



www.ccglarus.ch

Reglement 2023

Turniere, Clubmeisterschaft und Clubturnier





www.ccglarus.ch

Änderungshistorie

Version	Datum	Bemerkung
1.0	06.10.2016	Urausgabe
2.0	16.10.2017	Überarbeitung Saison 2017/18
3.0	02.10.2018	Überarbeitung Saison 2018/19
4.0	16.10.2019	Überarbeitung Saison 2019/20
5.0	09.11.2023	Überarbeitung Saison 2023/24

Freigabe

	Datum	Name
freigegeben	09.11.2023	Präsident Club & Spiko

Spielkommission (SPIKO)

Bruno Oswald, Rütelistrasse 33, 8762 Schwanden, bruno-oswald@bluewin.ch, +41 (0)79 416 83 81

--



Hinweis

Per 1. Oktober 2017 hat die Reglements-Kommission von SWISSCURLING aufgrund einer Entscheidung des Weltverbandes WCF vom 17. September 2017 beschlossen, die bisherige Free Guard Zone von 4 auf 5 Steinen zu erweitern. An der Vorstandssitzung vom 28. September 2017 hat der Vorstand des Curling Clubs Glarus beschlossen, diese Aenderung per sofort für die Curlinghalle Glarus bzw. der in der Curlinghalle Glarus durchgeführten Turniere umzusetzen.

Inhaltsverzeichnis

1	Mehrtages Turniere klassisch.....	4
2	Mehrtages Turniere speziell.....	6
3	Tagesturnier	8
4	Clubmeisterschaft	10
5	Clubturnier	14
6	Instruktion.....	16
7	Hallenregeln und Spirit of Curling	18

1 Mehrtages Turniere klassisch

1.1 Geltungsbereich

- GLKB - Trophy
- Müller's Gewerbe Cup

1.2 Grundsatz

Es gelten die aktuellen Regeln der SWISSCURLING Association.

Das Verhalten auf und neben dem Eis richtet sich nach dem „Spirit of Curling“.

Zum Eis und Spielmaterial ist stets Sorge zu tragen - Weisungen des Eismeisters sind zu befolgen.

1.3 Modus

Das über maximal 5 Runden nach System Schenkel gespielte Turnier (4 Spiele garantiert) gliedert sich in 3 Teile:

- 2 Spiele als Vorrunde innerhalb der Gruppe
- 2 Spiele als Zwischenrunde nach Gesamtrangliste
- 1 Finalrunde nach Gesamtrangliste mit 6 Top-Teams

Paarungen können sich lediglich in der Finalrunde wiederholen.

1.4 Gruppeneinteilung / Startpartie

Die Gruppeneinteilung und die Startpartie werden ausgelost, dementsprechend kann auf individuelle Spielwünsche keine Rücksicht genommen werden. Lediglich Wünsche von auswärtigen Teams betreffend der Spielzeiten werden berücksichtigt.

1.5 Spieldauer

Die Spieldauer beträgt maximal 8 Ends, wobei nach 105 Minuten abgeläutet wird. Es darf noch ein End begonnen werden, wenn vor der Sirene der letzte Stein des laufenden Ends die nähere Teeline überschritten hat. Die Finalrunde wird auf 8 Ends und ohne Zeitlimite gespielt.

1.6 Spielberechtigung

Es gibt keine Einschränkungen. Teilnehmer ohne Swisscurling Membercard müssen vor Turnierbeginn gemeldet werden - für sie ist eine Turnierlizenz zu lösen. Die Kontrolle / Meldung erfolgt durch die Spielleitung. Allfällige Ersatzspieler dürfen auf allen Positionen eingesetzt werden.

1.7 Wertung

Der Sieger erhält 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte und Unentschieden werden mit je 1 Punkt gewertet. Die Wertung erfolgt nach Punkt / End / Stein. Nuller-Ends werden nicht gezählt.

1.8 Turniersieger

Nach der Finalrunde wird der Gesamtranglisten-Erste zum Turniersieger erkoren.

Bei Gleichstand auf dem ersten Rang zählt in erster Linie die direkte Begegnung. Falls es zu keiner Direktbegegnung gekommen ist, oder diese mit Unentschieden gewertet wurde, wird ein Steinspiel über den Turniersieg entscheiden.

1.9 Steinspiel

Ein beliebiger Spieler jedes Teams spielt einen Stein, der gewischt werden darf, zum Tee im Home-End. Sieger ist das Team, das die kürzeste Distanz zwischen dem Stein (äusserer Rand) und dem Tee erzielt. Können beide Steine nicht gemessen werden, wird das Steinspiel mit einem anderen Spieler wiederholt. Die terminliche Festlegung des Steinspiels erfolgt durch die Spielleitung.

1.10 Unstimmigkeiten

Bei Unstimmigkeiten entscheidet in erster Linie die Spielleitung und gegebenenfalls in zweiter Instanz der Präsident des CC Glarus.

2 Mehrtages Turniere speziell

2.1 Geltungsbereich

- Adler Bräu Cup

2.2 Grundsatz

Es gelten die aktuellen Regeln der SWISSCURLING Association.

Das Verhalten auf und neben dem Eis richtet sich nach dem „Spirit of Curling“.

Zum Eis und Spielmaterial ist stets Sorge zu tragen - Weisungen des Eismeisters sind zu befolgen.

2.3 Modus

Das über maximal 5 Runden nach System Schenkel gespielte Turnier (4 Spiele garantiert) gliedert sich in 3 Teile:

- 2 Spiele als Vorrunde innerhalb der Gruppe
 - 2 Spiele als Zwischenrunde nach Gesamtrangliste
 - 1 Finalrunde nach Gesamtrangliste mit 6 Top-Teams, wobei die Ränge 1 und 2 stehen bleiben und die restliche Rangierung nach Gesamtrangliste erfolgt.
- Paarungen können sich lediglich in der Finalrunde wiederholen.

2.4 Gruppeneinteilung / Startpartie

Die Gruppeneinteilung und die Startpartie werden ausgelost, dementsprechend kann auf individuelle Spielwünsche keine Rücksicht genommen werden. Lediglich Wünsche von auswärtigen Teams betreffend der Spielzeiten werden berücksichtigt.

2.5 Spieldauer

Die Spieldauer beträgt maximal 6 Ends für die Vorrunde bzw. 8 Ends für die Zwischen- und Finalrunde, wobei nach 75 bzw. 105 Minuten abgeläutet wird. Es darf noch ein End begonnen werden, wenn vor der Sirene der letzte Stein des laufenden Ends die nähere Teeline überschritten hat. Die Finalrunde wird auf 8 Ends und ohne Zeitlimite gespielt.



www.ccglarus.ch

2.6 Spielberechtigung

Es gibt keine Einschränkungen. Teilnehmer ohne Swisscurling Membercard müssen vor Turnierbeginn gemeldet werden - für sie ist eine Turnierlizenz zu lösen. Die Kontrolle / Meldung erfolgt durch die Spielleitung. Allfällige Ersatzspieler dürfen auf allen Positionen eingesetzt werden.

2.7 Wertung

Der Sieger erhält 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte und Unentschieden werden mit je 1 Punkt gewertet.

Die Wertung erfolgt nach Punkt / End / Stein.

Null-Ends werden nicht gezählt.

2.8 Turniersieger

Die Ränge 1 und 2 spielen in einem echten Final, wobei keinerlei Punkte, Ends oder Steine aus den vorhergegangenen Runden mitgenommen werden. Über den Turniersieg entscheiden bei Unentschieden nach 8 Ends gegebenenfalls die dazu nötigen Zusatzends.

2.9 Unstimmigkeiten

Bei Unstimmigkeiten entscheidet in erster Linie die Spielleitung und gegebenenfalls in zweiter Instanz der Präsident des CC Glarus.

3 Tagesturnier

3.1 Geltungsbereich

- Bon Gusto Cup

3.2 Grundsatz

Es gelten die aktuellen Regeln der SWISSCURLING Association.

Das Verhalten auf und neben dem Eis richtet sich nach dem „Spirit of Curling“.

Zum Eis und Spielmaterial ist stets Sorge zu tragen - Weisungen des Eismeisters sind zu befolgen.

3.3 Modus

Das über maximal 4 Runden nach System Schenkel gespielte Turnier (3 Spiele garantiert) gliedert sich in 3 Teile:

- 1 Spiel als Vorrunde innerhalb der Gruppe
- 2 Spiele als Zwischenrunde nach Gesamtrangliste
- 1 Finalrunde nach Gesamtrangliste mit 6 Top-Teams

Paarungen können sich lediglich in der Finalrunde wiederholen.

3.4 Gruppeneinteilung / Startpartie

Die Gruppeneinteilung und die Startpartie werden ausgelost, dementsprechend kann auf individuelle Spielwünsche keine Rücksicht genommen werden. Lediglich Wünsche von auswärtigen Teams betreffend der Spielzeiten werden berücksichtigt.

3.5 Spieldauer

Die Spieldauer beträgt maximal 6 Ends, wobei nach 75 Minuten abgeläutet wird. Es darf noch ein End begonnen werden, wenn vor der Sirene der letzte Stein des laufenden Ends die nähere Teeline überschritten hat. Die Finalrunde wird auf 6 Ends und ohne Zeitlimite gespielt.

3.6 Spielberechtigung

Es gibt keine Einschränkungen. Teilnehmer ohne Swisscurling Membercard müssen vor Turnierbeginn gemeldet werden - für sie ist eine Turnierlizenz zu lösen. Die Kontrolle / Meldung erfolgt durch die Spielleitung. Allfällige Ersatzspieler dürfen auf allen Positionen eingesetzt werden.

3.7 Wertung

Der Sieger erhält 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte und Unentschieden werden mit je 1 Punkt gewertet. Die Wertung erfolgt nach Punkt / End / Stein. Nuller-Ends werden nicht gezählt.

3.8 Turniersieger

Nach der Finalrunde wird der Gesamtranglisten-Erste zum Turniersieger erkoren.

Bei Gleichstand auf dem ersten Rang zählt in erster Linie die direkte Begegnung. Falls es zu keiner Direktbegegnung gekommen ist, oder diese mit Unentschieden gewertet wurde, wird ein Steinspiel über den Turniersieg entscheiden.

3.9 Steinspiel

Ein beliebiger Spieler jedes Teams spielt einen Stein, der gewischt werden darf, zum Tee im Home-End. Sieger ist das Team, das die kürzeste Distanz zwischen dem Stein (äusserer Rand) und dem Tee erzielt. Können beide Steine nicht gemessen werden, wird das Steinspiel mit einem anderen Spieler wiederholt. Die terminliche Festlegung des Steinspiels erfolgt durch die Spielleitung.

3.10 Unstimmigkeiten

Bei Unstimmigkeiten entscheidet in erster Linie die Spielleitung und gegebenenfalls in zweiter Instanz der Präsident des CC Glarus.

4 Clubmeisterschaft

4.1 Umfang

Die Start- und End-Termine der Clubmeisterschaft sowie die Anzahl gemeldeter Teams werden mit dem Versand des Spielplanes bekannt gegeben. Die Meisterschaftsspiele finden primär dienstags und vereinzelt donnerstags statt.

4.2 Grundsatz

Es gelten die aktuellen Regeln der SWISSCURLING Association.

Das Verhalten auf und neben dem Eis richtet sich nach dem „Spirit of Curling“.

Zum Eis und Spielmaterial ist stets Sorge zu tragen - Weisungen des Eismeisters sind zu befolgen.

4.3 Modus

Die Meisterschaft der Curlinghalle Glarus - kurz als Clubi bezeichnet - wird in zwei Gruppen jeweils mit einer Round Robin (jeder gegen jeden) gespielt. Es gibt ein Vor- und eine Hauptrunde. Die Gruppen-Einteilung basiert auf den Schlussresultaten der vorherigen Saison. Neue Teams starten in der zweiten Gruppe.

Die Vorrunde soll in der ersten Saisonhälfte abgeschlossen sein. Nach dieser Vorrunde steigen 3 Teams aus der Gruppe 1 ab bzw. 3 Teams aus der Gruppe 2 werden aufsteigen. Die Hauptrunde wird in der zweiten Saisonhälfte ausgetragen. Alle Spieltermine sind im Spielplan ersichtlich. Sobald die Vorrunde beendet ist, wird ein aktualisierter Spielplan zugestellt.

Die ersten vier Teams pro Gruppe der Hauptrunde werden die Playoffs und die Finalspleie bestreiten, diese Spieldaten sind ebenfalls bereits festgelegt. Bei Gleichstand (Punkt, End, Stein) auf den ersten vier Rängen nach der Round Robin der Hauptrunde zählt die direkte Begegnung. Wurde diese auch mit Unentschieden gewertet, wird ein Steinspiel ausgetragen.

Playoff

- Spiel 1: Rang 3 gegen Rang 4, der Verlierer spielt in der Finalrunde um den 3. bzw. 4. Platz - der Sieger ist im Halbfinal
- Spiel 2: Rang 1 gegen Rang 2, der Gewinner spielt im Final - der Verlierer im Halbfinal

Playoff Halbfinal

- Spiel 3: Sieger Spiel 1 gegen Verlierer Spiel 2, der Verlierer spielt in der Finalrunde um den 3. bzw. 4. Platz - der Sieger ist für den Final qualifiziert

Playoff Final

- Spiel 4: Verlierer Spiel 1 gegen Verlierer Spiel 3 spielen um den 3. bzw. 4. Platz der Meisterschaft
- Spiel 5: Sieger Spiel 2 gegen Sieger Spiel 3 spielen um den Titel des Clubmeisters

Toss im Page-Playoff

Playoffs:

Das in der Round-Robin besser klassierte Team hat die Wahl, ob es den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.

Halbfinal:

Im Halbfinal hat das Team, welches das Spiel Rang 1 vs. Rang 2 verloren hat, die Wahl, ob es den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.

Final:

Der Sieger aus dem Spiel Rang 1 vs. Rang 2 hat für den Final die Wahl, ob er den ersten oder zweiten Stein im ersten End spielen will.

kleiner Final:

Das Team, welches den Halbfinal verloren hat, hat die Wahl, ob es den ersten oder den zweiten Stein im ersten End spielen will.

Steinzuteilung im Page-Playoff

Die Wahl der Steinfarbe hat das Team, welches im ersten End den ersten Stein spielt

4.4 Steinspiel

Ein beliebiger Spieler jedes Teams spielt einen Stein, der gewischt werden darf, zum Tee im Home-End. Sieger ist das Team, das die kürzeste Distanz zwischen dem Stein (äusserer Rand) und dem Tee erzielt. Können beide Steine nicht gemessen werden, wird das Steinspiel mit einem anderen Spieler wiederholt. Die terminliche Festlegung des Steinspiels erfolgt durch die Spielleitung.

4.5 Spieldauer

Die Spieldauer während der Round Robin beträgt maximal 8 Ends, wobei nach 105 Minuten abgeläutet wird. Es darf noch ein End begonnen werden, wenn vor der Sirene der letzte Stein des laufenden Ends die nähere Teeline überschritten hat.

Die Spieldauer während den Play-off bzw. Final-Spielen beträgt 8 Ends, wobei nach 105 Minuten abgeläutet wird. Bei unentschiedenem Spielstand nach der regulären Spielzeit werden bis zur Entscheidung Zusatzends gespielt.

4.6 Spielberechtigung

Uneingeschränkt spielberechtigt sind sämtliche Clubmitglieder des CC Glarus, die nicht den Status „passiv“ oder „beurlaubt“ haben.

Clubmitglieder mit dem Status „passiv“ oder „beurlaubt“ dürfen zwar nicht als Teammitglieder gemeldet werden, sind jedoch maximal zwei Mal pro Saison als Ersatz zugelassen.

In der Curlinghalle Glarus eingemietete Clubs dürfen jeweils ein Team für die Clubmeisterschaft anmelden. Der Vorstand des CC Glarus hat die Möglichkeit zusätzliche Teams eingemieteter Clubs zuzulassen.

4.7 Teamaufstellung

Für das Team offiziell gemeldete Spieler dürfen auf sämtlichen Positionen eingesetzt werden. Stichtag ist der erste Spieltag der Clubmeisterschaft. Bei besonderen Umständen während der Saison können zusätzliche Teamspieler nachgemeldet werden, wobei dies durch die Spielleitung bewilligt werden müssen.

Ersatzspieler, welche nicht offizielle Team-Mitglieder sind, dürfen nur im Frontend (Lead oder Second) eingesetzt werden.

Teams, welche mehrere Probemitglieder gleichzeitig auf dem Eis haben, dürfen allfällige Ersatzspieler auch im Backend einsetzen.

4.8 Wertung

Der Sieger erhält 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte und Unentschieden werden mit je 1 Punkt gewertet.

Die Wertung erfolgt nach Punkt / End / Stein.

Null-Ends werden nicht gezählt.

4.9 Scorekarten

Die Scorekarten sind unmittelbar nach dem Spiel durch die Skips auszufüllen und gegenseitig zu kontrollieren. Die Scorekarten sind der Spielleitung abzugeben.

Bei nicht ausgefüllten Scorekarten wird das Spiel mit 0 / 0 / 0 gewertet.

4.10 Spielverschiebung

Ein Match kann spätestens 6 Stunden vor Spielbeginn noch verschoben werden.

Nachtragsspiele müssen vor dem Ende der Round Robin der Clubmeisterschaft ausgetragen werden.
Playoff-Spiele müssen am dafür festgelegten Termin ausgetragen werden.

Verschiebungstermine müssen zwingend der Spielleitung gemeldet werden und von der Hallenvermietung bestätigt sein.

4.11 Rinkwechsel

Rinkwechsel müssen mit dem Eismeister abgesprochen werden.

4.12 Verstoss

Bei einem Verstoss gegen das Reglement gewinnt das Gegenteam forfait.

4.13 Forfait

Forfaits werden mit 2 / 4 / 6 bzw. 0 / 0 / 0 für das verschuldete Team gewertet.

4.14 Unstimmigkeiten

Bei Unstimmigkeiten entscheidet in erster Linie die Spielleitung und gegebenenfalls in zweiter Instanz der Präsident des CC Glarus.

5 Clubturnier

5.1 Geltungsbereich

- Netstaler - Kanne

5.2 Grundsatz

Es gelten die aktuellen Regeln der SWISSCURLING Association.

Das Verhalten auf und neben dem Eis richtet sich nach dem „Spirit of Curling“.

Zum Eis und Spielmaterial ist stets Sorge zu tragen - Weisungen des Eismeisters sind zu befolgen.

5.3 Modus

Das über maximal 5 Runden nach System Schenkel gespielte Turnier (4 Spiele garantiert) gliedert sich in 3 Teile:

- 2 Spiele als Vorrunde innerhalb der Gruppe
- 2 Spiele als Zwischenrunde nach Gesamtrangliste
- 1 Finalrunde nach Gesamtrangliste mit 6 Top-Teams

Paarungen können sich lediglich in der Finalrunde wiederholen.

5.4 Gruppeneinteilung / Startpartie

Die Gruppeneinteilung und die Startpartie werden ausgelost, dementsprechend kann auf individuelle Spielwünsche keine Rücksicht genommen werden.

5.5 Spieldauer

Die Spieldauer beträgt maximal 8 Ends, wobei nach 105 Minuten abgeläutet wird. Es darf noch ein End begonnen werden, wenn vor der Sirene der letzte Stein des laufenden Ends die nähere Teeline überschritten hat. Die Finalrunde wird auf 8 Ends und ohne Zeitlimite gespielt.

5.6 Spielberechtigung

Uneingeschränkt spielberechtigt sind sämtliche Clubmitglieder des CC Glarus, die nicht den Status „passiv“ oder „beurlaubt“ haben. Spielberechtigt sind auch Probemitglieder und Teilnehmer des Anfänger-Kurses des CC Glarus. Allfällige Ersatzspieler dürfen auf allen Positionen eingesetzt werden.

In der Curlinghalle Glarus eingemietete Clubs dürfen jeweils ein Team für die Netstaler-Kanne anmelden bzw. Mitglieder der eingemieteten Clubs dürfen als Einzelspieler teilnehmen. Der Vorstand des CC Glarus hat die Möglichkeit zusätzliche Teams eingemieteter Clubs zuzulassen.

5.7 Wertung

Der Sieger erhält 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte und Unentschieden werden mit je 1 Punkt gewertet.

Die Wertung erfolgt nach Punkt / End / Stein.

Null-Ends werden nicht gezählt.

5.8 Turniersieger

Nach der Finalrunde wird der Gesamtranglisten-Erste zum Turniersieger erkoren.

Bei Gleichstand auf dem ersten Rang zählt in erster Linie die direkte Begegnung. Falls es zu keiner Direktbegegnung gekommen ist, oder diese mit Unentschieden gewertet wurde, wird ein Steinspiel ausgetragen.

5.9 Steinspiel

Ein beliebiger Spieler jedes Teams spielt einen Stein, der gewischt werden darf, zum Tee im Home-End. Sieger ist das Team, das die kürzeste Distanz zwischen dem Stein (äusserer Rand) und dem Tee erzielt. Können beide Steine nicht gemessen werden, wird das Steinspiel mit einem anderen Spieler wiederholt. Die terminliche Festlegung des Steinspiels erfolgt durch die Spielleitung.

5.10 Unstimmigkeiten

Bei Unstimmigkeiten entscheidet in erster Linie die Spielleitung und gegebenenfalls in zweiter Instanz der Präsident des CC Glarus.

6 Instruktion

6.1 Generelles

Jedes teilnehmende Team an der Clubmeisterschaft ist zur Leistung einer Instruktionswoche verpflichtet. Die Einteilung dieser Woche erfolgt durch die SPIKO der CM und wird per Saisonstart festgelegt. Sollte einem Team die eingeteilte Woche nicht passen, so muss dieses Team dies innerhalb einer Woche der SPIKO der CM melden und wird für eine andere passende Woche eingeteilt. Sollte es dem eingeteilten Team zu einem späteren Zeitpunkt aus kurzfristigen Hindernissen nicht möglich sein, den Einsatz zu leisten, muss dieses Team ein Ersatz-Team suchen und das Ersatz-Team pro Instruktor und pro geleistete Stunde mit einem Stübli-Gutschein in Höhe von CHF 10.-- entschädigen.

Da die Saison des CC Glarus mehr Wochen hat als teilnehmende Teams an der CM, können sich Teams bei Saisonbeginn für zusätzliche Wochen freiwillig melden und werden entsprechend eingeteilt. Das Team erhält pro Instruktor und pro geleistete Stunde einen Stübli-Gutschein in Höhe von CHF 10.--.

6.2 Freiwilligen-Team

Dieses Team bildet sich spätestens jeweils per Saisonbeginn und wird bei Instruktionsbedarf unter Tags, am Wochenende oder in den Wochen ohne CM-Teameinteilung angefragt.

6.3 Unentgeltlicher Einsatz Mo – Fr von 16:00 bis 22:00 Uhr

Einsätze in der jeweiligen Instruktionswoche von Montag bis Freitag zwischen 16:00 und 22:00 Uhr sind unentgeltlich durch das eingeteilte Team zu leisten.

6.4 Entschädigter Einsatz Sa – So und Mo – Fr 8:00 bis 16:00 Uhr

Das für eine Woche eingeteilte Team ist auch tagsüber unter der Woche und für das ganze Wochenende eingeteilt – diese Einsätze sind aber für dieses Team freiwillig und werden im Voraus durch die Hallenvermietung abgesprochen. Sollte es dem Team nicht möglich sein, diese Instruktionen zu übernehmen, wird das Freiwilligen-Team durch die Hallenvermietung angefragt. Reservationen für entschädigungsberechtigte Einsätze sind erst definitiv, wenn der Instruktoren-Einsatz geklärt ist.

Jeder Instruktor, welcher einen diesbezüglichen Einsatz macht, wird pro Stunde mit einem Stübli-Gutschein in Höhe von CHF 10.-- entschädigt.

6.5 Entschädigter Einsatz Weihnachtsfeiertage

Während den Weihnachts- und Neujahrestagen besteht keine Instruktions-Einteilung. Anfragen an die Hallenvermietung für Instruktionen während diesem Zeitfenster sind vorab mit dem Freiwilligen-Team zu klären.

Jeder Instruktor, welcher einen diesbezüglichen Einsatz macht, wird pro Stunde mit einem Stübli-Gutschein in Höhe von CHF 10.-- entschädigt.

6.6 Rechte der Instruktoren

Die Instruktion ist ein wichtiger Teil für das Fortbestehen des CC Glarus und wird mit der notwendigen Ernsthaftigkeit und Sorgfalt geleistet. Während der Instruktion haben die ausführenden Instruktoren das Recht jemanden, welcher sich nicht an die Gepflogenheiten des Spirit of Curling hält, aus der Halle zu schicken. Die Instruktoren achten insbesondere auch auf das Schuhwerk und die Sauberkeit.

6.7 Organisatorisches

Der Club kann jeweils im Jahres-Programm einen Tag als Instruktion für Instruktoren festlegen. Die Teilnahme ist für alle aktive Curler des Clubs freiwillig, dem Freiwilligen Team ist die Teilnahme empfohlen. Ebenfalls stellt der Club eine Checkliste bzw. notwendige Unterlagen für das Instruieren zur Verfügung. Die Hallenvermietung führt eine Liste der Mitglieder des Freiwilligen Teams, ebenfalls führt er eine Liste betreffend den zu verrechnenden Beträgen und meldet diese jeweils per Monatsende der Stübli-Wirtin, damit die notwendigen Gutscheine erstellt und verteilt werden können. Buchungs-Schluss für Instruktionen ist jeweils eine Woche vor dem relevanten Termin der Instruktion. Das Instruktorenteam stellt sicher, dass es die Einträge betreffend der relevanten Woche sorgfältig prüft - kurzfristige Einsätze bzw. mögliche Anpassungen bei vereinbarten Einsätzen sind durch die Hallenvermietung zu kommunizieren.

7 Hallenregeln und Spirit of Curling

7.1 Hallenregeln

Der Spirit of Curling gilt auch gegenüber der Wirtin, dem Eismeister und der Spielleitung sowie den Gästen.

Im **Restaurantbereich** ist der Wirtin Folge zu leisten.

Die Wirtin entscheidet, wie lange das Restaurant geöffnet bleibt.

In der **Eishalle** ist dem Eismeister Folge zu leisten.

Es ist darauf zu achten, dass das Eis sauber gehalten wird.

Die Eishalle darf nur mit sauberen Curling- oder Sportschuhen betreten werden. Die Schuhe sind beim Betreten der Eishalle auf der Klebefläche von Staub zu reinigen.

Die Curlingschuhe dürfen nur in Curlinghallen oder auf Open-Air-Spielfeldern getragen werden. Für die Anreise sind zwingend andere Schuhe zu verwenden.

In der Halle stehen Turnierbesen zur Verfügung. Diese sind nach der Verwendung zu reinigen und wieder in den Halter zurückzuhängen. Besen sind nicht unkontrolliert von einem Rinkende ans andere Rinkende zu werfen bzw. gleiten zu lassen.

Während der Eisaufbereitung zwischen den Spielen ist die Halle für Spieler gesperrt. Der Eismeister gibt die Eishalle nach der Aufbereitung wieder frei.

Wird eine ausserordentlich Eisaufbereitung für einen Event, ein Spiel oder ein Training gewünscht, ist diese mindestens eine Woche im Voraus mit dem Eismeister zu vereinbaren. Rink-Reservierungen sind in der Regel mindestens eine Woche im Voraus anzufragen und bedürfen einer Bestätigung durch die Hallenvermietung. Die Hallenvermietung ist dafür besorgt, dass die Wirtin und der Eismeister frühzeitig - d.h. in der Regel mindestens eine Woche im Voraus - einen aktuellen Wochenplan erhalten.

Clubmitglieder können das Eis für eigenes Training benützen, sofern das Eis nicht reserviert ist oder vom Eismeister gesperrt ist. Clubmitglieder können zusammen mit maximal 3 Gästen ein Rink für einen Spezialpreis von CHF 10.-- pro Person mieten; für grössere Gruppen ist eine offizielle Rinkmiete bzw. Rinkreservation bei der Hallenvermietung anzumelden. Clubmitglieder sind dafür besorgt, dass die Halle beim Verlassen aufgeräumt ist - Clubmitglieder machen dem Eismeister und/oder dem Hallenchef Meldung, sofern die Halle nicht in einem ordnungsmässigen Zustand angetroffen wird, ebenfalls machen sie Meldung bei Feststellung einer Schädigung des Eises oder der Halle.

7.2 Spirit of Curling

Während Curling darin besteht, sich im Spiel gegenseitig mit Geschicklichkeit und Können zu messen, verlangt der im Spiel innewohnende Geist von jedem Einzelnen sportliche Fairness sowie freundschaftliches und ehrenhaftes Benehmen.

Ein Curler wünscht zu Beginn den Mitspielern und dem Gegner ein schönes Spiel.

Ein Curler verhält sich immer fair, kameradschaftlich und korrekt.

Ein Curler spielt um zu gewinnen, nie aber um seinen Gegner zu erniedrigen.

Ein Curler wird nie versuchen, seinen Gegner abzulenken oder ihn daran zu hindern sein Bestes zu geben.

Ein Curler versucht nie mit anderen Mitteln als mit den spielerischen Möglichkeiten Vorteile zu erzielen.

Ein Curler muss zuerst lernen zu verlieren, erst dann ist er auch würdig zu gewinnen.

Ein Curler zieht eine Niederlage einem ungerechten Sieg vor.

Ein Curler verstösst nie absichtlich gegen Spielregeln oder eine der geschriebenen oder ungeschriebenen Überlieferungen.

Ein Curler entscheidet sich im Streitfalle immer zu Gunsten des Gegners.

Ein Curler respektiert und anerkennt eine gute Leistung des Gegners.

Ein Curler wird bei einem misslungenen Stein des Gegners weder mit Worten noch mit Gesten Schadenfreude zeigen.

Ein Curler kritisiert oder beschimpft weder Mitspieler noch seine Gegner.

Ein Curler konzentriert sich aufs Spiel und gibt immer sein Bestes.

Ein Curler muss immer bereit sein, die vom Skip befohlenen Spielzüge auszuführen. Persönliche Auffassungen über das Spielgeschehen sind erst nach dem Spiel kund zu tun. Auseinandersetzungen auf dem Eis sind zu unterlassen.

Begeht ein Curler einen Fehler, so ist er der Erste, der diesen zu gibt.

Ein Curler dankt nach dem Spiel jedem Mit- und Gegenspieler mit Händedruck für das Spiel. Der Unterlegene gratuliert dem Sieger.

Ein Curler lädt seinen direkten Gegner zu einem Drink ein, wenn er gesiegt hat.

Ein Curler wird nie eine Einladung ausnützen, um sich teure Getränke bezahlen zu lassen.

Ein Curler lässt sich nie mit einem Titel anreden. Alle Standesunterschiede sind auf dem Eis gebrochen.