



Deutsche Meisterschaft der A-Jugend 2014 vom 30. April - 04. Mai 2014 in Berlin

- Veranstalter:** Deutsche Bowling Union e. V. (DBU)
DBU – Jugendvorstand
- Ausrichter:** Landesverband Berlin
- Bowlingcenter:** Schillerpark
Müllerstraße 46
13349 Berlin
Tel.: 030 / 450 22 977
info@bowlingcenter-schillerpark.de
- Hotel:** siehe Hotelliste
- Teilnehmer:** A-Jugend weiblich/männlich, die vor dem 01.07.2014 keine 19 Jahre alt sind
- Meldegebühren:** 22,80 € pro Spieler (19,80 € Spielgelder + 3,00 € Starterheft)
- Ehrungen:** Platz 1 – 3 in allen Disziplinen
- Meldeschluss:** 22. März 2014
- Meldungen:** Namentlich und schriftlich an:
DBU Bundesjugendwart Michael Strecker
Holzgasse 15; 71409 Schwaikheim
MHStrecker@t-online.de
Kopie an: anitahilgers@t-online.de

Der Meldeschluss ist einzuhalten. Es werden nur Meldungen akzeptiert, die auf dem offiziellen Meldebogen (siehe DM-Themenseite auf DBU-Homepage) vorgenommen werden.

Mit der Meldung ist die Zahlung der Meldegebühren unter Angabe des Verwendungszwecks:

DM A-Jugend, Landesverband, Anzahl Teilnehmer

zu richten an:

Deutsche Bowling Union e. V.

Kreissparkasse München Starnberg Ebersberg

Kontonummer: 105 663 96

Bankleitzahl: 702 501 50

IBAN: DE84 7025 0150 0010 5663 96

BIC: BYLADEM1KMS

- Disziplinen:** Einzel + Doppel (je 1 x 6 Spiele)
4er Team (2 x 3 Spiele)
All Event (Wertung aus Einzel, Doppel, Team)
Masters (Platz 1 – 12 der All Event Wertung)
- Sieger:** siehe Durchführungsbestimmungen
- Startpapiere:** DKB-Spielerpass mit Beitragsmarke 2014, gültige Ranglistenkarte, ausgefülltes Ballcheckformular
- Die Startpapiere sind gesammelt je Landesverband bei der Coach-Besprechung vor dem 1. Start der DM vorzulegen.
- NADA-Unterlagen:** siehe Anti_Doping_Regularien_DM_A_Jugend_2014 (siehe DM-Themenseite auf DBU-Homepage)
- Ausgefüllte Unterschriftenliste muss mit den übrigen Startpapieren vorgelegt werden und sollte vorab eingescannt und mit dem Meldebogen per Email geschickt werden.
- Sportliche Leitung:** DBU – Bundesjugendwart
- Bahnaufsicht:** eingeteilte Schiedsrichter
- Spielkleidung:** Vereins-/Ländertrikots oder neutrale Kleidung (s. Sportordnung Punkt 4.7)
- Betreuer:** Pro Einzel, Doppel, 4er Team, und Master Starter/in ist je ein Betreuer in Sportkleidung im Spielbereich zugelassen (s. Sportordnung Punkt 4.7).
Bei Buster-Doppel und Buster 4er Team ist ein Betreuer pro am Buster beteiligtem Landesverband zugelassen.

Änderung vorbehalten!

Schwaikheim, 15. Januar 2014



DBU-Bundesjugendwart

Durchführungsbestimmungen

1. Teilnehmer

- 1.1 Teilnehmer sind diejenigen, die durch ihre Landesverbände für diese Meisterschaft gemeldet wurden und die im Sinne der Sportordnung A-Jugendliche sind.
- 1.2 Jeder Landesverband kann maximal je 6 Teilnehmer A-Jugend männlich und weiblich zur DJM der A-Jugend melden.
- 1.3 Es werden folgende Disziplinen ausgeschrieben:
 - Einzel
 - Doppel
 - 4er Team
 - All Event als Wertung aus den Disziplinen Einzel, Doppel und 4er Team
 - Masters Finale der Plätze 1 – 12 aus der All Event Wertung

Die in den Disziplinen Einzel, Doppel und 4er Team (gilt auch für Busterspieler) erzielten Ergebnisse kommen in die Wertung. Sie dienen als Grundlage für die Ehrungen der All Event Wertung und zur Qualifikation zum Masters.

Nehmen Landesverbände ihre maximale Zuteilung nicht wahr, wird wie folgt verfahren:

Die gemeldeten Teilnehmer spielen in Busterkombinationen die für den Wettbewerb ausgeschriebene Spielzahl. Die erzielten Ergebnisse sind Grundlage für die All Event Wertung.

Eine Auswechselung ist nur im Teamwettbewerb möglich!

Sollten in einer Busterkombination entsprechend der gespielten Disziplin Plätze frei bleiben, werden diese durch Pacer-Spieler aufgefüllt. Pacer-Spiele bleiben ohne Wertung.

- 1.4 Pro Teilnehmer muss eine Startgebühr (für das Startheft) und anteiliges Spielgeld mit der Meldung entrichtet werden. Beide Beträge zusammen bilden die Nenngebühr pro Teilnehmer. Einzelheiten hierzu sind der Ausschreibung zur Meisterschaft zu entnehmen.
- 1.5 Alle Teilnehmer sowie Funktionäre, Trainer und anwesende Verantwortliche der Landesverbände erklären sich uneingeschränkt mit der Veröffentlichung der von ihnen gemachten Bildmaterialien einverstanden.

2. Spielmodus

2.1 Spielanzahl je Disziplin:

- Einzel 1 x 6 Spiele
- Doppel 1 x 6 Spiele
- 4er Team 2 x 3 Spiele
- Masters ab Runde 1 „Best of three“

2.2 In den Disziplinen Einzel, Doppel und 4er Team wird ein Spiel in amerikanischer Spielweise je Bahnpaar absolviert, dann erfolgt ein Blockwechsel um ein Bahnpaar nach rechts.

2.3 Die Bahnen für die Disziplinen Einzel und Doppel werden ausgelost. Für die Disziplin 4er Team werden für die 1. Serie die Bahnen gelost, für die 2. Serie nach Platzierung gesetzt.

2.4 Im Masters werden die Bahnen nach dem vorgegebenen Bahnschlüssel verteilt. Alle Spiele eines Matches werden in amerikanischer Spielweise auf einem Bahnpaar absolviert.

3. Siegerermittlung

3.1 Einzelwettbewerb

Sieger ist die Spielerin/der Spieler, welche/r nach 6 Spielen das höchste Pinergebnis erzielt hat. **Ölbild: medium**

3.2 Doppelwettbewerb:

Sieger ist das Doppel, welches nach 6 Spielen das höchste Pinergebnis erzielt hat. **Ölbild: medium**

3.3 4er-Team:

Sieger ist das 4er Team, welches nach 2 x 3 Spielen das höchste Pinergebnis erzielt hat. Zwischen den beiden Serien liegt eine Pause.

Ölbild Spiele 1 – 3: medium

Ölbild Spiele 4 – 6: medium

3.4 Pingleichheit:

Bei Pingleichheit um die Medaillenränge in den vorgenannten Disziplinen wird das Spiel um jeweils zwei Felder verlängert (Roll - off), bis ein Sieger feststeht. Dies gilt auch bei einem erneuten Unentschieden.

3.5 All-Event:

Sieger sind die Spieler/Innen mit dem höchsten Pinergebnis aus der Addition der Wettbewerbe Einzel, Doppel und 5er Team. Bei Pingleichheit entscheidet die geringere Differenz zwischen dem höchsten und niedrigsten Resultat der einzelnen Disziplinen zu Gunsten der besseren Platzierung. Sollte auch diese gleich sein, entscheidet die geringere Differenz zwischen dem zweithöchsten und niedrigsten Resultat der einzelnen Disziplinen zu Gunsten der besseren Platzierung.

3.6 Masters:

Für das Masters qualifizieren sich die Plätze 1 bis 12 (männlich/weiblich) der All-Event-Wertung. Es spielt der jeweils am besten platzierte Spieler/in gegen die/den am schlechtesten platzierte Spieler/in, der/die zweitbeste gegen die/den am zweitschlechtesten und so weiter, ausgehend von der Platzierung der All-Event-Wertung. Diese Regelung gilt für alle zu spielenden Runden.

Die direkten Gegner spielen auf einem Bahnpaar. Es wird im „Best of three“ Modus gespielt. Der/die Spieler/in, die/der zuerst zwei Spiele gewonnen hat, qualifiziert sich für die nächste Runde. Bei Pingleichheit (gilt für alle Runden Masters) wird das Spiel um jeweils zwei Felder verlängert (Roll – off), bis ein Sieger feststeht.

In der ersten Runde spielen die Plätze 5 bis 12 der All-Event-Wertung um den Einzug in Runde 2. Die Plätze 1 bis 4 qualifizieren sich direkt für Runde 2.

Die Runde 2 bestreiten die Plätze 1 bis 4 aus der All-Event-Wertung und die Gewinner der 1. Runde.

Im Halbfinale spielen die Gewinner aus Runde 2 um den Einzug in das Finale. Beide Verlierer werden auf Platz 3 gewertet.

Im Finale spielen die Gewinner des Halbfinals um die Plätze 1 und 2.

Das Masters wird in direkten Matches gegeneinander in amerikanischer Spielweise auf einem Bahnpaar gespielt.

4. Meldungen

4.1 Das Meldeverfahren ist in der Ausschreibung zur Meisterschaft festgelegt.

4.2 Die Kontrolle der Startberechtigung erfolgt durch eingeteilte Schiedsrichter und/oder den DBU-Jugendvorstand anhand der Meldeliste und den vorgelegten Startpapieren (siehe Ausschreibung).

5. Ballkontrolle

- 5.1 Zum Wettbewerb sind nur Bälle zugelassen, die am ersten Wettkampftag der Meisterschaft auf der aktuellen Liste der „USBC approved Bowling Balls“ gelistet sind.

Der Jugendvorstand behält sich vor, stichprobenweise Ballchecks durchzuführen. **Es ist daher zwingend erforderlich, dass ein ausgefülltes Ballcheckformular mit den Startpapieren vorgelegt wird.** Es sind alle Bälle, die im Wettbewerb gespielt werden, einzutragen.

Sollte ein Ball gespielt werden, der nicht auf dem Ballcheckformular eingetragen ist oder nach einem Ballcheck „out“ ist, so wird dieser aus dem Spielbetrieb genommen. Die Ergebnisse bleiben hiervon unberührt. Der herausgenommene Ball kann durch einen neuen Ball ersetzt werden. Dies bedarf allerdings der schriftlichen Nachmeldung.

Da jeder Spieler für sein ordnungsgemäßes Ballmaterial selbst verantwortlich ist empfehlen wir, Checks vor Beginn der Meisterschaften in den Landesverbänden durchzuführen.

- 5.2 Die Kontrollen richten sich nach den Bestimmungen der Technischen Kommission.

Änderungen vorbehalten!