

Radball Schweizermeisterschaft 2007

Austragungsmodus

Meldeergebnis	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
Nationalliga A	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	10	10
Nationalliga B	24	24	24	24	18	18	18	18	18	18	18	18
1.Liga	29	30	27	26	24	24	24	24	24	24	24	24
2.Liga	29	30	28	30	30	25	25	18	16	40	41	41
3.Liga	37	40	40	38	36	40	30	23	21			
Junioren	24	29	21	18	14	16	17	14	16	15	18	13
Jugend	41	26	28	20	22	28	23	20	25	21	22	31
Schüler A	27	20	21	27	21	26	24	25	24	29	26	27
Schüler B	20	20	24	19	24	20	22	21	17	12	15	24
Senioren A	12	9	8	10	9	10	10	10	7	6	5	6
Senioren B	8	9	5									
Total	263	249	238	224	210	219	205	185	180	177	179	194

Allgemeines

Radballmeisterschaft 2007

Die Radballschweizermeisterschaft unterliegt den Reglementen der UCI und den vorgegebenen Richtlinien von Swiss Cycling. Die Spieler gehören entweder Swiss Cycling oder dem ATB als Mitglied an und müssen im Besitze einer von Swiss Cycling ausgestellten Lizenz sein.

Organisatorisch wird die Schweizermeisterschaft von der Subkommission Radball durchgeführt. Der nachstehende Austragungsmodus gilt für das Jahr 2007. Die Subkommission Radball behält sich das Recht vor, Änderungen gegenüber diesem Austragungsmodus, sowie dem Terminplan durchzuführen. Wo nichts Spezielles in diesem Modus geregelt ist, wird nach dem seit 1.1.2004 gültigen Internationalen Radball Reglement der UCI, sowie allfälligen Änderungen oder Ergänzungen der UCI, gespielt

Lizenzen

Die Lizenz 2007 wird erst abgegeben, wenn die Lizenzgebühren bezahlt und alle Formalitäten mit Swiss Cycling erledigt sind.

In den ersten Runden sind vermutlich viele Spieler noch nicht im Besitze der Lizenz, die ordentlich gemeldet sind aber spielberechtigt, sofern sie die Quittung für die Lizenzgebühr vorweisen können. Ab 1. Februar 2007 muss die Lizenz zwingend vorgewiesen werden.

Stellt sich im nachhinein heraus, dass Spieler eingesetzt wurden, die nicht ordnungsgemäss angemeldet wurden oder ihre finanziellen Verpflichtungen bis zum Zeitpunkt ihres Einsatzes, gegenüber Swiss Cycling 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.

Lizenzen für Ersatzspieler

Lizenzanträge für nachträglich gemeldete Ersatzspieler müssen zwingend über die Subkommission Radball angefordert und anschliessend an Swiss Cycling eingereicht werden.

Mannschaftsmeldungen / Finanzen

Für alle ordentlich gemeldeten Mannschaften müssen die Einsätze bis spätestens am 31. Januar 2007 an die Subkommission Radball einbezahlt werden. Werden Mannschaften an der SM 2007 eingesetzt, deren Einsatz-Gebühren nach dem 31. Jan. 2007 noch ausstehend sind, werden diese Teams von der SM 2007 ausgeschlossen.

Meisterschaftstermine

Für die Austragung der SM 2007 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 im Internet publiziert und nach Möglichkeit in den Verbandsorganen.

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 Internationalen Radball-Reglement der UCI (Gültig seit 1.1.2004 sowie allfälligen Ergänzungen der UCI) sowie dem hier publizierten Austragungsmodus. Besondere Angelegenheiten regelt die Subkommission 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 Hallenradspport 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 Subkommission 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 Subkommission hat die Möglichkeit, ev. weitere Ausnahmen zu genehmigen.

Die Halle muss mindestens 1 Stunde vor Spielbeginn geöffnet und spielbereit sein.

Bälle

In der NLA (für Finals der übrigen Kategorien noch offen) werden die Matchbälle von den Sponsoren „Berna Star“ zur Verfügung gestellt. Diese werden jeweils vom Chief-Kommissär 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. Dieser 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

Punktgleichheit

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

In der NLA werden auch im 1. Final bei Punktgleichheit um den Finaleinzug 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 15.12. 2006, von der Teilnahme an der Schweizermeisterschaft 2007 zurückziehen, werden sie nicht durch andere Teams ersetzt. Dies gilt in allen Spielrunden sowie den Finalspielen für alle Spielklassen. Einsätze werden nicht zürückerstattet.

Ersatzspieler 2007

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. In den Kategorien Schüler A und Schüler B können Ersatzspieler innerhalb ihrer Kategorie frei 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 1991 und älter dürfen in einer Aktivklasse als Ersatzspieler eingesetzt werden.

Ersatzspieler und Seniorenspieler dürfen in der SM 2007 als Ersatz wie folgt eingesetzt werden:

In der gleichen oder höheren Spielklasse, der sie zuletzt als Aktivspieler angehört haben.

Werden Ersatz- oder Seniorenspieler in einer tieferen Liga eingesetzt, wird für dieses Team von der Subkommission eine Aufstiegs-sperre ausgesprochen.

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 Subkommission abgeändert und Swiss Cycling mitgeteilt.

Neue Spieler / Vereinswechsel 2007/2008

Die Transferrfrist für einen Sektionswechsel erstreckt sich vom 15. Juli 2007 bis 15. Oktober 2007.

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 im Jahre 2008 spielberechtigt in der bisherigen Spielklasse oder entsprechend ihrem Auf- oder Abstieg gem. dem Austragungsmodus 2007.

Spieler die in der SM 2007 höchstens zweimal zum Einsatz gelangen, sind im Jahre 2008 eine Klasse tiefer. Falls sie aussetzen oder nicht mehr als zweimal pro Meisterschaft zum Einsatz gelangen, ab dem Jahr 2011 zwei Klassen tiefer, ab dem Jahre 2014 drei Klassen tiefer spielberechtigt.

Ein Spieler oder eine Mannschaft kann, auf ein Gesuch an die Subkommission 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 Subkommission 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.	044 836 76 14
	Fax	044 836 76 00
	SMS	079 294 73 61
	E-Mail	radball@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 Int. Radball-Reglement (Gültig seit 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 Subkommission Radball, von der FKH oder evtl. von der Disziplinarkommission von Swiss Cycling 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 Subkommission 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 Subkommission Radball.
5. Nichtvorweisen der Lizenz oder fehlen der Foto 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 Subkommission Radball aus der Meisterschaft ausgeschlossen.

Einsprüche / Proteste / Unstimmigkeiten

Gemäss UCI-Beschluss sind Einsprüche nur noch gem. Int.Reglement Ziffer 3.5 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 Subkommission Radball, die FKH, die Disziplinarkommission von Swiss Cycling oder das Verbandssportgericht.

Austragungs – Modus 2007

Nationalliga A

Qualifikationsrunde (10 Teams)

Die 10 Teams spielen zweimal jeder gegen jeden.

Da bereits eine gemeldete Mannschaft Forfait erklärt hat, wird mit den übrigen 9 Teams wie folgt gespielt.

Es gibt sechs Spieltage für die 72 Qualifikationsspiele.

Jede Mannschaft spielt gegen jede zweimal. Eingeteilt werden die 9 Teams in drei Dreiergruppen. Es wird an sechs Fixdaten gespielt.

An jedem Spieltag sind an einem Spielort je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 12 Spiele aus. Die andere Gruppe hat spielfrei.

Die fünf erstplatzierten Teams am Ende dieser Runden qualifizieren sich für die Meisterrunden.

Die Mannschaften auf den Rängen sechs bis neun bestreiten zwei Final- /Abstiegsrunden.

Final- / Abstiegsrunde (4 Teams)

Die vier Mannschaften bestreiten eine Vor- und Rückrunde am selben Tag. Sie erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 6. Rang = 3 Punkte, 7. Rang = 2 Punkte, 8. Rang = 1 Punkte, 9. Rang = 0 Punkte.
Der Sieger dieser Runde ist ebenfalls noch für die Finalrunde qualifiziert, der Zweite und Dritte verbleibt in der NLA, scheiden aber von der SM 2007 aus.
Der Gruppenletzte steigt in die NLB ab.

Meisterrunden (5 Teams)

1 Gruppe zu 5 Teams bestreitet 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.

1. Finalrunde (6 Teams)

Die sechs Teams bestreiten eine Finalrunde. Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Rangliste der Meisterrunden folgende Bonuspunkte: 1. Rang = 5 Punkte, 2. Rang = 4 Punkte, 3. Rang = 3 Punkte, 4. Rang = 2 Punkte, 5. Rang = 1 Punkt. Der Sieger der Final-/Abstiegsrunde startet mit 0 Punkte.
Die ersten fünf Teams dieser Finalrunde 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.
Die fünf Teams bestreiten die 2. Finalrunde um den 1. bis 5. Rang der Schweizermeisterschaft 2007.
Die Finalteams starten gem. der Rangliste des 1. Finals mit den folgenden Bonuspunkten: 1. Rang = 3 Punkte, 2. Rang = 2 Punkte, 3. Rang = 1 Punkt, 4. Rang = 0 Punkte, 5. Rang = 0 Punkte

Der Sieger ist Schweizermeister 2007 der NLA.

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 sechs Teams (1.-6. Rang) gelangen in den Final.
Die Mannschaften auf den Rängen sieben bis dreizehn verbleiben in der NLB.
Die fünf Letzten der Qualifikationsrunde steigen direkt in die 1. 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 = 3 Punkte, 2. Rang = 2 Punkte, 3. Rang = 1 Punkt, 4. Rang = 0 Punkte, 5. Rang = 0 Punkte, 6. Rang = 0 Punkte.
Der Sieger ist Schweizermeister 2007 der NLB und ist verpflichtet in die NLA aufzusteigen.
Ziehen sich Teams aus der NLA für die Meisterschaft 2008 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 viermal 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 Finalspiele.

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 sechs Teams verbleiben in der 1. Liga, die letzten sechs 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 = 3 Punkte, 2. Rang = 2 Punkte, 3. Rang = 1 Punkt, 4. Rang = 0 Punkte, 5. Rang = 0 Punkte, 6. Rang = 0 Punkte.
Der Sieger ist Schweizermeister 2007 der 1. Liga und ist verpflichtet in die NLB aufzusteigen.

Ziehen sich Teams aus der NLB für die Meisterschaft 2008 zurück, steigen die Nächstfolgenden des 1. Liga-Finals auf.

2. Liga

Vor- und Rückrunde (41 Teams)

7 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. Die Gruppensieger sind direkt für den Halbfinal qualifiziert, je der Zweite und Dritte gelangt direkt in die Zwischenrunde. Alle übrigen gelangen in die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (20 Teams)

4 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten zwei gelangen ebenfalls noch in die Zwischenrunde. Die übrigen Teams steigen ab in die 3.Liga.

Zwischenrunde (22 Teams)

4 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten zwei Teams gelangen in den Halbfinal, je der Gruppenletzte steigt ebenfalls noch ab in die 3.Liga. Die übrigen Teams scheiden von der SM aus.

Halbfinal (15 Teams)

3 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten zwei 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 2007 der 2. Liga und ist verpflichtet in die 1. Liga aufzusteigen.

Ziehen sich Teams aus der 1.Liga für die Meisterschaft 2008 zurück, steigen die Nächstfolgenden des 2. Liga-Finals auf.

Junioren

Vor- und Rückrunde (13 Teams)

3 Gruppen zu 4-5 Teams bestreiten eine Vor- und Rückrunde mit denselben Teams. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Der Erste ist für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen Teams bestreiten die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (10 Teams)

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

Qualifikationsrunde (9 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen jede einmal. Eingeteilt werden die 9 Teams in drei Dreiergruppen. Es wird an den drei Fixdaten gespielt. An jedem Spieltag sind an einem Spielort je zwei Gruppen im Einsatz und tragen 12 Spiele aus. Alle Teams starten mit null Punkten in diese Runde. Die ersten sechs Teams gelangen in die Finalsspiele.

Final (6 Teams)

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

Der Sieger ist Schweizermeister 2007 der Junioren und ist für die SM 2008 in der 1. Liga spielberechtigt. Verzichtet dieses Teams rückt der Zweite oder Dritte des Juniorenfinals nach. Zwei weitere Teams sind für die SM 2008 in der 2. Liga spielberechtigt. Die übrigen spielen in der SM 2008 in der 3.Liga.

Diese Aufstiegsberechtigungen beziehen sich auf die betreffenden Spieler dieser Teams.

Jugend

Vor- und Rückrunde (31 Teams)

6 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde mit denselben Teams. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je der Gruppensieger ist direkt für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen gelangen in die Zwischenrunde.

Zwischenrunde (25 Teams)

5 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die fünf Gruppensieger sowie der beste Gruppenzweite (Punkte, Torverhältnis, mehr Plustore) 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 Finalsspiele.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Die sechs Mannschaften erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 1. Rang = 3 Punkte, 2. Rang = 2 Punkte, 3. Rang = 1 Punkt, 4. Rang = 0 Punkte, 5. Rang = 0 Punkte, 6. Rang = 0 Punkte. Der Sieger ist Schweizermeister 2007 der Jugend.

Schüler A

Vor- und Rückrunde (27 Teams)

5 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 vier Gruppenletzten gelangen in die Zwischenrunde. Die übrigen gelangen direkt in die Qualifikationsrunde.

Zwischenrunde (20 Teams)

5 Gruppen zu 4 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die Ersten 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 Finalsspiele.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2007 der Schüler A.

Schüler B

Vor- und Rückrunde (24 Teams)

4 Gruppen zu 6 Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde mit denselben Teams. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je der Gruppensieger ist für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen gelangen in die Zwischenrunde.

Zwischenrunde (20 Teams)

4 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten zwei 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 Finalsspiele.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2007 der Schüler B.

Senioren

Vor- und Rückrunde (6 Teams)

Die sechs Teams bestreiten eine Vor- und eine Rückrunde. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Der letzte scheidet aus.

Final (5 Teams)

1 Gruppe zu 5 Teams bestreitet eine einfache Runde.

Die fünf Teams erhalten für die Finalrunde die folgenden Bonuspunkte: 1. Rang = 3 Punkte, 2. Rang = 2 Punkte, 3. Rang = 1 Punkt, 4. Rang = 0 Punkte, 5. Rang = 0 Punkte.

Der Sieger ist Seniorenmeister 2007. Es wird kein Schweizermeistertitel mehr vergeben.