

# Radball Schweizermeisterschaft 2003

## Austragungsmodus

Meldeergebnis	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
Nationalliga A	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Nationalliga B	24	24	24	24	24	18	18	18	18
1.Liga	28	29	30	27	26	24	24	24	24
2.Liga	28	29	30	28	30	30	25	25	18
3.Liga	51	37	40	40	38	36	40	30	23
Junioren	23	24	29	21	18	14	16	17	14
Jugend	38	41	26	28	20	22	28	23	20
Schüler A	31	27	20	21	27	21	26	24	25
Schüler B	20	20	20	24	19	24	20	22	21
Senioren A	9	12	9	8	10	9	10	10	9
Senioren B	12	8	9	5					
<b>Total</b>	<b>276</b>	<b>263</b>	<b>249</b>	<b>238</b>	<b>224</b>	<b>210</b>	<b>219</b>	<b>205</b>	<b>184</b>

## Allgemeines

### SRB / ATB Radballmeisterschaft 2003

Die Radball-Meisterschaft wird von den beiden Verbänden gemeinsam durchgeführt. Die Spieler gehören entweder dem SRB oder dem ATB als Mitglied an. Die Lizenzen werden von den entsprechenden Verbänden ausgestellt. Organisatorisch wird die gemeinsame Schweizermeisterschaft von der ARGE Radball durchgeführt. Der nachstehende Austragungsmodus gilt für das Jahr 2003. Die ARGE behält sich das Recht vor, Änderungen gegenüber diesem Austragungsmodus, sowie Terminplan durchzuführen. Der SRB Anhang, sowie das ATB Zusatzreglement sind für die Meisterschaft 2003 ungültig. Wo nichts Spezielles in diesem Modus geregelt ist, wird nach dem gültigen Internationalen Radball Reglement der UCI gespielt.

### Lizenzen

Die Lizenz 2003 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 reglementkonform 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 den Verbänden SRB und ATB ausgestellt. Die Nationalität muss auf der Lizenz ersichtlich sein.

# Radball SM Modus 2003

## Meisterschaftstermine

Für die Austragung der SM 2003 sind die publizierten Termine, Spielorte, und Gruppeneinteilungen massgebend. Eingereichte Ferientermine und andere Wünsche wurden 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:

SRB	Elsbeth Reiser/Heinz Schläpfer	Hatzenbühlstr, 37	8309 Nürens Dorf
ATB	Andreas Lutz	Studerswilerstr. 24	9302 Kronbühl

## Bedingungen

### Reglement

Gespielt wird nach dem Internationalen Radball-Reglement der UCI vom 1.1.1996 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 wird der Matchball von der Sponsorfirma „Berna Star“ zur Verfügung gestellt. Dieser wird jeweils vom Schiedsrichter-Obmann an den Spielort mitgebracht und wieder zurückgenommen. In allen übrigen Spielklassen wird der Matchball vom veranstaltenden Verein zur Verfügung gestellt und muss neuwertig und eingespielt sein.

# Radball SM Modus 2003

## 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 Finals, 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 31.12.2002, von der weiteren Teilnahme an der Schweizermeisterschaft 2003 zurückziehen, werden sie nicht durch andere Teams ersetzt. Dies gilt in allen Spielrunden sowie den Finalspielen für alle Spielklassen.

## Ersatzspieler

Es ist gestattet, **einen** verletzten oder verhinderten Spieler pro Mannschaft zu ersetzen, gemäss internationalem 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 der Jahrgänge 1985/86 sowie Spieler mit Jahrgang 1987 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 2003/2004

In der Zeit vom 15.Juli 2003 bis 15.Oktober 2003 können Vereins- und Verbandswechsel der Radballer vorgenommen werden.

Die entsprechenden Formulare für solche Übertritte können bei den Sachbearbeitern bezogen werden und sind mit der Anmeldung für die neue Meisterschaft einzureichen.

# Radball SM Modus 2003

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

Die Spieler sind spielberechtigt in der bisherigen Spielklasse oder entsprechend ihrem Auf- oder Abstieg gem. dem Austragungsmodus 2003. 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	<a href="mailto:schlaepfer.h@bluewin.ch">schlaepfer.h@bluewin.ch</a>

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

## Bussen / Strafen

Die Verwarnungen (gelbe Karten) sowie die Bestrafungen mit der roten Karte an den Schweizermeisterschaftsspielen werden separat registriert und es wird auch separat bestraft. Bussen werden von der ARGE Radball, von der FKH oder von der SPOKO an die Obmänner geschickt und müssen innert 30 Tagen beglichen werden. Die ARGE Radball bestimmt auch, wann eine ausgesprochene Spielsperre beginnt und wie lange sie dauert. Eine Strafe beim letzten Spieltag wird auch auf das kommende Jahr übertragen.

## Strafen

1. Für die 3.Verwarnung „Gelbe Karte“ (gem. Art. 2.15 a-e des Int. Reglements) und jede weitere an der SM 2003 wird dem Spieler eine Busse von Fr. 50.- ausgesprochen.
2. Für eine direkte „Rote Karte“ (gem. Art. 2.15 f des Int. Reglements) wird dem Spieler eine Busse von Fr. 200.- ausgesprochen.
3. Ein Spieler wird nach der 4.Verwarnung an der SM 2003 bis und mit dem nächsten Spieltag seiner Mannschaft in der SM 2003 gesperrt. Dasselbe gilt nach jeder weiteren 3.Verwarnung. Die Sperre gilt auch als Ersatzspieler in einer anderen Mannschaft. Ist die Meisterschaft für ihn zu Ende, gilt eine Sperre von 1 Monat für Einsätze als Ersatzspieler in der Schweizermeisterschaft 2003.
4. Bei Bestrafung eines Spielers mit der „Roten Karte“ gem. Int. Radball-Reglement Ziffer 2.15 f) bestimmt die ARGE Radball die Höhe der Strafe sowie den Beginn und das Ende einer Sperre.

# Radball SM Modus 2003

- Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers wird eine Busse von Fr. 50.- erhoben und die Mannschaft wird nachträglich in dieser Runde disqualifiziert.
- 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.
- Nichtvorweisen der Lizenz wird mit einer Ersatzentschädigung von Fr. 10.- bestraft. Dieser Betrag wird vom Schiedsrichter-Obmann 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 Schiedsrichter-Obmann direkt geregelt.

Weitere Unstimmigkeiten regelt nach schriftlicher Einreichung an die ARGE Radball, die ARGE Radball, die FKH oder die SPOKO.

# **Austragungs – Modus 2003**

## **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.

# Radball SM Modus 2003

## **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 2003 der NLA.

## **WM Qualifikation 2003**

Die WM Qualifikation erfolgt gemäss einem separaten Selektionsreglement der FK Hallenrad-sport.

## **Nationalliga B**

### **Qualifikationsrunde (18 Teams)**

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 18 Teams in sechs Dreier-gruppen. 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, 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 Mannschaf-ten 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 2003 der NLB. Der Erste und der Zweite steigt direkt in die NLA auf.

Ziehen sich Teams aus der NLA für die Meisterschaft 2004 zurück, steigen die nächstfolgen-den 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.

# Radball SM Modus 2003

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 Finalsspiele.

## **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 2003 der 1.Liga. Der Erste, Zweite und Dritte steigt direkt in die NLB auf.

Ziehen sich Teams aus der NLB für die Meisterschaft 2004 zurück, steigen die nächstfolgenden des 1.Liga-Finals auf.

## **2.Liga**

### **Vor- und Rückrunde (18 Teams)**

3 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 jeder Gruppe sind für die Zwischenrunde qualifiziert. Die Gruppenletzten steigen direkt ab in die 3.Liga.

### **Zwischenrunde (15 Teams)**

3 Gruppen zu 5 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. 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 2003 der 2.Liga und steigt zusammen mit dem Zweiten in die 1.Liga auf.

# Radball SM Modus 2003

## 3.Liga

### **Vor- und Rückrunde (23 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 (19 Teams)**

4 Gruppen zu 4-5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten drei 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 2003 der 3.Liga und steigt zusammen mit dem Zweiten und Dritten in die 2.Liga auf.

## Junioren

### **Vor- und Rückrunde (14 Teams)**

3 Gruppen zu 4-5 Teams bestreiten eine Vor- und Rückrunde mit denselben Teams. Die beiden Runden werden nicht am selben Tag ausgetragen, ausgenommen die Vierergruppe die am selben Tag die Vor- und Rückrunde austrägt. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je die ersten drei jeder Gruppe sind für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen Teams bestreiten die Hoffnungsrunde.

### **Hoffnungsrunde (5 Teams)**

1 Gruppe zu 5 Teams bestreitet 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 Finalsspiele.

### **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 2003 der Junioren und ist zusammen mit dem Zweiten für die SM 2004 in der 1.Liga spielberechtigt. Verzichtet eines dieser beiden Teams rückt der Dritte



# Radball SM Modus 2003

nach. Der Dritte, Vierte und Fünfte ist für die SM 2004 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 (20 Teams)**

4 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 zwei gelangen direkt in die Qualifikationsrunde. Die übrigen sind für die Hoffnungsrunde qualifiziert.

### **Hoffnungsrunde (12 Teams)**

2 Gruppen zu 6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten zwei 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 Finalspiele.

### **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 2003 der Jugend.

## Schüler A

### **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 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 Finalspiele.

# Radball SM Modus 2003

## **Final (6 Teams)**

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2003 der Schüler A.

## **Schüler B**

### **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 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 2003 der Schüler B.

## **Senioren**

### **Qualifikationsrunde (9 Teams)**

Die neun Teams werden in 3 Gruppen zu 3 Teams eingeteilt. An drei Spieltagen spielen die neun Teams Jeder gegen Jeden. Jedes Team hat somit zwei Spieltage. Die sechs Bestklassierten sind für den Final qualifiziert.

## **Final (5 Teams)**

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2003 der Senioren.

**BERNA  
STAR**

**Handel &  
Verkauf**

**Bethlehemstrasse 151a**

**CH - 3018 Bern**

**Tel: +4131 9942491 / 93**

**Fax: +4131 9942492**

**Natel +4179 6892566**



**-Fest.-und Partyzelte**

**- Pro Tent Zelte**

**- Vermietung**

**- Metallbau**

**- Velo.-und Autounterstände**

**- Industrievorhänge**

**- Rolltore**

**- Sonnensegel**

**- Heizgeräte**

**- Gas-Grill**

**- Radbälle**

**- Radball-Tore**

**- Radball-Tornetze**

**- Ballstopp.-und  
Schutznetze**