

Radball Schweizermeisterschaft 2006

Austragungsmodus

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

Allgemeines

Radballmeisterschaft 2006

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 sind im Besitze einer von Swiss Cycling ausgestellten Lizenz.

Organisatorisch wird die Schweizermeisterschaft von der Subkommission Radball durchgeführt. Der nachstehende Austragungsmodus gilt für das Jahr 2006. 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 gespielt

Lizenzen

Die Lizenz 2006 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 2006 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 2006 an die Subkommission Radball einbezahlt werden. Werden Mannschaften an der SM 2006 eingesetzt, deren Einsatz-Gebühren nach dem 31. Jan. 2006 noch ausstehend sind, werden diese Teams von der SM 2006 ausgeschlossen.

Meisterschaftstermine

Für die Austragung der SM 2006 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 Internationalen Radball-Reglement der UCI (Gültig seit 1.1.2004) 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 übrige 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 Finalsspiele, 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. 2005, von der Teilnahme an der Schweizermeisterschaft 2006 zurückziehen, werden sie nicht durch andere Teams ersetzt. Dies gilt in allen Spielrunden sowie den Finalspielen für alle Spielklassen. Einsätze werden nicht zurückerstattet.

Ersatzspieler 2006

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 1990 und älter dürfen in einer Aktivklasse als Ersatzspieler eingesetzt werden.

Ersatzspieler und Seniorenspieler dürfen in der SM 2006 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 Aufstiegsperre 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 2006/2007

Die Transferfrist für einen Sektionswechsel erstreckt sich vom 15. Juli 2006 bis 15. Oktober 2006.

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 2007 spielberechtigt in der bisherigen Spielklasse oder entsprechend ihrem Auf- oder Abstieg gem. dem Austragungsmodus 2006.
Spieler die in der SM 2006 höchstens zweimal zum Einsatz gelangen, sind im Jahre 2007 eine Klasse tiefer, ab dem Jahr 2010 zwei Klassen tiefer, ab dem Jahre 2013 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
	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 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 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 Subkommission Radball, die FKH, die Disziplinarkommission von Swiss Cycling oder das Verbandssportgericht.

Austragungs – Modus 2006

Nationalliga A

Qualifikationsrunde (10 Teams)

Die 10 Teams spielen zweimal jeder gegen jeden. Es gibt sechs Spieltage für die 90 Qualifikationsspiele. An jedem Spieltag sind an einem Ort immer alle 10 Teams im Einsatz und tragen jeweils 15 Spiele aus. Die Teams bestreiten 3 Spiele an jedem Spieltag. Die sechs erstplatzierten Teams am Ende dieser Runden qualifizieren sich für den ersten Final. Die Mannschaften auf den Rängen eins bis acht verbleiben in der NLA. Der Neunte und Zehnte steigt direkt in die NLB ab. Der kleine Final wird nicht mehr ausgetragen.

1. Finalrunde (6 Teams)

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

Die fünf Teams bestreiten die 2. Finalrunde um den 1. bis 5. Rang der Schweizermeisterschaft 2006.

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 2006 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 fünfzehn verbleiben in der NLB. Die drei Letzten der Qualifikationsrunde (16., 17. und 18. Rang) steigen direkt in die 1. Liga ab. Der Kleine Final sowie die Abstiegsrunde werden nicht mehr ausgetragen.

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 2006 der NLB. Der Erste und der Zweite steigt direkt in die NLA auf.

Ziehen sich Teams aus der NLA für die Meisterschaft 2007 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 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 = 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 2006 der 1. Liga. Der Erste, Zweite und Dritte steigt direkt in die NLB auf.

Ziehen sich Teams aus der NLB für die Meisterschaft 2006 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. Je die zwei Gruppenersten sind für die Zwischenrunde qualifiziert. Die übrigen sind für die Hoffnungsrunde qualifiziert.

Hoffnungsrunde (27 Teams)

5 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten drei Teams gelangen in die Zwischenrunde, die übrigen scheiden von der SM aus.

Zwischenrunde (29 Teams)

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

Halbfinal (15 Teams)

3 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. 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 2006 der 2. Liga und steigt zusammen mit dem Zweiten in die 1. Liga auf.
Ziehen sich Teams aus der 1. Liga für die Meisterschaft 2007 zurück, steigen die Nächstfolgenden des 2. Liga-Finals auf.

Junioren

Vor- und Rückrunde (18 Teams)

3 Gruppen zu 6 Teams bestreiten eine Vor- und Rückrunde mit denselben Teams. Die Punkte und Tore aus beiden Runden werden zusammengezählt. Je der Erste und Zweite ist für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen Teams bestreiten die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (12 Teams)

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

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 2006 der Junioren und ist zusammen mit dem Zweiten für die SM 2006 in der 1. Liga spielberechtigt. Verzichtet eines dieser beiden Teams rückt der nächstfolgende des Juniorenfinals nach. Die weiteren Teams sind für die SM 2007 in der 2. Liga spielberechtigt.

Diese Aufstiegsberechtigungen beziehen sich auf die betreffenden Spieler dieser Teams.

Jugend

Vor- und Rückrunde (22 Teams)

4 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 Erste und Zweite ist für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen gelangen in die Zwischenrunde.

Zwischenrunde (14 Teams)

2 Gruppen zu 7 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 Finalspiele.

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 2006 der Jugend.

Schüler A

Vor- und Rückrunde (26 Teams)

4 Gruppen zu 6-7 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 Erste und Zweite ist für die Qualifikationsrunde qualifiziert, die übrigen gelangen in die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (18 Teams)

4 Gruppen zu 4-5 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 Finalspiele.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2006 der Schüler A.

Schüler B

1. Qualifikationsrunde (15 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 15 Teams in fünf Dreiergruppen. Für jedes Team gibt es vier Spieltage. An jedem Spielort sind jeweils zwei Gruppen im Einsatz und tragen 11 Spiele aus. Gespielt wird an den Daten die als Vor-, Rück- oder Zwischenrunde ausgeschrieben sind. Ferienwünsche werden nach Möglichkeit berücksichtigt. Die neun ersten Teams gelangen in die 2. Qualifikationsrunde, die übrigen scheiden von der SM aus.

2. 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 Finalspiele.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Der Sieger ist Schweizermeister 2006 der Schüler B.

Senioren

Vor- und Rückrunde (5 Teams)

Die fünf 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.

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 Schweizermeister 2006 der Senioren.