

Radball Schweizermeisterschaft 2004

Austragungsmodus

| Meldeergebnis | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 |
|----------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Nationalliga A | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 |
| Nationalliga B | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 18 | 18 | 18 | 18 | 18 |
| 1.Liga | 28 | 29 | 30 | 27 | 26 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
| 2.Liga | 28 | 29 | 30 | 28 | 30 | 30 | 25 | 25 | 18 | 16 |
| 3.Liga | 51 | 37 | 40 | 40 | 38 | 36 | 40 | 30 | 23 | 21 |
| Junioren | 23 | 24 | 29 | 21 | 18 | 14 | 16 | 17 | 14 | 16 |
| Jugend | 38 | 41 | 26 | 28 | 20 | 22 | 28 | 23 | 20 | 25 |
| Schüler A | 31 | 27 | 20 | 21 | 27 | 21 | 26 | 24 | 25 | 24 |
| Schüler B | 20 | 20 | 20 | 24 | 19 | 24 | 20 | 22 | 21 | 17 |
| Senioren A | 9 | 12 | 9 | 8 | 10 | 9 | 10 | 10 | 10 | 7 |
| Senioren B | 12 | 8 | 9 | 5 | | | | | | |
| Total | 276 | 263 | 249 | 238 | 224 | 210 | 219 | 205 | 185 | 180 |

Allgemeines

Radballmeisterschaft 2004

Alle ATB-Vereine, die Hallenradsport betreiben sind als Mitglied bei Swiss Cycling aufgenommen worden. Alle Spieler müssen im Besitz einer von Swiss Cycling ausgestellten Lizenz sein. Die Spieler gehören entweder Swiss Cycling oder dem ATB als Mitglied an. Organisatorisch wird die Schweizermeisterschaft von der ARGE Radball durchgeführt. Der nachstehende Austragungsmodus gilt für das Jahr 2004. Die ARGE behält sich das Recht vor, Änderungen gegenüber diesem Austragungsmodus, sowie Terminplan durchzuführen. Wo nichts Spezielles in diesem Modus geregelt ist, wird nach dem neuen, ab 1.1.2004 gültigen Internationalen Radball Reglement der UCI gespielt.

Lizenzen

Die Lizenz 2004 wird erst abgegeben, wenn die Verbandsbeiträge und andere finanziellen Verpflichtungen gegenüber den Verbänden und der ARGE erledigt sind. In den ersten Runden sind vermutlich viele Spieler noch nicht im Besitze der Lizenz, die ordentlich gemeldet sind aber spielberechtigt. Stellt sich im nachhinein heraus, dass Spieler eingesetzt wurden, die nicht ordnungsgemäss angemeldet wurden oder ihre finanziellen Verpflichtungen bis zum Zeitpunkt ihres Einsatzes, gegenüber den Verbänden nicht erfüllt haben, werden diese Mannschaften disqualifiziert.

Lizenzen für Ausländer

Auch für ausländische Spieler mit Wohnsitz in der Schweiz werden die Lizenzen von Swiss Cycling oder der UCI ausgestellt. Die Nationalität muss auf der Lizenz ersichtlich sein.

Meisterschaftstermine

Für die Austragung der SM 2004 sind die publizierten Termine, Spielorte, und Gruppeneinteilungen massgebend. Eingereichte Ferientermine und andere Wünsche werden soweit wie möglich berücksichtigt. Spieltermine und Austragungsmodus werden den Radball-Obmännern zugestellt und nach Möglichkeit in den Verbandsorganen und im Internet publiziert.

Übernahme von Spielrunden

Für die Qualifikationsrunden, Hoffnungsrunden, Zwischenrunden, Halbfinals, Abstiegsrunden, sowie für die Finals werden zum Teil noch Veranstalter gesucht. Interessierte Sektionen melden sich bitte bei den Radball Sachbearbeitern:

Elsbeth Reiser/Heinz Schläpfer Hatzenbühlstr, 37 8309 Nürensdorf

Bedingungen

Reglement

Gespielt wird nach dem neuen Internationalen Radball-Reglement der UCI (Gültig ab 1.1.2004) sowie dem hier publizierten Austragungsmodus. Besondere Angelegenheiten regelt die ARGE Radball.

Bewerbung und Vergabe von Runden und Finals

Bewerbungen für den 2. Final der NLA sowie Junioren-, Jugend-, Schüler A- und Schüler B-Finals müssen an die FK Hallenradsport eingereicht werden, die auch diese Finals vergibt. Alle übrigen Bewerbungen für Meisterschaftsrunden und Finals müssen an Elsbeth Reiser/Heinz Schläpfer eingereicht werden. Diese werden von der ARGE Radball vergeben, die Finals in Absprache mit der FKH.

Spielfelder

Bei allen Runden der NLA und NLB sowie bei allen Finalspielen (auch der unteren Spielklassen) müssen die Masse des Int. Spielfeldes eingehalten werden. Ausnahmen werden in der Spielfeld-Breite gestattet. Die ARGE hat die Möglichkeit, ev. weitere Ausnahmen zu genehmigen. Die Halle muss mindestens 1 Stunde vor Spielbeginn geöffnet sein.

Bälle

In der NLA werden die Matchbälle von den Sponsoren „Berna Star“ und „Pospisil“ zur Verfügung gestellt. Diese werden jeweils vom Schiedsrichter-Obmann an den Spielort mitgebracht. Der Veranstalter hat die Möglichkeit, diese zum Betrag von Fr. 40.-, gegen Bezahlung an den Kommissär, zu erwerben. In allen übrigen Spielklassen wird der Matchball vom veranstaltenden Verein zur Verfügung gestellt und muss neuwertig und eingespielt sein.

Spielzeiten

| | |
|--------------------------------------|---------------|
| NLA / NLB / 1.Liga / 2.Liga / 3.Liga | 2 x 7 Minuten |
| Junioren / Senioren | 2 x 6 Minuten |
| Jugend / Schüler A / Schüler B | 2 x 5 Minuten |

Punkte

Ab dem Jahre 2004 werden für einen Sieg 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte vergeben!

Punktgleichheit

Gemäss Int. Reglement Ziffer 3.3 a+b. Als Endrunde gelten in allen Spielklassen die Finalsple, in der Nationalliga A der 2.Final.

In der NLA und NLB werden im kleinen Final sowie im 1.Final der NLA bei Punktgleichheit um den Finaleinzug und um den Abstieg Entscheidungsspiele gem. Int.Reglement Ziffer 3.3 b ausgetragen.

Alle übrigen Runden werden gem. Int. Reglement Ziffer 3.3 a ausgetragen.

Schweizermeister – Titel

In allen Spielklassen ist es erforderlich, dass für die Vergabe des Titels beide Spieler der Mannschaft Schweizer Bürger sind, ansonsten wird das nächstfolgende Team Schweizermeister.

Rückzug von Mannschaften

Falls sich Teams, nach dem 31.12. 2003, von der Teilnahme an der Schweizermeisterschaft 2004 zurückziehen, werden sie nicht durch andere Teams ersetzt. Dies gilt in allen Spielrunden sowie den Finalspleien für alle Spielklassen.

Ersatzspieler

Es ist gestattet, einen verletzten oder verhinderten Spieler pro Mannschaft zu ersetzen, gem. Int.Reglement.

Als Ersatzspieler darf nur ein Spieler einer nachfolgenden Mannschaft der gleichen oder einer unteren Spielklasse eingesetzt werden. Ersatzspieler, die keiner Mannschaft angehören, dürfen nur in der Spielklasse eingesetzt werden in der sie lizenziert sind, oder in einer höheren Spielklasse.

Spieler des Jahrgangs 1988 und älter dürfen in einer Aktivklasse als Ersatzspieler eingesetzt werden.

Seniorenspieler dürfen als Ersatz wie folgt eingesetzt werden:

In der gleichen oder höheren Spielklasse, der sie zuletzt als Aktivspieler angehört haben. Nach einem Jahr eine Klasse tiefer, nach drei Jahren zwei Klassen tiefer, nach weiteren drei Jahren drei Klassen tiefer usw.

Auf ein schriftliches Gesuch hin, kann die ARGE Radball in Einzelfällen eine andere Regelung treffen.

Spieler, die in einer höheren Spielklasse als Ersatzspieler in den Einsatz kommen, verlieren mit dem dritten Einsatz ihre ursprüngliche Spielklasse. Die Lizenz wird eingezogen und von der ARGE abgeändert.

Neue Spieler / Vereinswechsel 2004/2005

Die Transferfrist für einen Sektionswechsel erstreckt sich vom 15. Juli 2004 bis 15. Oktober 2004.

Ein Sektionswechsel während der übrigen Zeit kann nur mit Zustimmung der Stammsektion erfolgen. Wird diese Bestätigung verweigert, setzt die Ausgabestelle der Lizenzen dem bisherigen Verein eine Frist von zehn Tagen für allfällige Einsprachen. Verstreicht diese Frist

ungenützt, wird die Lizenz auf den neuen Verein ausgestellt. Im Streitfall entscheidet Swiss Cycling über die Vereinszugehörigkeit. Der Entscheid kann der Disziplinarkommission von Swiss Cycling zur Beurteilung unterbreitet werden.

Während der laufenden Schweizermeisterschaft darf nur für einen Verein gespielt werden.

Die Spieler sind spielberechtigt in der bisherigen Spielklasse oder entsprechend ihrem Auf- oder Abstieg gem. dem Austragungsmodus 2004. Nach einem Jahr können sie eine Klasse tiefer, nach drei Jahren zwei Klassen tiefer, nach weiteren drei Jahren drei Klassen tiefer spielen.

Ein Spieler oder eine Mannschaft kann, auf ein Gesuch an die ARGE Radball hin, für die kommende Saison eine Klasse tiefer spielen, ist aber auf die nächste Saison hin nicht aufstiegsberechtigt. Auf ein schriftliches Gesuch hin, kann die ARGE Radball in Einzelfällen eine andere Regelung treffen.

Kategorienplätze

Anrecht auf die Plätze in allen Spielklassen hat jeweils der Verein und nicht die Spieler, ausgenommen die aufstiegsberechtigten Plätze des Junioren-Finals, die Spieler- und Vereinsbezogen sind. Teilnahmeberechtigt sind immer nur Sektionsmitglieder.

Entschuldigungen / Abmeldungen

Entschuldigungen von Mannschaften müssen jeweils spätestens bis um 20 Uhr des Vorabends von Meisterschaftsrunden an folgende Adresse gemeldet werden:

| | | |
|--------------------------------|--------|--|
| Elsbeth Reiser/Heinz Schläpfer | Tel. | 01 836 76 14 |
| | Fax | 01 836 76 00 |
| | E-Mail | schlaepfer.h@bluewin.ch |

Später eintreffende Entschuldigungen müssen amtlich belegt werden können (z.B. Polizeirapport, Aertzliches Zeugnis, Pannenhilfe-Rapport).

Bussen / Strafen

Grundsätzlich gilt bei den Strafen das neue Int. Radball-Reglement (Gültig ab 1.1.2004).

Die Verwarnungen (gelbe Karten) sowie die Bestrafungen mit der roten Karte an den Schweizermeisterschaftsspielen werden separat registriert. Allfällige Bussen oder Strafen werden von der ARGE Radball, von der FKH oder ev. von der Disziplinarkommission an die Obmänner oder Spieler geschickt. Diese Behörden bestimmen auch, wann eine ausgesprochene Spielsperre beginnt und wie lange sie dauert.

Strafen

1. Bei Bestrafung eines Spielers mit der „Roten Karte“ gem. Int. Radball-Reglement Ziffer 2.14 e) erfolgt automatisch eine Sperre für die nächsten zwei Meisterschaftsspiele (gem. Reglement Ziffer 2.15 f)
2. Bei schwerwiegenden Vergehen (gem Ziffer 2.15 f) kann die ARGE Radball die Unterlagen an die Disziplinarkommission von Swiss Cycling weiterleiten, die den betreffenden Spieler zusätzlich bestrafen kann.
3. Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers wird eine Busse von Fr. 50.- erhoben und die Mannschaft wird nachträglich in dieser Runde disqualifiziert.
4. Bei unentschuldigtem Fernbleiben oder zu später Entschuldigung von einer SM – Runde wird eine Busse von Fr. 100.- erhoben und die Mannschaft wird von der

weiteren Teilnahme an der SM ausgeschlossen. Über weitere Sanktionen gegen die Mannschaft entscheidet die ARGE Radball.

5. Nichtvorweisen der Lizenz wird mit einer Ersatzentschädigung von Fr. 10.- bestraft. Dieser Betrag wird vom Kommissär vor Beginn des ersten Spiels dieser Mannschaft eingezogen, auf dem Rapport vermerkt und dem Sachbearbeiter weitergeleitet. Wird im Nachhinein festgestellt, dass der entsprechende Spieler nicht Spielberechtigt war (z.B. Lizenzentzug, nicht lizenziert, falsche Spielklasse usw.) wird die Mannschaft nachträglich von der ARGE Radball aus der Meisterschaft ausgeschlossen.

Einsprüche / Proteste / Unstimmigkeiten

Gemäss UCI-Beschluss sind keine Einsprüche mehr möglich. Unstimmigkeiten im Zusammenhang mit einer Radball-Schweizermeisterschaftsrunde werden am Spieltag vom eingesetzten Kommissär oder Chief-Kommissär direkt geregelt.

Weitere Unstimmigkeiten regelt nach schriftlicher Einreichung, die ARGE Radball, die FKH, die Disziplinarkommission oder das Verbandssportgericht.

Austragungs – Modus 2004

Nationalliga A

Qualifikationsrunde (12 Teams)

Die 12 Teams spielen zweimal jeder gegen jeden. Eingeteilt werden sie in vier Dreiergruppen. Es gibt sechs Spieltage für die 132 Qualifikationsspiele. An jedem Spieltag sind an zwei Orten jeweils 2 Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus. Die Teams bestreiten 3 oder 4 Spiele an jedem Spieltag.

Die fünf erstplatzierten Teams am Ende dieser Runden qualifizieren sich direkt für den ersten Final. Die Mannschaften auf den Rängen sechs bis elf sind für den kleinen Final qualifiziert. Der Zwölfte steigt direkt in die NLB ab. Ein Spieler, dessen Mannschaft sich für den Final qualifiziert hat, darf nicht als Ersatzspieler im kleinen Final eingesetzt werden.

Kleiner Final (6 Teams)

Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 6.Rang= 5 Punkte, 7.= 4 Pt., 8.= 3 Pt., 9.= 2 Pt., 10.= 1 Pt., 11.= 0 Pt.

Sie bestreiten eine einfache Runde. Der Sieger nimmt als sechste Mannschaft am ersten Final teil. Der Sechstklassierte steigt ebenfalls noch in die NLB ab.

1. Finalrunde (6 Teams)

Die sechs Teams bestreiten eine Finalrunde. Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 1. Rang= 2 Punkte, 2.= 1 Pt., 3.= 0 Pt., 4.= 0 Pt., 5.= 0 Pt., 6.= 0 Pt.

Die ersten fünf Teams sind für den 2. Final qualifiziert. Der Sechste scheidet aus.

2. Finalrunde (5 Teams)

An diesem 2. Final dürfen höchstens zwei Teams des gleichen Vereins teilnehmen. Ein drittes Team würde durch den Sechsten des 1. Finals ersetzt.

Die fünf Teams bestreiten die 2. Finalrunde um den 1. bis 5. Rang der Schweizermeisterschaft 2003. Die Finalteams starten mit den in der 1. Finalrunde erzielten Punkten und Toren. Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der NLA.

WM Qualifikation 2004

Die WM Qualifikation erfolgt gemäss einem separaten Selektionsreglement der FK Hallenradspport.

Nationalliga B

Qualifikationsrunde (18 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 18 Teams in sechs Dreiergruppen. Es gibt fünf Spieltage. An jedem Spieltag werden an drei Orten je zwei Gruppen spielen. Die Teams bestreiten 3 oder 4 Spiele an jedem Spieltag.

Die ersten vier Teams (1.-4. Rang) gelangen direkt in den Final. Die nächsten sechs Teams (5.-10. Rang) bestreiten den kleinen Final. Die nächsten sechs Teams (11.-16.Rang) bestreiten die Abstiegsrunde.

Die beiden Letzten der Qualifikationsrunde (17.und 18. Rang) steigen direkt in die 1. Liga ab.

Kleiner Final (6 Teams)

Die sechs Teams starten mit 3, 2, 1, 0, 0 Bonuspunkten in diese einfache Runde. Die zwei ersten Teams gelangen ebenfalls noch in den Final, die übrigen scheiden aus.

Abstiegsrunde (6 Teams)

Die sechs Teams starten mit 3, 2, 1, 0, 0, 0 Bonuspunkten in diese einfache Runde. Die ersten fünf Teams verbleiben in der NLB, der letztklassierte steigt ebenfalls noch ab in die 1. Liga.

Finalspiele (6 Teams)

Die sechs Teams spielen eine einfache Finalrunde um den 1.-6.Rang. Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 1. Rang= 2 Punkte, 2.= 1 Pt., 3.= 0 Pt., 4.= 0 Pt., 5.= 0 Pt., 6.= 0 Pt.

Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der NLB. Der Erste und der Zweite steigt direkt in die NLA auf.

Ziehen sich Teams aus der NLA für die Meisterschaft 2005 zurück, steigen die nächstfolgenden des NLB-Finals auf.

1. Liga

Qualifikationsrunden (24 Teams)

Es wird in eine Ost- und Westgruppe mit je 12 Teams eingeteilt. Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 24 Teams in acht Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An

jedem Spieltag werden vier mal 11 Spiele ausgetragen. Die Teams bestreiten 3 oder 4 Spiele an jedem Spieltag.

Je die sechs ersten Teams der Ost- und Westgruppe gelangen in die Finalrunden. Je die Teams auf den Rängen Sieben bis Zwölf bestreiten die Abstiegsrunden.

Finalrunden (12 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 12 Teams in vier Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An jedem Spieltag sind an zwei Orten je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus.

Alle Teams starten mit null Punkten in diese Runde. Die ersten sechs Teams gelangen in die Finalsple.

Abstiegsrunden (12 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 12 Teams in vier Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An jedem Spieltag sind an zwei Orten je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus.

Alle Teams starten mit null Punkten in diese Runde. Die ersten acht Teams verbleiben in der 1. Liga, die letzten vier Teams steigen direkt in die 2. Liga ab.

Finalspiele (6 Teams)

Die sechs Teams spielen eine einfache Finalrunde um den 1.-6. Rang. Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 1. Rang= 2 Punkte, 2.= 1 Pt., 3.= 0 Pt., 4.= 0 Pt., 5.= 0 Pt., 6.= 0 Pt.

Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der 1.Liga. Der Erste, Zweite und Dritte steigt direkt in die NLB auf.

Ziehen sich Teams aus der NLB für die Meisterschaft 2005 zurück, steigen die nächstfolgenden des 1. Liga-Finals auf.

2. Liga

Vor- und Rückrunde (16 Teams)

3 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde mit denselben Teams. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je die ersten vier jeder Gruppe sind für die Zwischenrunde qualifiziert. Die Gruppenletzten steigen direkt ab in die 3. Liga.

Zwischenrunde (12 Teams)

2 Gruppen zu 6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten fünf Teams gelangen in den Halbfinal, die übrigen scheiden von der SM aus.

Halbfinal (10 Teams)

2 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Die ersten drei Teams gelangen in den Final, die übrigen scheiden von der SM aus.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der 2. Liga und steigt zusammen mit dem Zweiten in die 1. Liga auf.

3. Liga

Vor- und Rückrunde (21 Teams)

4 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde mit denselben Teams. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je der Gruppenletzte scheidet aus. Die übrigen sind für die Zwischenrunde qualifiziert.

Zwischenrunde (17 Teams)

3 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten vier Teams gelangen in den Halbfinal, die übrigen scheiden von der SM aus.

Halbfinal (12 Teams)

2 Gruppen zu 6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten drei Teams gelangen in den Final, die übrigen scheiden von der SM aus.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der 3. Liga und steigt zusammen mit dem Zweiten und Dritten in die 2. Liga auf.

Junioren

Vor- und Rückrunde (16 Teams)

3 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine Vor- und Rückrunde mit denselben Teams. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je die ersten zwei jeder Gruppe sind für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen Teams bestreiten die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (10Teams)

2 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Die ersten drei Teams gelangen ebenfalls noch in die Qualifikationsrunde, die übrigen scheiden von der SM aus.

Qualifikationsrunde (12 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen jede einmal. Eingeteilt werden die 12 Teams in vier Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An jedem Spieltag sind an zwei Orten je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus. Alle Teams starten mit null Punkten in diese Runde. Die ersten sechs Teams gelangen in die Finalsple.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 1. Rang= 2 Punkte, 2.= 1 Pt., 3.= 0 Pt., 4.= 0 Pt., 5.= 0 Pt., 6.= 0 Pt.

Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der Junioren und ist zusammen mit dem Zweiten für die SM 2005 in der 1. Liga spielberechtigt. Verzichtet eines dieser beiden Teams rückt der Dritte nach. Der Dritte, Vierte und Fünfte ist für die SM 2005 in der 2. Liga spielberechtigt. Der

Sechste müsste, falls er nicht mehr Junioren spielen könnte, in der 3. Liga starten. Diese Aufstiegsberechtigungen beziehen sich auf die betreffenden Spieler dieser Teams.

Jugend

Vor- und Rückrunde (25 Teams)

5 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde mit denselben Teams. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je die ersten vier gelangen in die Zwischenrunde. Die übrigen scheiden von der SM aus.

Zwischenrunde (20 Teams)

4 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten drei Teams gelangen in die Qualifikationsrunde, die übrigen scheiden von der SM aus.

Qualifikationsrunde (12 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 12 Teams in vier Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An jedem Spieltag sind an zwei Orten je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus. Alle Teams starten mit null Punkten in diese Runde. Die ersten sechs Teams gelangen in die Finalsple.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 1.Rang= 2 Punkte, 2.= 1 Pt., 3.= 0 Pt., 4.= 0 Pt., 5.= 0 Pt., 6.= 0 Pt. Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der Jugend.

Schüler A

Vor- und Rückrunde (24 Teams)

4 Gruppen zu 6 Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde mit denselben Teams. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je die ersten fünf sind für die Zwischenrunde qualifiziert. Die übrigen scheiden aus.

Zwischenrunde (20 Teams)

4 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten drei Teams gelangen in die Qualifikationsrunde, die übrigen scheiden von der SM aus.

Qualifikationsrunde (12 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen jede einmal. Eingeteilt werden die 12 Teams in vier Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An jedem Spieltag sind an zwei Orten je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus. Alle Teams starten mit null Punkten in diese Runde. Die ersten sechs Teams gelangen in die Finalsple.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der Schüler A.

Schüler B

Vor- und Rückrunde (17 Teams)

3 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde mit denselben Teams. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je der Gruppensieger ist direkt für die Qualifikationsrunde qualifiziert, alle übrigen gelangen in die Hoffnungsrunden.

Hoffnungsrunde (14 Teams)

3 Gruppen zu 4-5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten drei Teams gelangen in die Qualifikationsrunde, die übrigen scheiden von der SM aus.

Qualifikationsrunde (12 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 12 Teams in vier Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An jedem Spieltag sind an zwei Orten je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus. Alle Teams starten mit null Punkten in diese Runde. Die ersten sechs Teams gelangen in die Finalsple.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der Schüler B.

Senioren

Qualifikationsrunde (7 Teams)

Die sieben Teams werden in 2 Gruppen zu 3-4 Teams eingeteilt. An drei Spieltagen spielen die sieben Teams zweimal Jeder gegen Jeden. Die fünf bestklassierten sind für den Final qualifiziert.

Final (5 Teams)

1 Gruppe zu 5 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2004 der Senioren.