

Radball Schweizermeisterschaft 2010

Austragungsmodus

Stand: 23.12.2010

Meldeergebnis	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2010	2010
Nationalliga A	12	12	12	12	12	12	12	10	10	9	9	9
Nationalliga B	24	18	18	18	18	18	18	18	18	15	15	15
1.Liga	26	24	24	24	24	24	24	24	24	24	18	18
2.Liga	30	30	25	25	18	16	40	41	41	28	30	24
3.Liga	38	36	40	30	23	21				16	23	34
Junioren	18	14	16	17	14	16	15	18	13	18	22	22
Jugend	20	22	28	23	20	25	21	22	31	27	20	26
Schüler A	27	21	26	24	25	24	29	26	27	30	28	30
Schüler B	19	24	20	22	21	17	12	15	24	25	28	20
Senioren A	10	9	10	10	10	7	6	5	6	6	4	0
Total	224	210	219	205	185	180	177	179	194	198	197	198

Allgemeines

Radballmeisterschaft 2010

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 2010. 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 2010 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 der Mitgliederbeitrag und die Lizenz 2010 bezahlt ist. Diese Spieler müssen die Lizenz 2009 oder den Mitgliederausweis 2010 vorweisen. Ab 1. Februar 2010 muss die Lizenz 2010 zwingend vorgewiesen werden.

Stellt sich nachträglich heraus, dass Spieler eingesetzt wurden, die nicht ordnungsgemäss angemeldet wurden oder ihre finanziellen und formellen Verpflichtungen bis zum Zeitpunkt ihres Einsatzes, gegenüber Swiss Cycling nicht erfüllt haben, werden diese Mannschaften von der SUKO Radball 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. Für Spieler mit Wohnsitz im Ausland (mit Lizenz dieses Landes) kann die SUKO spezielle Regelungen bewilligen.

Lizenzen für Ersatzspieler

Lizenzanträge für nachträglich gemeldete Ersatzspieler müssen **zwingend** über die **Subkommission Radball** (Elsbeth Reiser) angefordert und anschliessend an Swiss Cycling eingereicht werden!

Mannschaftsmeldungen / Finanzen

Für alle ordentlich gemeldeten Mannschaften müssen die Einsätze bis spätestens am 31. Januar 2010 an die Subkommission Radball einbezahlt werden. Werden Mannschaften an der SM 2010 eingesetzt, deren Einsatz-Gebühren nach dem 31. Jan. 2010 noch ausstehend sind, werden diese Teams von der SM 2010 ausgeschlossen.

Meisterschaftstermine

Für die Austragung der SM 2010 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 per Mail zugestellt und im Internet publiziert.

Übernahme von Spielrunden

Für die Qualifikationsrunden, Hoffnungsrunden, Zwischenrunden, Halbfinals, Meister- und 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 Nürens Dorf
Mail-Adresse: radball@bluewin.ch

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 werden die Matchbälle vom Sponsor „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. 2009, von der Teilnahme an der Schweizermeisterschaft 2010 zurückziehen, werden sie nicht durch andere Teams ersetzt. Dies gilt in allen Spielrunden sowie den Finalspielen für alle Spielklassen. Einsätze werden nicht zurückerstattet.

Ersatzspieler 2010

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 1994 und älter dürfen in einer Aktivklasse als Ersatzspieler eingesetzt werden.

Ersatzspieler und Seniorenspieler dürfen in der SM 2010 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 Aufstiegssperre 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 2010/2011

Die Transferfrist für einen Sektionswechsel erstreckt sich vom 15. Juli 2010 bis 15. Oktober 2010.

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. Verstreich 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 im In- oder Ausland gespielt werden.

Die Spieler sind im Jahre 2011 spielberechtigt in der bisherigen Spielklasse oder entsprechend ihrem Auf- oder Abstieg gem. dem Austragungsmodus 2010.

Spieler die in der SM 2010 höchstens zweimal zum Einsatz gelangen, sind im Jahre 2011 eine Klasse tiefer, falls sie aussetzen oder nicht mehr als zweimal pro Meisterschaft zum Einsatz gelangen, ab dem Jahr 2014 zwei Klassen tiefer, ab dem Jahre 2017 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 sind die aufstiegsberechtigten Plätze des Junioren-Finals, die Spieler- und Vereinsbezogen sind. Teilnahmeberechtigt an der Radball Schweizermeisterschaft sind immer nur Sektions- und Verbandsmitglieder der Verbände Swiss Cycling und ATB Schweiz..

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, Aerztliches 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 Verbands-sportgericht.

Austragungs – Modus 2010

Nationalliga A

Qualifikationsrunde (9 Teams)

Die 9 Teams spielen zweimal Jeder gegen Jeden.

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 Abstiegsrunden.

Abstiegsrunde (4 Teams)

Die vier Mannschaften bestreiten eine Vor- und Rückrunde am selben Tag. Sie erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 6.Rang = 5 Punkte, 7.Rang = 3 Punkte, 8.Rang = 2 Punkte, 9.Rang = 0 Punkte.

Der Sieger dieser Runde ist ebenfalls noch für die erste Meisterrunde qualifiziert, der Zweite und Dritte verbleibt in der NLA, scheidet aber von der SM 2010 aus.

Der Gruppenletzte steigt in die NLB ab.

1. Meisterrunde (6 Teams)

Die ersten fünf Mannschaften der Qualifikationsrunden sowie der Erste der Abstiegsrunde bestreiten die 1.Meisterrunde.

Die Teams starten in der ersten Meisterrunde mit den folgenden Bonuspunkten gem. der Qualifikationsrangliste: 1.Rang = 5 Punkte, 2.Rang = 4 Punkte, 3.Rang = 3 Punkte, 4.Rang = 2 Punkte, 5.Rang = 1 Punkt. Der Sieger aus der Abstiegsrunde startet mit 0 Bonuspunkten.

Die ersten fünf Teams der 1.Meisterrunde qualifizieren sich für die 2.Meisterrunde.

2. Meisterrunde (5 Teams)

Die ersten fünf Teams der 1.Meisterrunde bestreiten die 2.Meisterrunde.

Die Punkte (inkl. Bonuspunkte) sowie Tore aus der 1.Meisterrunde werden in die 2.Meisterrunde mitgenommen.

Diese fünf Teams sind für die Finalrunde qualifiziert.

1. Finalrunde (5 Teams)

Die fünf Teams bestreiten eine 1.Finalrunde.

Die fünf Mannschaften erhalten gemäss der Rangliste der Meisterrunden folgende Bonuspunkte: 1.Rang = 4 Punkte, 2.Rang = 3 Punkte, 3.Rang = 2 Punkte, 4.Rang = 1 Punkt, 5.Rang = 0 Punkte. Alle Teams gelangen in den Schweizermeisterschaftsfinal 2010.

Final (5 Teams)

Die fünf Teams bestreiten die 2. Finalrunde um den 1. bis 5. Rang der Schweizermeisterschaft 2010.

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 dieses Finals ist Schweizermeister 2010 der NLA.

Nationalliga B

Qualifikationsrunde (15 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 15 Teams in fünf Dreiergruppen. Es gibt fünf Spieltage. An jedem Spieltag werden an zwei Orten je zwei Gruppen spielen, eine Gruppe hat jeweils spielfrei. Die Teams bestreiten 3 oder 4 Spiele an jedem Spieltag.

Die ersten neun Teams (1.-9. Rang) gelangen direkt in die Finalqualifikationsrunde.

Die letzten sechs Teams (10.-15.Rang) bestreiten eine Abstiegsrunde.

Finalqualifikationsrunde (9 Teams)

Die neun Teams spielen einmal Jede gegen Jeden. Die neun Teams starten gemäss der Rangliste der Qualifikationsrunden mit folgende Bonuspunkte: 1.Rang = 5 Punkte, 2.Rang = 4 Punkte, 3.Rang = 3 Punkte, 4.Rang = 2 Punkte, 5.Rang = 1 Punkt, 6.-9.Rang = 0 Punkte. Eingeteilt werden die neun Teams in drei Dreiergruppen. An drei Spieltagen sind jeweils zwei Gruppen im Einsatz. Die fünf Erstklassierten qualifizieren sich für den NLB-Final.

Abstiegsrunde (6 Teams)

Die sechs Mannschaften bestreiten eine einfache Runde. Sie erhalten gemäss der Qualifikationsrangliste folgende Bonuspunkte: 10.Rang = 4 Punkte, 11.Rang = 3 Punkte, 12.Rang = 2 Punkte, 13.Rang = 1 Punkt, 14.und 15.Rang = 0 Punkte.

Die zwei Gruppenletzten steigen ab in die 1.Liga.

Final (5 Teams)

Die fünf Teams spielen eine einfache Finalrunde um den 1.-5.Rang. Die fünf Mannschaften erhalten gemäss der Finalqualifikationsrangliste folgende 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 2010 der NLB und ist verpflichtet in die NLA aufzusteigen.

Ziehen sich Teams aus der NLA für die Meisterschaft 2011 zurück, steigen die Nächstfolgenden des NLB -Finals auf.

1. Liga

Qualifikationsrunden (18 Teams)

Jede Mannschaft spielt gegen Jede einmal. Eingeteilt werden die 18 Teams in sechs Dreiergruppen. Es gibt fünf Spieltage. An jedem Spieltag werden dreimal 11 Spiele ausgetragen. Die Teams bestreiten 3 oder 4 Spiele an jedem Spieltag.

Die sechs ersten Teams (1.-6. Rang) gelangen in den Final.

Die vier letzten Teams (15.-18.Rang) steigen ab in die 2.Liga.

Final (6 Teams)

Die sechs Teams spielen eine einfache Finalrunde um den 1.-6. Rang. Die sechs Mannschaften starten gemäss der Qualifikationsrangliste mit folgenden 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 2010 der 1.Liga. Der Sieger und der Zweite des Finals sind verpflichtet in die NLB aufzusteigen.

Ziehen sich Teams aus der NLB für die Meisterschaft 2011 zurück, steigen die Nächstfolgenden des 1. Liga-Finals auf.

2. Liga

Qualifikationsrunden (24 Teams)

Die Teams werden in eine Ost- und eine Westgruppe mit je 12 Teams eingeteilt.

In diesen Gruppen spielt Jede Mannschaft gegen Jede einmal.

Eingeteilt werden die 12 Teams in vier Dreiergruppen. Es gibt drei Spieltage. An jedem Spieltag werden an zwei Orten je zwei Gruppen spielen. 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 werden an zwei Orten je zwei Gruppen spielen. Die Teams bestreiten 3 oder 4 Spiele an jedem Spieltag. 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 werden an zwei Orten je zwei Gruppen spielen. Die Teams bestreiten 3 oder 4 Spiele an jedem Spieltag. Die letzten fünf Teams steigen direkt ab in die 3.Liga.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde. Die sechs Mannschaften starten gemäss der Qualifikationsrangliste mit folgenden 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 2010 der 2. Liga und ist zusammen mit dem Zweiten verpflichtet in die 1. Liga aufzusteigen. Ebenfalls steigen zwei Juniorenteams auf.

Ziehen sich Teams aus der 1.Liga für die Meisterschaft 2011 zurück, entscheidet die SUKO Radball über weitere Aufstiegsplätze.

3. Liga

Vor- und Rückrunde (34 Teams)

6 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 den beiden Runden werden zusammengezählt. Je die drei ersten jeder Gruppe gelangen direkt in die Qualifikationsrunden. Die übrigen gelangen in die Hoffnungs- runden.

Hoffnungsrunde (16 Teams)

3 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten zwei Teams sind ebenfalls noch für die Qualifikationsrunde qualifiziert. Die übrigen scheiden von der SM aus.

Qualifikationsrunden (24 Teams)

Die Teams werden in eine Ost- und Westgruppe mit je 12 Teams eingeteilt.

In diesen Gruppen spielt Jede gegen Jeden. Eingeteilt werden die zwölf Teams in vier Dreiergruppen. Es wird an den drei Fixdaten gespielt. 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. Je die drei ersten Teams gelangen in die Finalspiele.

Final (6 Teams)

1 Gruppe zu 6 Teams bestreitet eine einfache Runde.

Der Sieger ist Schweizermeister 2010 der 3. Liga und ist zusammen mit dem Zweiten und Dritten verpflichtet in die 2. Liga aufzusteigen.

Ziehen sich Teams aus der 2.Liga für die Meisterschaft 2011 zurück, entscheidet die SUKO Radball über weitere Aufstiegsplätze.

Junioren

Vor- und Rückrunde (22 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 den beiden Runden werden zusammengezählt. Die Gruppensieger sind direkt für die Qualifikationsrunde qualifiziert. Alle übrigen gelangen in die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (18 Teams)

4 Gruppen zu 4-5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je die ersten zwei Teams sind für den Qualifikationsrunde qualifiziert. 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 wird an den drei Fixdaten gespielt. 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 2010 der Junioren und ist zusammen mit dem Zweiten für die SM 2011 in der 1. Liga spielberechtigt. Verzichtet dieses Team rückt der Zweite oder Dritte des Juniorenfinals nach. Zwei weitere Teams sind für die SM 2011 in der 2. Liga spielberechtigt. Die übrigen spielen in der SM 2011 in der 3.Liga. Über ev. weitere Aufstiegsplätze in die 1. oder 2.Liga entscheidet die SUKO Radball.

Diese Aufstiegsberechtigungen beziehen sich auf die betreffenden Spieler dieser Teams.

Jugend

Vor- und Rückrunde (26 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 den beiden Runden werden zusammengezählt. Die Gruppensieger sind direkt für die Qualifikationsrunde qualifiziert. Alle übrigen gelangen in die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (21 Teams)

4 Gruppen zu 5-6 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je der Gruppensieger sowie die drei besten Gruppenzweiten (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 2011 der Jugend.

Schüler A

Vor- und Rückrunde (30 Teams)

5 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 den beiden Runden werden zusammengezählt. Die Gruppensieger sind direkt für die Qualifikationsrunde qualifiziert. Alle übrigen gelangen in die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (25 Teams)

5 Gruppen zu 5 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je der Gruppensieger sowie die zwei besten Gruppenzweiten (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. Der Sieger ist Schweizermeister 2011 der Schüler A.

Schüler B

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 den beiden Runden werden zusammengezählt. Die Gruppensieger sind direkt für die Qualifikationsrunde qualifiziert. Alle übrigen gelangen in die Hoffnungsrunde.

Hoffnungsrunde (16 Teams)

4 Gruppen zu 4 Teams bestreiten eine einfache Runde. Je der Gruppensieger und der Gruppenzweite 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 2010 der Schüler B.