

## Reglement

Hauptsponsor: Aargauische Kantonalbank

AM-OK: Mike Laub, Daniel Gubler, Ivo Colombo

Spielleitung: Ivo Colombo mail@icolo.ch 079 390 49 71

Wir wünschen allen Teams eine erlebnis- und erfolgreiche Saison und «Guet Stei»!

**Nenngeld:** Das Nenngeld beträgt CHF 320.- pro Team und wird ausschliesslich für den AM Schlussabend verwendet. Das Nenngeld wird zu Beginn der Meisterschaft teamweise per Einzahlungsschein einkassiert. Ersatzspieler bezahlen ein Nenngeld von CHF 80.- sofern sie an der AM Night teilnehmen möchten.

Es gelten die Regeln von SwissCurling für Breitensport, d.h. mit Free Guard Zone-Regel, jedoch ohne No-Tick-Regel.

**Spielplan und Spielverschiebungen:** Spielverschiebungen sind ausgeschlossen. Bei Abwesenheiten müssen Ersatzspieler aus der Liste oder aus dem übrigen Klubbestand eingesetzt werden. Bitte bei Abwesenheiten frühzeitig ein Ersatzteam organisieren. Falls ein Team nicht zu einer Partie antritt, verliert es die Partie forfait (siehe unten). Forfait-Resultate bitte umgehend der Spielleitung melden.

**Teams / Ersatzspieler:** Die Teams setzen sich aus maximal 6 Aktivmitgliedern des CC Aarau zusammen. Bei Bedarf können neue Spieler im Verlauf der Saison nachgemeldet werden. Spieler, die in einem Team der AM gemeldet sind, dürfen nicht in einem anderen Team eingesetzt werden. Spieler, die sich als Ersatzspieler gemeldet haben oder Spieler, die gelegentlich als Ersatz einspringen, können in verschiedenen Teams eingesetzt werden.

**Verspätung:** Tritt ein Team später als 15 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn oder gar nicht zum Spiel an, werden dem anwesenden Gegenteam 2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine gutgeschrieben. Das verspätete Team erhält keine Punkte, Ends und Steine.

Das **Recht auf den Hammer im ersten End** wird in der Vorrunde immer getosst. In der Rückrunde erhält das Team mit der höheren Vorrunden-Rangierung das Recht auf den Hammer im ersten End. Bei unterschiedlicher Liga-Zugehörigkeit in der Vorrunde wird auch in der Rückrunde getosst.

**Die Spieldauer ist begrenzt.** Nach 105 Minuten wird abgeläutet. Der letzte Stein des 7. Ends muss die T-Line passiert haben, damit das 8. End gespielt werden kann.

**Spielaufgabe:** Da in den Gruppenspielen auch die geschriebenen Ends und Steine entscheidend sein können, soll die Spielzeit grundsätzlich für so viele Ends wie (zeitlich) möglich genutzt werden. Bei sehr klarem Spielstand dürfen sich die Skips nach mindestens 5 Ends auf einen vorzeitigen Abschluss des Spiels einigen.

**Forfait:** Muss ein Team für eine Partie forfait geben, erhält das gegnerische Team 2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine. Das Team, das forfait geben muss, erhält keine Punkte, Ends und Steine.

**Meldung der Resultate an die Spielleitung:** Falls die Spielleitung während einer Runde/eines Spiels nicht vor Ort ist, liegt es in der Verantwortung der siegreichen Mannschaft, das Resultat mit Punkten/Ends/Steinen per Mail an die Spielleitung zu melden.