



# CC BURGDORF CUP REGLEMENT

## Spielmodus

Cup-System, Sieger kommt eine Runde weiter, Verlierer scheidet aus

## Spielregeln

In erster Linie wird nach den Regeln und der Bewertung des Skin Curling gespielt, gemäss spezial Reglement. Wird in diesem Reglement nicht ausdrücklich darauf hingewiesen gelten die Regeln des schweizerischen Curlingverbandes [http://www.curling.ch/home/page.aspx?page\\_id=2476](http://www.curling.ch/home/page.aspx?page_id=2476)

## Rangierung

Die Rangierung und Ernennung des Cup Siegers richtet sich nach folgenden Kriterien

1. Rang: Sieger der Direktbegegnung im Cupfinal
2. Rang: Verlierer der Direktbegegnung im Cupfinal
3. Rang: Sieger der Direktbegegnung im Kleinen Final
4. Rang: Verlierer der Direktbegegnung im Kleinen Final
5. – 7. Rang: Verlierer der Direktbegegnungen im 1/4 Final (alle werden im 5. Rang klassiert)
8. – 15. Rang: Verlierer der Direktbegegnungen im 1/8 Final (alle werden im 9. Rang klassiert)
16. - ? Rang: Verlierer der Direktbegegnungen im 1/16 Final (alle werden im 17. Rang klassiert)

## Forfait

Das unschuldige Team gewinnt das Spiel und ist eine Runde weiter

## Teilnahme

An der Cupmeisterschaft dürfen nur aktive Clubmitglieder, Juniorinnen und Junioren teilnehmen. Die Teilnahme ist mit der Bezahlung des Clubbeitrages abgegolten

## Anzahl Spieler

Ein Team muss mit mindestens 3 Spielern beginnen und zu Ende spielen, wobei die beiden ersten Spieler je 3 Steine spielen

## Ersatzspieler

Pro Team dürfen maximal 2 Ersatzspieler eingesetzt werden

Als Ersatzspieler gelten

- a) Spieler (aktive Clubmitglieder) welche keinem Team angehören. Sie dürfen die Position des Skips / Vizeskips einnehmen aber nicht die 2 letzten Steine spielen
- b) Spieler welche fest einem Team angehören. Es darf nur ein Spieler, welcher fest in einem anderen Team spielt, eingesetzt werden. Er spielt die ersten 2 (3) Steine

## Spielzeiten

Gespielt wird nach dem Spielplan im Internet. Sämtliche Spiele gehen über 7 Ends. Das Spiel ist beendet, sobald ein Team 10 oder mehr Punkte erspielt hat. Endet das 7. End ohne Ergebnis (kein Team hat die Vorgabe erfüllt), ist dasjenige Team Sieger, welches bis zu diesem Punkt mehr Skins gesammelt hat. Steht es nach 7 Ends unentschieden (0:0 oder 4:4) wird ein Zusatzend gespielt. Endet auch dieses End als „Nullierend“ ist das Team Sieger welches im Zusatzend nicht den letzten Stein hatte. Ist ein Team nicht rechtzeitig zu Spielbeginn (massgebend ist die Wand-Uhr in der

Curlinghalle) mit mindestens 3 Spielern zur Spielaufnahme bereit, verliert das schuldige Team den ersten Skin-Punkt. Sobald das schuldige Team zur Spielaufnahme bereit ist, kann das nicht schuldige Team entscheiden, ob es das 2. End beginnen will oder das Recht des letzten Steines nimmt. Kann auch das 2. End 15 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht begonnen, werden erhält das unschuldige Team die zwei Skin-Punkte des 2. Ends. Ist das schuldige Team vor Ablauf der 30 Minuten Frist zur Spielaufnahme bereit kann das nicht schuldige Team entscheiden, ob es das 3. End beginnen will oder lieber das Recht des letzten Steines nimmt. Kann das Spiel bis max. 30 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht begonnen werden, wird das Spiel forfait zu Gunsten des nicht schuldigen Teams gewertet.

### Resultatmeldungen

Das Schlussresultat ist durch das Siegerteam dem [technischen Leiter](#) spätestens 24 Stunden nach Spielschluss wie folgt mitzuteilen: Spielpaarung, Resultat. (Zum Beispiel: Cupspiel Muster - Huber: Resultat: Team Muster gewinnt mit 10 : 6 ).

Die Resultatmeldung erfolgt entweder per:

- Natel / SMS an: 079 456 65 21
- e-mail an: [techn.leiter@ccburgdorf.ch](mailto:techn.leiter@ccburgdorf.ch)
- e-mail an: [b.spychiger@bluewin.ch](mailto:b.spychiger@bluewin.ch)

### Spiel-Verschiebungen

Spiele sollten nur im Notfall verschoben und müssen spätestens vor der nächsten Cup-Runde nachgeholt werden. Freie Termine können im Rinkbelegungsplan auf unserer Homepage [www.ccburgdorf.ch](http://www.ccburgdorf.ch) eingesehen werden. 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 Gegen-Skip 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. Ist ein neuer Termin vereinbart, teilt der Skip, welcher das Spiel verschoben hat, diesen dem Spielleiter mit, damit er das neue Datum im Rinkbelegungsplan mutieren kann. Falls kein neuer Termin vereinbart werden kann, entscheidet der Spielleiter ob und wann das Spiel nachgeholt oder forfait zu Gunsten des unschuldigen Teams gewertet wird.

Die Buchungen 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 Spielplan eingetragen sind.

Burgdorf Juni 2021

Der Spielleiter

