

Modus 6. Schweizermeisterschaft im Hammerball

Maximale Anmeldungen:

- Aufgrund der Platzverhältnisse können maximal 4 Felder bereitgestellt werden.
- Das OK legt das Maximum der teilnehmenden Mannschaften auf 64 fest, davon 32 Herren und 32 Damentteams.
- Das Turnier besteht aus einer Vorrunde sowie anschliessenden KO-Spielen. Auf Platzierungsspiele wird verzichtet.

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

In 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.

In beiden Kategorie bestehen 4 Gruppen à 7 resp. 8 Teams. 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 orientiert sich am Eingang der Anmeldung.

In den einzelnen Gruppen spielt jedes Team gegen jedes andere Team der Gruppe (insgesamt 7 (resp. 6 Spiele bei 7ner Gruppen pro Team). Daraus ergibt sich eine Rangliste pro 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 anderen Teams endet das Turnier nach der Vorrunde. In der Schlussrangliste werden die ausgeschiedenen Teams anhand der erreichten Punkte in der Vorrunde ab Rang 17 rangiert. Bei Punktgleichheit klassieren die Teams im gleichen Rang.

Bei Teams mit nur 6 Vorrundenspielen (7ner Gruppen), wird die Anzahl Punkte der Vorrunde auf 7 Spiele hochgerechnet (Anzahl Punkte dividiert durch 6 multipliziert mit 7). Die so erhaltene Punktzahl kommt in die Schlussrangliste.

3. Modus Finalspiel

Es kommen insgesamt 16 Teams je Kategorie in die Finalrunde. In den Finalspielen kommt der KO Modus zur Anwendung: Das Siegerteam kommt eine Runde weiter, das Verliererteam scheidet in die Platzierungsrunde 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 2
- 2. Platz Gruppe 1 vs. 3. Platz Gruppe 2
- 3. Platz Gruppe 1 vs. 2. Platz Gruppe 2
- 4. Platz Gruppe 1 vs. 1. Platz Gruppe 2
(die Gruppenersten treffen jeweils auf einen viertplatzierten aus einer anderen Gruppe; die zweitplatzierten einer Gruppe treffen auf den 3. Platzierten einer anderen Gruppe); die Gruppensieger können erst im Halbfinale aufeinander treffen. Dazu sind die Paarungen so zugeteilt, dass im Viertelfinale keine Teams aus den ursprünglichen Vorrundengruppen aufeinander treffen.
- Durch die fixe Zuteilung der Paarungen ist es möglich, dass ab der KO Runde Teams des gleichen Vereins aufeinander treffen.

Die Zuteilung der Paarungen im Viertelfinal basiert auf dem Achtelfinal:

- Jeweils der Sieger eines Matches 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 Verlierer von Achtel- und Viertelfinale scheidern aus. Die beiden Verlierer des Halbfinals spielen den kleinen Final um Platz 3.

Stehen die KO Spiele 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 Team des getroffenen Spielers 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).

1/8 Finale			1/4 Finale			1/2 Finale			Finale		
Team	Name	Platz	Team	Name	Platz	Team	Name	Platz	Team	Name	Platz
1/8 1D	1. Platz Gr. 1	1	1/4 1D	Sieger 1/8 1D	1	1/2 1D	Sieger 1/4 1D	1	Finale D	Sieger 1/2 1D	1
	4. Platz Gr. 2			Sieger 1/8 2D			Sieger 1/4 2D			Sieger 1/2 2D	
1/8 2D	2. Platz Gr. 3	1	1/4 2D	Sieger 1/8 3D	2	1/2 2D	Sieger 1/4 3D	2	Pl. 3D	Verl. 1/2 1D	1
	3. Platz Gr. 4			Sieger 1/8 4D			Sieger 1/4 4D			Ver. 1/2 2D	
1/8 3D	1. Platz Gr. 2	2	1/4 3D	Sieger 1/8 5D	1	1/2 3D	Sieger 1/4 3D	2	Pl. 3D	Verl. 1/2 1D	1
	4. Platz Gr. 1			Sieger 1/8 6D			Sieger 1/4 4D			Ver. 1/2 2D	
1/8 4D	2. Platz Gr. 4	2	1/4 4D	Sieger 1/8 7D	2	1/2 4D	Sieger 1/4 3D	2	Pl. 3D	Verl. 1/2 1D	1
	3. Platz Gr. 3			Sieger 1/8 8D			Sieger 1/4 4D			Ver. 1/2 2D	
1/8 5D	1. Platz Gr. 3	3	1/4 5D	Sieger 1/8 5D	1	1/2 5D	Sieger 1/4 3D	2	Pl. 3D	Verl. 1/2 1D	1
	4. Platz Gr. 4			Sieger 1/8 6D			Sieger 1/4 4D			Ver. 1/2 2D	
1/8 6D	2. Platz Gr. 1	3	1/4 6D	Sieger 1/8 7D	2	1/2 6D	Sieger 1/4 3D	2	Pl. 3D	Verl. 1/2 1D	1
	3. Platz Gr. 2			Sieger 1/8 8D			Sieger 1/4 4D			Ver. 1/2 2D	
1/8 7D	1. Platz Gr. 4	4	1/4 7D	Sieger 1/8 7D	2	1/2 7D	Sieger 1/4 3D	2	Pl. 3D	Verl. 1/2 1D	1
	4. Platz Gr. 3			Sieger 1/8 8D			Sieger 1/4 4D			Ver. 1/2 2D	
1/8 8D	2. Platz Gr. 2	4	1/4 8D	Sieger 1/8 7D	2	1/2 8D	Sieger 1/4 3D	2	Pl. 3D	Verl. 1/2 1D	1
	3. Platz Gr. 1			Sieger 1/8 8D			Sieger 1/4 4D			Ver. 1/2 2D	

4. Platzierung der Finalrunde

Die Schlussrangliste in der Finalrunde ergibt sich wie folgt:

1. Platz: Sieger des Finals
2. Platz: Verlierer des Finals
3. Platz: Sieger des Spiels um Platz 3
4. Platz: Verlierer des Spiels um Platz 3
5. Platz: Verlierer des Viertelfinals mit den meisten Punkten aus der Vorrunde
6. Platz: Verlierer des Viertelfinals mit den zweitmeisten Punkten aus der Vorrunde
7. Platz: Verlierer des Viertelfinals mit den drittmeisten Punkten aus der Vorrunde
8. Platz: Verlierer des Viertelfinals mit den wenigsten Punkten aus der Vorrunde
9. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den meisten Punkten aus der Vorrunde
10. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den zweitmeisten Punkten aus der Vorrunde
11. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den drittmeisten Punkten aus der Vorrunde
12. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den viertmeisten Punkten aus der Vorrunde
13. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den fünftmeisten Punkten aus der Vorrunde
14. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den sechstmeisten Punkten aus der Vorrunde
15. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den siebtmeisten Punkten aus der Vorrunde
16. Platz: Verlierer des Achtelfinals mit den wenigsten Punkten aus der Vorrunde

Sollten zwei Teams die gleiche Punktzahl aus der Vorrunde aufweisen und in der gleichen Finalrunde ausscheiden, so werden sie punktgleich im gleichen Rang geführt.

Für Teams die nur 6 Spiele in der Vorrunde bestritten haben (7ner Gruppen), wird die Anzahl Punkte der Vorrunde auf 7 Spiele hochgerechnet (Anzahl Punkte dividiert durch 6 multipliziert mit 7). Die so erhaltene Punktzahl kommt in die Schlussrangliste.

5. Kommunikation mit Spielleitung / Übermittlung der Resultate

Die Spiele der Vorrunde sind gemäss Spielplan ersichtlich. Nach jedem Spiel erstellt der Schiedsrichter ein Resultatblatt, welches von beiden Teamcaptains zu prüfen und zu unterzeichnen ist. Es liegt in der Verantwortung der Teams, dass das Siegerteam klar ersichtlich ist und die richtige Anzahl der verbliebenen Spieler auf dem Resultatblatt vermerkt ist.

Die Spielleitung erstellt ab den Resultatblättern regelmässig Zwischenranglisten, welche ausgehängt werden (Geplant nach Runde 2 über Mittag sowie nach Runde 4 und 7).

Ab den Finalspielen (KO-Spiele) bitten wir die beiden Teamcaptains nach jedem Spiel zum Spielleiter bei der Resultatwand. Die beiden Captains teilen dem Spielleiter gemeinsam mit, welches Team gewonnen hat. Der Spielleiter füllt das Resultat im Resultatbaum ein und informiert das Siegerteam über Platz sowie Ort des nächsten Spiels.