

# CC BURGDORF REGLEMENT CLUBMEISTERSCHAFT 2023/2024



## 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 sein.

## 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 auf dem <Spielplan nach Teams> zu entnehmen.

## Länge der Spiele

Sämtliche Spiele gehen über 8 Ends; nach 105 Minuten (um 20.10 Uhr) muss der letzte Stein des 7. Ends die nähere T-Line überquert haben, damit das nächste End noch gespielt werden kann.

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

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

## Time Outs

Beim Spielen mit Juniorenteams, welche von einem Coach betreut werden, haben diese nach 4 Ends ein Time Out von 3 Minuten zugute. Zusätzlich kann das Team (nur die Spieler auf dem Eis) ein 1-minütiges Time Out während dem Spiel verlangen. Die Time Outs müssen in der Halle (nicht im Club-lokal) durchgeführt werden. Diese Zeiten, im Maximum 4 Minuten, werden der End-Spielzeit von 100 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 der DSC - 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 oder zwei Spielern das DSC vornehmen, spielen alle zum Team gehörenden Spieler (keine Ersatzspieler) je einen Stein; die nicht gespielten Steine werden dem Team mit je 200 cm pro Stein belastet.

### **Resultatmeldungen**

Die Resultate sind direkt nach Spielende auf der Score Board Tafel (Resultattafel) in der Halle, beim Eingang in das Spielleiterbüro, einzutragen.

### **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 Skip des gegnerischen Teams mindestens 3 neue Spielzeiten vorschlägt, um das verschobene Spiel nachzuholen. 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 vor reserviert:

- Montag 15.00 - 16.45 2 Rink Allgemeines Training / Veteranen F. Käser
- Dienstag 16.15 - 18.15 2 Rink Schulsport / Kadetten S. Stauffiger
- Dienstag 18.30 - 20.00 2 Rinks Junioren Juniorentrainer
- Sonntag 09.30 - 11.30 2 Rinks Allgemeines Training für Clubmitglieder M. Widmer 51

Weitere freie Trainingstermine können im Hallenbelegungsplan auf unserer Homepage <http://www.ccburgdorf.ch/> eingesehen werden. Die Buchungen (im Maximum 3 Wochen zum Voraus) müssen zwingend über den Spielleiter ([techn.leiter@ccburgdorf.ch](mailto:techn.leiter@ccburgdorf.ch)) erfolgen, damit dieser das Eis bei der REZE reservieren und den Zugang zur Curlinghalle sicherstellen kann. Sie sind erst rechtsgültig, wenn sie auf dem Hallenbelegungsplan eingetragen sind.

Der Präsident  
Alexander Kunz

Burgdorf im September 2023  
Der Spielleiter  
Marc Pfister