



Reglement Berner Cup Saison 2026/2027

Vorbemerkung

Dieses Reglement kann vom OK angepasst werden, sollten aufgrund der Anzahl teilnehmenden Teams oder anderen Gründen (wie beispielsweise fehlenden Eiszeiten) Änderungen nötig werden. Das OK kommuniziert Anpassungen so schnell wie möglich an die Teamverantwortlichen.

Das OK besteht aus

Carlo Bellwald (carlo.bellwald@swisscom.com)

Janine Wyss (janine.wyss@bluewin.ch)

Michael Salzmann (spiko@bcm-curling.be)

1. Teilnehmende Teams

Teilnahmeberechtigt sind alle BCM-Teams, die sich für die entsprechende Saison angemeldet haben.

Alternates:

Es dürfen höchstens zwei Alternates (also Spieler*innen aus einem anderen BCM Team) pro Spiel eingesetzt werden). Jede Spieler*in kann nur in einem Cupteam als Alternate eingesetzt werden.

Alternates müssen vor dem Spiel dem OK gemeldet werden.

Alternates müssen im Frontend spielen und dürfen weder die Aufgabe des Skips noch des Vizeskips übernehmen.

Spielt ein Team nur zu dritt, darf nur ein Alternate eingesetzt werden. Dieser spielt zwingend die ersten drei Steine des Endes.

Es darf maximal ein Alternate aus einer höheren Liga eingesetzt werden.

2. Spielsystem

Es wird im K.O.-System mit 16 Teams gespielt: der Verlierer scheidet aus, der Gewinner kommt eine Runde weiter.

Die erste Runde geht über 6 Ends (Zeitlimite: 80 Minuten, bis dann muss der letzte Stein des Ends abgegeben sein), die nachfolgenden Runden gehen über 8 Ends (Zeitlimite: 110 Minuten).

Endet ein Spiel unentschieden, gewinnt das Team, welches mehr Ends hat. Bei Gleichstand der Ends gewinnt das Team, das in der letztjährigen BCM schlechter klassiert war. Waren beide Teams in der gleichen Ligastufe auf dem gleichen Schlussrang (zb. Rang 7 Liga B1 und Rang 7 Liga B2), spielen beide Teams einen Stein (der Stein darf gewischt werden). Wer näher am Dolly ist, gewinnt.

Die No-Tick Rule wird nicht angewandt.

Für die Zeitlimite ist die Zeit auf dem Scoreboard relevant.

Das Team, das in der letztjährigen BCM schlechter klassiert war, hat im ersten End den letzten Stein.

Teams, welche neu bei der BCM dabei sind, erhalten die schlechtestmögliche Platzierung C10.

Im übrigen gelten die Regeln von Swiss Curling Breitensport.

Maximale Teilnehmerzahl ist 16 Teams, Teams werden in der Reihenfolge der Anmeldung berücksichtigt (first come first served). Ist die Zahl der angemeldeten Teams deutlich höher als 16, kann das OK den Modus anpassen (z.B. Qualifikationsrunden). Je früher sich ein Team anmeldet, umso grösser ist die Chance, einen fixen Startplatz in der ersten Runde zu erhalten.

Die erste Runde findet am Freitag, 30. Oktober 2026 statt, 4 Spiele um 18.00 Uhr und 4 Spiele um 20.00 Uhr. In dieser ersten Runde gehen die Spiele über 6 Ends. Die Paarungen werden ausgelost.

Ab der zweiten Runde (Viertelfinals) gilt:

Die Spiele werden auf Club-Eis ausgetragen und gehen über 8 Ends. **Das erstgenannte Team ist verantwortlich für die Organisation der Eiszeit und die Meldung der Eiszeit an das OK. Es bietet dem zweitgenannten Team mindestens einen Ersatz-Termin an. Geht keiner der beiden Termine, bietet das zweitgenannte Team zwei Termine an. Geht wiederum keiner der beiden Termine, entscheidet das Los.**

Die zweite Runde (Viertelfinals) muss bis am 15. Dezember 2026 gespielt werden.

Die Halbfinals müssen bis am 15. Februar 2027 gespielt werden.

Der Final muss vor dem BCM-Schlussabend stattfinden.

Die Spieltermine der zweiten Runde (Viertelfinals), Halbfinals und Final müssen per mail an Michael Salzmann (spiko@bcm-curling.be) mit cc an Isabel Kleemans

(isabel.kleemans@curlingbern.ch) gemeldet werden. Alle Spiele werden im Curling Panel erfasst.

3. Anmeldung, Nenngeld und Preise

Die Anmeldung erfolgt auf dem Anmeldeformular (Webpage) der BCM. Das Nenngeld beträgt 60.-

Die Preisverleihung findet am BCM-Schlussabend statt.

4. Spielbetrieb und Streitfälle

Die Verantwortung des Spielbetriebs und die Entscheidungsbefugnis im Streitfall trägt das OK. Es gilt in jedem Fall der «Spirit of Curling».

