

REGLEMENT BCM

1. SPIELMODUS

- 1.1 Die Berner Curling Meisterschaft (BCM) wird als Jahresmeisterschaft der Berner Curling Clubs während der ganzen Saison ausgetragen und bietet Platz für 60 Teams. Die teilnehmenden Mannschaften werden in Stärkeklassen und Gruppen eingeteilt.
- 1.2 Ziel ist, eine Meisterschaft mit einer A-Gruppe, zwei B-Gruppen und zwei C-Gruppen durchzuführen.
Zur Vermeidung von Wartelisten kann der Vorstand die Anzahl Teams in den C-Gruppen erhöhen und die Meisterschaft mit mehr Teams durchführen. Bei zu wenig Anmeldungen kann der Vorstand die Anzahl Gruppen reduzieren.
- 1.3 Jede Gruppe spielt eine volle Round Robin. Sind in einer Gruppe weniger als 12 Teams gemeldet, legt die Spielleitung den genauen Spielmodus fest. Die Spielleitung bemüht sich, jedem Team im Minimum 9 Spiele zu ermöglichen.
- 1.4 Auf und Abstiegsmodalitäten werden vor Saisonbeginn auf Basis der Anzahl gemeldeter Teams vom Vorstand verbindlich festgelegt und auf der Webseite kommuniziert.
- 1.5 Verzichtet ein Team bzw. ein Club auf den Aufstiegs- oder Qualifikationsplatz, fällt dieser an den Vorstand und wird gem. Art. 2.2 vergeben.

2. VERGABE DER STARTPLÄTZE

- 2.1 Der Vorstand stellt den Clubs vor Saisonbeginn aufgrund der Vorjahresrangliste Plätze in den BCM Gruppen zur Verfügung. Die Vergabe dieser Plätze obliegt den Clubs.
- 2.2 Der Vorstand vergibt freie Gruppenplätze wie folgt:
 1. Vergabe an ein Team mit sportlichen Ambitionen, d.h. an ein Juniorenteam der CBA, oder an ein Team mit Spielbeteiligung mindestens zweier Teilnehmer der Elite-Meisterschaften von Swiss Curling, oder ähnliche Konstellationen.
 2. Vergabe an das nächste aufstiegsberechtigte Team aus der unteren Stärkeklasse.
 3. Nicht-Abstieg des bestklassierten Absteigers aus dem Vorjahr.

3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

- 3.1 Teilnahmeberechtigt an der BCM sind:
 1. Aktiv-Mitglieder eines CBA Aktionärsclubs.
 2. Mitglieder eines CBA-Mieterclubs, falls der Club über BCM-Spielzeiten eines Aktionärsclubs verfügt.
 3. Junioren & Juniorinnen der CBA, inkl. Coaches.
 4. Spieler der Swiss Curling Elite-Meisterschaft mit Mitgliedschaft in einem CBA-Aktionärsclub.
 5. Gastmitglieder & Schnuppercurler.
- 3.2 Die Spielleitung kann auf schriftlich begründetes Gesuch weitere Spieler zulassen.
- 3.3 Pro Team dürfen beliebig viele Spielerinnen und Spieler eingesetzt werden. Die Skips melden sämtliche Teammitglieder (Stammspieler und Alternates) vor der Saison bei der Spielleitung an. Nachmeldungen sind während der ganzen Saison aber bis spätestens vor dem ersten Einsatz der Spielerin / des Spielers im Team möglich.
- 3.4 Jeder Spieler und jede Spielerin spielt pro Saison in einem Team als Stammspieler mit und kann in beliebig vielen anderen Teams als „Alternate“ aushelfen.

- 3.5 Jedes Team darf pro Spiel zwei Alternates einsetzen. Alternates aus gleicher oder einer höheren Liga müssen im Frontend spielen. Aus tieferen Ligen ist Einsatz im Backend erlaubt.

4. MELDUNG & NENNGELD

- 4.1 Die Clubs melden dem Vorstand jeweils bis zum Anmeldeabschluss die Anzahl teilnehmender Teams, die Namen der Skips und Mitspieler, sowie die benötigten Informationen gemäss Anmeldeformular.
- 4.2 Das Nenngeld wird vom Vorstand festgelegt.
- 4.3 Im Nenngeld inbegriffen sind bis zu sechs Teilnahmekarten für Spielerinnen und Spieler an einem allfälligen Saisonabschlussereignis der BCM, sowie bis zu sechs Preise bei einer Klassierung des Teams in einem Preisrang.

5. SPIELORGANISATION

- 5.1 Es gelten die „Spiel- und Wettkampffregeln“ von Swiss Curling. Änderungen derselben sind im vorliegenden Reglement festgehalten.
- 5.2 Alle Spiele gehen über 8 Ends ohne Zusatzends. Ein vorzeitiger Spielabbruch ist nicht gestattet.
- 5.3 Regulär angesetzte Spiele werden nach 110 Min abgeläutet. Ein End darf begonnen werden, wenn der letzte Stein des vorhergehenden Ends vor dem Abläuten gespielt wurde. Ein Stein gilt als gespielt, wenn er die näher gelegene Tee-Line überquert hat.
- 5.3a Die Spielleitung kann das Anläuten mittels Weisung an die spielenden BCM Teams delegieren.
- 5.3b Falls nicht an- und abgeläutet wird, gilt die Uhr in der Hallenmitte oberhalb der Spiegel (Away End). Die Teams sind selber zur Einhaltung der Spielzeit verantwortlich. Der Vorstand führt Stichkontrollen durch.
- 5.4 Die Resultate werden von der Spielleitung nach jeder Runde elektronisch ab den Scoreboards gelesen und direkt auf dem Server eingetragen. Es gibt keine Scorekarten. Jeder Skip ist selbst verantwortlich die Resultate im Internet zu kontrollieren und allfällige Korrekturmeldungen per E-Mail an die Spielleitung zu schicken.
- 5.5 Ein Team, welches 5 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn nicht mit mindestens 3 Teilnehmenden zu einer Begegnung antritt, verliert das erste End mit 2 Steinen (und erhält somit den Hammer). Nach 10 Minuten verliert es die Partie Forfait. Das Team erhält 0/0/0 Punkte, das Gegenteam erhält 2 Punkte, 4 Ends, 6 Steine.
Tritt ein Team unentschuldigt zweimal nicht zu einem Spiel an, wird es disqualifiziert und verliert sämtliche Spiele (auch bereits gespielte) Forfait. Der Club des fehlbaren Teams verliert zudem den Startplatz in der entsprechenden Stärkeklasse und muss eine Busse von CHF 350.- bezahlen.
- 5.6 Die gleiche Disqualifikationsregel trifft Teams, welche Spieler einsetzen, die nicht spielberechtigt sind.

6. SPIELPLAN & SPIELVERSCHIEBUNG

- 6.1 Der Spielplan wird durch die Spielleitung erstellt und ist für alle teilnehmenden Teams verbindlich.
- 6.2 Spielverschiebungen sind nach Beginn der Saison (Stichtag 15. September) nicht möglich.. Kann ein Team nicht mit mindestens 3 Teilnehmern antreten, informiert es selbständig das gegnerische Team und die Spielleitung. Das Spiel wird Forfait gem. 5.5 gewertet.
- 6.3 Damit den Clubs genügend Eiszeiten zur Verfügung stehen, kann der Vorstand bis zu 2 Runden pro Gruppe an einer Wochenendveranstaltung durchführen.

7. WERTUNG

- 7.1 Für die Klassierung in der Gruppe gilt:
1. Punkt, End, Stein
 2. Das Resultat der Direktbegegnung(en)
(falls sich daraus eine eindeutige Rangliste ergibt)
 3. Die Steindifferenz aus allen Spielen
 4. das Los
- 7.2 Die Spielleitung aktualisiert die Resultate und Zwischenranglisten auf der Webseite.

8. PREISE

- 8.1 Der Sieger der Gruppe A ist Berner Meister und gewinnt den Wanderpreis.
- 8.2 Der Vorstand definiert die preisberechtigten Ränge.
- 8.3 Pro Teams werden bis zu sechs Preise vergeben. Pro gemeldetem Spieler / gemeldeter Spielerin wird maximal ein Preis vergeben.

9. END/STEIN TROPHY

- 9.1 Alle BCM Teams nehmen an der End/Stein Trophy teil.
- 9.2 Gewertet werden nur Ends und Steine, welche addiert eine Punktzahl ergeben. Für die Klassierung entscheidend ist die durchschnittliche Punktzahl pro Match.
- 9.3 Während der Saison können Zwischenwertungen durchgeführt werden. Die Stichdaten und die preisberechtigten Ränge werden vom Vorstand festgelegt und bei Saisonbeginn auf der Webseite publiziert.
- 9.4 Bei Punktgleichheit entscheiden:
1. Die grössere Anzahl Ends
 2. Das Los
- 9.5 Teams welche von der Spielleitung sanktioniert wurden werden für die Saison aus der Wertung ausgeschlossen.

10. VERSCHIEDENES

- 10.1 Der Vorstand lehnt jegliche Haftung für Unfälle ab. Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer.
- 10.2 Verstösse gegen dieses Reglement, gegen die Spiel- und Wettkampfregelein der SCA oder gegen den Spirit of Curling können von der Spielleitung mit Forfait oder Disqualifikation geahndet werden.
- 10.3 Ist ein Team mit einem Entscheid der Spielleitung nicht einverstanden, kann es beim Vorstand BCM rekurrieren. Dieser entscheidet endgültig.
- 10.4 Dieses Reglement wird den Clubs und Teams elektronisch zugestellt und auf der Webseite der CBA publiziert.

Beschlossen an der
Mitgliederversammlung
vom 21. Juni 2022