

c) *Tandem Mixed*

- ca) Spielbahnen, Spielzeit und Anfangsbahnen eines Spiels nach Startplan.
- cb) Gespielt wird im K.O.-System Tandem gegen Tandem nach dem Startplan.
- cc) Je Tandem und Runde 1 x 60 Würfe kombiniert (2 Wurfserien x 30 Würfe) über zwei Bahnen.

cd) Die erste Wurfserie beginnt der Spieler. Die zweite Wurfserie beginnt die Spielerin.

ce) Nach Abspiel der Kugel nimmt der Athlet die nächste Kugel für seinen Partner auf und gibt diesem die Kugel. Dieser macht es ebenso.

cf) Wechsel der Bahnen nach einer Wurfserie mit dem Gegner.

cg) Wertung der zwei Wurfserien nach Ziffer 6.3.1 Internationale Sportordnung (ISO)

Anzahl Kegel > Anzahl Kegel - 1 Satzpunkt 0 Satzpunkt, mit Einschränkung wenn Kegelgleichheit, dann: (Satz Sudden Victory)

Sudden Victory (SV) 1 Wurf auf der zuletzt bespielten Bahn, Anzahl Kegel SV > Anzahl Kegel SV - 1 Satzpunkt 0 Satzpunkt

Tandem auf der linken Bahn hat zu beginnen. Das Tandem entscheidet selbst, wer von beiden Spielern den Wurf im 1. SV abgibt.

Erneut Kegelgleichheit, ohne Bahnwechsel Wiederholung mit Spielerwechsel innerhalb des Tandems bis zur Entscheidung.

Den zweiten SV beginnt der andere Spieler des Tandems auf der rechten Bahn und sind weitere SV gegeben, wird sowohl der Beginn als auch der Spieler des Tandems immer gewechselt.

ch) Gewinner des Spiels ist Spieler mit 2 Satzpunkten oder Sieger "Sudden Victory" auf den zuletzt bespielten Bahnen, wenn Gleichheit der Satzpunkte (1:1):

ci) Sudden Victory (Match Sudden Victory)

1 = 2 Würfe mit Addition der Kegel (jeder der beiden Athleten einen Wurf) linke Bahn beginnt, dann rechte Bahn, zweite Wurf wieder erst links dann rechts

2 = höhere Anzahl Kegel ist Gewinner

3 = besteht Kegelgleichheit Bahnwechsel

4 = Wiederholung ab 1 bis Sieger nach 2

c) **Einzel Sprint**

- ca) Spielbahnen, Spielzeit und Anfangsbahnen eines Spiels nach Startplan.
- cb) Gespielt wird im K.O.-System Spieler gegen Spieler nach dem Startplan.
- cc) Je Spieler und Runde 1 x 40 Würfe kombiniert (2 Wurfserien x 20 Würfe) über zwei Bahnen.
- cd) Wechsel der Bahnen nach einer Wurfserie mit dem Gegner.
- ce) Wertung der zwei Wurfserien nach Ziffer 6.3.1 Internationale Sportordnung (ISO)

Anzahl Kegel > Anzahl Kegel - 1 Satzpunkt 0 Satzpunkt, mit Einschränkung, wenn Anzahl Kegel gleich ist dann: (**Satz Sudden Victory**)

Sudden Victory (SV)

1 Wurf auf der zuletzt bespielten Bahn Anzahl Kegel SV > Anzahl Kegel SV
1 Satzpunkt 0 Satzpunkt

Spieler auf der linken Bahn hat zu beginnen

Erneut Kegelgleichheit, ohne Bahnwechsel Wiederholung bis zur Entscheidung.

Den zweiten SV beginnt der Spieler auf der rechten Bahn und bei weiteren SV wird der Beginn immer gewechselt.

cf) Gewinner des Spiels ist Spieler mit 2 Satzpunkten oder Sieger "Sudden Victory" auf den zuletzt bespielten Bahnen, wenn Gleichheit der Satzpunkte (1:1):

cg) Sudden Victory (**Match Sudden Victory**)

1 = 3 Würfe mit Addition der Kegel, linke Bahn beginnt, dann rechte Bahn zweite Wurf wieder erst links dann rechts dritter Wurf wieder erst links dann rechts

2 = höhere Anzahl Kegel ist Gewinner

3 = besteht Kegelgleichheit Bahnwechsel

4 = Wiederholung ab 1 bis Sieger nach 2

Verwarnungen (nach Internationaler Sportordnung)

10.1.3 Bindung und Gültigkeitsdauer

a) Die Verwarnungen sind an Personen (im Tandem an das Paar) gebunden und gelten für die volle Wurfdistanz des jeweiligen Starts.

b) Wettbewerbe mit K.O.-System

Erhaltene Verwarnungen werden nicht in die nächste Runde übernommen.

c) Sudden Victory

Verwarnungen aus Satz/Spiel – **nicht** gültig im Sudden Victory

Verwarnungen im Sudden Victory – gültig im gespielten Sudden Victory

wenn es um die Entscheidung bei Satzgleichheit (1:1 bzw. 2:2) geht.

6.2.3 Nullwertung vor Abgabe der Kugel

Ein Spieler (Tandem) ist im Spiel oder der Einspielzeit verwarnt (gelb) worden und begeht vor Abgabe eines Wurfes einen weiteren Regelverstoß mit einer Verwarnung (gelb/rot), der nächstfolgende Wurf des Spielers (Tandem-Paares) - ohne dass der Wurf gemacht wird – wird als Nullwurf geschrieben.

Wird der nicht auszuführende Wurf trotzdem gemacht, ist dieser als Nullwurf zu schreiben. War dies im Abräumen, ist das vor der Abgabe des Wurfs gestandene Bild wieder aufzustellen.

Gibt es keinen nächsten Wurf des Spielers (Tandem-Paares), dann wird der vorhergehende Wurf als Nullwurf gewertet. Das Ergebnis ist zu berichtigen.