-Spiele mit "bye's"			9	Verlierer: Rang 6
Team 7	8 RR-Spiele mit "bye's"	Klassierungsspiel 7 - 8		9	Sieger: Rang 7 + 1 Punkt für nächste Runde
Team 8	8 RR-Spiele mit "bye's"			9	Verlierer: Rang 8
Team 9	8 RR-Spiele mit "bye's"	Klassierungsspiel 9 - 10		9	Sieger: Rang 9 + 1 Punkt für nächste Runde
Team 10	8 RR-Spiele mit "bye's"			9	Verlierer: Rang 10
Team 11	8 RR-Spiele mit "bye's"	kein Spiel bei ungerader Anzahl Teams (ansonsten Klassierungsspiel)		8	11
Team bye					

\*) Modus der Finalsple wie in den Ligen A - D

## Reglement Interclub-Meisterschaft (ICM) – Anhang 2

### Hinweise zur Verschiebung von ICM-Spielen

Bei einem vorgegebenen Spielplan kann es immer mal vorkommen, dass ein Spieldatum für ein Team völlig ungeeignet ist. Das ist normal. Dennoch möchte ich darauf hinweisen, dass auch zu dritt oder mit einer Ersatzspielerin oder einem Ersatzspieler gespielt werden kann.

Bei einer Spielverschiebung lassen wir uns vom **Spirit of Curling** leiten, damit eine notwendige Spielverschiebung nicht zu Spannungen und Schuldzuweisungen und schlussendlich für alle Beteiligten zu unerfreulichen Situationen führt. Dazu erlaube ich mir einige Hinweise.

Wenn wir gezwungen sind, ein Spiel zu verschieben, melden wir dies möglichst umgehend dem Spielleiter ICM (E-Mail mit Spielnummer) und dem Skip unseres gegnerischen Teams.

Ein Spiel könnte ja vielleicht sogar vorverschoben werden.

- Unser Gegner nimmt diese Spielverschiebung zur Kenntnis und macht uns seinerseits innert Wochenfrist seit der Spielverschiebung zwei, besser drei Vorschläge für ein neues Spieldatum. Natürlich hat er dabei auch darauf geachtet, dass für diese neuen Spieldaten freie Rinks zur Verfügung stehen und diese Daten für uns auch wirklich echte Alternativen sind. Der Spielleiter ICM wird ebenfalls per E-Mail informiert.
- Wir sprechen diese Daten mit unserem Team ab und machen innerhalb von zwei Tagen eine E-Mail-Rückmeldung mit dem gewünschten Spieldatum an das gegnerische Team und den Spielleiter ICM. Damit sollte ein Spiel innert 2 Wochen – wie es unser Reglement vorsieht – nachgeholt werden können.
- Können wir uns nicht einigen, müssen wir wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und ein Spiel forfait geben. Das ist zwar schade, kommt ja nur äusserst selten vor und ist auch kein Weltuntergang!
- Freie Rinks können in der Rubrik «**Online-Rinkreservation**» auf der Website der Curlinghalle gefunden werden. Diese Angaben sind immer aktualisiert.
- Tauchen Unklarheiten auf, bin ich gerne bereit die Teams zu unterstützen. In der Regel einigen sich die Skips aber selber für ein Verschiebedatum. Mit ein bisschen Wille und Entgegenkommen ist meist immer eine zeitgerechte Lösung zu finden.