



Fachgruppe Bowling – Stadtverband Bremen-Stadt im LBSV Bremen e. V.

Qualifikation für Teams des Stadtverbandes Bremen-Stadt zur Teilnahme an den 22. Deutschen Betriebssportmeisterschaften im Bowling vom 03.09. – 06.09.2020 voraussichtlich in Hannover

Teilnahmeberechtigung:

Jede BSG kann beliebig viele Mannschaften mit mindestens vier Spieler/innen melden, dabei muss die Aufstellung nicht der Aufstellung im Ligabetrieb entsprechen. Bundesligaspieler/innen die in der Saison 2019/2020 in der 1. bzw. 2. Bundesliga der DBU eingesetzt wurden, sind voraussichtlich nicht startberechtigt. Auf die DBSV - Ausschreibung zur DBM Bowling 2020 wird verwiesen.

Spielmodus und Wertung:

Es werden 4 Spiele in amerikanischer Spielweise auf Gesamtpins gespielt – Damen erhalten **kein** Handicap. Zum Start müssen mindestens 3 Spieler/innen antreten. Für eine/n fehlende/n Spieler/in gibt es eine Blindwertung von 145 Pins. Es darf einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgewechselt werden.

Ein Austausch zwischen den gemeldeten Spieler/innen mehrerer Mannschaften einer BSG ist nicht zulässig.

Die pinbesten Mannschaften qualifizieren sich für die Teilnahme an den deutschen Meisterschaften vom 03.09.- 06.09.2020 voraussichtlich in Hannover.

Abhängig von der Gesamtzahl der Meldungen, stehen voraussichtlich 5 Startplätze zur Verfügung.

Sollte eine qualifizierte Mannschaft nicht teilnehmen können, wird der Startplatz im Nachrückverfahren vergeben.

Anmeldung:

Meldungen sind nur in schriftlicher Form (e-mail, Brief) an Volker Pache, Flämische Str. 93, 28259 Bremen (Vorsitzender@hb-bowling.de) möglich.

Bei der Anmeldung sind der Mannschaftsname und die Namen der Spieler/innen anzugeben.

Anmeldeschluss:

Anmeldeschluss ist der 10.11.2019

Die Qualifikation ist zunächst auf 10 Mannschaften begrenzt. Es zählt das Datum des Eingangs der Meldung.

Startgebühr: Der Spielpreis beträgt 41,60€ pro Mannschaft und ist am Counter zu entrichten.

Termin: 23.11.2019

Beginn: 10:00 Uhr Spielort: Strikee's Findorff

Änderungen vorbehalten