

Sprint:

- Wurfdistanz: Gespielt werden 10 Volle / 10 Räumler.
- Einspielzeit: 3 Minuten, es sei denn, dass alle Spieler in der Lage sind augenblicklich weiter zu spielen. Bei Vierbahnanlagen gibt es also keine Einspielzeit vor dem Finaldurchgang.
- Satzentscheide: Es gibt keine halben Punkte. Sollten den ersten Satz beide Sportler mit identischer Holzzahl beenden, so gibt es Satz-Sudden-Victory. Jeder Sportler hat einen (1) Wurf. Dabei beginnt der Sportler auf der linken Bahn. Bei erneutem Gleichstand beginnt der Sportler auf der rechten Bahn. Dieses Wechselspiel wird bis zur Entscheidung durchgeführt.
- Steht es nach Sätzen 1:1 gibt es Sudden-Victory. Jeder Sportler hat drei Würfe ins volle Bild. Bei jedem Wurf legt der Sportler auf der linken Bahn vor. Sollte es erneut zu einem Gleichstand kommen, so wird die Bahn gewechselt und links beginnt erneut, bei jedem der drei Würfe, vorzulegen. Dieses Wechselspiel wird bis zur Entscheidung durchgeführt.

Tandem Mixed

- Wurfdistanz: Gespielt werden 15 Volle / 15 Räumler.
- Einspielzeit: 3 Minuten, es sei denn, dass alle Paare in der Lage sind augenblicklich weiter zu spielen. Bei Vierbahnanlagen gibt es also keine Einspielzeit vor dem Finaldurchgang.
- Satzbeginn: Im ersten Satz beginnt der Mann. Den zweiten Satz beginnt die Frau.
- Satzentscheide: Es gibt keine halben Punkte. Sollten den ersten Satz beide Paare mit identischer Holzzahl beenden, so gibt es Satz-Sudden-Victory. Dabei legt der erste Sportler auf der linken Bahn vor, der erste Sportler rechts legt nach und die beiden übrigen Tandempartner machen ihren Wurf in selbiger Reihenfolge. Ob Mann oder Frau beginnt obliegt der Entscheidung des Tandems. Bei erneutem Gleichstand beginnt ein Tandempartner auf der rechten Bahn. Dieses Wechselspiel wird bis zur Entscheidung durchgeführt.
- Steht es nach Sätzen 1:1 gibt es Sudden-Victory. Dieses wird wie das Satz-SV gespielt. Sollte es erneut zu einem Gleichstand kommen, so wird die Bahn gewechselt und links beginnt erneut. Dieses Wechsel-

spiel wird bis zu Entscheidung durchgeführt. Das Tandem hat immer freie Wahl, welcher der beiden Sportler anfängt.

Tandem

- Wurfdistanz: Gespielt werden 15 Volle / 15 Rümer.
- Einspielzeit: 3 Minuten, es sei denn, dass alle Paare in der Lage sind augenblicklich weiter zu spielen. Bei Vierbahnanlagen gibt es also keine Einspielzeit vor dem Finaldurchgang.
- Satzbeginn: Dem Tandem steht es frei, welcher Sportler anfängt. Das gilt für beide Sätze.
- Satzentscheid: Verfahren wird wie beim Tandem Mixed. Die Tandems entscheiden immer selbst, welcher Sportler den ersten Wurf und welcher den zweiten Wurf macht.