



21.11.2009

Regularien Deutsche Jugendmeisterschaft 2010

Deutsche Meisterschaft Triplette

Die Meisterschaft ist auf 72 Teams limitiert, wobei in einer Altersklasse nicht mehr als 24 Teams teilnehmen können. Die Startplätze werden im Verhältnis der am 31. Dezember des Vorjahres gemeldeten Jugendlizenzen berechnet.

Anmeldung

Die Landesjugendwarte bekommen die berechneten Startplätze frühzeitig mitgeteilt und melden bis zum Freitag drei Wochen vor der Meisterschaft an, ob sie ihre Plätze in Anspruch nehmen werden und ob sie darüber hinaus Teams, bei nicht völliger Ausschöpfung der Startplätze anderer Landesfachverbände, nachmelden möchten.

Am darauf folgenden Montag teilt der DPV-Jugendausschuss mit, wie viele Startplätze noch zu vergeben sind und vergibt die nicht genutzten Startplätze an die übrigen Landesfachverbände, beginnend mit dem Landesfachverband, der die geringsten Lizenzzahlen hat (umgekehrte Reihenfolge, Verteilung jeweils 1 Platz bis alle freien Plätze verteilt sind). Voraussetzung ist die Anmeldung des seriösen Auffüllwunsches bei der Anmeldung drei Wochen vor der DM.

Die namentliche Meldung der Spieler durch den Landesfachverband erfolgt bis zwei Wochen vor der Meisterschaft.

Jury

Die Jury setzt sich zusammen aus dem Vertreter des DPV-Jugendausschusses, dem Oberschiedsrichter und dem Landesjugendwart des Landes, in dem die Veranstaltung stattfindet oder eines von ihm Beauftragten.

Einsprüche an die Jury sind nur durch die Landesjugendwarte oder eines von ihm Beauftragten, der bei der Einschreibung namentlich zu melden ist, zulässig.

Lizenzabgabe

Die Einschreibung/Lizenzabgabe erfolgt von 09.00 Uhr bis 09.45 Uhr. „Beginn des Wettbewerbs“ im Sinne des Internationalen Reglements ist um 09.45 Uhr. Bis dahin müssen die teilnehmenden SpielerInnen / Teams sich persönlich bei der Turnierleitung melden und die Lizenzen abgeben. Um als unvollständiges Team am Wettbewerb teilnehmen zu können, müssen beim Triplette zwei SpielerInnen anwesend sein und die Lizenz abgegeben haben.

Austausch von SpielerInnen, unvollständige Teams, Spielberechtigung

Ein Austausch von SpielerInnen gegenüber der in der offiziellen Meldeliste vermerkten Teamzusammensetzung ist bis zum Einschreibschluss möglich.

Ein bei Einschreibschluss unvollständiges, aber namentlich eingeschriebenes Team kann als solches entsprechend der Artikel 32 und 33 des Internationalen Reglements am Wettbewerb teilnehmen. Die Jury prüft die Spielberechtigung der anwesenden SpielerInnen / Teams und vermerkt Änderungen in der Teamzusammensetzung in der Meldeliste und auf den Teilnahmekarten. Die Jury stellt die tatsächliche Anzahl der anwesenden Teams fest und ändert gegebenenfalls die Startreihenfolge, falls sich durch den Austausch von SpielerInnen Änderungen ergeben haben, und vergibt die Startnummern. Die Reihenfolge punktgleicher Teams wird ausgelost. Die Jury prüft die Spielberechtigung der namentlich gemeldeten SpielerInnen aus unvollständigen Teams. Erst danach dürfen diese am Wettbewerb teilnehmen.

Spielsystem Vorrunde

Die Zeitspiele werden carrée gespielt. Die Zielkugel muss nach dem Anwurf zur Seitenlinie einen Abstand von 50 cm und von den Linien der Stirnseiten von 1 Meter haben.

Die Teams werden nach der DPV-Jugendrangliste bewertet und werden in absteigender Reihenfolge der Summe ihrer Ranglistenpunkte sortiert gesetzt.

1. Die Meisterschaften und Qualifikationen werden im „Schweizer System“ mit Zeitbeschränkung ausgetragen. Bei bis zu 16 Teams werden vier, bei 17 – ~~24~~ ~~32~~ Teams werden fünf Runden gespielt. Das Zeitlimit beträgt 60 Minuten. Bei Unentschieden wird eine weitere Aufnahme gespielt.
2. Wichtigster Grundsatz des Schweizer Systems ist es, dass in jeder Spielrunde nach Möglichkeit Teams gegeneinander antreten, die in den bisherigen Spielrunden die gleiche Anzahl von Siegen erzielt haben. Vor jeder Spielrunde werden die Teams daher entsprechend der Anzahl der bisher erzielten Siege auf verschiedene Lostöpfe verteilt. Topf 1 enthält die Teams mit der höchsten Anzahl an Siegen, Topf 2 die Teams mit der zweithöchsten Anzahl an Siegen usw.
3. Befindet sich eine gerade Anzahl von Teams in Topf 1, so werden die Teams dieses Topfes nach aufsteigender Reihenfolge ihrer Startnummer sortiert und das Feld in eine obere und eine untere Hälfte geteilt. Das erste Team der oberen Hälfte spielt gegen das erste Team der unteren Hälfte, das zweite Team der oberen spielt gegen das zweite der unteren Hälfte usw.
4. Befindet sich eine ungerade Anzahl von Teams in Topf 1, so rückt aus Topf 2 das Team mit der niedrigsten Startnummer an die letzte Stelle von Topf 1, so dass dieser nun eine gerade Anzahl enthält. Danach wird gemäß Abs. (3) verfahren. (Das aufgerückte Team spielt dadurch als letztes Team der unteren Hälfte gegen das letzte Team der oberen Hälfte in diesem Topf.)
5. Analog zu den Abs. (3) und (4) wird mit Topf 2, danach mit Topf 3 usw. verfahren.
6. Befindet sich eine ungerade Anzahl von Teams im untersten Topf, erhält das Team mit der höchsten Startnummer ein Freilos.
7. Scheidet ein Team aus einer laufenden Meisterschaft aus (Abmeldung oder Disqualifikation), wird es bei den folgenden Auslosungen weiter mitgelost. Die angesetzten Partien werden als nicht angetreten, also mit einem Ergebnis von 0:13 gewertet. Ist eine Abmeldung als grobe Unsportlichkeit zu werten oder ist eine Disqualifikation wegen grober Unsportlichkeit erfolgt, wird durch die Jury ein entsprechender Antrag an den Disziplinarausschuss gerichtet.
8. Die Zusammensetzung der Paarungen nach den Abs. (2) – (7) ist unter Beachtung folgender Regeln durchzuführen, wobei die Reihenfolge der Priorität entspricht:
 - a) Kein Team erhält mehr als ein Freilos. Abweichend zu Abs. (6) erhält das Team mit der zweithöchsten (dritthöchsten usw.) Startnummer ein Freilos.

b) Keine Paarung darf ein zweites Mal vorkommen. Abweichend zu Abs. (3) tauscht in diesem Fall das Team der unteren Hälfte mit dem nächst niedrigeren Team den Platz. Verstößt auch diese Kombination gegen eine der Regeln dieses Absatzes, so tauscht das Team der unteren Hälfte mit dem zweitnächst (drittnächst usw.) niedrigeren Team den Platz. Ist diese Vorgehensweise nicht möglich, weil es kein nächst niedrigeres Team mehr in dem Topf gibt, so tauscht das Team der oberen Hälfte den Platz mit dem nächst (zweitnächst usw.) höheren Team.

c) Kein Team rückt ein zweites Mal in einen höheren Topf. Abweichend zu Abs. (4) rückt stattdessen das Team mit der zweitniedrigsten (drittniedrigsten usw.) Startnummer auf. Sollten alle Teams des Topfes schon einmal hoch gerückt sein, so muss das Team mit der niedrigsten Startnummer ein zweites Mal hoch rücken.

d) Kein Team spielt ein zweites Mal gegen ein hoch gerücktes Team. Abweichend zu Abs. (4) tauscht in diesem Fall dieses Team den Platz mit dem nächst (zweitnächst usw.) höheren Team.

9. Das Klassement der Vorrunde wird ermittelt nach:

a) Anzahl der Siege

b) Anzahl der Buchholzpunkte (= Summe der Siege der Gegner)

c) – wenn gespielt – direkter Vergleich (dies gilt nur dann, wenn genau zwei Gegner einen Gleichstand an Siegen und Buchholzpunkten haben)

d) Punktedifferenz

e) Anzahl der selbst erzielten Punkte

f) Los

Ein Freilos wird als Sieg (13:0) gewertet. Ein Freilos zählt gleich viele Buchholzpunkte wie das schlechteste Team des Turniers Siege hat.

Endrunde

Das Klassement der Vorrunde entscheidet über die Zusammensetzung der Finalpaarungen.

Bei fünf Runden kommen alle Teams mit mindestens drei (3) Siegen in die Finalrunde der DM. Bei vier Runden kommen alle Teams mit mindestens zwei (2) Siegen in die Finalrunde der DM. Die anderen Starter sind Teilnehmer der B-Meisterschaft.

Die erste Finalrunde wird noch am Samstag gespielt. Die Verlierer füllen das Starterfeld der B-Meisterschaft auf.

Es spielen (nach fünf Vorrunden) Platz 1 gegen Platz 16, Platz 2 gegen Platz 15, usw. Der Turnierbaum ist so aufgebaut, dass der Erst- und der Zweitplatzierte der Vorrunde erst im Finale aufeinander treffen. Es wird möglichst lange versucht, Paarungen aus der Vorrunde in der Finalrunde zu vermeiden. Im Baum unverrückbar gesetzt sind der 1. bis 4. Platz. Sind weniger als 16 Teams für die Finalrunde qualifiziert, dann bekommt der Erstplatzierte ein Freilos, dann der 2. usw.

Es spielen (nach vier Vorrunden) Platz 6 gegen Platz 11, Platz 7 gegen Platz 10, Platz 8 gegen Platz 9 eine Cadrage auf 8. Der Turnierbaum ist so aufgebaut, dass der Erst- und der Zweitplatzierte der Vorrunde erst im Finale aufeinander treffen. Es wird möglichst lange versucht, Paarungen aus der Vorrunde in der Finalrunde zu vermeiden. Im Baum unverrückbar gesetzt sind der 1. bis 4. Platz. Sind weniger als 11 Teams für die Finalrunde qualifiziert, dann bekommt der Sechstplatzierte ein Freilos, dann der 7. Bei acht Qualifizierten wird ohne Cadrage Viertelfinale gespielt.

B-Meisterschaft

Die B-Meisterschaft wird im K.O.-System mit 60 Minuten Zeitbegrenzung gespielt. Die 1. Runde wird nach der DPV Jugendrangliste im Setzbaum gesetzt. Sie beginnt am Sonntag nach dem Tireurwettbewerb. Das Zeitlimit entfällt bei drei Runden. Das Finalspiel wird ohne Zeitbegrenzung gespielt.

Preise

Die DM-Endrundenteilnehmer bekommen bis zum 3. Platz (Halbfinalverlierer) Meisterschaftspokale, die ersten drei Platzierten der B-Meisterschaft ebenso. Alle Teilnehmer bekommen eine Erinnerungsmedaille.

Durchführungsbestimmungen für die Meisterschaften Tireur

In Bezug auf „Spielbahn“, „Ziele und Hindernisse“, „Material“, „Gültigkeit der Schüsse“ sowie „Punktwertung“ gelten die Bestimmungen des Reglements der Deutschen Meisterschaft Tireur.

Die Meisterschaft Tireur ist auf 20 Teilnehmer limitiert und findet parallel zu Meisterschaft Triplette statt.

Anmeldung, Einschreibung und Ergebnismeldung erfolgen zeitgleich.

Die Qualifikationsrunde zum Tireurwettbewerb beginnt am Samstag um 09.00 Uhr. In der Zeit von 09.00 – 10.00 Uhr treten mindestens die ersten 8 Tireure zum Wettbewerb an.

Die Auslosung der Reihenfolge der Tireure bei der Qualifikationsrunde wird vom Vizepräsidenten Jugend öffentlich vorgenommen und den Landesjugendwarten in ausreichendem zeitlichen Abstand vor der DM mitgeteilt.

Die Startreihenfolge der weiteren TeilnehmerInnen ergibt sich aus den früh beendeten Begegnungen und wird gegebenenfalls ausgelost. Die Spieler sind selbst für ihre Assistenten verantwortlich. Die erlaubte Zeit zwischen zwei Schüssen beträgt 30 Sekunden. Wenn es zu Terminproblemen mit der Meisterschaft Triplette kommt, kann die Jury die Startreihenfolge entsprechend ändern. Am Samstagabend vor der Finalrunde Triplette muss die Qualifikationsrunde beendet sein.

Nachdem alle TeilnehmerInnen angetreten sind, wird das Qualifikationsergebnis ermittelt. Bei Punktegleichstand nach der Qualifikation entscheidet die höhere Anzahl der Treffer mit Fünf Punkten über die Platzierung, bei gleicher Anzahl entsprechend die Treffer mit drei Punkten. Wenn es um die Teilnahme am Viertelfinale, am Halbfinale und am Finale oder um den Finalsieg geht, wird bei Punktegleichstand ein Stichwettkampf ausgetragen. Hierbei werden die fünf Bilder auf sieben Meter geschossen.

Bei erneutem Gleichstand wird abwechselnd auf die allein liegende Kugel geschossen, bis in einer Runde ein Spieler eine höhere Punktzahl erreicht.

Nach der letzten Runde der DM Triplette finden unter der Aufsicht von vier Schiedsrichtern/Helfern die Viertelfinals der DM Tireur statt. Hierbei treten die besten acht Tireure der Qualifikation in der Reihenfolge 1 gegen 8 und 2 gegen 7 usw. im direkten Vergleich abwechselnd gegeneinander an. Der jeweils Besserplatzierte darf sich hierbei die Startreihenfolge aussuchen.

Das erste Halbfinale findet am Sonntag um 9.30 Uhr statt, das zweite um 11 Uhr. Sollte es dadurch zu Terminkollisionen mit Begegnungen der DM Triplette und/oder mit der B-Meisterschaft kommen, dann setzt die Jury andere Zeiten fest.

Das Finale ist um 13 Uhr anberaumt. Sollte einer der oder beide Finalisten im Finale der DM Triplette stehen, dann wird das Tireurfinale vor dem Finale der DM angesetzt.

Preise

Die DM-Endrundenteilnehmer bekommen bis zum 3. Platz (Halbfinalverlierer) Meisterschaftspokale.

-
- Neue Regularien Deutsche Jugendmeisterschaft (Probelauf 2008)
 - umgeschrieben auf DM 2009
 - angepasst nach Erfahrungen von 2009 für 2010 und genehmigt auf dem Jugendverbandstag am 21.11.09