

# Klubmeisterschaft Jugend Trio 2009/2010



## **Sektion Bowling Sachsen**

Mitglied der Deutschen Bowlingunion und dem Keglerverband Sachsen e.V.

Internet: [www.sachsenbowler.de](http://www.sachsenbowler.de)  
Landesjugendwart: [jugend@sachsenbowler.de](mailto:jugend@sachsenbowler.de)

# Klubmeisterschaft Jugend Trio 2009/2010

Mitglied der Deutsche Bowling Union und dem Keglerverband Sachsen e.V.

## Sektion Bowling

Bereich Jugend

Internet:  
Landesjugendwart

[www.sachsenbowler.de](http://www.sachsenbowler.de)  
[jugend@sachsenbowler.de](mailto:jugend@sachsenbowler.de)



### Trio Vorrunde:

**Datum:**

1.Vorrunde -	26.09.2009
2.Vorrunde -	31.10.2009
3.Vorrunde -	12.12.2009
4.Vorrunde -	23.01.2010

**Check In immer 10.00 Uhr**

**Austragungsort:**

1.Vorrunde -	VITA Center Chemnitz
2.Vorrunde -	FUN Bowl Bautzen
3.Vorrunde -	VITA Center Chemnitz
4.Vorrunde -	FUN Bowl Bautzen

**Spielmodus:** Gespielt wird im 5er Gruppenmodus nach Pinwertung.

**Qualifizierungen:** Für die Zwischenrunde qualifizieren sich die besten:  
8 A - Jugend Trios                      4 B – Jugend Trios

### Trio Zwischenrunde & Finale:

**Datum:** 13.03.2010

**Austragungsort:** VITA Center Chemnitz  
**Check In 10.00 Uhr**

**Spielmodus:** In der Zwischenrunde werden 2 Gruppen à 4 Trios gebildet.  
Im Finale werden je Runde, 2 Spiele auf Pinwertung gespielt.  
Weitere Details zum Spielmodus unter dem Punkt "Spielmodus".

**Ehrungen:** Medaillen und Urkunden für die Plätze 1 bis 3

**Meldebüühr:** 10 € pro Trio

**Spielgebüühr:** 1,50 € pro Spiel in der **Vorrunde** und **Zwischenrunde!**  
**Finale** frei!

**Meldung an:** Namentliche Meldung nur mit dem auf der Sachsenbowler Homepage zur Verfügung stehenden Meldebogen der Saison 2009/2010. Meldungen nach dem Meldeschluss haben keinen Anspruch auf Realisierung. Der ausgefüllte Meldebogen ist gleichzeitig mit der fristgemäß zu tätigen Überweisung an den Landesjugendwart zu senden.

[jugend@sachsenbowler.de](mailto:jugend@sachsenbowler.de)

**Meldeschluss:** **09.08.2009**

# Klubmeisterschaft Jugend Trio 2009/2010

## Allgemeines

Teilnahmeberechtigt sind alle Jugendliche, die im Besitz eines Spielerpasses des KVS mit gültiger Beitragsmarke und einer DBU-Ranglistenkarte 2009 / 2010 sind. Beides ist beim jeweiligen Vorrundenstart vorzulegen. Die Beitragsmarke für 2010 muss zwingend ab 01.02.2010 vorhanden sein.

## Spielmodus Klubmeisterschaft Jugend Trio Saison 2009/2010

### Vorrunde:

#### *B-Jugend*

Es werden je Spieltag 6 Spiele auf reine Pinwertung gespielt. Alle Trios spielen in einer Staffel.

#### *A-Jugend*

In der Vorrunde werden 4 Spieltage ausgetragen. Es werden Staffeln à **5 Trios** gebildet. Sollte eine Staffel nicht ausreichend Trios erreichen, kann die Lücke mittels **Pacer Trios**, welche dann **ohne** Wertung spielen, aufgefüllt werden. Die Staffeln werden durch die Trio Kapitäne am 1. Spieltag **ausgelost**. An den Spieltagen werden auf reine Pinwertung gespielt. Zusätzlich werden Zusatzpins auf die Tagesgesamtergebnisse vergeben. Die Erläuterung der Punkteverteilung findest du unter dem Punkt „Punktvergabe“. Die Ergebnisse aus den Vorrunden werden komplett mit in die Zwischenrunde übertragen. Aus der Vorrunde qualifizieren sich die jeweils **ersten 4 Trios** der einzelnen Gruppen.

### Zwischenrunde:

#### *B-Jugend*

Entfällt für die B-Jugend. Es wird direkt nach der Vorrunde eine Finalrunde gespielt.

#### *A-Jugend*

Es wird eine Zwischenrunde mit 2 Gruppen à 4 Trios gespielt. Die 2 Gruppen mit den 8 Finalisten werden durch die Triokapitäne gelost. Es werden jeweils **1 Spiel** jeder gegen jeden aus der Gruppe auf reine Pinwertung gespielt. Nach der Zwischenrunde werden Zusatzpins auf die erzielten Gesamtpins in der Zwischenrunde vergeben. Die Erläuterung der Zusatzpin-Verteilung findest du unter Punkt „Punktvergabe“.

### Finalrunde:

### **B-Jugend**

Die B-Jugend spielt 6 Spiele auf reine Pinwertung. Dabei werden 3 Spiele vor und 3 Spiele nach der Pause absolviert. Die Summe der erzielten Pins in der Finalrunde ergibt in Addition der Vorrundenergebnisse den Endstand. Platz 1 nach dem in Summe 30. Spiel ist Landesmeister in der Saison 2009/2010. Entscheidungsfindung bei Pingleichheit findest du unter dem Punkt „Punktvergabe“.

### **A-Jugend**

Aus der Zwischenrunde werden keine Pins in die KO Runde mitgenommen. In der KO Runde werden jeweils 2 Spiele im Halbfinale und 2 Spiele im Finale bzw. Spiel um Platz 3 ausgetragen. Siegerermittlung erfolgt analog der Zwischenrunde nach reiner Pinwertung. Sieger ist jeweils das Trio, welches am Ende der 2 Spiele die meisten Pins hat. Die Plätze 1 und 2 jeder Gruppe nach der Zwischenrunde bestreiten nach folgender Einteilung die beiden Halbfinale.

*HF1: Sieger Gruppe 1 - Zweiter Gruppe 2*

*HF2: Sieger Gruppe 2 - Zweiter Gruppe 1*

Die beiden Sieger der Halbfinals bestreiten das Finale um den Landesmeistertitel. Die beiden Verlierer der Halbfinals bestreiten das Spiel um Platz 3 und somit der Bronzemedaille.

*Spiel um Platz 3: Verlierer HF1 - Verlierer HF2*

*Finale: Sieger HF1 - Sieger HF2*

### Punktvergabe:

In den Vorrunden wird nach folgender Punktwertung gespielt:

<i>Pinbestes Trio</i>	<i>→ 100 Pins</i>
<i>Pinzweitbestes Trio</i>	<i>→ 80 Pins</i>
<i>Pindrittbestes Trio</i>	<i>→ 60 Pins</i>
<i>Pinviertbestes Trio</i>	<i>→ 40 Pins</i>
<i>Pinschlechtestes Trio</i>	<i>→ 20 Pins</i>

Sollten an einem Spieltag zwei gleiche Triogesamtergebnisse erzielt werden, werden jedem Team die, für die erreichte Platzierung, entsprechenden Zusatzpins gutgeschrieben.

In der Zwischenrunde werden die Zusatzpins nach folgendem Schema vergeben:

<i>Pinbestes Trio</i>	<i>→ 80 Pins</i>
<i>Pinzweitbestes Trio</i>	<i>→ 60 Pins</i>
<i>Pindrittbestes Trio</i>	<i>→ 40 Pins</i>
<i>Pinschlechtestes Trio</i>	<i>→ 20 Pins</i>

Sollte am Ende der Vorrunde Pingleichheit bei den, um den Finaleinzug kämpfenden, Teams sein, wird direkt ein 18-Meter-Strikeout-Werfen durchgeführt. Sollte in der Finalrunde Pingleichheit in den Gesamtpins herrschen wird ebenfalls direkt das 18-Meter-Strikeout-Werfen zur Entscheidungsfindung herangezogen.

**Erklärung zu 18-Meter-Strikeout-Werfen: zunächst werfen alle 3 Spieler einmal, dabei zählen nur Strikes. Die Mannschaft mit den meistens Strikes nach den ersten 3 Spielern hat gewonnen. Bei Gleichheit wird abwechselnd 1 Spieler pro Mannschaft ausgewählt bis eine Mannschaft gewonnen hat.**