



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

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. Steht es nach 7 Ends unentschieden wird ein Zusatzend gespielt. Endet 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

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 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 August 2023

Der Spielleiter



Regeln für Skin Curling

Das Skin Curling unterscheidet sich vom normalen Curling dadurch, dass das Spiel von demjenigen Team gewonnen wird, welches am Schluss mehr zählbare Endpunkte aufweist. Mit jedem neuen End kann ein Team wieder punkten wobei die Punktzahl im Laufe des Spiels für jedes End erhöht wird. Ein End ist gewonnen, wenn das Team mit dem Hammer (Recht des letzten Steines) zwei oder mehr Steine schreibt; oder das gegnerische Team ein oder mehrere Steine stiehlt. Wenn keines der beiden Kriterien erfüllt wird (Nuller End oder das Team mit dem Hammer nur ein Stein schreibt) werden die Punkte ins nächste End mitgenommen. Dies führt zu einer spannenden und offensive Spielweise, wo jedes Team bemüht ist das End zu schreiben.

Reglement:

- Gespielt wird nach den Regeln der Clubmeisterschaft mit folgenden Ausnahmen:
- Alle Spiele gehen über sieben Ends oder bis ein Team theoretisch nicht mehr gewinnen kann. (Wenn ein Team 10 oder mehr Punkte erreicht hat).
- Steht das Spiel nach sieben Ends unentschieden, oder konnte das siebte End nicht gewertet werden, wird ein Zusatzend gespielt.
- Ergibt auch das Zusatzend keinen Sieger gewinnt das Team das Spiel welches im Zusatzend beginnen musste (nicht den letzten Stein hatte).
- Vor Spielbeginn entscheidet ein Münzwurf (Toss) wer das Spiel beginnen darf. Das Team welches den Toss gewinnt kann entweder: a) die Steinfarbe wählen oder b) bestimmen wer im ersten End das Recht des letzten Steines hat.
- Nach jedem End wechselt das Recht des letzten Steines, egal ob das beendete End gewonnen, verloren oder als Nullerend gewertet wurde.

Gewertet wird nach folgender Punkteliste:

- 1. End = 1 Punkt
- 2. End = 2 Punkte
- 3. End = 2 Punkte
- 4. End = 3 Punkte
- 5. End = 3 Punkte
- 6. End = 4 Punkte
- 7. End = 4 Punkte

Sieger und damit eine Runde weiter ist das Team, welches am Schluss mehr Punkte aufweist.

Beispiel:

| | Punktzahl | |
|--------------------------------------|------------------|------------------------|
| <i>Team Rot beginnt das Spiel:</i> | <i>Team Rot:</i> | <i>Team Gelb:</i> |
| 1. End: Team Rot stiehlt 2 Steine | 1 Punkt | 0 Punkte |
| 2. End: Team Rot schreibt 4 Steine | 2 Punkte | 0 Punkte |
| 3. End: Team Gelb schreibt 1 Stein | 0 Punkte | 0 Punkte |
| 4. End: Team Gelb stiehlt 1 Stein | 0 Punkte | 5 Punkte (2 Punkte aus |
| End 3 + 3 Punkte aus End 4) | | |
| 5. End: Team Rot stiehlt 1 Stein | 3 Punkte | 0 Punkte |
| 6. End: Team Gelb schreibt 3 Steine | 0 Punkte | 4 Punkte |
| 7. End: Team Rot schreibt 1 Stein | 0 Punkte | 0 Punkte |
| Zusatzend: Team Rot stiehlt 3 Steine | 4 Punkte | 0 Punkte |

Team Rot gewinnt das Spiel im Zusatzend (Total mit 10 : 9 Punkten) und ist eine Runde weiter.