



Reglement CCK-Clubmeisterschaft 2018/19

1. Ziel und Zweck

Die Clubmeisterschaft **dient der Ermittlung des Clubmeisters** und will gleichzeitig den Kontakt unter den Mitgliedern fördern.

2. Modus

Die Clubmeisterschaft wird eingeteilt in drei Gruppen und drei Stärkeklassen in der ersten Saisonhälfte **bis Anfang Februar** ausgetragen. Sie wird mit möglichst vielen Teams durchgeführt, soweit genügend Spielzeiten möglich sind (maximal 30 Teams).

Die Gruppe A spielt alternierend früh und spät am Dienstagabend, wobei alle 20.15-Uhr-Termine ausgenutzt werden. Die Gruppen B und C spielen am Donnerstagabend, auch hier werden alle 20.15-Uhr-Termine ausgenutzt. **Alle Spiele werden konsequent nach 105 Minuten abgeläutet.** Danach dürfen nur noch die begonnen Ends zu Ende gespielt werden. Ein End gilt als begonnen, wenn der letzte Stein des vorherigen Ends die erste Hogline vollständig überquert hat.

Am Dienstag spielt die Gruppe A. Der Sieger der Gruppe A wird Clubmeister. Aus dieser Gruppe steigen die letzten zwei Teams ab.

Die Donnerstagsgruppe B spielt um den Aufstieg in die Dienstagsgruppe. Die besten zwei Teams steigen auf, die letzten zwei Teams steigen ins C ab. Die Donnerstagsgruppe C spielt um den Aufstieg ins B. Die besten zwei Teams steigen auf.

Bei Aufstiegsverzicht von einem oder zwei Teams rücken die Teams auf den Plätzen drei und/oder vier nach. Sollten die ersten vier allesamt verzichten, gibt es keinen Absteiger.

Round-Robin

In der Gruppe A wird eine **Round-Robin** gespielt. In den Gruppen B und C werden eine **Round-Robin** gespielt, danach gibt es Halbfinal- und Finalspiele. Die Finalspiele im B und C werden am Dienstag 5. Februar mit der letzten Runde der Gruppe A gespielt.

Bei Spielverschiebungen muss die Partie an einer der dafür vorgesehenen Ersatztermine nachgeholt werden. **Ersatztermin** für alle Gruppen ist: **Dienstag 18. Dezember.** Ebenfalls gestattet sind Verschiebungen auf folgenden **Dienstage um 18 Uhr (zwei Rinks): 6.11./20.11./4.12.** sowie auf folgende **Donnerstage um 18 Uhr: 15.11. und 6.12.** Verschiebungen an anderen Terminen sind nicht gestattet. Sollte ein Spiel verschoben werden, ist dies umgehend der Spielleitung mitzuteilen, verantwortlich ist hierfür der Skip des Teams, das verschieben will. Wer sich nicht an diese Regeln hält, verliert die Partie Forfait. Der gegnerische Skip muss einverstanden sein. Es gibt kein Recht auf Verschiebung.

3. Gruppeneinteilung

Die Gruppeneinteilung erfolgt anhand der Ranglisten der letzten Saison. Neue Teams starten in der Gruppe C.

4. Spielwertung

Die Spiele gehen über acht Ends, Wertung Punkt/End/Steine. Bei P/E/S-Gleichheit nach der Round-Robin entscheidet die direkte Begegnung.



Wertung: Sieger erhalten 2 Punkte / Verlierer 0 Punkte / Unentschieden 1 Punkt
Forfait-Sieger erhalten 2 Punkte, 4 Ends und 6 Steine
Forfait-Verlierer erhalten 0 Punkte, 0 Ends und 0 Steine

5. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind alle Voll-, Jung- und Gastmitglieder sowie alle Juniorinnen und Junioren des CCK. Im Interesse einer unverfälschten Meisterschaft sind die Teams angehalten, die ganze Saison in der gleichen Besetzung zu spielen.

Jeder angemeldete Spieler gilt als Stammspieler. Ein Team soll maximal sechs Stammspieler melden. Ersatzspieler und überzählige Einzelspieler werden auf eine Ersatzspielerliste gesetzt, zu finden sind sie auf der Spielerbörse unserer Homepage.

Es können Spieler in Teams der Dienstags- und der Donnerstagsgruppe spielen bzw. Stammspieler sein. **In Teams der Donnerstagsgruppen dürfen jedoch höchstens zwei Stammspieler ebenfalls Stammspieler einer der Dienstagsgruppen sein.**

Ersatzspieler

Ein Team darf höchstens mit zwei Ersatzspielern antreten.

Ein Ersatzspieler soll höchstens die Position des ausgefallenen Spielers einnehmen! (Beispiel: Fällt Spieler Nr. 3 aus, so spielt der Ersatz als 3, 2 oder 1.)

Es sollen immer zuerst die Spieler der Ersatzliste angefragt werden.

Stammspieler dürfen in anderen Teams als Ersatzspieler spielen, jedoch in einer Saison nur zwei Mal für das gleiche Team. Ersatzspieler dürfen in einer Saison maximal zwei Mal im gleichen Team mitspielen.

Wenn ein Stammspieler für die weitere Clubi ausfällt, kann ein anderer als Stammspieler gemeldet werden. Für ihn gelten die gleichen Regeln wie für alle Stammspieler.

Fairness: Die Skips sind selbst dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden. In Situationen, die nicht klar geregelt sind, einigen sich die beiden Skips. Ist dies nicht möglich, entscheidet die Spielleitung. Primär zählt der "Spirit of Curling".

6. Spielregeln

Teams, die nicht innerhalb von 15 Minuten nach offiziellem Spielbeginn mit mindestens drei Spielern angetreten sind, verlieren das Spiel forfait.

Tritt ein Team nur mit drei Spielern an, so erhält das Gegner-Team zwei Steine Vorsprung, d.h. beim ersten End, in welchem das komplette Team Steine schreibt, werden zwei Steine dazugezählt (diese Regelung ist zwingend einzuhalten). Ein verspäteter Spieler hat die Möglichkeit, vor Beginn des 4. Ends mitzuspielen, ohne dass die Zwei-Steine-Regelung zum Tragen kommt.

Die Rechte eines Teams werden vom Skip wahrgenommen. Verzichtet ein qualifizierter Skip auf die Teilnahme an der Clubmeisterschaft, so kann sein ehemaliges Team den Startplatz übernehmen, sofern zwei der Teammitglieder im neuen Team mitspielen.

Trainierende verlassen das Eis spätestens 30 Minuten vor dem Meisterschaftsspiel!

7. Preise

Die Erstplatzierten der Spielgruppen erhalten einen Preis.