

# CC BURGDORF REGLEMENT CLUBMEISTERSCHAFT 2020/2021



## Teilnehmer

An der Clubmeisterschaft sind nur aktive Clubmitglieder, Juniorinnen und Junioren zugelassen. Die Spieler müssen bei der Teamanmeldung auf der **Teamliste** aufgeführt und der Mitgliederbeitrag bezahlt sein.

## Anzahl Spieler

Ein Team muss das Spiel mit mindestens 3 Spielern beginnen und zu Ende spielen, wobei die beiden ersten Spieler je 3 Steine spielen. Vom gemeldeten Team müssen mindestens 2 Spieler spielen.

## Ersatzspieler

Pro Team dürfen maximal 2 Ersatzspieler eingesetzt werden.

Als Ersatzspieler gelten:

- Spieler (aktive Clubmitglieder) welche auf der **Ersatzliste** aufgeführt sind und keinem Team angehören. Sie dürfen die Position des Skips / Vizeskips einnehmen aber nicht die letzten beiden Steine spielen.
- Spieler (aktive Clubmitglieder) welche beim auszuhelfenden Team als Alternate gemeldet sind. Sie dürfen die Position des Skips / Vizeskips einnehmen aber nicht die letzten beiden Steine spielen.
- Spieler (aktive Clubmitglieder) welche fest einem anderen Team angehören. Es darf nur ein solcher Spieler eingesetzt werden. Er spielt die ersten 2 (3) Steine und darf nicht als Skip / Vizeskip eingesetzt werden.

## Einsatzzeiten

Ein Spieler darf pro Spieltag maximal 2 Spiele (Club-Wettbewerb übergreifend) bestreiten.

## Spielmodus

Die Clubmeisterschaft wird in 3 Runden (Vorrunde, Zwischenrunde und Finalrunde) à je 3 Gruppen gespielt. Jede Gruppe spielt in sich eine Round Robin Runde. Nach jeder Runde wird eine Rangliste pro Gruppe erstellt und die Teams, gemäss Rangierung, in die nächste Runde eingeteilt.

### Spielplan Saison 2020 / 21

#### Vorrunde Variante 1

Aus einer Gruppe werden sämtliche Teams in die 3 Topfe ausgelost. Das 1., 4., 7. usw. gezogene Team in Topf 1, das 2., 5., 8. usw. gezogene Team in Topf 2, das 3., 6., 9. usw. gezogene Team in Topf 3

#### Vorrunde Variante 2

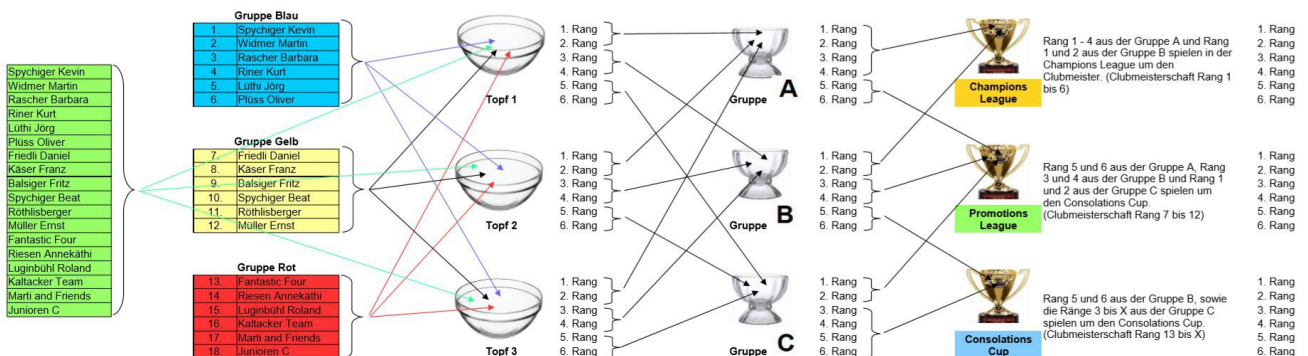
Rangliste Saison 2019/20  
Je 2 Teams aus jeder Gruppe werden auf die 3 Topfe aufgeteilt; das 1. + 4. gezogene Team in Topf 1, das 2. und 5. gezogene Team in Topf 2, das 3. und 6. gezogene Team in Topf 3.

#### Zwischenrunde

Die beiden ersten Teams aus jedem Topf kommen in die Gruppe A, die 3. + 4. platzierten Teams aus jedem Topf in die Gruppe B, alle restlichen Teams in die Gruppe C.

#### Finalrunde

Der Sieger der Champions League ist zugleich Gewinner der Clubmeisterschaft, die restlichen Teams werden auf den Rängen 2 – 6 platziert.  
Die Klassierungen im Promotions Cup werden in der Rangliste der Clubmeisterschaft auf den Rängen 7 – 12 geführt.  
Die Klassierungen im Consolations Cup werden in der Rangliste der Clubmeisterschaft auf den Rängen 13 – X geführt.



## Spielregeln

Wird nicht ausdrücklich darauf hingewiesen wird nach den Regeln des schweizerischen Curlingverbandes **SWISSCURLING Spielreglement** gespielt.

## Spielzeiten

Gespielt wird von Montag bis Donnerstag, die Spielzeiten sind dem **Spielplan nach Teams** zu entnehmen.

## Länge der Spiele

Sämtliche Spiele gehen über 8 Ends; nach 90 Minuten muss der letzte Stein des 6. Ends die nähere T-Line überquert haben, damit die restlichen 2 Ends noch gespielt werden können. Ansonsten darf nur noch das nächste End gespielt werden.

Es müssen mindestens 5 Ends gespielt werden.

## Time Outs

Beim Spielen mit Juniorenteams, welche von einem Coach betreut werden, haben diese nach 4 Ends ein Time Out von 3 Minuten zu Gute. Zusätzlich kann das Team (nur die Spieler auf dem Eis) ein einminütiges Time Out während des Spiels verlangen. Die Time Outs müssen in der Halle (nicht im Clublokal) durchgeführt werden. Diese Zeiten, im Maximum 4 Minuten, werden der Spiel-Endzeit von 90 Minuten gutgeschrieben.

## Zu spätes Antreten

Ist ein Team nicht rechtzeitig zu Spielbeginn (massgebend ist die Wand-Uhr in der Curlinghalle) mit mindestens 3 Spielern zur Spielaufnahme (Beginn des Spiels mit Abgabe des 1. Steines) bereit, verliert das schuldige Team das 1. End mit 0 : 2 Steinen. Sobald das schuldige Team zur Spielaufnahme bereit ist, beginnt das nicht schuldige Team mit dem Spiel des 1. Steines im 2. End. Kann auch das 2. End, 15 Minuten nach offiziellem Spielbeginn, nicht begonnen werden erhält das unschuldige Team 1 End und 1 Stein gutgeschrieben (neuer Spielstand 0 : 3 Steine, 0 : 2 Ends). Kann das Spiel bis maximal 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht begonnen werden, wird das Spiel forfait zu Gunsten des nicht schuldigen Teams gewertet.

## Forfait

Forfaits werden folgendermassen gewertet:

- Das unschuldige Team erhält: 3 Punkte, 4 Ends, 6 Steine
- Das schuldige Team erhält: 0 Punkte, 0 Ends, 0 Steine

## Spielwertung

Nach jedem Spiel wird ein Sieger erkoren. Steht ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden, wird ein Zusatzend gespielt. Gibt es auch nach dem Zusatzend keinen Sieger (Nullierend) gewinnt das Team das Spiel, welches das Zusatzend beginnen musste und nicht den letzten Stein hatte.

## Punktewertung

- Das Siegerteam erhält: 3 Punkte
- Das Verlierer Team erhält: 0 Punkte
- Steht ein Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden, erhält
  - das Sieger Team des Zusatzends: 2 Punkte
  - das Verlierer Team des Zusatzends: 1 Punkt

## Rangierung

Für die Rangierung in den einzelnen Gruppen entscheidet:

- a: Gesamtzahl der erreichten Punkte.
- b: Direktbegegnung.
- c: Falls 3 oder mehrere Teams punktgleich sind, werden die Teams anhand ihrer Begegnungen untereinander klassiert. Sollte dieses Vorgehen nur für einige Teams, aber nicht für alle, eine Klassierung zulassen, so zählen wiederum die Direktbegegnungen unter den verbleibenden Teams, um deren Klassierung untereinander festzulegen.

- d Bei Teams, für welche eine Klassierung nach (c) nicht möglich ist, entscheidet:
- d1: Anzahl der erreichten Punkte innerhalb der beteiligten Teams.
  - d2: Anzahl der erreichten Ends innerhalb der beteiligten Teams.
  - d3: Anzahl der erreichten Steine innerhalb der beteiligten Teams.
  - d4: Anzahl der erreichten Ends der gesamten Gruppe.
  - d5: Anzahl der erreichten Steine der gesamten Gruppe.
- e: das Los.

### Clubmeister

Der Sieger der Champions League ist Clubmeister.

### Resultatmeldungen

Die Resultatmeldung erfolgt entweder per:

Natel / SMS an: 079 456 65 21

e-mail an: [techn.leiter@ccburgdorf.ch](mailto:techn.leiter@ccburgdorf.ch)

Das Schlussresultat ist durch das Siegerteam dem [technischen Leiter](#), spätestens 24 Stunden nach Spielschluss, wie folgt mitzuteilen:

Spielpaarung, Resultat, Punkte, Ends und Steine beider Teams.

Zum Beispiel: Spiel Muster - Huber: Resultat: 8 : 4, Team Muster = 3 Punkte, 5 Ends, 8 Steine, Team Huber = 0 Punkte, 3 Ends, 4 Steine.

Resultatmeldung nach Zusatzend:

Musste ein Spiel nach Zusatzend entschieden werden, ist die Resultatmeldung durch das Siegerteam wie folgt mitzuteilen:

Spiel Muster - Huber: Resultat: 7 : 7 Team Muster Sieger nach Zusatzend = 2 Punkte, 4 Ends, 7 Steine, / Team Huber = 1 Punkte, 4 Ends, 7 Steine.(das End und die Steine des Zusatzends werden nicht in die Wertung aufgenommen).

### Spiel-Verschiebungen

Spiele sollten nur im Notfall verschoben und spätestens bis zum Ende der jeweiligen Runde (Vorrunde bis 19.11.2020, Zwischenrunde bis 28.01.2021, Finalrunde bis 18.03.2021) an freien Spielzeiten oder am Wochenende nachgeholt werden. Freie Spielzeiten sind auf dem [Rinkbelegungsplan](#) auf unserer Homepage <http://www.ccburgdorf.ch> ersichtlich. Der Skip welcher ein Spiel verschieben will, hat dem Gegenskip und dem Spielleiter mindestens 2 Tage (48 h) vor Spielbeginn die Verschiebung mitzuteilen. Er ist auch verantwortlich, dass er dem Gegenskip mindestens 3 neue Spielzeiten vorschlägt um das verschobene Spiel nachzutragen. Ist das Gegenteam nicht bereit an einem der vorgeschlagenen Termine zu spielen, hat es dem schuldigen Team ebenfalls mindestens 3 neue Termine vorzuschlagen. Kann ein neuer Termin vereinbart werden, teilt er diesen dem [technischen Leiter](#) mit, damit er das neue Datum im [Spielplan nach Teams](#) sowie im [Rinkbelegungsplan](#) mutieren kann. Falls kein neuer Termin vereinbart werden kann, entscheidet der [technischen Leiter](#) wann das Spiel nachgeholt oder forfait zu Gunsten des unschuldigen Teams gewertet wird.

### Training (noch nicht definiert)

Für Trainings sind folgende Zeiten vor reserviert:

- |              |               |   |               |
|--------------|---------------|---|---------------|
| ◆ Montag     | 18.30 - 20.00 | 1 Rink Juniorinnen C                            | X. Y.         |
| ◆ Dienstag   | 18.30 - 20.00 | 1 Rink Junioren C                               | B. Stämpfli   |
| ◆ Mittwoch   | 16.30 – 18.00 | 2 Rinks Jerry Rockers                           | X. Y.         |
| ◆ Mittwoch   | 09.30 - 11.30 | 2 Rinks Veteranen                               | F. Käser      |
| ◆ Mittwoch   | 16.30 - 18.00 | 2 Rinks Schulsport / Kadetten, Burgdorf         | S. Stauffiger |
| ◆ Donnerstag |               | 16.30 - 18.00                                   | 2 Rinks Mixed |
|              |               | Doubles Meisterschaft                           | B. Spychiger  |
| ◆ Sonntag    | 09.30 - 11.30 | 2 Rinks allgemeines Training für Clubmitglieder | M. Widmer 51  |

Freie Trainingstermine können im „Rinkbelegungsplan“ auf unserer Homepage eingesehen werden. Die Buchungen (im Maximum 3 Wochen zum Voraus) müssen zwingend über den Spielleiter erfolgen, damit dieser das Eis und den Zugang zur Curlinghalle bei der REZE anmelden und reservieren kann. Sie sind erst rechtsgültig, wenn sie auf dem „Rinkbelegungsplan“ eingetragen sind.

Der Präsident

Burgdorf im Mai 2020  
Der Spielleiter

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'F. Sp...', with a long horizontal stroke extending to the right.