

## REGLEMENT / CCL Clubmeisterschaft und Supercup

Es wird grundsätzlich nach den aktuell gültigen SWISSCURLING Spiel- und Wettkampfrelementen von der SWISSCURLING Association gespielt.

Änderungen und/oder Spezifikationen sind unter den nachstehenden Punkten aufgeführt.

### **Spielberechtigt**

Für die Spiele der Clubmeisterschaft und des Supercups sind Clubmitglieder der Kategorien Aktive, Jungmitglieder, Behindertensport, Junioren und Ehrenmitglieder, spielberechtigt.

### **Zeit**

Alle Spiele müssen pünktlich begonnen werden, d.h. um 18.00 Uhr resp. um 20.30 Uhr.

Um **19.45 Uhr** und um **22.15 Uhr** wird konsequent abgeläutet. Der letzte Stein des vorhergehenden Ends muss die nähere T-Line passiert haben, sonst darf kein neues End begonnen werden.

Die Skips und die Spieler sind angehalten diese Regelung konsequent (Fairness) einzuhalten.

Falls die SPIKO einen Verstoss gegen diese Regelung feststellt, wird beiden Teams je ein Punkt in der Gesamtwertung abgezogen.

### **Mitbringsel**

Für die Spiele mit Beginn 18.00 Uhr, bringt das erstgenannte Team das „Salzige“ und das zweitgenannte Team bringt das „Süsse“.

Bei den Spielen mit Start um 20.30 Uhr, wird nur nach erfolgter Absprache der beiden Teams Verpflegung mitgebracht.

### **Spielverschiebungen** (...sind grundsätzlich nicht erwünscht.)

Im Ernstfall sind Wünsche für eine Spielverschiebung, auf eines auf der Homepage publizierten Datums, bei der SPIKO zu beantragen. Notwendige Spielverschiebungen wegen SIEPaG Finalspielen regelt die SPIKO abschliessend. Bei Spielverschiebungen bleiben die Blockzeiten (18.00 Uhr und 20.30 Uhr) bestehen.

## Spezifikation für Clubmeisterschaft

### **Spielmodus**

Die Teams spielen eine Round-Robin, danach wird mittels Playoff um den Titel gespielt.

**Alle Spiele sind über 8 Ends angesetzt.**

In den Playoffs werden bei Gleichstand nach 8 Ends, Zusatzend(s) bis zur allfälligen Entscheidung gespielt.

### **Wertung / Rangierung**

Punkte / Ends / Steine - Sieg: 2 Punkte / Pils: 1 Punkt / Niederlage: 0 Punkt.

Bei Punkt-End-Stein Gleichheit nach Abschluss der Round Robin entscheidet die Direktbegegnung über die Platzierung.

### **Forfait Reglement**

Bei Forfait gilt folgende Regelung

Der Forfait Gewinner erhält **2 Punkte, 4 Ends, 6 Steine**

Der Forfait Verlierer erhält weder Punkte, Steine noch Ends

### **Teamformation**

Es muss mit vier Spielerinnen/Spielern gespielt werden. Die Spieler können sich selbst innerhalb des Teams organisieren.

Verspätungen eines einzelnen Spielers werden bis vor dem ersten gespielten Stein im 3. End akzeptiert. Stösst der/die Verspätete nachher dazu oder wird mit 3 Spielern zu Ende gespielt, wird dem vollzähligen Team 2 Steine bei seinem ersten (evtl. bisher) gewonnenen End dazu addiert.

### **Ersatzspieler**

Jeder Ersatzspieler/Ersatzspielerin muss zwingend die Nr. 1 spielen, unabhängig ob er die Nr. 1, 2, 3 oder 4 ersetzt.

Pro Spiel können max. 2 Ersatzspieler/Ersatzspielerinnen eingesetzt werden.

Allenfalls wird mit nur 3 Spielern gespielt (= 2 Steine für das Gegenteam wie oben beschrieben).

Bei einer Doppelbesetzung auf der Skip- oder 3er Position kann pro Spiel ausnahmslos nur einer der Beiden eingesetzt werden.

In den Veteranenteams dürfen nur Veteranen und/oder Veteraninnen eingesetzt werden.

Die Skips haben für die Einhaltung dieses Reglements zu sorgen.

## Spezifikation für Supercup

### Spielmodus

Die Teams spielen eine Round-Robin, danach wird mittels Playoff um den Titel gespielt.

- Round Robin
  - Die Spiele der Round-Robin sind über 8 Ends angesetzt. Bei Gleichstand nach 8 Ends oder nach Ablauf der Spielzeit, wird ein Shootout gespielt.
  - Eine Spielaufgabe ist frühestens nach 6 gespielten Ends möglich.
  - Shootout
    - Beim Shootout spielt jedes Team (egal welche Person) nach den gängigen Regeln einen Stein.
    - Jenes Team dessen Stein näher am "Dolly" zu liegen kommt, gewinnt das Shootout.
    - Für die Distanzmessung zum "Dolly" wird ein Hilfsmittel bereitgestellt.
    - Steine welche das Zentrum abdecken werden mit 0.00cm ("null") gewertet.
    - Das Team, welches im letzten gespielten End den Vorteil vom letzten Stein hatte, beginnt das Shootout.
    - Im Falle eines Gleichstands, wird das Shootout bis zur Entscheidung wiederholt.
- Playoff
  - Die Spiele der Playoff sind über 8 Ends angesetzt. Bei Gleichstand nach 8 Ends, werden Zusatzend(s) bis zur allfälligen Entscheidung gespielt.
  - Eine Spielaufgabe ist jederzeit möglich.

### Wertung / Rangierung

Im Supercup gilt für die Round-Robin folgende Wertung:

- 3 Siegpunkte bei einem Sieg nach 8 Ends, vorzeitiger Aufgabe oder Ablauf der Spielzeit.
- 2 Siegpunkte bei einem Sieg nach Shootout
- 1 Siegpunkt bei einer Niederlage nach Shootout
- 0 Siegpunkte bei einer Niederlage nach 8 Ends, vorzeitiger Aufgabe oder Ablauf der Spielzeit.

Während der Round Robin werden Teams mit derselben Anzahl Siegpunkte im selben Rang klassiert.

Die nachstehenden Kriterien (in dieser Reihenfolge) werden verwendet, um am Ende der Round-Robin die Teams zu klassieren:

1. Teams werden anhand ihrer Anzahl Siegpunkte klassiert.
2. Sind zwei Teams punktgleich, wird jenes Team, welches die Direktbegegnung in der Round-Robin gewonnen hat, besser klassiert.
3. Falls drei oder mehr Teams punktgleich sind, werden die Teams anhand ihrer Begegnungen untereinander klassiert. (Sonderfälle sind gemäss Reglement SWISSCURLING geregelt)
4. Bei Teams, für welche eine Klassierung nach den genannten drei Faktoren nicht möglich ist, entscheidet die höhere Anzahl geschriebener Steine über die Klassierung. Sind auch diese Resultate identisch, entscheidet ein Münzwurf über die bessere Klassierung.

### Forfait Reglement

Bei Forfait gilt folgende Regelung

Der Forfait Gewinner erhält **3 Siegpunkte (mit 6 geschriebenen Steinen)**

Der Forfait Verlierer erhält weder Siegpunkte noch Steine.

September 2022

SPIKO D. Maurer