

Geplanter Modus 5. Schweizermeisterschaft im Hammerball

(definitiv nach Abschluss der Anmeldungen am 10. Juli 2021)

Maximale Anmeldungen:

- Aufgrund der Platzverhältnisse können maximal 4 Felder bereitgestellt werden.
- Das OK legt das Maximum der teilnehmenden Mannschaften auf 64 fest. Idealerweise 32 Herren und 32 Damentteams.
- Aktuell (14.02.2021) liegen wir bei 28 Herrenteams und 24 Damentteams.
- Erreichen wir bei beiden Kategorien 32 Teams wird eine Warteliste geführt. Sollte eine Kategorie nicht auf 32 Teams kommen, werden wir ggf. Änderungen am Modus vornehmen.

1. Punktwertung

Pro Spiel in der Vorrunde werden Punkte verteilt.

- Bei einem Sieg mit vollständigem Abwerfen aller gegnerischen Spieler erhält das Siegerteam 3 Punkte, der unterlegene Team 0 Punkte.
- Bei einem Sieg ohne vollständiges Abwerfen aller Gegner, erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an auf dem Feld verbliebenen Spielern 2 Punkte, das unterlegene Team 0 Punkte.
- Bei einem Unentschieden erhalten beide Teams 1 Punkt

Ab den KO-Spielen der Finalrunde werden keine Punkte verteilt, das Siegerteam kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet aus.

2. Modus Vorrunde

Der Modus besteht aus einer Gruppenphase mit durch die Spielleitung individuell eingeteilten Gruppen. Die Gruppeneinteilung wird vorgängig an die Teilnehmenden kommuniziert.

Bei 32 Mannschaften je Kategorie werden 4 Gruppen à jeweils 8 Teams gebildet. Die Zuteilung der einzelnen Teams auf die Gruppen obliegt der Spielleitung. Diese ist bedacht, dass in erster Priorität keine Teams des gleichen Vereins in die gleiche Gruppe kommen. Die übrige Zuteilung von Teams in eine Gruppe erfolgt nach dem Los.

In den einzelnen 8er Gruppen spielt jedes Team gegen jedes andere Team der Gruppe (insgesamt 7 Spiele pro Team). Daraus ergibt sich eine Rangliste pro 8er Gruppe gemäss Punkteverteilung in Absatz 1.

Bei Punktgleichheit zwischen 2 Teams am Ende der Vorrunde entscheiden:

1. Sieger der Direktbegegnung
2. Höhere Anzahl der verbliebenen Feldspieler aus allen Gruppenspielen
3. Losentscheid (Münzwurf)

Die jeweils 4 Bestplatzierten Teams einer Gruppe kommen in die Finalrunde. Für die übrigen 4 Teams endet das Turnier nach der Vorrunde (ggf. Platzierungsspiele, je nach Spielplan)

3. Modus Finalspiel

Von den 32 Teams je Kategorie in den 4 Gruppen kommen jeweils die 4 besplatzierten in die Finalrunde (insgesamt 16 Teams). In den Finalspielen kommt der KO Modus zur Anwendung: Das Siegerteam kommt eine Runde weiter, das Verliererteam scheidet aus.

Die Finalspiele orientieren sich an folgendem System:

- 16 Teams in der Finalrunde; der Sieger wird anhand, Achtel- Viertel, Halbfinal sowie grossem Final ausgespielt. Schematische Darstellung auf der nächsten Seite.

Die Rangierung in der Gruppenphase entscheidet über die Achtelfinalpaarung. Die Sieger des Achtelfinals bestreiten den Viertelfinal, die Sieger des Viertelfinals bestreiten den Halbfinal und diese beiden Sieger kommen in den grossen Final. Es gibt keine Setzliste für das Viertel- und Halbfinale, die Paarungen orientieren sich an der Einteilung des Achtelfinals.

Die Zuteilung der Achtelfinalpaarungen erfolgt nach folgendem Muster:

- 1. Platz Gruppe 1 vs. 4. Platz Gruppe 4
- 2. Platz Gruppe 1 vs. 3. Platz Gruppe 4 usw. (die Gruppenersten treffen jeweils auf einen viertplatzierten aus einer anderen Gruppe; die zweitplatzierten einer Gruppe treffen auf den 3. Platzierten einer anderen Gruppe)

Die Zuteilung der Paarungen im Viertelfinal basiert auf dem Achtelfinal:

- Jeweils der Sieger eines Match zwischen Gruppenerstem und Gruppenvierten trifft auf den Sieger einer Partie zwischen Gruppen zweiten und Gruppendrittem.
- Somit kann es im Achtel und Viertelfinale unabhängig von den Resultaten nicht zur Partie zwischen zwei Gruppenersten kommen.

Die beiden Verlierer des Halbfinals spielen den kleinen Final. Für die Verlierer aus dem Achtel- sowie Viertelfinal endet das Turnier. Es werden für diese Teams keine Platzierungsspiele ausgetragen. Die Schlussrangierung basiert für diese Teams auf den Punkten der Vorrunde. Die im Achtelfinal ausgeschiedenen Teams belegen die Ränge 9 – 16, die im Viertelfinal ausgeschiedenen Teams belegen die Ränge 5 – 8.

Stehen die Finalspiele sowie Platzierungsspiele nach Ablauf der Spieldauer unentschieden, wird eine maximal 2 minütige Verlängerung gespielt. Wird während der Verlängerung ein Spieler getroffen, endet das Spiel sofort („sudden death“) und das getroffene Team verliert. Wird während der Verlängerung kein Spieler getroffen, entscheidet in Achtel- Viertel- und Halbfinale das Los über den Sieger.

Im kleinen und grossen Final folgt nach der ersten 2-minütigen Verlängerung eine weitere, max. 5-minütige Verlängerung im gleichen Modus. Erst nach der zweiten Verlängerung entscheidet das Los (Münzwurf).

Achtelfinale		Spiel
1. Gruppe 1	4. Gruppe 4	8F1
2. Gruppe 1	3. Gruppe 4	8F2
1. Gruppe 2	4. Gruppe 3	8F3
2. Gruppe 2	3. Gruppe 3	8F4
1. Gruppe 3	4. Gruppe 2	8F5
2. Gruppe 3	3. Gruppe 2	8F6
1. Gruppe 4	4. Gruppe 1	8F7
2. Gruppe 4	3. Gruppe 1	8F8

Viertelfinale		Spiel
Sieger 8F1	Sieger 8F6	QF1
Sieger 8F3	Sieger 8F8	QF2
Sieger 8F5	Sieger 8F2	QF3
Sieger 8F7	Sieger AF4	QF4

Halbfinale	
Sieger QF1	Sieger QF2
Sieger QF3	Sieger QF4

Finale	
Sieger HF1	Sieger HF2



Kl. Final