

## Bald geht's los!

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

Hauptsponsor: Aargauische Kantonalbank

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

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

**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.

## Spielmodus

**Gruppen:** **Aare Liga:** 2 Gruppen mit je 7 Teams (Vorrunde) bzw. 8 Teams (Rückrunde)

**Challenge Liga:** 1 Gruppe mit 9 Teams (Vorrunde) bzw. 7 Teams (Rückrunde)

**Spielmodus:** In den drei Gruppen werden eine Vorrunde und eine Rückrunde nach dem System Round Robin (jeder gegen jeden) gespielt. **Nach der Vorrunde steigen die vier bestrangierten Teams der Challenge Liga in die Aare Liga auf.** Die letztstrangierten Teams der Gruppen 1 und 2 der Aare Liga steigen in die Challenge Liga ab. Die Rückrunde wird ebenfalls in den drei Gruppen gespielt. Die beiden Gruppen der Aare-Liga werden nach der Vorrunde neu zusammengestellt.

Nach der Rückrunde werden in allen drei Gruppen Playoffs gespielt. Für die **Playoffs in der Aare Liga** qualifizieren sich die Ränge 1-3 der beiden Gruppen. Die beiden Gruppensieger sind direkt für die Halbfinals qualifiziert. Die Ränge 2 und 3 der beiden Gruppen spielen einen Viertelfinal (2. Gruppe 1 vs. 3. Gruppe 2 / 2. Gruppe 2 vs. 3. Gruppe 1). Die Sieger der Viertelfinals spielen den Halbfinal gegen die beiden direktqualifizierten Teams. Die Sieger der Halbfinals spielen das Finalspiel um den Titel des Aarauer Meisters. Die Verlierer der Halbfinals spielen um die Ränge 3 und 4.

Die **Playoffs der Challenge Liga** werden mit 4 Teams gespielt. In den Halbfinals spielen die Ränge 1 gegen 4 und 2 gegen 3. Die Sieger spielen um den Titel des Challenge-Siegers. Die Verlierer um die Ränge 3 und 4.

**Auf-/Abstieg am Saisonende:** Wir möchten auf die Saison 2025/2026 hin eine Aufteilung auf 3 Ligen einführen. Der detaillierte Auf-/Abstiegsmodus wird beim Start zur Rückrunde festgelegt und kommuniziert.

**Wertung in den Gruppenspielen:** Das siegreiche Team erhält 2 Punkte. Ist die Partie bei Spielschluss unentschieden, erhalten beide Teams je einen Punkt.

**Rangierung in der Round Robin:** Punkte / direkte Begegnung(en) / Steindifferenz der direkten Begegnung(en) / Steindifferenz aller Spiele / Ends / Steine.

## Spielregeln

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 grundsätzlich nicht möglich. 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 gleicher Rangierung beider Teams (gleicher Rang in unterschiedlichen Gruppen) oder 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.

**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.