



Reglement CCK-Clubmeisterschaft 2021/2022

1. Ziel und Zweck

Die Clubmeisterschaft ermöglicht aktive Wettkampfspiele für alle Mitglieder und dadurch auch viele regelmässige Begegnungen, die das kameradschaftliche, gesellige und sportliche Clubleben fördern. Die Clubmeisterschaft ermittelt jeweils den Saisonclubmeister aus der Gruppe A sowie die Gruppensieger B und C.

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).

Am Dienstag spielt die Gruppe A. Der Sieger der Gruppe A wird Clubmeister. Am Donnerstag spielen die Gruppen B und C.

Spielplan

Die Gruppe A (12 Teams) spielt alternierend früh und spät am Dienstagabend, wobei alle 20.15-Uhr-Termine ausgenutzt werden. Die Gruppen B und C (je 8 bzw. maximal 9 Teams) spielen am Donnerstagabend, auch hier werden alle 20.15-Uhr-Termine ausgenutzt.

In der Gruppe A wird eine **Round-Robin** gespielt.

In den Gruppen B und C wird eine **Round-Robin** gespielt, danach gibt es ein Finalspiel (geschütztes Final). Im Final der Gruppen B und C spielen jeweils die ersten beiden Teams dieser Gruppen am **Dienstag 8. Februar 2022** zusammen mit der letzten Runde der Gruppe A. Die Punkte aus der Round-Robin werden „mitgenommen“. Alle Finalteilnehmer steigen auf.

Auf-/Abstieg: Ausblick Saison 2022/2023

In der Saison 2022/2023 wird voraussichtlich die Gruppe A neu aufgeteilt in «A+» (8 Teams) und «A» (8 Teams). Auf Basis der Gesamt-Schlussrangliste Saison 2021/22 wird die Zuteilung bestimmt:

- Die Teams der Gruppe A Ränge 1-8 werden der Gruppe A+ zugeteilt
- Die Teams der Gruppe A Ränge 9-12 werden der Gruppe A zugeteilt
- Aus der Gruppe B steigen auf Basis derer Gesamtrangliste die Teams der Ränge 1-4 in die Gruppe A auf

Die letzten zwei Teams der Gruppe B steigen ab in die Gruppe C. Die Gruppe C spielt um den Aufstieg in die Gruppe B. Die besten zwei Teams steigen auf.

Bei Aufstiegsverzicht von einem oder zwei Teams rücken die Teams auf den nächsten zwei Plätzen nach. Sollten diese allesamt verzichten, gibt es keinen Auf- und keinen Absteiger.

3. Gruppeneinteilung

Die Gruppeneinteilung erfolgt anhand der Ranglisten der Saison 2019/2020 (für die Saison 2020/2021 konnte aufgrund des Abbruchs wegen der Corona-Virus-Lage keine Rangliste erstellt werden). 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

Alle Spiele werden nach 105 Minuten abgeläutet. Danach darf nur noch das begonnene End zu Ende gespielt werden. Ein End gilt als begonnen, wenn der letzte Stein des vorherigen Ends die erste Tee-Line vollständig überquert hat.

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 darf maximal sechs Stammspieler melden. Ersatzspieler und überzählige Einzelspieler werden auf eine Ersatzspielerliste gesetzt, welche auf unserer Homepage eingesehen werden kann.

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 der Dienstagsgruppe sein.**

Ersatzspieler

Ein Team darf höchstens mit zwei Ersatzspielern antreten. Ein Ersatzspieler darf **höchstens die Position** des ausgefallenen Spielers einnehmen! (Beispiel: Fällt Spieler Nr. 3 aus, so spielt der Ersatz als 3, 2 oder 1.). Es gilt die höchste Position, die der ausgefallene Spieler in der laufenden Clubmeisterschaft gespielt hat oder für die er gemeldet ist.

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 als Ersatz mitspielen, danach werden sie zu Stammspielern.

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.

6. Spielverschiebung

Spielverschiebungen sollen wenn möglich vermieden werden. Ist es einem Team auch mit allfälligen Ersatzspielern nicht möglich, an einem vorgesehenen Termin zu spielen, so kann die Partie an einem Ersatztermin vor- oder nachgeholt werden: **Ersatztermine** für alle Gruppen sind: **Dienstag 04. Januar** sowie die Dienstage 2.11. / 16.11. / 30.11. um 18 Uhr (zwei Rinks) und die **Donnerstage: 18.11. / 09.12. um 18 Uhr** (sofern in den Gruppen B/C nicht 9 Teams spielen).

Ausserhalb der vorgenannten Ersatztermine darf jedes Team maximal zwei Spiele auf einen beliebigen Termin verschieben, unter der Voraussetzung der Verfügbarkeit des Eises und des Einverständnisses des gegnerischen Teams.



Weitere Verschiebungen sind nicht gestattet. Die Spiele des letzten Spieltages (8. Februar 2022) dürfen **nicht** verschoben werden.

Das gegnerische Team (Skip) muss mit der Verschiebung und dem Termin einverstanden sein. Es gibt kein Recht auf Verschiebung. Ein Verstoss gegen die Regeln wird mit einer Forfait-Niederlage gewertet.

Das Team, welches die Verschiebung wünscht, muss:

- 1) Mit dem gegnerischen Team einen Termin vereinbaren
- 2) Einen Rink reservieren (Rinkbelegung: <https://cck.ch/spielbetrieb/rinkbelegung/>, Reservation bei Michael Bear halle@cck.ch)
- 3) Die Verschiebung der Spielleitung per Email melden (clubi@cck.ch)

7. Spielregeln

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 müssen sie unmittelbar die Spielleitung informieren, welche dann entscheidet. Primär zählt der "Spirit of Curling".

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

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!

Coronavirus

Die Situation bezüglich des Coronavirus und allfällig notwendiger Schutzmassnahmen wird von der SPIKO laufend beobachtet. Falls notwendig wird das Reglement kurzfristig angepasst und die Mitglieder sofort darüber informiert.

Es gilt das Corona-Schutzkonzept Curling Club Küssnacht.

8. Preise

Die Erstplatzierten der Spielgruppen erhalten einen Preis.

Curling Club Küssnacht
Küssnacht, im August 2021

Spiko-Obmann
Werner Marti

Clubi-Verantwortlicher
Martin Grütter