



Ausschreibung Jugend-RWK Gau München Ost Land

Saison 2015 / 2016

- Teilnahmeberechtigung:** Alle Vereinsjugendmannschaften, deren Jungschützen Erstmitglied oder Zweitmitglied des Gaues München Ost Land sind.
- Mannschaftsaufstellung:** Eine Mannschaft besteht aus mind. drei Jungschützen (LG oder LP) mit Geburtsjahr 1998 und jünger. Jeder Verein darf so viele Vereinsjugendmannschaften stellen, wie er möchte. Bei Jungschützen mit Geburtsjahr 2004 und jünger ist die Ausnahmegenehmigung für Schützen unter 12 Jahren Voraussetzung.
- Fremd-Schützen:** Es kann pro Vereinsjugendmannschaft drei Fremd-Schützen in der Saison eingesetzt werden. Hierzu ist keine Schützenpassänderung nötig. Vor Saisonbeginn muss das „Fremd-Schützen-Formular“ korrekt ausgefüllt an die Gaujugendleitung geschickt werden. Diese Fremd-Schützen-Regelung ermöglicht somit Vereinen, die keine eigene Jugendmannschaft stellen können, sich mit anderen Vereinen, die ebenfalls aus eigener Kraft keine Mannschaft stellen können, an der Jugend-RWK Saison teilzunehmen. Dennoch soll diese Regelung nicht dazu verwendet werden, starke Mannschaften zu erstellen, um gegen die anderen Mannschaften besser bestehen zu können!
- Mannschaftsmeldung:** Die Mannschaftsmeldungen müssen bis spätestens 13.09.2015 bei der Gaujugendleitung eingegangen sein. Hierfür ist das Meldeformular zu verwenden.
- Mannschaftswertung:** Bei jedem Wettkampf können max. 5 Jungschützen (LP oder LG) gewertet werden. Alle weiteren teilnehmenden Jungschützen müssen vor Wettkampfbeginn mit „AK“ gekennzeichnet werden. Für die Mannschaftswertung, werden die drei besten Ergebnisse der jeweiligen Jungschützen gewertet. Bei Ringgleichheit der Jungschützen für die jeweilige Mannschaftswertung, wird die Deckserie verglichen. Der Jungschütze, welcher die höhere Deckserie hat, kommt in die Mannschaftswertung. Ist ebenfalls die Deckserie gleich, zählt der letzte Wettkampfschuss.
Wenn zwei Mannschaften oder mehr gemeldet werden, darf bis zum Finale kein Schütze die Mannschaft wechseln. Es ist gestattet, dass die Jungschützen bis zum Finale, max. zwei mal in der höheren gemeldeten Mannschaft aushelfen können. Aber es ist nicht gestattet, dass Jungschützen aus der höher gemeldeten Mannschaft bei den zweiten oder dritten Mannschaften aushelfen. Starten zwei Mannschaften in der gleichen Klasse dürfen die jeweiligen Jungschützen nicht bei der anderen Mannschaft aushelfen.
- Einzelrangliste:** Alle fertig geschossenen Ergebnisse (40 Wertungsschüsse) jedes teilnehmenden Jungschützen, fließen in die Einzelrangliste mit ein. Egal ob die Ergebnisse „AK“ geschossenen worden sind oder in der regulären Mannschaftswertung. Hier zählen sämtliche Ergebnisse aus den Qualirunden, sowie aus den danach folgenden KO-Runden und auch das Finalergebnis. Kann ein Jungschütze sein Wettkampfergebnis nicht beenden (keine 40 Wertungsschüsse), wird das Ergebnis nicht in die Einzelrangliste miteinfließen. Haben Jungschützen in der Einzelrangliste den gleichen Ringschnittwert, wird die Deckserie des jeweiligen letzten Wettkampfergebnisses verglichen. Der Jungschütze mit der höheren Deckserie erhält somit die bessere Platzierung. Die Platzierungen 1. bis 10. erhalten nach dem Finale zur Siegerehrung jeweils einen Pokal.



- Wettkampf:** Die Schießzeit beträgt für alle Jungschützen 75 Minuten für 40-Wettkampfschüsse inkl. Probeschüsse. Innerhalb der Schießzeit dürfen beliebig viele Probeschüsse abgegeben werden. Nach dem ersten Wettkampfschuss dürfen aber keine Probeschüsse mehr abgegeben werden. Auch Trockenschüsse sind nach dem ersten Wettkampfschuss nicht mehr gestattet. Bei den Wettkämpfen müssen die Mannschaftsführer vor Beginn des Wettkampfes sich einigen, ob alle Jungschützen nur die elektronischen Anlagen bzw. nur die Scheibenzuganlagen benutzen dürfen, oder ob der Wettkampf gemischt ausgetragen werden kann. Während des gesamten Jugendwettkampfes muss eine autorisierte Standaufsicht vor Ort sein.
- Wettkampfwertung:** Die Mannschaft, welche einen höheren Mannschaftsringwert erzielt, gewinnt den Wettkampf und erhält zwei Punkte. Bei Ringgleichheit des Mannschaftsringwertes erhalten beide Mannschaften einen Punkt. Die Siegermannschaft ist verpflichtet, das Wettkampfergebnis umgehend der Gaujugendleitung zu melden (per Fax, Post oder per Email – hier muss das Formular eingescannt sein). Für die Ergebniserfassung sind die jeweiligen RWK-Formulare zu verwenden.
- Gruppeneinteilung:** Die Gruppeneinteilung wird durch ein Auslosungsverfahren festgelegt. Pro Klasse befinden sich minimal 3 und maximal 4 Jugendmannschaften. Die Anzahl der einzelnen Gruppen, wird anhand der gesamten eingehenden Mannschaftsmeldungen ermittelt.
- 10 – 14 Mannschaftsmeldungen = 4 Gruppen
15 – 20 Mannschaftsmeldungen = 5 Gruppen
21 – 27 Mannschaftsmeldungen = 6 Gruppen
28 – 31 Mannschaftsmeldungen = 7 Gruppen
- Die einzelnen Gruppen tragen folgende Bezeichnungen:
Gruppe A, Gruppe B, Gruppe C, Gruppe D usw.
- Modus für Finalqualifikation:** Bei einer Mannschaftsmeldung von 10 – 14 Mannschaften, erhalten die 4 Siegermannschaften (nach Gruppenphase und beiden KO-Runden) die Finalplätze.
Bei einer Mannschaftsmeldung von 15 – 20 Mannschaften, erhalten die 5 Siegermannschaften (nach Gruppenphase und beiden KO-Runden) die Finalplätze.
Bei einer Mannschaftsmeldung von 21 – 27 Mannschaften, erhalten die 6 Siegermannschaften (nach Gruppenphase und beiden KO-Runden) die Finalplätze.
Bei einer Mannschaftsmeldung von 28 – 31 Mannschaften, erhalten die 7 Siegermannschaften (nach Gruppenphase und beiden KO-Runden) die Finalplätze.
- Modus für Gruppenphase:** Die Jugendmannschaften schießen in ihren jeweilig ausgelosten Gruppen, ihre Rundenwettkämpfe aus. Die Jeweiligen Runden werden anhand einer Terminliste den Vereinsjugendleitern / Mannschaftsführern ausgehändigt. Die jeweiligen Wettkämpfe müssen bis zu dem jeweiligen Abgabedatum spätestens geschossen und an die Gaujugendleitung übermittelt worden sein. Anhand der geschossenen Wettkämpfe entsteht in der jeweiligen Gruppe eine Tabellenplatzierung. Die jeweiligen 4. Platzierten Mannschaften, scheiden für weitere Qualifikationsrunden aus.



Modus für KO-Runde 1:

Hier treten nun die 2. Platzierten gegen die 3. Platzierten Mannschaften in der ersten KO-Runde gegeneinander wie folgt an:

4 Gruppen:

- 2. Platz Gruppe A vs. 3. Platz Gruppe B
- 2. Platz Gruppe B vs. 3. Platz Gruppe C
- 2. Platz Gruppe C vs. 3. Platz Gruppe D
- 2. Platz Gruppe D vs. 3. Platz Gruppe A

5 Gruppen:

- 2. Platz Gruppe A vs. 3. Platz Gruppe B
- 2. Platz Gruppe B vs. 3. Platz Gruppe C
- 2. Platz Gruppe C vs. 3. Platz Gruppe D
- 2. Platz Gruppe D vs. 3. Platz Gruppe E
- 2. Platz Gruppe E vs. 3. Platz Gruppe A

6 Gruppen:

- 2. Platz Gruppe A vs. 3. Platz Gruppe B
- 2. Platz Gruppe B vs. 3. Platz Gruppe C
- 2. Platz Gruppe C vs. 3. Platz Gruppe D
- 2. Platz Gruppe D vs. 3. Platz Gruppe E
- 2. Platz Gruppe E vs. 3. Platz Gruppe F
- 2. Platz Gruppe F vs. 3. Platz Gruppe A

7 Gruppen:

- 2. Platz Gruppe A vs. 3. Platz Gruppe B
- 2. Platz Gruppe B vs. 3. Platz Gruppe C
- 2. Platz Gruppe C vs. 3. Platz Gruppe D
- 2. Platz Gruppe D vs. 3. Platz Gruppe E
- 2. Platz Gruppe E vs. 3. Platz Gruppe F
- 2. Platz Gruppe F vs. 3. Platz Gruppe G
- 2. Platz Gruppe G vs. 3. Platz Gruppe A

Die jeweiligen Wettkämpfe werden genauso ausgeschossen, wie bei den vorangegangenen Qualifikationsrunden in der Gruppenphase. Die jeweiligen Verlierer aus diesen Begegnungen, scheidern für weitere Qualifikationen aus.

Modus für KO-Runde 2:

Hier treten nun die 1. Platzierten gegen die Siegermannschaften aus der KO-Runde 1 gegeneinander wie folgt an:

4 Gruppen:

- 1. Platz Gruppe A vs. Sieger (2.B vs. 3.C)
- 1. Platz Gruppe B vs. Sieger (2.C vs. 3.D)
- 1. Platz Gruppe C vs. Sieger (2.D vs. 3.A)
- 1. Platz Gruppe D vs. Sieger (2.A vs. 3.B)

5 Gruppen:

- 1. Platz Gruppe A vs. Sieger (2.B vs. 3.C)
- 1. Platz Gruppe B vs. Sieger (2.C vs. 3.D)
- 1. Platz Gruppe C vs. Sieger (2.D vs. 3.E)
- 1. Platz Gruppe D vs. Sieger (2.E vs. 3.A)
- 1. Platz Gruppe E vs. Sieger (2.A vs. 3.B)

6 Gruppen:

- 1. Platz Gruppe A vs. Sieger (2.B vs. 3.C)
- 1. Platz Gruppe B vs. Sieger (2.C vs. 3.D)
- 1. Platz Gruppe C vs. Sieger (2.D vs. 3.E)
- 1. Platz Gruppe D vs. Sieger (2.E vs. 3.F)
- 1. Platz Gruppe E vs. Sieger (2.F vs. 3.A)
- 1. Platz Gruppe F vs. Sieger (2.A vs. 3.B)



7 Gruppen:

- 1. Platz Gruppe A vs. Sieger (2.B vs. 3.C)
- 1. Platz Gruppe B vs. Sieger (2.C vs. 3.D)
- 1. Platz Gruppe C vs. Sieger (2.D vs. 3.E)
- 1. Platz Gruppe D vs. Sieger (2.E vs. 3.F)
- 1. Platz Gruppe E vs. Sieger (2.F vs. 3.G)
- 1. Platz Gruppe F vs. Sieger (2.G vs. 3.A)
- 1. Platz Gruppe G vs. Sieger (2.A vs. 3.B)

Die jeweiligen Wettkämpfe werden genauso ausgeschossen, wie bei den vorangegangenen Qualifikationsrunden in der Gruppenphase. Die jeweiligen Verlierer aus diesen Begegnungen scheiden aus.

Modus für Finale:

Die jeweiligen Siegermannschaften aus den Begegnungen aus der KO-Runde 2 haben sich durch diesen Sieg für das Finale qualifiziert.

Alle Mannschaften starten mit jeweils 5 Jungschützen, deren Platzierung anhand der Einzelrangliste festgelegt wird. Wenn ein oder zwei Jungschützen einer Mannschaft ausfallen, rücken die folgenden Jungschützen in der Startposition nach. Im Finale können nun auch wieder bis zu 3 Jungschützen aus der zweiten Mannschaft eingesetzt werden. Haben sich beide Mannschaften für das Finale qualifiziert, dürfen nur max. 2 Jungschützen aus der zweiten Mannschaft in der 1. Mannschaft aushelfen. Diese Jungschützen können dann aber nicht für die 2. Mannschaft starten. Es dürfen in nur diejenigen Jungschützen im Finale für Ihre Mannschaft starten, wenn mindestens ein Ergebnis über die Gruppenphase oder über die beiden KO-Runden abgegeben wurde. Dies kann auch ein AK-Ergebnis sein.

Das Finale wird im Finalmodus ausgetragen. Die Punktevergabe pro Durchgang ist wie folgt: 1. Platz 4 Punkte, 2. Platz 3 Punkte, 3. Platz 2 Punkte und der 4. Platz 1 Punkt (bei 5 Mannschaften erhöht sich die Punktevergabe, genauso wie bei 6 oder 7 Mannschaften).

Jede Mannschaft kann einen seiner Jungschützen als Joker einsetzen. Dies bedeutet für den jeweiligen Jungschützen doppelte Punktzahl für seine Mannschaft einzustreichen. Der Joker wird in einem Verschlussenen Umschlag am Finaltag vor Wettkampfbeginn der Gaujugendleitung ausgehändigt. Die Bekanntgabe welche Mannschaft wo ihren Joker einsetzt, wird erst zum jeweiligen Durchgang bekannt gegeben.

Die Jugendmannschaft, welche nach Beendigung aller Durchgänge die meisten Punkte erreicht, gewinnt den Wanderpokal, einen Erinnerungspokal an das Finale sowie Mannschaftsurkunden. Ebenfalls erhalten alle Finalteilnehmer eine Medaille mit der jeweiligen Mannschaftsplatzierung. Sollten Mannschaften nach Beendigung aller Durchgänge Punktgleichheit haben, treten die jeweiligen 1. Platzierten Jungschützen im Shoot-Off-Modus erneut gegeneinander an.

**Die Gaujugendleiter behält sich vor, die Ausschreibung nach Erhalt aller Meldungen dementsprechend anzupassen*