

# Reglement Lysscup

---

## 1 Teilnahme

### 1.1 Anmeldung / Mutationen

Anmeldeschluss für den Lysscup ist jeweils der 31. August. Die Anmeldung erfolgt über das entsprechende Formular auf der Website von Curling Lyss ([www.curlinglyss.ch](http://www.curlinglyss.ch)). Jede Änderung in einem Team muss der Spielleitung via Online-Formular bekanntgegeben werden.

### 1.2 Teams

Gespielt wird in den Kategorien «Teams» und «Mixed Doubles». Teilnahme- und spielberechtigt am Lysscup sind Aktivmitglieder von Curling Lyss (Aktivmitglieder der Vereine CC Lyss-City, CC Lyss-Seeland und Juniorenzentrum). Jeder Spieler darf nur in einem Team und nur einmal pro Kategorie gemeldet sein. Maximal 5 Spieler eines Teams (Mixed Doubles: maximal 2 Spieler) sind preisberechtigt.

Die Teams haben wenn immer möglich vollzählig mit 4 Stammspielern (bei der Anmeldung gemeldete Spieler) anzutreten. Ein Spiel muss mit mindestens 3 Spielern begonnen werden.

#### 1.2.1 Ersatzspieler

Spielt ein Spieler für ein Team, in welchem er nicht angemeldet ist, muss dieser im Frontend spielen. Es darf keine Skipfunktion übernommen werden. Als Ersatzspieler dürfen nur gemeldete Lysscup-Spieler eingesetzt werden.

### 1.3 Nenngeld

Das Nenngeld pro eingesetzten Spieler beträgt CHF 60.00 (Junioren sowie pro Mixed Doubles Team CHF 30.00) und ist bis am 30. November der laufenden Saison einzuzahlen. Die Teamverantwortlichen erhalten nach der Anmeldung die Kontoverbindungen per E-Mail.

Sobald ein Spieler ein Lysscupspiel bestreitet, ist der ganze Nenngeldbetrag geschuldet. Das Nenngeld berechtigt zur Teilnahme am Schlussabend. Für Teilnehmende, die nicht alle Spiele bestreiten oder am Schlussabend nicht teilnehmen, erfolgt keine Rückerstattung.

## 2 Austragungsmodus

### 2.1 Gruppeneinteilung

Der Lysscup wird grundsätzlich in zwei Gruppen wie folgt gespielt:

- Gruppe 1 mit 10 Teams
- Gruppe 2 mit 10 Teams

Als Grundlage für die Einteilung dienen die letztjährigen Schlussranglisten. Verzichtet ein bisheriges Team der Gruppe 1 oder Gruppe 2 auf die erneute Teilnahme oder ergeben sich Änderungen in der Anzahl Teams einer Liga (Aufstockung oder Reduktion) entscheidet der Vorstand von Curling Lyss über die Einteilung der Teams.

## **2.2 Spielmodus**

In jeder Gruppe wird eine einfache Round Robin Runde gespielt. Die Klassierung innerhalb der Gruppen erfolgt nach Punkt / End / Stein. (Gewonnene Spiele = 2 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Verlorenes Spiel = 0 Punkte) Bei Gleichstand entscheidet(n) die direkte(n) Begegnung(en). Ist aufgrund der direkten Begegnungen eine Klassierung nicht möglich, entscheidet das Los.

### **2.2.1 Gruppe 1 (10 Teams)**

Gespielt wird eine volle Round Robin während der Saison, anschliessend erfolgt eine Finalrunde. Hierbei spielen die Teams auf Rang 1 und 2 in einem geschlossenen Final um die Lysscups-Felma-Trophy. Die Ränge 3-10 spielen die Finalrunde gemäss System Schenkel. Die Schlussränge 9 und 10 steigen in die Gruppe 2 ab.

### **2.2.2 Gruppe 2 (10 Teams)**

Gespielt wird eine volle Round Robin während der Saison, anschliessend erfolgen zwei Finalrunden. Die Finalrunden erfolgen gemäss System Schenkel. Die Ränge 1 und 2 steigen in die Gruppe 1 auf.

### **2.2.3 Mixed Doubles**

Die Mixed Doubles Meisterschaft wird an einem rotierenden Wochentag gespielt. So können Terminkonflikte für Spieler, welche auch in der Kategorie «Teams» teilnehmen, vermieden werden.

Gespielt wird eine einfache Round Robin in einer Gruppe mit 7 Teams. Anschliessend scheidet das Team auf Rang 7 aus. In der geschlossenen Finalrunde spielen Teams 1 gegen 2, 3 gegen 4 und 5 gegen 6.

## **3 Spielplan**

Alle Spiele müssen grundsätzlich am festgesetzten Termin gemäss Spielplan ausgetragen werden. Spielverschiebungen sind möglichst zu vermeiden. Fixe Spielzeitwünsche können nicht explizit angebracht werden. Allfällige Wünsche (Spieltag/Spielzeit) können bei der Anmeldung bekanntgegeben werden. Die Spielleitung kann jedoch keine Terminwünsche garantieren.

### **3.1 Spielverschiebungen**

Ist eine Spielverschiebung unumgänglich, kann im gegenseitigen Einverständnis der beteiligten Teams ein Spiel vorgeholt oder verschoben werden. Dabei macht das nicht verschiebende Team dem verschiebenden Team schnellstmöglich zwei Terminvorschläge.

Einer dieser Terminvorschläge muss vom verschiebenden Team akzeptiert werden, ansonsten verliert es dieses das Spiel forfait.

Allfällige Spielverschiebungen müssen der Spielleitung via Formular auf der Webseite mitgeteilt werden. Der gewünschte Ersatztermin gilt erst dann als bestätigt, wenn die entsprechende Rückmeldung von der Lysscup-Spielleitung an die Skip's der beiden Teams erfolgt ist.

Ein Spielverzicht ist nicht zulässig. Tritt ein Team zu einem Spiel gemäss Spielplan nicht an (15 Minuten nach Spielbeginn), so wird das Spiel für dieses forfait gewertet. Das Nachholen des Spieles (nachträgliche Spielverschiebung) ist nicht möglich.

Alle verschobenen Spiele müssen bis spätestens am Donnerstag vor dem Schlusstag gespielt sein. Änderungen dieser Frist werden durch den Spielleiter an die entsprechenden Teams kommuniziert. Zu diesem Termin nicht ausgetragene Spiele werden forfait gewertet. Dabei wird jenes Team zum Verlierer, welches die Verschiebung des ursprünglichen Termins gemäss Spielplan beantragt hat.

## **4 Spielorganisation**

Es gelten die „Spiel- und Wettkampfregele“ von SWISSCURLING. Änderungen derselben sind im vorliegenden Reglement festgehalten.

### **4.1 Länge der Spiele**

Alle Spiele mit Ausnahme des Finalspiels von Gruppe 1 gehen über 8 Ends ohne Zusatzend. Gibt es im Finalspiel auch nach dem Zusatzend keinen Sieger, so gewinnt dasjenige Team die Begegnung, welches im Zusatzend nicht den letzten Stein hatte. Ein vorzeitiger Spielabbruch ist möglich. Alle anderen Round Robin & Finalspielen ist ein vorzeitiger Spielabbruch ist nicht gestattet.

### **4.2 Spielzeit**

Es gelten grundsätzlich die Spielzeiten von 18:00-20:00 Uhr und 20:15-22:15 Uhr.

#### **4.2.1 Spieldauer**

Die Spiele werden nach 1:45 Minuten abgeläutet. Ein End darf begonnen werden, wenn der letzte Stein des vorhergehenden Ends vor dem Abläuten gespielt wurde. Ein Stein gilt als gespielt, wenn er die näher gelegene Tee-Line überquert hat. Die Teams werden angehalten zügig zu spielen.

#### **4.2.2 Spieluhr**

Bei allen Spielen muss die Spieluhr benutzt werden. Die Skips sind verantwortlich, dass die Spieluhr pünktlich um 18:00 Uhr oder um 20:15 Uhr gestartet wird. Massgebend für die Zeit ist die Hallenuhr.

Fällt die Spieluhr aus, darf ein End nur begonnen werden, sofern der letzte Stein des vorhergehenden Ends vor 18:45 Uhr resp. 22:00 Uhr gespielt wurde.

#### **4.3 Forfait**

Der Gewinner erhält 2 Punkte, 4 End, 6 Steine, der Verlierer 0 Punkte, 0 End, 0 Steine.

#### **4.4 Resultatmeldung**

Das siegreiche Team meldet das Resultat mit dem vorgesehenen Formular auf der Webseite von Curling Lyss. Jeder Skip ist selbst verantwortlich die Resultate auf der Webseite zu kontrollieren und allfällige Korrekturmeldungen per E-Mail an die Spielleitung zu senden.

### **5 Schlussbestimmungen**

Es wird erwartet, dass die Spiele im Sinne des „Spirit of Curling“ ausgetragen werden.

Die Spielleitung entscheidet endgültig und ohne Rekursmöglichkeit über allfällige Differenzen und Angelegenheiten, welche in diesem Reglement nicht ausdrücklich geregelt sind.

Änderungen im Reglement werden durch den Vorstand von Curling Lyss beschlossen. Dieser ist ebenfalls für die Vergabe der Spielleitung zuständig.

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

Dieses Reglement gilt für die Spielsaison 2020/21

Letzte Aktualisierung: 15. Oktober 2020

#### **Vorstand Curling Lyss**