

CC BURGDORF REGLEMENT CLUBMEISTERSCHAFT 2022/2023



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:

- a) 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.
- b) 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.
- c) 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

Round-Robin (jedes Team spielt gegen jedes andere Team). Alle Spiele gehen über maximal 8 Ends. Peels (Unentschieden) sind zugelassen. Spiele dürfen auch früher beendet werden, es müssen aber im Minimum 5 Ends gespielt werden.

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 nach 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.

Bei klarem Spielstand und im gegenseitigen Einverständnis beider Teams, darf ein Spiel auch frühzeitig beendet werden. Es müssen aber mindestens 5 Ends gespielt werden.

Ist nach dem Spiel keine weitere Aktivität auf dem Rink geplant, kann in gegenseitigem Einverständnis und vor Spielbeginn vereinbart werden, das Spiel über 8 Ends ohne Zeitbegrenzung zu spielen.

Kann ein Team nicht rechtzeitig um 18.30 Uhr das Spiel beginnen, kann es, mindestens 24 Stunden vor Spielbeginn, in gegenseitiger Absprache mit dem Gegenskip und unter der Bedingung dass anschliessend auf dem Rink keine weitere Aktivität geplant ist, das Spiel um max. 30 Minuten zu verschieben.

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 End-Spielzeit 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: 2 Punkte, 4 Ends, 6 Steine
- Das schuldige Team erhält: 0 Punkte, 0 Ends, 0 Steine

Clubmeister

Sieger der Clubmeisterschaft ist dasjenige Team welches gemäss unten aufgeführter Rangierung die meisten Punkte aufweist.

Kann die Clubmeisterschaft nicht ordnungsgemäss zu Ende gespielt werden, ist dasjenige Team Sieger, welches zur Zeit des Abbruches am meisten Punkte erspielt hat. Haben dabei nicht alle Teams gleich viele Spiele bestritten wird das Team als Sieger erkoren, welches zur Zeit des Abbruches den besten Punkteschnitt (Anzahl Punkte / Anzahl Spiele) aufweist. Jedes Team muss aber mindestens 2/3 aller Spiele (10 Spiele) gespielt haben. Ist dies nicht der Fall, wird für diese Saison kein Clubmeister Titel vergeben.

Spiel- Punktwertung

Das Siegerteam erhält:	2 Punkte
Bei Peels (Unentschieden) erhalten beide Teams je:	1 Punkt
Das Verliererteam erhält:	0 Punkte

Rangierung

Für die Rangierung und Ernennung des Clubmeisters entscheidet:

- a: Gesamtzahl der erreichten Punkte während der Round-Robin.
- b: Sind zwei oder mehrere Teams punktgleich werden die Teams anhand ihrer Begegnungen untereinander klassiert.
- c: Direktbegegnungen innerhalb der beteiligten Teams.
- d: Klassierung des Draw Shot Challenge (DSC).

Gleich anschliessend an das erste **Cup Spiel**, spielt jedes Team eine Draw Shot Challenge (DSC). Alle vier Spieler spielen einen Draw Stein gegen das Home End (ins Haus näher dem Clubrestaurant) wobei Wischen erlaubt ist. Sämtliche Steine werden gemessen (Distanz vom Dolly zum nächsten Punkt des gespielten Steines) und in einer Liste erfasst. Sieger des DSC ist dasjenige Team welches gesamthaft die geringste Distanz der gemessenen Steine aufweist. Kann ein Stein nicht gemessen werden (Stein liegt auf dem Dolly oder ausserhalb des Hauses) werden diese Steine wie folgt bewertet: Stein auf dem Dolly = 0 cm, Stein ausserhalb des Hauses = 200 cm. Kann ein Team nur mit drei Spielern das DSC spielen, spielt derjenige Spieler, welcher beim ersten Versuch die grösste Distanz aufweist, noch einen Stein.

Ersatzspieler dürfen sich nicht am DSC beteiligen. Kann ein Team nur mit zwei Spielern das DSC besteiten, spielen beide Spieler je einen Stein, die zwei nicht gespielten Steine werden dem Team mit 400 cm belastet.

Resultatmeldungen

Die Resultatmeldung erfolgt entweder per:

Natel: SMS / Whats App an: 079 456 65 21
e-mail an: 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 = 2 Punkte, 5 Ends, 8 Steine, Team Huber = 0 Punkte, 3 Ends, 4 Steine.

Spiel-Verschiebungen

Spiele sollten nur im Notfall verschoben und spätestens 3 Wochen nach dem offiziellen Spieltag an freien Spielzeiten oder am Wochenende nachgeholt werden. Freie Spielzeiten sind auf dem [Hallenbelegungsplan](#) 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 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. Kann ein neuer Termin vereinbart werden, teilt er diesen dem [Spielleiter](#) mit, damit er das neue Datum im [Hallenbelegungsplan](#) sowie im [Gesamtspielplan](#) 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.

Training

Für Trainings sind folgende Zeiten vorreserviert:

- Montag 15.00 - 16.45 2 Rink Allgemeines Training / Veteranen F. Käser
- Dienstag 18.30 - 20.00 1 Rink Junioren B. Stämpfli
- Mittwoch 16.30 - 18.00 2 Rinks Schulsport / Kadetten S. Stauffiger
- Sonntag 09.30 - 11.30 2 Rinks Allgemeines Training für Clubmitglieder M. Widmer 51

Weitere freie Trainingstermine können im [Hallenbelegungsplan](#) 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 [Hallenbelegungsplan](#) eingetragen sind.

Der Präsident
Alexander Kunz

Burgdorf im Oktober 2022
Der Spielleiter
Beat Spychiger