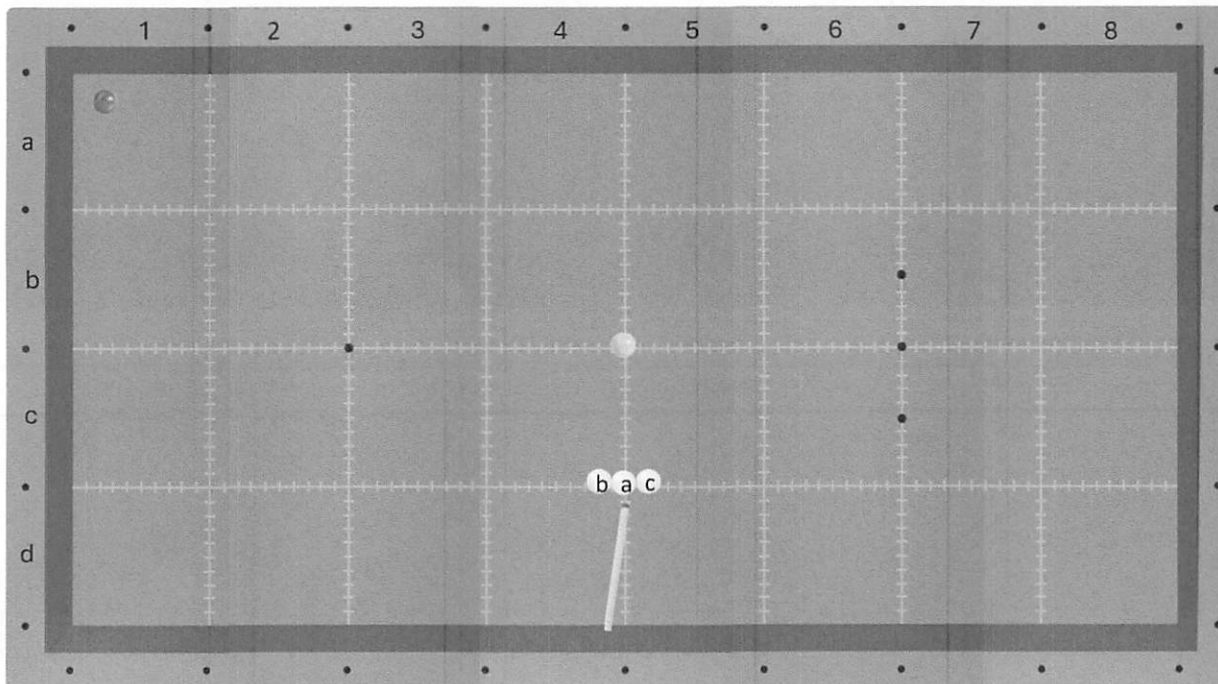


# LK/NK2: Übung 1 a, b, c



## Aufbau

Siehe Grafik

- Bei Variante b liegt Spielball eine Ballbreite weiter links, bei c eine weiter rechts.
- Rot liegt jeweils eine Ballbreite von den Banden entfernt

## Aufgabenstellung

- Jede Variante ist 10-mal zu spielen.
- Gelb ist rechts zu treffen und mit Rechts-Effet über 3 Banden der Punkt zu machen (darf auch von der Kurzen oder Langen kommen). Siehe Grafik.
- Bei gemachtem Punkt darf weiter gespielt werden.
- Für die Wertung zählt aber nur der erste Punkt, nicht die Serie.

## Bedingungen

Zählt nur ohne Konter

## Wertung

Max. 30 Punkte möglich (3 x 10)

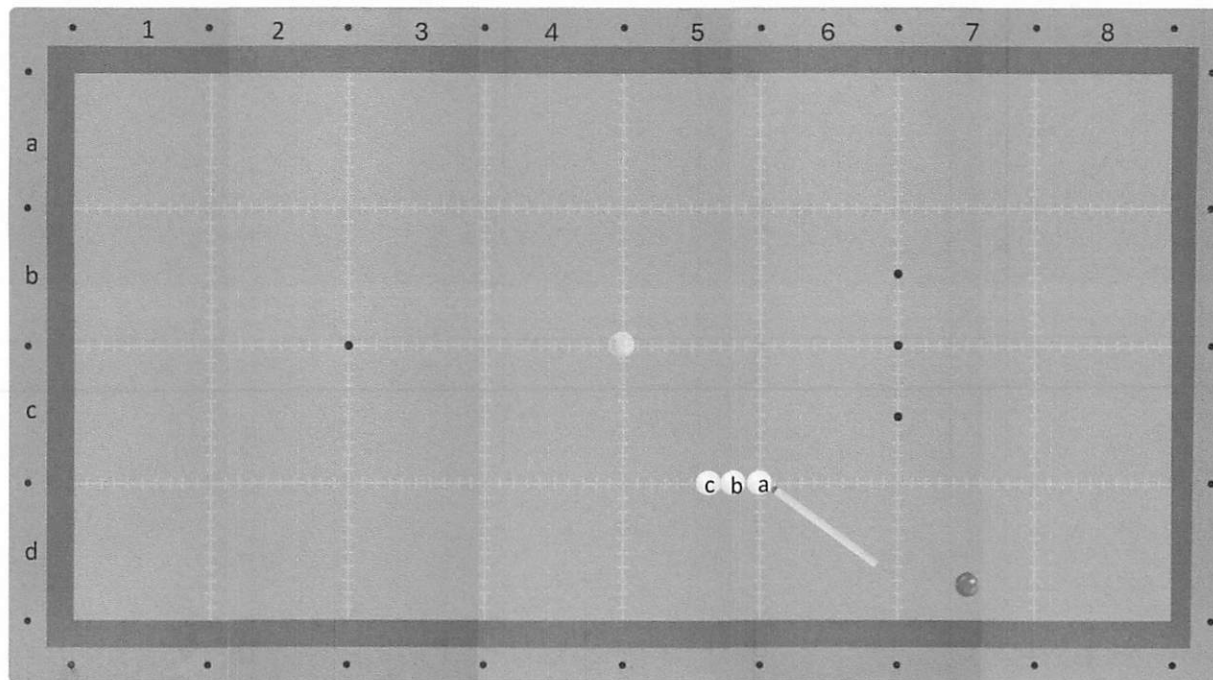
LK: 10-15 Punkte

NK2: 15-24 Punkte

## Erklärungen

- Ball 2 nicht zu dick treffen, sonst Konter möglich.
- Ball 2 soll in etwa entlang der gestrichelten Linie laufen

# LK/NK2: Übung 2 a, b, c



## Aufbau

Siehe Zeichnung

- Ball 3 eine Ballbreite von Bande entfernt.
- Bei Variante b und c liegt der Spielball jeweils eine Ballbreite mehr nach links.

## Aufgabenstellung

- Jede Variante ist 10-mal zu spielen.
- Laufweg siehe Zeichnung
- Bei gemachtem Punkt darf weitergespielt werden.
- Für die Wertung zählt aber nur der erste Punkt, nicht die ganze Serie.

## Bedingungen

Punkt zählt nur ohne Konter

## Wertung

Max. 30 Punkte möglich (3 x 10)

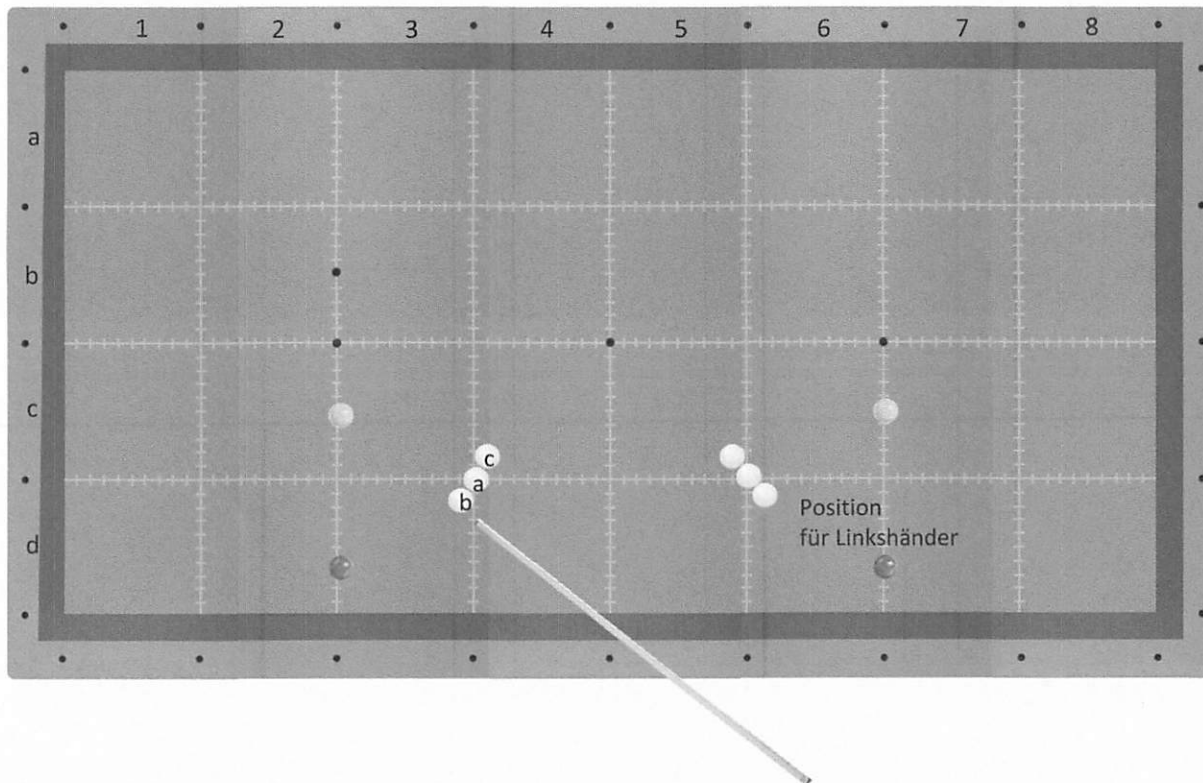
LK: 8-12 Punkte

NK2: 12-18 Punkte

## Erklärungen:

- Gelb soll in etwa entlang der gestrichelten Linie laufen, um eine gute Folge-Stellung zu bekommen
- Hoch mit rechts Effet spielen.
- Variante a benötigt am meisten Effet, Variante c am wenigsten.
- Kann nur kontern, wenn Ball 2 zu dünn getroffen wird.

# LK/NK2: Übung 3 a, b, c



## Aufbau

Siehe Zeichnung

- Bei Variante b und c liegt der Spielball jeweils um eine Ballbreite versetzt.
- Ball 3 liegt 2 Ballbreiten von langer Bande entfernt.
- Für Linkshänder: Aufbau siehe Skizze.

## Aufgabenstellung

- Jede Variante ist 10-mal zu spielen.
- Der Spielball muss über 3 Banden, wie in der Grafik zu sehen, Ball 3 treffen.
- Bei gemachtem Punkt darf weitergespielt werden.
- Für die Wertung zählt aber nur der erste Punkt, nicht die ganze Serie.

## Bedingungen

Zählt nur ohne Konter

## Wertung

Max. 30 Punkte möglich (3 x 10)

LK: 5-10 Punkte

NK2: 10-15 Punkte

## Erklärungen

- Gelb soll in etwa in Richtung der gestrichelten Linie laufen, um eine gute Nachfolge-Stellung zu erreichen.
- Variante a und b hochstoßen, bei Variante c Spielball etwas unter der Mitte anspielen.
- Variante a ist die Einfachste, c die Schwierigste.
- Konter nur bei zu dünnem Treffen möglich.