



Clubmeisterschaft 23/24



SPIKO:	Hans Beyeler	Tel	
		E-Mail	spiko@ccemental.ch
Spielleitung:	Yvonne Messerli	Tel	079 / 275 84 44
		E-Mail	spielleitung@ccemental.ch
	Freddy Meister	Tel	079 / 524 16 50
		E-Mail	freddy.meister@bluewin.ch

Clubmeisterschaft 23/24

Clubmeisterschaft 23/24

Die Saison 23/24 wird in einer Gruppe begonnen. In dieser Gruppe wird eine Round Robin gespielt. Der weitere Modus wird anlässlich des Skip-Meetings im Dezember bestimmt.

Clubmeister des CC Emmental ist das Team auf Rang 1 des obersten Cups.

Zu beachten:

- Das Nenngeld beträgt für die Saison 23/24 Fr. 280.- pro Team (exkl. Essen am Schlussabend).
- Pro Qualifikationsrunde dürfen max. 2 Sperrdaten pro Team eingegeben werden.
- Die Meisterschaftspartien werden an nachstehenden Abenden ausgetragen:

Montag	3 Spielzeiten um 18.15 Uhr
Montag	3 Spielzeiten um 20.15 Uhr
Freitag	3 Spielzeiten um 18.15 Uhr
Freitag	3 Spielzeiten um 20.15 Uhr
Zusätzliche Spielzeiten gem. Spielplan	

Zusätzlich werden Meisterschaftsspiele an Spielwochenenden ausgetragen.
Die Details werden im Spielplan geregelt.

Gliederung der Clubmeisterschaft:

Qualifikation	1. Runde	01.11.2023 – 15.01.2024
Qualifikation	2. Runde	19.01.2024 – 04.03.2024
Finalspiele		06.03. – 16.03.2024

Grundsätzlich gilt: wir spielen nur gesund!

Reglement zur Clubmeisterschaft

I Allgemeine Bestimmungen

Clubmeisterschaft **Art. 1** ¹ Der Curling-Club Emmental führt jährlich eine Clubmeisterschaft durch.
² verantwortlich sind:
- Die Spielkommission (Spiko)
- Die Spielleitung
³ Die Spiko gewährleistet in Zusammenarbeit mit der Spielleitung die statuten- und reglements-konforme Organisation und Durchführung der Clubmeisterschaft.
⁴ Die Clubmeisterschaft wird mit den beiden Jahreszahlen bezeichnet (z.B. "Clubmeisterschaft 23/24").

Spielregeln **Art. 2** ¹ Die Clubmeisterschaft wird grundsätzlich gemäss den Spielregeln der **SWISSCURLING** Association (SCA) gespielt.
² Anpassungen für die Clubmeisterschaft werden im Anhang aufgeführt.
³ Ein Exemplar dieser Spielregeln liegt im Clublokal zur Einsichtnahme auf.

II Festlegung der Spieldaten und Austragungsort

Zeitpunkt **Art. 3** ¹ Die Spieldaten werden von der Spiko und der Spielleitung festgelegt.
² Die Spieldaten sind spätestens an der Hauptversammlung bekannt zu geben.

Austragungsort **Art. 4** Die Clubmeisterschaft wird ausschliesslich in der clubeigenen Halle gespielt.

III Administrative Bestimmungen

Ausschreibung **Art. 5** Für die Ausschreibung ist die Spielleitung zuständig.

Teilnahmeberechtigung **Art. 6** ¹ Jeder Aktiv-Spieler, der von der Hauptversammlung aufgenommen worden ist, oder Juniorinnen und Junioren des CCE, sowie Absolventen der laufenden Curlingschule, sind teilnahmeberechtigt.
² Die Teilnahmeberechtigung im Status „Absolventen der laufenden Curlingschule“ ist auf eine Saison beschränkt.
³ Es können vollständige Teams, (vier bzw. mehr Spieler), unvollständige (zwei oder drei Spieler) oder auch Einzelspieler gemeldet werden.
⁴ Jeder Spieler, der angemeldet wurde, kann höchstens in einem Team mitspielen (Ausnahme siehe Art.7).
⁵ Unvollständige Teams und Einzelspieler werden, soweit möglich, von der Spiko in Absprache mit dieser zu Teams zusammengestellt.

Ersatzspieler **Art. 7** ¹ Ein Ersatzspieler muss Art.6¹ erfüllen und darf keinem für die Clubmeisterschaft gemeldeten Team angehören.
² Ein Ersatzspieler darf auf sämtlichen Spielerpositionen eingesetzt werden, ausser als Skip.
³ In dieser Saison dürfen ausnahmsweise Spieler von anderen Teams, welche Clubmeisterschaft spielen, eingesetzt werden, wenn ein Team wegen krankheitsbedingten Absenzen zu wenig Spieler hat. Diese Spieler dürfen allerdings nur auf der Lead- oder Second-Position eingesetzt werden. Der Einsatz dieser Ersatzspieler muss vorgängig mit dem Spiko oder der Spielleiterin abgesprochen werden.

Clubmeisterschaft 23/24

Nenngeld

- Art.8** ¹ Für die Clubmeisterschaft wird pro Team ein Nenngeld erhoben.
² Die Spiko bestimmt jährlich die Höhe des Nenngeldes.
³ Der Betrag des Nenngeldes wird in der Ausschreibung zur Clubmeisterschaft publiziert.
⁴ Das Nenngeld ist spätestens auf das dem Clubmeisterschaftsbeginn folgende Monatsende einzuzahlen.

IV Aufgabe der Organisatoren der Clubmeisterschaft

Organisation

- Art.9** ¹ Die Spielleitung sorgt für die reglementarische und programm-gemässe Abwicklung der ihr übertragenen Clubmeisterschaft.
² Die Spielleitung erstellt die Ranglisten.
³ Die Spielleitung ändert den Spielplan, sofern dies notwendig wird, durch:
- Forfait (Art.16)
- Beschluss eines Skipmeetings (Art.10).
⁴ Die Spielleitung ist befugt, die Skips oder deren Stellvertreter zu administrativen Mitteilungen einzuberufen.
⁵ Beschlüsse zu Reglementsbestimmungen können nicht gefasst werden.

Skipmeeting

- Art.10** ¹ Ein Skipmeeting wird von der Spiko einberufen, sofern ein unvorhergesehenes Ereignis eintritt.
² Das Skipmeeting entscheidet über:
- Datums- und Zeitänderungen im Spielplan
- Änderungen der Spielordnung (Art.13)
³ Diese Massnahmen können einzeln oder zusammengetroffen werden.
⁴ Am Skipmeeting kann nur der Skip oder dessen Stellvertreter teilnehmen. Jedes Team hat eine Stimme. Die Beschlüsse sind in offener Abstimmung zu fassen. Es gilt das Einfache Mehr. Bei Stimmgleichheit steht der Spiko der Stichentscheid zu.
⁵ Die Beschlüsse sind endgültig.

Spielplan

- Art.11** ¹ Die Spielpläne werden durch die Spielleitung erstellt und der Spiko zur Genehmigung vorgelegt.
² Der Versand erfolgt per E-Mail an alle Mitglieder, mindestens eine Woche vor Beginn der Clubmeisterschaft.
³ Treffen die Spielpläne nicht, oder nicht rechtzeitig ein, ist umgehend mit der Spiko Kontakt aufzunehmen.

Teilnehmerverzeichnis

- Art.12** ¹ Die Spiko erstellt vor Beginn der Clubmeisterschaft ein Teilnehmerverzeichnis.
² Dieses ist am Anschlagbrett und auf der Homepage zu veröffentlichen.
³ Das Teilnehmerverzeichnis hat teamweise den Teamnamen, Name und Vorname der Spieler sowie die Bezeichnung der Skips zu enthalten.

Spielordnung

V Spielbestimmungen

Anzahl Ends, Wertung und Dauer Spielzeit

Art.13 ¹ Ein Spiel umfasst 8 Ends. Alle Spiele der Clubmeisterschaft werden mit Punkt / End / Stein (P/E/S) gewertet.

² Es gilt folgende Wertung:

- 2 Punkte für ein gewonnenes Spiel
- 1 Punkt für ein Unentschieden
- 0 Punkt für ein verlorenes Spiel

Diese Bestimmung gilt auch, falls aufgrund eines vorzeitigen Spielabbruchs (Art.14) weniger als die vorgeschriebene Anzahl Ends gespielt werden.

³ Nach 105 Minuten; bzw. 70 Min bei Mixed Doubles darf kein neues End mehr begonnen werden.

Der letzte Stein im 7. End muss vor Ablauf der Spielzeit die nähergelegene T-Line passiert haben.

Spielverzicht und vorzeitiger Spielabbruch

Art.14 ¹ Ein Spielverzicht oder vorzeitiger Spielabbruch ist grundsätzlich nur zulässig, wenn ein unvorhergesehenes Ereignis eintritt.

² Für einen Spielverzicht oder -abbruch müssen beide Teams einverstanden sein.

³ Das aufgebende Team erhält 0 Punkte, 0 Ends und 0 Steine. Das nicht aufgebende Team bekommt das Resultat zum Zeitpunkt des Spielabbruches plus die restlichen Ends mit je 1 Stein gutgeschrieben.

Spielverschiebung

Art.15 Eine Spielverschiebung ist nur in Ausnahmefällen gestattet, wenn:

- beide Teams einverstanden sind.
- Eine Ersatzspielzeit vereinbart worden ist.
- Verschiebungen nach der Spielplanerstellung werden durch die Teams selber organisiert und dem Spielleiter **schriftlich** mitgeteilt.
- Kann der Spielleiter aus reglementarischen Gründen eine Verschiebung nicht bewilligen, verliert das verschiebende Team Forfait (Art. 16 ⁸) .
- Spiele die nicht bis spätestens am letzten Spieltag des Spielplans gespielt sind, werden nicht mehr gewertet.

Reglementsmissachtung/
Forfait

Art.16 Missachtet ein Team die Reglemente oder verstösst gegen die Regeln des "Spirit of Curling" wird dies mit Sanktionen geahndet.

Zuständig für die Sanktionen ist die Spielleitung zusammen mit der Spiko.

Sie haben folgende Sanktionskompetenz:

- Aussprechen einer Forfait-Niederlage gegen das fehlbare Team.
- Ausschluss eines Spielers.
- Ausschluss eines Teams für die weitere Clubmeisterschaft.

Alle Sanktionen müssen dem Clubvorstand schriftlich gemeldet werden.

Verzichtet ein Team nach genehmigtem Spielplan auf die Teilnahme an der Clubmeisterschaft, so liegt eine Forfait-Erklärung vor. Der Verzicht kann nicht widerrufen werden.

Tritt ein Team nicht rechtzeitig zum Spiel an, so entscheidet die gegnerische Mannschaft 15 Minuten nach dem festgesetzten Spielbeginn (offizielle Zeit = Hallenuhr) für dieses Spiel auf Forfait.

Eine Forfait-Niederlage muss durch die Spielleitung bestätigt werden.

Bei Forfait gilt folgende Regelung:

- Der Forfait-Gewinner erhält: 2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine.
- Der Forfait-Verlierer erhält weder Punkte noch Steine.

Besondere Corona Lage

Der Spiko ist berechtigt, dass Teams, welche während einer gewissen Zeit die Meisterschaften pausieren, jederzeit wieder in den Spielbetrieb einsteigen können.

Clubmeisterschaft 23/24



VI Austragungsverfahren

Spielverfahren	Art.17 ¹ Die Clubmeisterschaft 23/24 wird in einer Gruppe gespielt.
Gruppenzugehörigkeit	Art.18 ¹ Für die Gruppenzugehörigkeit ist das CCE-Ranking (Art.21) der drei besten Spieler eines Teams massgebend. ² Bei gleicher Rangpunktzahl zweier Teams entscheidet in nachfolgender Priorität das Ranking der Skips, der Third, der Second und letztlich dasjenige der Lead. ³ Das Ranking der als Reservespieler gemeldeten Teamangehörigen wird für die Gruppenzugehörigkeit nicht berücksichtigt.
Spielsystem	Art.19 ¹ Der Spielmodus der Clubmeisterschaft wurde an der Hauptversammlung vor der Saison und dem Skipmeeting bestimmt. ⁴ In der Mixed Doubles Meisterschaft wird in Round Robin gespielt. ⁵ Anschliessend wird eine Gesamtrangliste erstellt.
Spielzeiten	Art.20 ¹ Die Qualifikationsspiele müssen bis zu dem auf dem Spielplan genannten letzten Datum gespielt sein. Nicht gespielte Spiele werden nicht gewertet. (Art.15) ² Die Finalrunde und die Finalspiele sind ausnahmslos zu den festgelegten Spielzeiten zu bestreiten. ³ Während allen Finalspielen hat das besser platzierte Team der 2. Vorrunde das Recht der Wahl der Steinfarbe und des letzten Steins im ersten End.
CCE-Ranking	Art.21 ¹ Jeder Teilnehmer erhält am Ende der Clubmeisterschaft Punkte entsprechend dem Schlussrang seines Teams. ² Der erste Rang ergibt 150 Punkte. Die nachfolgenden Ränge werden absteigend in 5-er Schritten bewertet.

Anhang zum Reglement der Clubmeisterschaft

Teilnehmende Teams Round Robin

Vorä 4	Langnau West
Himuläng	Pfuschipeschä
Teamwork	Wartenstein
Nanuk	Gummibärenbande
Neuenschwander	Olut Säkit
Pinkies and the Brain	BLW
Bernini	Oldtimers
Albatros	

		
<p>R5. Steinabgabe (a) Falls nicht vorbestimmt oder durch das "Draw Shot Distance" (DSD) entschieden, bestimmen die beiden sich gegenüberstehenden Teams durch einen Münzwurf, wer im ersten End den Vorteil des letzten Steins hat. Anschliessend spielt jenes Team den ersten Stein in einem End, welches zuletzt gepunktet hat.</p>		<p>Der Vorteil des letzten Steins im ersten End wird immer (Ausnahme sind die Finalsplele, Art.20³ durch einen Münzwurf bestimmt.</p>
<p>R7. No-Tick-Rule Wenn vor der Abgabe des sechsten Steins eines Ends ein abgegebener Stein entweder direkt oder indirekt einen gegnerischen Stein der die Mittellinie berührt, in eine Position außerhalb der Mittellinie oder in eine eine Position außerhalb der FGZ bewegt wird, hat das Team....</p>		<p>Diese Regel findet in der Clubmeisterschaft des CCE keine Anwendung. Es wird nach der normalen «Free Guard Regel» gespielt.</p>
<p>R11. Zählende Steine (h) Ein Team darf ein Spiel nur aufgeben, wenn es jenes Team ist, welches an der Steinabgabe ist. Gibt ein Team ein Spiel auf, bevor ein End zu Ende gespielt ist, wird das Resultat des angebrochenen Ends zum Zeitpunkt des Abbruchs gewertet und auf der Resultattafel entsprechend notiert, ausser wenn ein Team mathematisch eliminiert ist. In diesem Fall werden die Punkte nicht gewertet und das End auf der Resultattafel mit zwei X notiert.</p>		<p>Das aufgebende Team erhält 0 Punkte, 0 Ends und 0 Steine. Das nicht aufgebende Team bekommt das Resultat zum Zeitpunkt des Spielabbruches plus die restlichen Ends mit je 1 Stein gutgeschrieben.</p>
<p>11. Zählende Steine (iii) Falls das Spiel bei 30.01 Minuten noch nicht begonnen wurde, wird das nicht fehlerhafte Team zum Gewinner nach Forfait erklärt. Ein Forfait-Spiel wird wie folgt auf der Resultattafel notiert: Ein Punkt im ersten End, ein Punkt im zweiten End und zwei X im dritten End. Das Endresultat lautet 2:0.</p>		<p>Falls das Spiel bei 15.01 Minuten noch nicht begonnen wurde, wird das nicht fehlerhafte Team zum Gewinner nach Forfait erklärt. Das Endresultat lautet: 2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine</p>