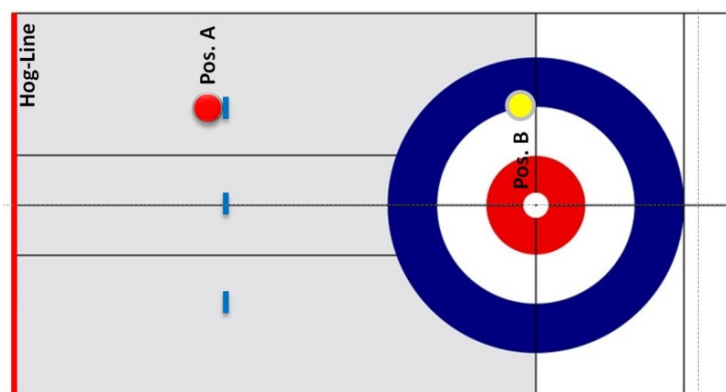




**Position B:** Der Stein wird so platziert, dass er hinten im Haus durch die Center-Line halbiert wird und mit dem hinteren Ende an den hinteren Teil des 4-Fuss Kreises angrenzt.

**Power Play:** Jedes Team kann einmal pro Spiel, wenn es die Wahl der Steinposition hat, die Power Play Option für die Steinposition wählen. Der Stein im Haus (Pos. B) welcher dem Team mit dem letzten Stein gehört, wird seitlich des Hauses platziert, wobei die Rückseite des Steines direkt auf der T-Line und dem 8-Fuss Kreis liegt. Die Corner Guard (Pos. A) liegt auf derselben Seite des Rinkes, 1,07m seitlich der Center Line, in der selben Distanz vom Haus wie die Center Guard



Das Team, welches die beiden Steine zuerst platzieren kann, wird wie folgt bestimmt.

Beide Spieler pro Team spielen einen Last Stone Draw (LSD), einen Stein mit In- und einen Stein mit Out-Handle. Wer mit dem LSD beginnt wird mittels Toss entschieden. Der Gewinner des LSD ist das Team welches die geringere Distanz beider Steine zusammengezählt zum Mittelpunkt des Hauses erreicht (Steine welche den Mittelpunkt des Dollys verdecken werden mit 0,0 cm gewertet, Steine ausserhalb des Hauses werden mit 200.0 cm gewertet). Es kann über die Platzierung der Steine im ersten End entscheiden.

In den folgenden Ends kann jenes Team, welches im vorangegangenen End keinen Punkt geschrieben hat, über die Platzierung der Steine entscheiden. Endet ein End ohne zählbaren Erfolg (Nuller-End) kann jenes Team, das in diesem (Nuller) End den ersten Stein spielte, über die Platzierung der Steine entscheiden.

Das Team, dessen Stein in Position A (zwischen Haus und Hogline) platziert wurde, beginnt das End.

Jenes Team, dessen Stein in Position B (im Haus) platziert wurde, spielt den zweiten Stein des Ends.

Während der Steinabgabe eines Spielers darf sich der andere Spieler des Teams an einem beliebigen Ort auf dem Rink aufhalten. Nach der Steinabgabe können beide Spieler den abgegebenen Stein sowie durch diesen in Bewegung gesetzte eigene Steine wischen. Dies gilt für alle vom Team abgegebenen Steine, inklusive jenem im LSD.

Falls während der Steinabgabe eine Regelverletzung auftritt, wird der gespielte Stein aus dem Spiel genommen und jeder bewegte Stein vom gegnerischen Team an seinen Ursprungsort gesetzt. Falls die Regelverletzung erst nach Abgabe des nächsten Steines bemerkt wird, wird das Spiel fortgesetzt, als ob die Regelverletzung nie stattgefunden hätte.

### **Mixed Doubles Clubmeister**

Sieger der Mixed Doubles Meisterschaft ist dasjenige Team welches gemäss unten aufgeführter Rangierung die meisten Punkte aufweist.

Kann die Mixed Doubles Meisterschaft 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 (6 Spiele) gespielt haben. Ist dies nicht der Fall, wird für diese Saison kein Mixed Doubles 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: Entscheidungsspiel (nur um den Mixed Doubles Meister; alle anderen Platzierungen werden gemeinsam vergeben.)

#### Resultatmeldungen

Das Schlussresultat ist durch das Siegerteam dem technischen Leiter, spätestens 24 Stunden nach Spielschluss, wie folgt mitzuteilen:

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

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

Zum Beispiel: Spiel Muster - Huber: Resultat: 8 : 4, Team Muster = 2 Punkte, 4 Ends, 8 Steine, Team Huber = 0 Punkte, 2 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. Das Team welches ein Spiel verschieben will, hat dem Gegenteam und dem Spielleiter mindestens 2 Tage (48 h) vor Spielbeginn die Verschiebung mitzuteilen. Es ist auch verantwortlich, dass es dem Gegenteam 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 es 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.

26 August 2023

Der Spielleiter