

Organisation	Bowling Sektion Zürich			
Ort	Bowlinghalle BeSeCo, Rümikon			
Teilnehmer	Aktivmitglieder der BSZ mit gültiger Lizenz			
Datum	28. + 29. Januar 2023			
Einsatz	CHF 55.00 pro Spieler im Doppel CHF 30.00 pro Junioren im Doppel (bis zum 21. Lebensjahr)			
Kategorien	Die Zürcher Meister/innen im Doppel 2023 werden aus den Kategorien DA/DB zusammen, beziehungsweise HA/HB/HC zusammen erkoren. Medaillen für die Plätze 1-3 bei den Damen und den Herren. In beiden Kategorien wird ohne Handicap gespielt. Dies gilt in der Qualifikation und Finale. Auch Junioren oder Senioren erhalten kein Handicap. Massgebender Schnitt für die Kategorieneinteilung: a) Aktueller Schnitt von SB (min. 20 Spiele) b) Schnitt aus der ZM Einzel 2023 c) Schnitt der ersten 6 Spiele			
Qualifikation	8 Spiele mit 1 Bahnwechsel nach 4 Spielen. Die besten 6 Damendoppel (DA+DB) erreichen das Finale um den Damenmeistertitel im Doppel 2023. Die besten 6 Herrendoppel (HA, HB+HC) erreichen das Finale um den Herrenmeister im Doppel 2023. Bei Punktgleichheit entscheidet die kleinere Differenz zwischen dem höchsten und tiefsten Doppel-Spiel.			
Finale	Die 6 Damen- und Herren-Doppel spielen je ein Peterson – Finale. Jedes Doppel gegen jedes Andere, total 5 Spiele. Punkte aus der Qualifikation werden mitgenommen. Bonuspunkte: 40 für ein Sieg, 20 für ein Unentschieden. Die Sieger der einzelnen Kategorien steht danach fest.			
Zeitplan	Samstag	10:00 – 13:30 14:00 – 17:30	1. Durchgang 2. Durchgang	Bahnenpflege
	Sonntag	10:00 – 13:30 ca. 14:00 h	Finals	Damen und Herren Siegerehrungen
Anmeldung	Die Anmeldeliste befindet sich an der Pinnwand im BESECO. Anmeldeschluss: Mittwoch 25. Januar 2023.			
Spieltenue	Gemäss dem Reglement SWISS BOWLING. Gleiche Shirts erwünscht aber kein muss.			

Für die ganze Spielzeit gilt Rauch- und Alkoholverbot.

In allen Fällen, die durch diese Ausschreibung nicht abgedeckt sind, entscheidet in letzter Instanz die Sportkommission der Bowling Sektion Zürich.

Rümikon, 31. Dezember 2023
Für die Sportkommission
Tanya Cuva