

Durchführungsbestimmungen (Dfb)

Sektion Classic

HINWEIS – BITTE BEACHTEN

Für die Durchführungsbestimmungen wird keine Genehmigung zur Veröffentlichung
AUSSERHALB DER HOMEPAGE DES LFV □ Sektion Classic erteilt! (Eine Verlinkung ist grundsätzlich erlaubt)
Auf der Homepage des LFV □ unter <https://www.lfv-classic-rip.de/service/ordnungen> sind
die aktuell gültigen Durchführungsbestimmungen sowie die Links dazu veröffentlicht.

Teil B.3 – Landesmeisterschaften Tandem-Mixed

Stand: März 2024

Für die Durchführung der Meisterschaftsrunde sind die DKBC – Sportordnungen maßgebend. Klarstellungen hierzu werden im Folgenden geregelt. Der Text dieser Durchführungsbestimmungen gilt für die männliche und weibliche Sprachform. Zur besseren Verständlichkeit wird grundsätzlich die männliche Schreibweise verwendet.

1.0 - Alle Paare spielen zuerst eine Qualifikation.

1.1 - In der Qualifikation und vor der 1.K.O.-Runde hat jedes Paar 3 Minuten Zeit zum Einspielen. Für die weiteren K.O.-Runden gibt es keine erneute Einspielzeit.

1.1.1 - Wer mit dem Einspielen beginnt entscheidet das Paar, danach immer abwechselnd nach dem 1. Wurf.

1.2 - Es werden zwei Sätze/Bahnen gespielt, für jede/n Satz/Bahn hat das Paar 12 Minuten Zeit.

1.3 - Auf jeder Bahn werden 30 Wurf (15 Volle/15 Abräumen) gespielt.

1.3.1 - Im ersten Satz/Bahn beginnt der Spieler mit dem Wettkampf, im zweiten Satz/Bahn beginnt die Spielerin mit dem ersten Wurf.

2.0 - Die Ergebnisse der beiden Sätze/Bahnen werden addiert.

2.1 - Eine Rangliste wird erstellt. Das Paar mit dem besten Gesamtergebnis belegt den 1. Platz in der Qualifikation, usw.

2.1.1 - Bei gleichem Gesamtergebnis zählt> besseres Abräumen> weniger Fehlwürfe zugunsten des Paares> das niedrigste Einzelergebnis auf einer Bahn zugunsten des Paares.

2.3 - Wenn nach der Qualifikation direkt weiterspielt werden kann (kein Durchgang Pause, K.O.- Runde zu einem späteren Zeitpunkt, Tag, etc.), entfällt die Einspielzeit im weiteren Verlauf.

3.0 - Für die K.O.-Runde (nächste Runde nach der Qualifikation) qualifizieren sich grundsätzlich 16 Paare. Sollten sich weniger als 16 Paare anmelden wird die K.O.-Runde mit 8, 4, bzw. 2 Paaren durchgeführt.

3.1 - In der ersten K.O.-Runde spielt der 1. Platz der Qualifikation gegen den 16. oder 8. Platz der Qualifikation usw.

3.1.1 - Die Setzung der Duelle in der 1. K.O.-Runde erfolgt analog zu anderen Sportarten (z.B. Tennis).

3.2 - In jedem Duell der K.O.-Runde werden zwei Sätze/Bahnen gespielt (pro Satz/Bahn 15 Volle/15 Abräumen wie in der Qualifikation).

3.2.1 - Gewinner des Satzes/Bahn ist das Paar mit den meisten Kegeln (es gibt dafür einen Satzpunkt).

3.3 - Wenn in einem Satz/Bahn beide Paare das gleiche Ergebnis haben wird ein Sudden Victory gespielt welches den Satz/Bahn entscheidet.

3.3.1 - Jedes Paar hat im Sudden Victory um den Satzgewinn insgesamt 2 Würfe. Die linke Bahn beginnt mit dem Mann, erst danach folgt die rechte Bahn mit dem männlichen Spieler. Analog spielen dann die Frauen.

3.3.2 - Das Paar welches nach jeweils 2 Würfeln im Sudden Victory die meisten Kegel erzielt, entscheidet diesen Satz für sich.

3.3.3 - Bei Gleichstand nach jeweils 2 Würfeln werden die Bahnen gewechselt und das Sudden Victory solange fortgesetzt bis ein Paar mehr Kegel hat.

3.4 - Bei Satzgleichstand (Jedes Paar hat einen Satz/Bahn gewonnen) wird ein Match Sudden Victory gespielt. Auch hier beginnt die Mann auf der linken Bahn, das Prinzip bleibt das gleiche wie beim Sudden Victory um den Satzgewinn (Punkt 3.3.1 etc.).

3.5 - Gewinner des Matches/Duells ist das Paar mit 2 gewonnen Sätzen.

4.0 - Das Spiel (Einspielen, Wettkampf, Sudden Victory) ist erst aufzunehmen wenn dies durch eine Aufsichtsperson/Sportwart freigegeben wurde. Andernfalls gibt es eine gelbe Karte.

4.1 - Sollte bereits eine gelbe Karte vorhanden sein, wird der Wurf als Fehlwurf gewertet. Die gefallenen Kegel werden annulliert, der Wurf darf nicht wiederholt werden.

4.2 - Verwarnungen sind an das Paar gebunden und gelten für die volle Wurfdistanz des jeweiligen Starts. Verwarnungen werden nicht in die nächste Runde übernommen. Verwarnungen aus dem Satz werden nicht in ein anschließendes Sudden Victory übernommen. Verwarnungen im gespielten Sudden Victory sind nur für dieses gültig.

5.0 - Verringert sich das Teilnehmerfeld wenige Minuten vor dem Start der Qualifikation auf weniger als 16 (evtl. durch Nichtantritt), wird es Freilose geben.

5.1 - Muss ein Paar seinen Start in der K.O.-Runde kurzfristig absagen bzw. sind weniger Paare qualifiziert, hat das vorgesehene Paar dennoch die 60er Serie zu spielen. Wird dies nicht wahrgenommen, ist das Paar disqualifiziert.

5.2 - Nachrücker sind nur vor der 1. K.O.-Runde möglich. Verlierer eines K.O.-Duells qualifizieren sich nicht für die nächste Runde sollte ein Paar dieses nicht wahrnehmen können.

5.3 - Grundsätzlich gilt für jedes Paar: In der Qualifikation, in jeder K.O.-Runde und im Finale ist unabhängig vom Spielstand jede Wurfserie zu Ende zu spielen. Wird dies mißachtet, so wird dies als grobe Unsportlichkeit gewertet die zur Disqualifikation führen kann.

6.0 - Der 3. und 4. Platz wird ausgespielt.

7.0 - Wenn ein Spieler gesundheitliche Beschwerden äußert, hat er die Möglichkeit pro Wurfserie eine insgesamt 5-minütige Verletzungspause einzufordern. Diese ist an das Paar gebunden. Wird diese Gesamtzeit überschritten ist die Zeit wieder anzudrücken und das Paar hat die Möglichkeit, innerhalb der restlichen Zeit das Spiel weiterzuführen. Ist das nicht möglich, wird dies als Aufgabe gewertet und das Startrecht für die nächste Runde ist, unabhängig vom Spielstand, erloschen.

8.0 - Startzeiten und Bahnbelegung in den K.O.-Spielen und im Finale sind bindend.

Genehmigt und beschlossen durch den Sportausschuss:

Mainz, den 24.03.2024



Peter Gerhardt (Sektionssportwart)