



## Deutsche Meisterschaft der A-Jugend 2022 vom 15. bis 19. Juni 2022 in München

- Veranstalter:** Deutsche Bowling Union e. V. (DBU)  
DBU - Jugendvorstand
- Ausrichter:** Bayerischer Bowling Union e.V.
- Bowlingcenter:** Munich Bowling GmbH  
Zusestr. 5  
85649 Brunnthal  
Telefon: 089 – 665 907 080  
E-Mail: [info@maxmunich-bowling.de](mailto:info@maxmunich-bowling.de)  
Homepage: [maxmunich-bowling.de](http://maxmunich-bowling.de)
- Hotel:** siehe Hotelliste
- Teilnehmer:** A-Jugend weiblich/männlich der Altersklassen 15 - 18 (geb. 01.07.2003 - 30.06.2007)
- Meldegebühren:** 27 € pro Starter ( kein Starterheft )
- Ehrungen:** Platz 1 - 3 in allen Disziplinen
- Meldeschluss:** **15. Mai 2022** - Anzahl der Teilnehmer - Nachmeldungen werden nicht akzeptiert.  
**29. Mai 2022** - namentliche Meldung
- Meldungen:** Die Meldungen (**nur über den Landesverband**) sind zu richten an:  
Ulrich Pescher, Breitenbachstr. 76a, 47809 Krefeld  
E- Mail: [stv.bundesjugendwart@dbu-bowling.com](mailto:stv.bundesjugendwart@dbu-bowling.com)

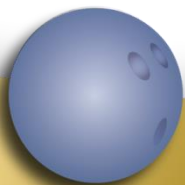
Namentliche Meldungen ausschließlich mit den offiziellen Meldeformularen.

Mit der Teilnahme-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**  
**IBAN: DE84 7025 0150 0010 5663 96**  
**BIC: BYLADEM1KMS**



## Durchführungsbestimmungen

### 1. Allgemeines

Die spielleitende Stelle ist der Veranstalter (DBU-Jugendvorstand).

Alle Teilnehmer sowie Funktionäre, Trainer und anwesende Verantwortliche der Landesverbände erklären sich uneingeschränkt mit der Veröffentlichung der von ihnen gemachten Bildmaterialien einverstanden.

Spielkleidung: Vereins-/Ländertrikots oder neutrale Kleidung (s. Sportordnung Punkt 4.7)

Pro Einzel, Doppel und 4er Team ist je ein Betreuer\*in in Sportkleidung im Spielbereich zugelassen (s. Sportordnung Punkt 4.7). Bei Busterkombinationen ist ein Betreuer\*in je an dieser Kombination beteiligtem Landesverband zugelassen.

### 2. Disziplinen / Spielmodus

Jeder Landesverband kann maximal je 4 Teilnehmer A-Jugend männlich und weiblich zur DJM der A-Jugend melden.

Nehmen Landesverbände ihre maximale Zuteilung nicht wahr, spielen die gemeldeten Teilnehmer in Busterkombinationen in den Wettbewerben Einzel, Doppel, Team die für den Wettbewerb angegebene Spielzahl.

Die erzielten Ergebnisse der Wettbewerbe Einzel, Doppel und Team sind Grundlage für die All Event Wertung.

Eine Auswechslung ist nur im Teamwettbewerb möglich!

Pacer werden nur im Teamwettbewerb eingesetzt sofern nötig (Spiele ohne Wertung).

**Einzel:** Im Einzelwettbewerb absolvieren alle Teilnehmer 6 Spiele amerikanische Spielweise. Die Bahnen für den Einzelwettbewerb werden durch die DBU Verantwortlichen der Jugend vorgegeben. Bahnwechsel erfolgt nach zwei Spielen ein Bahnpaar nach rechts. Sieger ist die Sportlerin/der Sportler, welche/r nach 6 Spielen das höchste Pinergebnis erzielt hat (SpO 7.5 ff).

**Doppel:** Im Doppelwettbewerb absolvieren alle Doppel 6 Spiele amerikanische Spielweise. Die Bahnen für den Doppelwettbewerb werden durch die DBU Verantwortlichen der Jugend vorgegeben. Bahnwechsel erfolgt nach zwei Spielen ein Bahnpaar nach rechts. Sieger ist das Doppel, welches nach 6 Spielen das höchste Pinergebnis erzielt hat, (SpO 7.5 ff).

**4er-Team:** Im Teamwettbewerb absolvieren alle Teams 2 x 3 Spiele amerikanische Spielweise. Bahnwechsel erfolgt nach jedem Spiel ein Bahnpaar nach rechts. Für die 1. Serie des Teamwettbewerbs werden durch die DBU Verantwortlichen der Jugend vorgegeben. die 2. Serie wird nach Platzierung gesetzt. Sieger ist das Team, welches nach 2 x 3 Spielen das höchste Pinergebnis erzielt hat, (SpO 7.5 ff). Zwischen den beiden Serien liegt eine Pause.

**All Event:** Als Wertung aus den Disziplinen Einzel, Doppel und Team. Sieger sind die Sportler/innen mit dem höchsten Pinergebnis aus der Addition der Wettbewerbe Einzel, Doppel und Team (SpO 7.5 ff).

**Ehrungen:** Für Einzel, Doppel, 4er-Team und All Event gilt SpO 4.11 ff.

**Masters:** Für das Masters qualifizieren sich die Plätze 1 bis 12 (weiblich/männlich) der All-Event-Wertung. Es spielt jeweils der/die am besten platzierte Sportler/in gegen den/die Sportler/in mit der niedrigsten Platzierung und so weiter, ausgehend von der Platzierung in der All-Event-Wertung. Dies gilt für alle zu spielenden Runden. Im Masters werden die Bahnen nach dem vorgegebenen Bahnschlüssel verteilt.

Die direkten Gegner spielen auf einem Bahnpaar nach dem Modus "Best of three", d.h. der/die Sportler/in, der/die zuerst zwei Spiele gewonnen hat, qualifiziert sich für die nächste Runde. Bei Pingleichheit - gilt für alle Runden im Wettbewerb - erfolgt die Entscheidung durch das 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.

Sollten sich für das Finale zwei Ausländer qualifizieren, so erfolgt gleichzeitig ein Entscheidungsspiel zwischen den Verlierern des Halbfinals um den Titel des Deutschen Meisters. Sollte unter den Verlierern des Halbfinals ebenfalls ein Ausländer sein, so erhält dieser die Bronzemedaille und der Deutsche wird als "Deutscher Meister" geehrt. Sollten beide Verlierer des Halbfinals Ausländer sein, erhalten sie die Bronzemedaille. Gleichzeitig erfolgt ein Entscheidungsspiel zwischen den Verlierern der Runde 2. Der Deutsche mit dem höchsten Pinergebnis wird als "Deutscher Meister" geehrt.

### 3. Spielrecht

Zum Nachweis der Spielberechtigung sind der gültige DKB-Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke und die gültige DBU-Ranglistenkarte vorzulegen. Die Regelung in der Sportordnung bezüglich der Spielberechtigung und dem Nachweis bei fehlenden Spielpapieren ist zu beachten (SpO 2ff).

Die Anti-Doping-Erklärung muss vor dem Start vorgelegt werden, sonst besteht kein Startrecht, auch wenn der gültige Spielerpass mit Beitragsmarke und die gültige DBU-Ranglistenkarte vorliegen. Liegt bereits eine Erklärung vor, so muss der/die betreffende Sportler/in keine weitere Erklärung abgeben.

Die Startpapiere sind gesammelt je Landesverband bei der Coach-Besprechung vor dem 1. Start der Meisterschaft vorzulegen. Kontrolle erfolgt durch die spielleitende Stelle.

#### **4. Ballcheck**

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

Die Verantwortlichen behalten sich vor, stichprobenweise Ballchecks durchzuführen.

Sollte ein Ball gespielt werden, der 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.

Die Kontrollen richten sich nach den Bestimmungen der Technischen Kommission.

Die Behandlung der Bälle während des Wettbewerbs regelt die Sportordnung 6.10.1 und 6.10.2. Bitte das beachten. Bei Verstoß wird der Ball vom Schiedsrichter eingezogen und erst nach Beendigung der Serie zurückgegeben.

Im Spielbereich sind max. 4 Bälle pro Spieler/in zugelassen.

# **Änderungen vorbehalten!**