

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN
DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN
B-JUGEND

Stand: Dezember 2007

1. TEILNEHMER

- 1.1. *Teilnehmer sind diejenigen, die sich in ihren Landesfachverbänden für diese Meisterschaften qualifiziert haben und die im Sinne der Sportordnung B-Jugendliche sind.*
- 1.2. *Jeder Landesfachverband kann maximal bis zu 4 Teilnehmer (B-Jugend weiblich und männlich) zur DJM der B-Jugend melden.*
- 1.3. *Ein Auswechseln ist nicht möglich.*
- 1.4. *Es werden folgende Disziplinen ausgeschrieben:*

Altersklasse Jugend B weiblich / männlich

- *Doppel* maximal zwei Doppel je Altersklasse pro Landesverband
- *4er-Team* maximal ein 4er-Team je Altersklasse pro Landesverband
- *Einzel* als All-Event aus den Disziplinen Doppel und 4er-Team
Platz 1 – 10 je Altersklasse (je nach Bahnkapazität)

Die aufgrund der gemeldeten Teilnehmerzahl je Altersklasse möglichen Disziplinen Doppel und 4er-Team werden gespielt und kommen in die Wertung. Die erzielten Spielergebnisse dienen als Grundlage für das All-Event.

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

- a) *Kann eine Disziplin durch nicht gemeldete Teilnehmer auch nicht gespielt werden, so werden Buserkombinationen gebildet, die in diesem Wettbewerb jedoch nicht in die Wertung kommen. Die von den gemeldeten Aktiven erzielten Spielergebnisse dienen als Grundlage für das All-Event.*
- b) *Bleiben in den gebildeten Buserkombinationen entsprechend der gespielten Disziplin Plätze frei, kann der ausrichtende Landesfachverband diese nicht genutzten Startplätze besetzen, sie kommen allerdings nicht in die Wertung.*

- 1.5. *Pro Teilnehmer muß eine Startgebühr von 6,00 Euro (für das Startheft) und anteiliges Spielgeld von 0,90 Euro (18 Spiele = 16,20 Euro) entrichtet werden, dies entspricht einer Gesamtnebengebühr pro Teilnehmer von 22,20 Euro.*

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN
DEUTSCHE MEISTERSCHAFT
FÜR B-JUGEND

Fortsetzung

2. SPIELMODUS

2.1. Gespielt werden:

<i>Disziplin Doppel:</i>	<i>2 x 6 Spiele</i>
<i>Disziplin 4er Team:</i>	<i>2 x 3 Spiele</i>
<i>All-Event:</i>	<i>1 x 6 Spiele auf der Grundlage der Disziplinen Doppel und 4er-Team</i>

2.2. *Es wird in allen Disziplinen jeweils ein Spiel je Doppelbahn in amerikanischer Spielweise absolviert, dann erfolgt ein Wechsel des Bahnpaares.*

2.3. *Bei den Disziplinen Doppel und 4er-Team wird für die erste Serie die Bahn ausgelost, zur zweiten Serie wird nach Platzierung gesetzt.*

2.4. *Beim All-Event wird die Bahn nach Platzierung gesetzt. Die Spielweise erfolgt in Form eines Einzelfinales.*

3. SIEGERERMITTLUNG

3.1. Doppelwettbewerb:

Sieger ist das Doppel, welches nach 2 x 6 Spielen das höchste Pinergesamtresultat erzielt hat.

Bei Pingleichheit wird um die Medaillenränge das Spiel um zwei Felder verlängert bis ein Sieger feststeht. Dies gilt auch bei einem erneuten Unentschieden (Wertung wie im 9. und 10. Frame eines normalen Spiels).

3.2. 4er-Team:

Sieger ist das 4er-Team, welches nach 2 x 3 Spielen das höchste Pinergesamtresultat erzielt hat. Zwischen der ersten 3er-Serie und der zweiten 3er-Serie muss eine Pause von mindestens 30 Minuten liegen.

Bei Pingleichheit wird um die Medaillenränge das Spiel um zwei Felder verlängert bis ein Sieger feststeht. Dies gilt auch bei einem erneuten Unentschieden (Wertung wie im 9. und 10. Frame eines normalen Spiels).

3.4. *Für das All-Event Finale qualifizieren sich die besten 10 Einzelspieler/innen jeder Altersklasse. Grundlage sind die Ergebnisse aus den Disziplinen Doppel und 4er-Team. Diese Ergebnisse werden in das All-Event übernommen.*

Sollten diese Wettbewerbe in Buserkombinationen außer Konkurrenz gespielt worden sein, so gelten die hier erzielten Resultate als Grundlage.

Bei Pingleichheit nach den Doppel- und 4er-Team Wettbewerb entscheidet die geringere Differenz zwischen den Resultaten der einzelnen Disziplinen über den Einzug in das All-Event.

Bei Pingleichheit wird um die Medaillenränge das Spiel um zwei Felder verlängert bis ein Sieger feststeht. Dies gilt auch bei einem erneuten Unentschieden (Wertung wie im 9. und 10. Frame eines normalen Spiels).

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

DEUTSCHE MEISTERSCHAFT

FÜR B-JUGEND

Fortsetzung

4. MELDUNGEN

- 4.1. *Die Abgabe der namentlichen Meldungen muß bis zum 03.03.2008 mit dem offiziellen Meldebogen erfolgt sein.*
- 4.2. *Die Kontrolle der Startberechtigung erfolgt durch den DBU - Jugendvorstand anhand der Meldeliste durch den vorgelegten Spielerpass mit Beitragsmarke, ausgefülltem Ballcheckformular bzw. ausgefülltem Ballpass Jugend und gültiger Ranglistenkarte bei der Deutschen Meisterschaft, (Spielrecht gem. Sportordnung 2.1!).*

5. BALLKONTROLLE

- 5.1 *Die Ballchecks werden stichprobenweise erst nach dem jeweiligen Wettkampf durchgeführt. Jeder Spieler/in ist für ein ordnungsgemäßes Ballmaterial selbst verantwortlich. Wir empfehlen daher, Checks vor Beginn der Meisterschaften in den Landesverbänden durchzuführen.*
- 5.2 *Jeder Spieler / in hat vor dem 1. Start ein ausgefülltes Ballcheckformular bzw. einen ausgefüllten Ballpass Jugend beim DBU – Jugendvorstand abzugeben.*
- 5.3 *Ballkontrollen können auf Veranlassung des DBU - Jugendvorstandes stichprobenartig durchgeführt werden. Über die hiervon betroffenen Teilnehmer / innen entscheidet das Los. Überschreitet beim Check ein Ball das Limit, so werden die bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Spielergebnisse annulliert.*
- 5.4 *Alle auf dem Ballcheckformular eingetragenen Bälle müssen bei einem eventuellen Ballcheck vorgelegt werden. Jedoch besteht die Möglichkeit, vor Beginn der Wettbewerbe, Bälle beim Jugendvorstand abzumelden. Diese Bälle werden gestrichen und dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Kann ein Ball zum Check nicht vorgelegt werden, so wird das bis dato erzielte Spielergebnis des Spielers annulliert.*
- 5.5 *Bälle, die nicht auf dem Ballcheckformular eingetragen sind, dürfen nicht gespielt werden. Vor Beginn der Wettbewerbe können zusätzliche Bälle (nur diese) beim Mitarbeiter der TK angemeldet und gecheckt werden. Spielt ein Spieler mit einem nicht angemeldeten Ball, so wird das bis dato erzielte Spielergebnis des Spielers annulliert.*
- 5.6 *Alle Bälle der Medaillengewinner sind vor Vergabe der Medaillen zu checken. Liegt ein Ball außerhalb eines Limits, so wird das bis dato erzielte Spielergebnis des Spielers annulliert.*
- 5.7. *Die Kontrollen orientieren sich an den Richtlinien und Maßgaben der Technischen Kommission der DBU.*

**DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN
DEUTSCHE MEISTERSCHAFT
FÜR B-JUGEND**

Fortsetzung

6. AUSRICHTER / VERGABE

- 6.1. *Veranstalter ist die DBU-Jugend im Auftrag des Präsidiums der DBU.*
- 6.2. *Die Vergabe der Meisterschaften erfolgt durch den DBU – Jugendvorstand.*
- 6.3. *Die Ausrichtung wird Vereinen in Verbindung mit den entsprechenden Landesfachverbänden auf der Basis des zwischen der DBU und den ausrichtenden Organen geschlossenen Vertrages übertragen.
Der DBU - Jugendvorstand ist berechtigt die Ausrichtung der DJM selbst durchzuführen.*