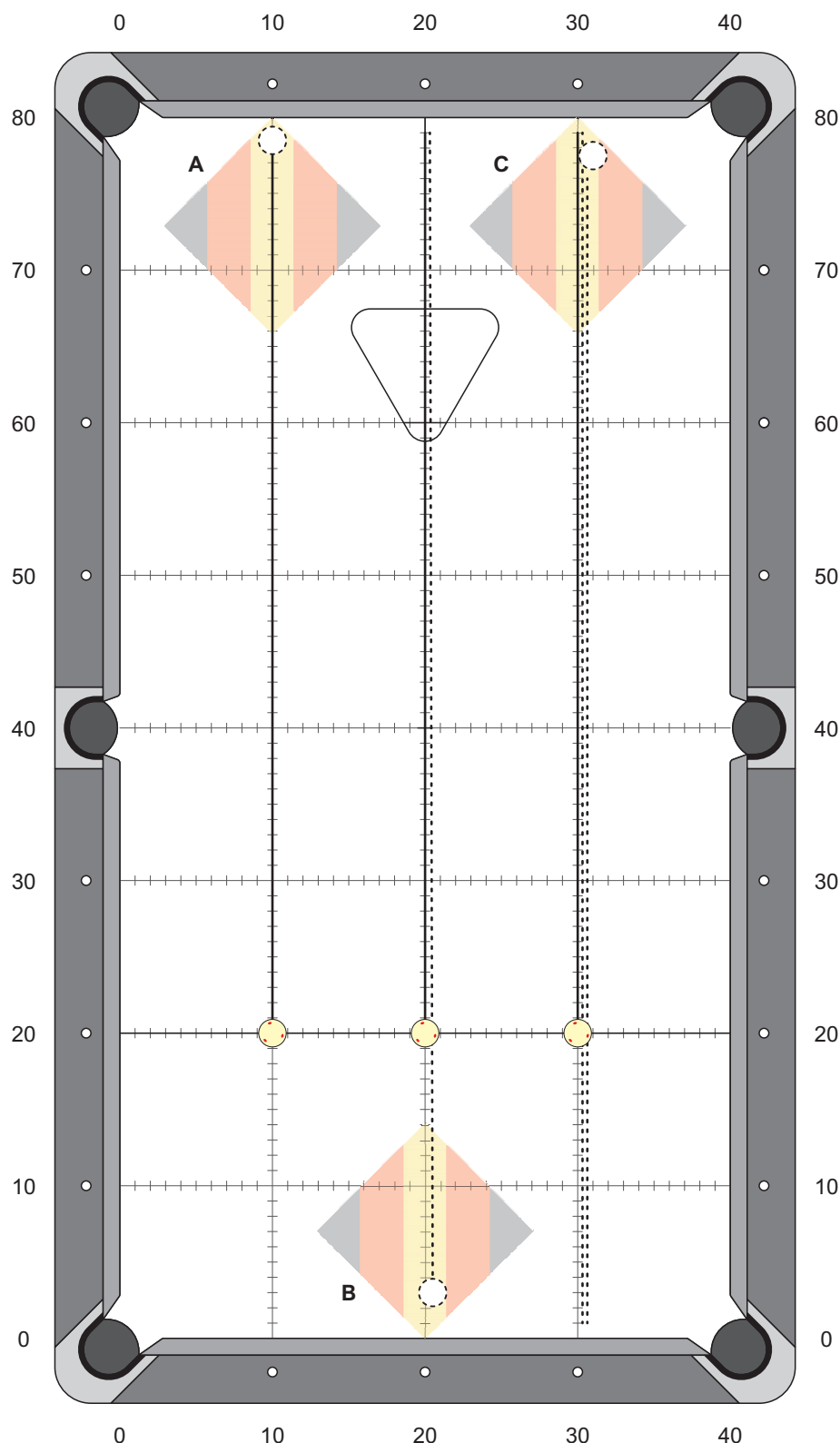




KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel jeweils auf der Kopf-
linie in Ausrichtung zu den jeweili-
gen Diamanten der kurzen Banden

AUFGABENSTELLUNG

- die Spielkugel mit den folgenden
Tempostufen spielen
 - A: Tempo 1 = eine Tischlängen
 - B: Tempo 2 = zwei Tischlängen
 - C: Tempo 3 = drei Tischlängen
- die Spielkugel bestmöglichst auf
den gegenüberliegenden Diaman-
ten spielen, wobei sie auch auf die-
ser Stoßlinie verbleiben soll
- die Reihenfolge A - B - C der Tem-
postufen ist einzuhalten
- 10 Versuche (Stöße) je Tempostufe

BEDINGUNGEN

- keine Fouls

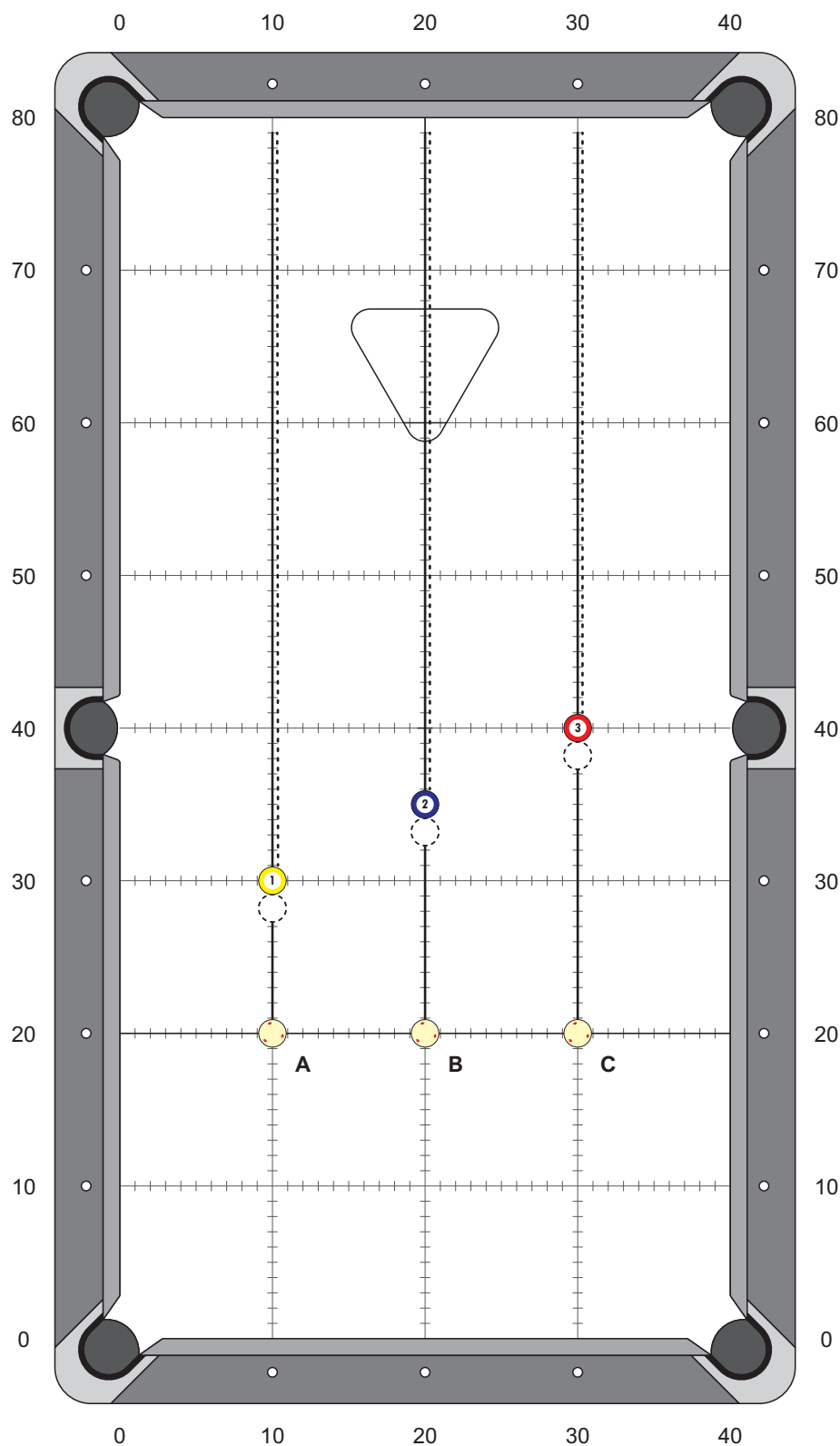
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Spiel-
kugel geradlinig gespielt wurde (sie-
he Aufgabenstellung) und die Be-
dingungen mit dem jeweiligen Stoß
erfüllt sind
- jeweils ein Zusatzpunkt, wenn die
Spielkugel im Positionsfeld liegen
bleibt
- max. 20 Punkte je Durchgang (Tem-
postufe) möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 1 Durchgang je Tempostufe (max.
60 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel jeweils auf der Kopf-
linie in Ausrichtung zu den jeweili-
gen Diamanten der kurzen Banden
- die Objektkugeln im Abstand von
einem Diamanten (A), 1,5 Diaman-
ten (B) und zwei Diamanten (C)
gerade davor

AUFGABENSTELLUNG

- die Spielkugel als sauberen Stopp-
ball spielen (sie bleibt genau an
dieser Stelle liegen)
- die Objektkugeln sollen auf dem
Rückweg von der Bande die Spiel-
kugel treffen
- die Reihenfolge A - B - C ist einzu-
halten
- 10 Versuche (Stöße) je Kugelab-
stand

BEDINGUNGEN

- keine Fouls

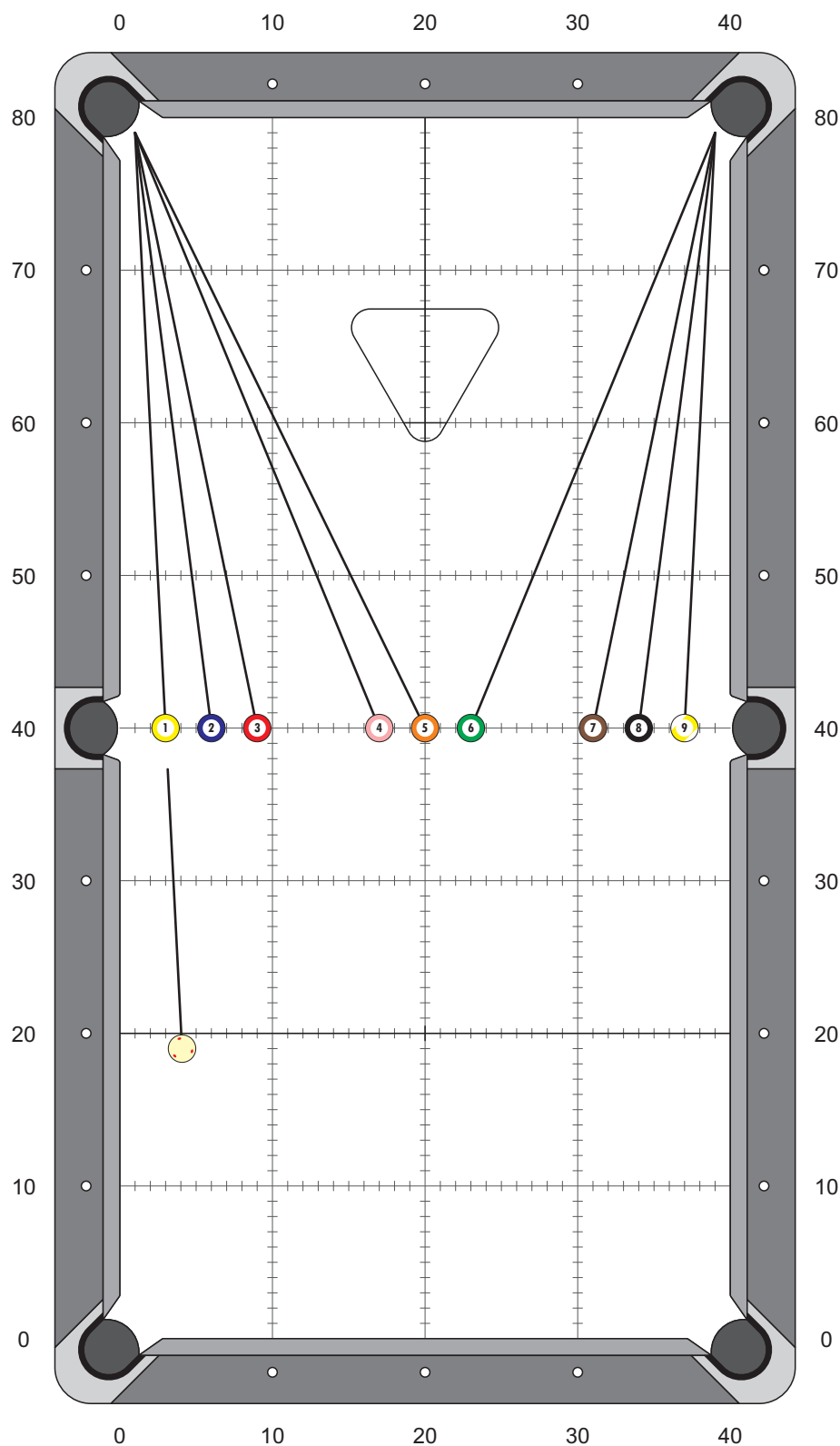
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Objekt-
kugel auf dem Rückweg von der
Bande die Spielkugel erneut trifft
(Geradlinigkeit) und die Bedingun-
gen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt
sind
- jeweils ein Zusatzpunkt, wenn die
Technikaufgabe (Stoppball) erfüllt
wurde
- max. 20 Punkte je Kugelabstand
möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 1 Durchgang je Kugelabstand
(max. 60 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel hinter der Kopflinie auf der verlängerten Geraden zwischen der jeweiligen Ecktasche und der zu spielenden Objektkugel

AUFGABENSTELLUNG

- die Objektkugeln in aufsteigender Reihenfolge ihrer Nummerierung nur in die vorgegebene Ecktasche versenken
- dabei die Spielkugel spielen als
 - A: Stoppball (sie bleibt genau an dieser Stelle liegen)
 - B: Rückläufer, wobei sie mindestens die Kopfbande berühren muss und im Kopffeld liegen bleibt
 - C: Nachläufer, wobei sie ebenfalls in dieselbe Ecktasche fallen soll
- 9 Versuche (Stöße) je Technikaufgabe
- die Reihenfolge A - B - C ist einzuhalten

BEDINGUNGEN

- keine Fouls

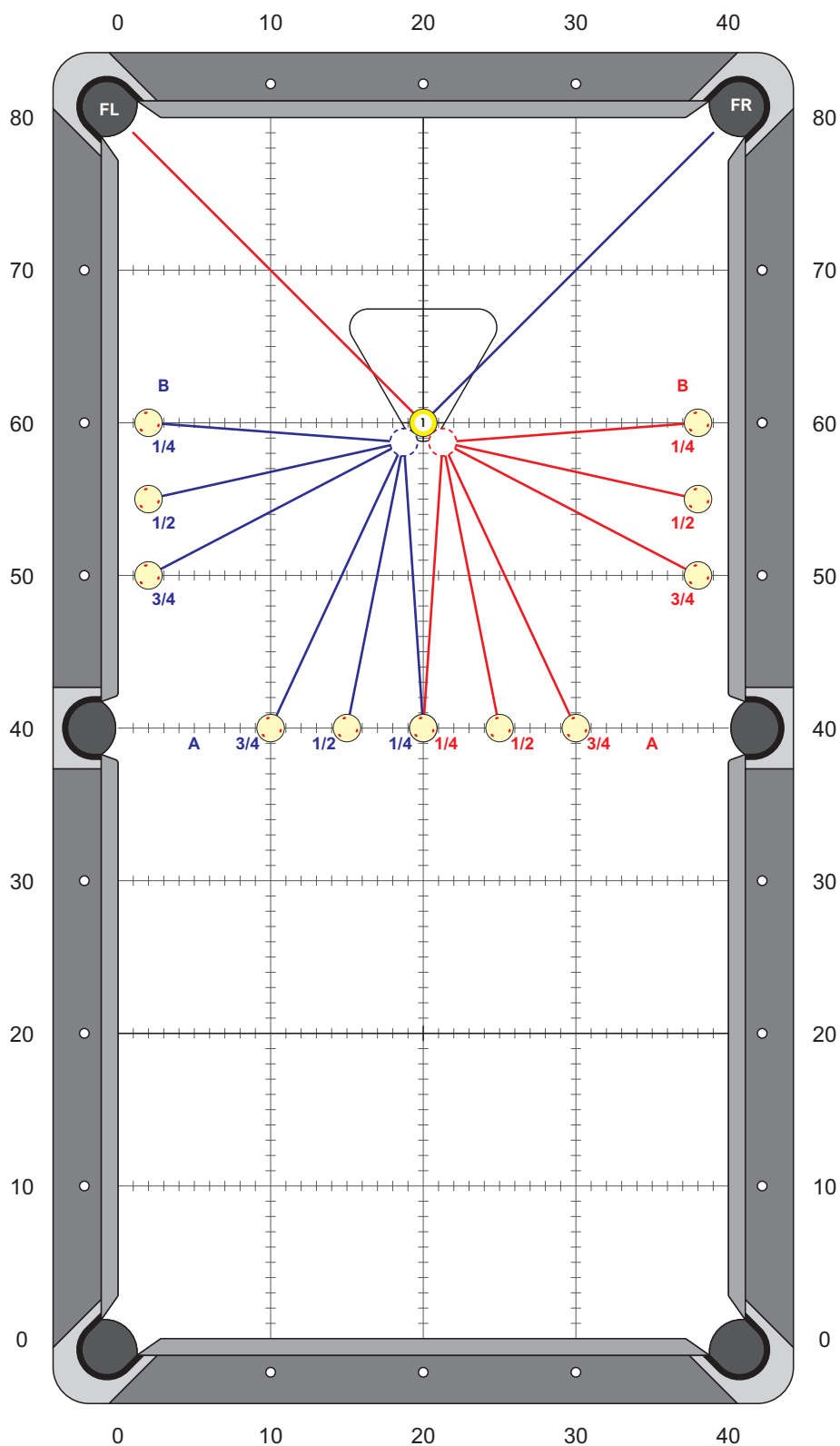
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Objektkugel versenkt und die Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- jeweils ein Zusatzpunkt, wenn die jeweilige Technikaufgabe erfüllt wurde und die Objektkugel versenkt wurde
- max. 18 Punkte je Technikaufgabe möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 1 Durchgang je Technikaufgabe (max. 54 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel jeweils auf den dargestellten Positionen
 - A: in der Tischmitte
 - B: ca. eine halbe Kugelbreite von der langen Bande entfernt

AUFGABENSTELLUNG

- den Objektball von den dargestellten Spielkugel-Positionen in die vorgegebene Ecktasche „FR“ versenken
- die Reihenfolge A1/4 - A1/2 - A3/4 - B1/4 - B1/2 - B3/4 ist einzuhalten
- 1 Versuch (Stoß) je Spielkugel-Position
- danach Wiederholung der Aufgabe auf die Ecktasche „FL“

BEDINGUNGEN

- keine Fouls

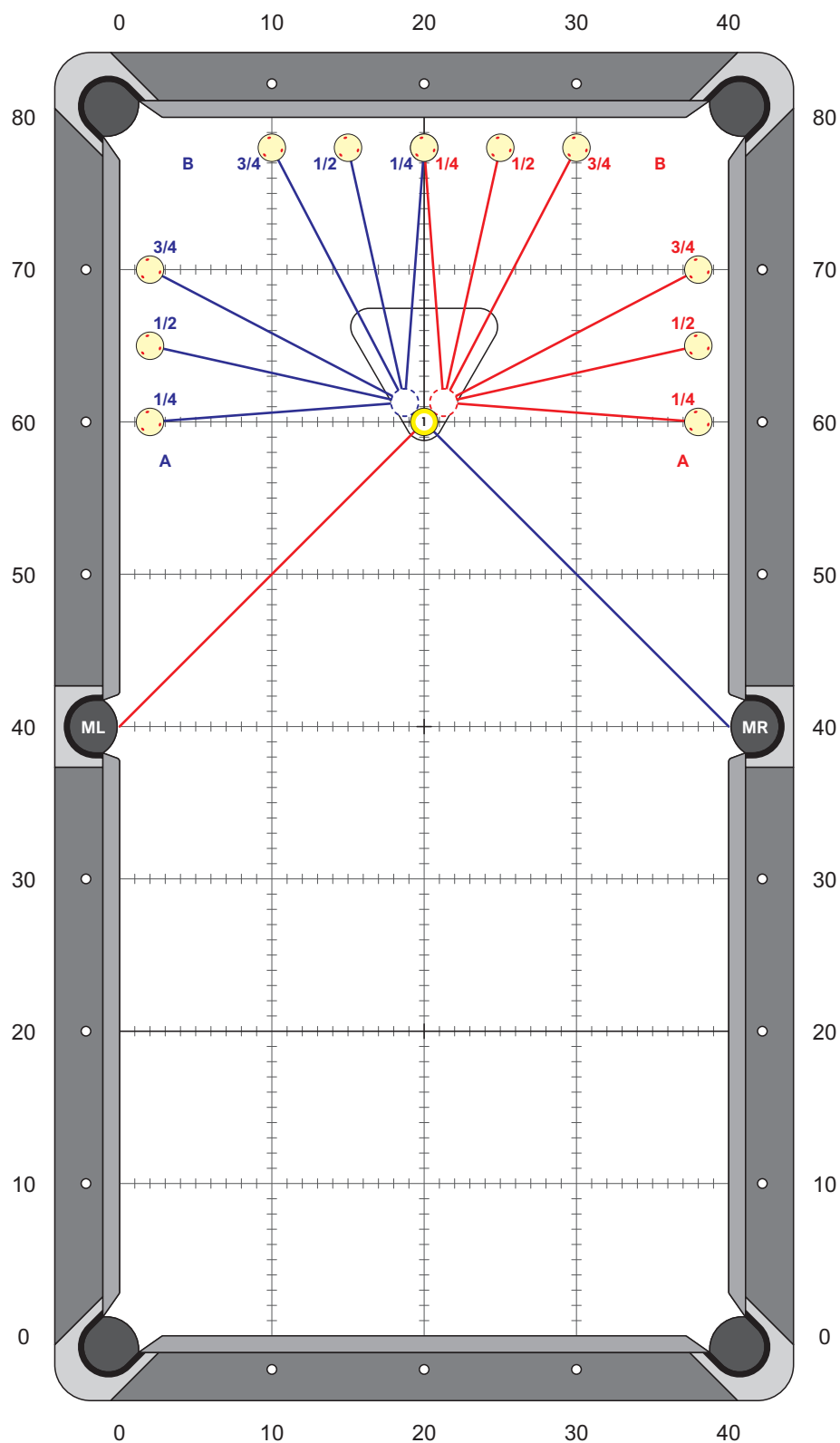
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Aufgabenstellung und Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- der Durchgang endet, wenn
 - jede Spielkugel-Positon einmal gespielt wurde
- max. 12 Punkte je Durchgang möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 1 Durchgang (max. 12 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFGBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel jeweils auf den dargestellten Positionen
 - A: ca. eine halbe Kugelbreite von der langen Bande entfernt
 - B: ca. eine halbe Kugelbreite von der kurzen Bande entfernt

AUFGABENSTELLUNG

- den Objektball von den dargestellten Spielkugel-Positionen in die vorgegebene Mitteltasche „MR“ versenken
- die Reihenfolge A1/4 - A1/2 - A3/4 - B1/4 - B1/2 - B3/4 ist einzuhalten
- 1 Versuch (Stoß) je Spielkugel-Position
- danach Wiederholung der Aufgabe auf die Mitteltasche „ML“

BEDINGUNGEN

- keine Fouls

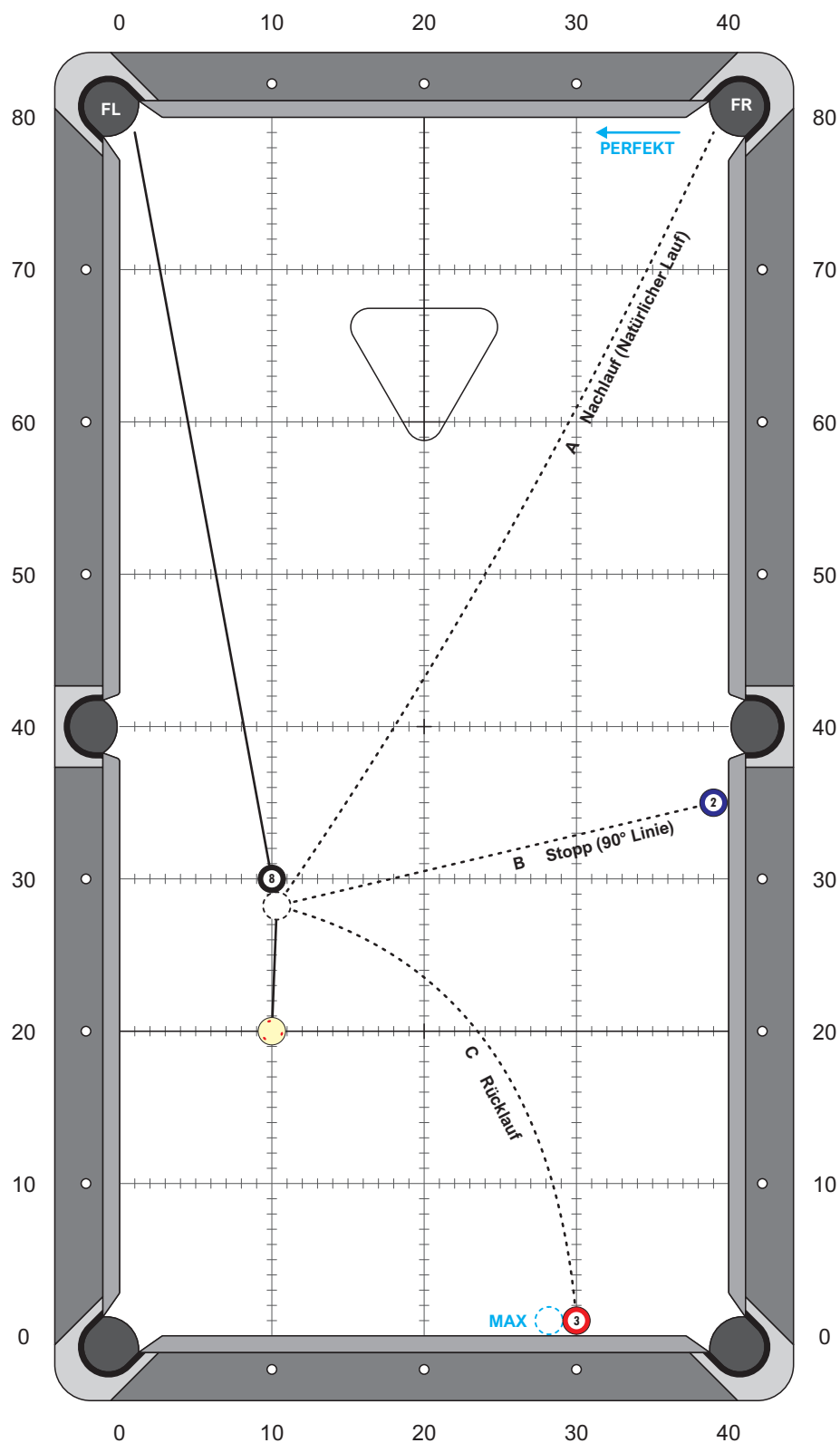
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Aufgabenstellung und Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- der Durchgang endet, wenn
 - jede Spielkugel-Position einmal gespielt wurde
- max. 12 Punkte je Durchgang möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 1 Durchgang (max. 12 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel von der dargestellten Position

AUFGABENSTELLUNG

- die Objektkugel in die vorgegebene Ecktasche versenken
- dabei die Spielkugel spielen als
 - A: Nachläufer, so dass sie in die Ecktasche fällt
 - B: Stoppball, so dass sie die 2 trifft
 - C: Rückläufer, so dass sie die 3 trifft
- 10 Versuche (Stöße) je Technikaufgabe, davon
 - 5 wie dargestellt (Objektkugel nach „FL“ senken) und
 - 5 mit gespiegeltem Aufbau (andere Tischseite, Objektkugel nach „FR“ senken)

BEDINGUNGEN

- keine Fouls

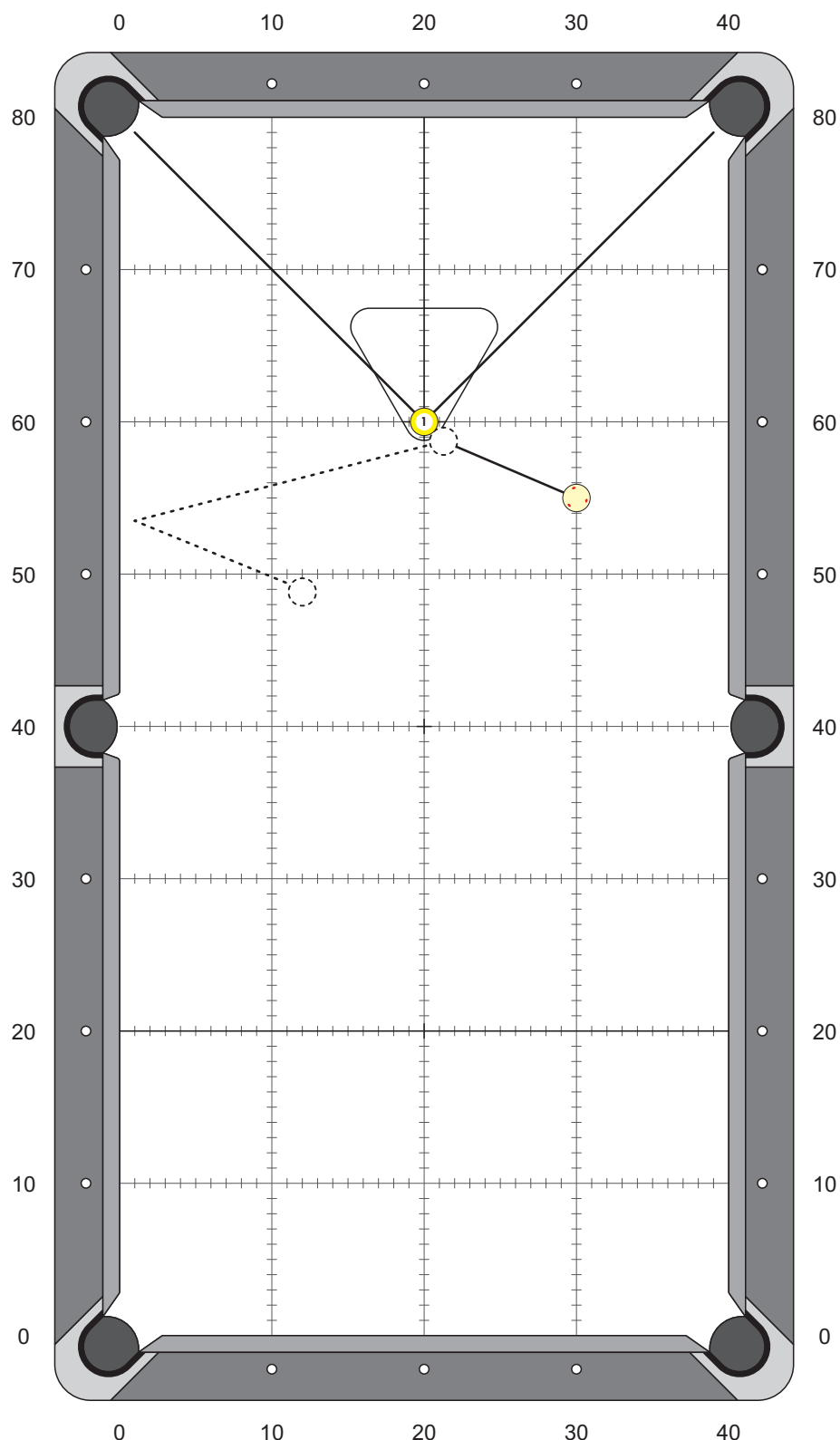
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Objektkugel versenkt und die Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- jeweils ein Zusatzpunkt, wenn die jeweilige Technikaufgabe erfüllt wurde und die Objektkugel versenkt wurde
- max. 20 Punkte je Technikaufgabe möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 1 Durchgang je Technikaufgabe (max. 60 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel mit Ball in Hand

AUFGABENSTELLUNG

- die Objektkugel in eine der beiden vorgegebenen Taschen versenken
- wenn die Objektkugel versenkt wurde, diese wieder aufbauen und mit der erreichten Position der Spielkugel auf die andere Ecktasche weiterspielen
- im folgenden die Objektkugel immer abwechselnd in die vorgegebenen Taschen versenken

BEDINGUNGEN

- keine Fouls

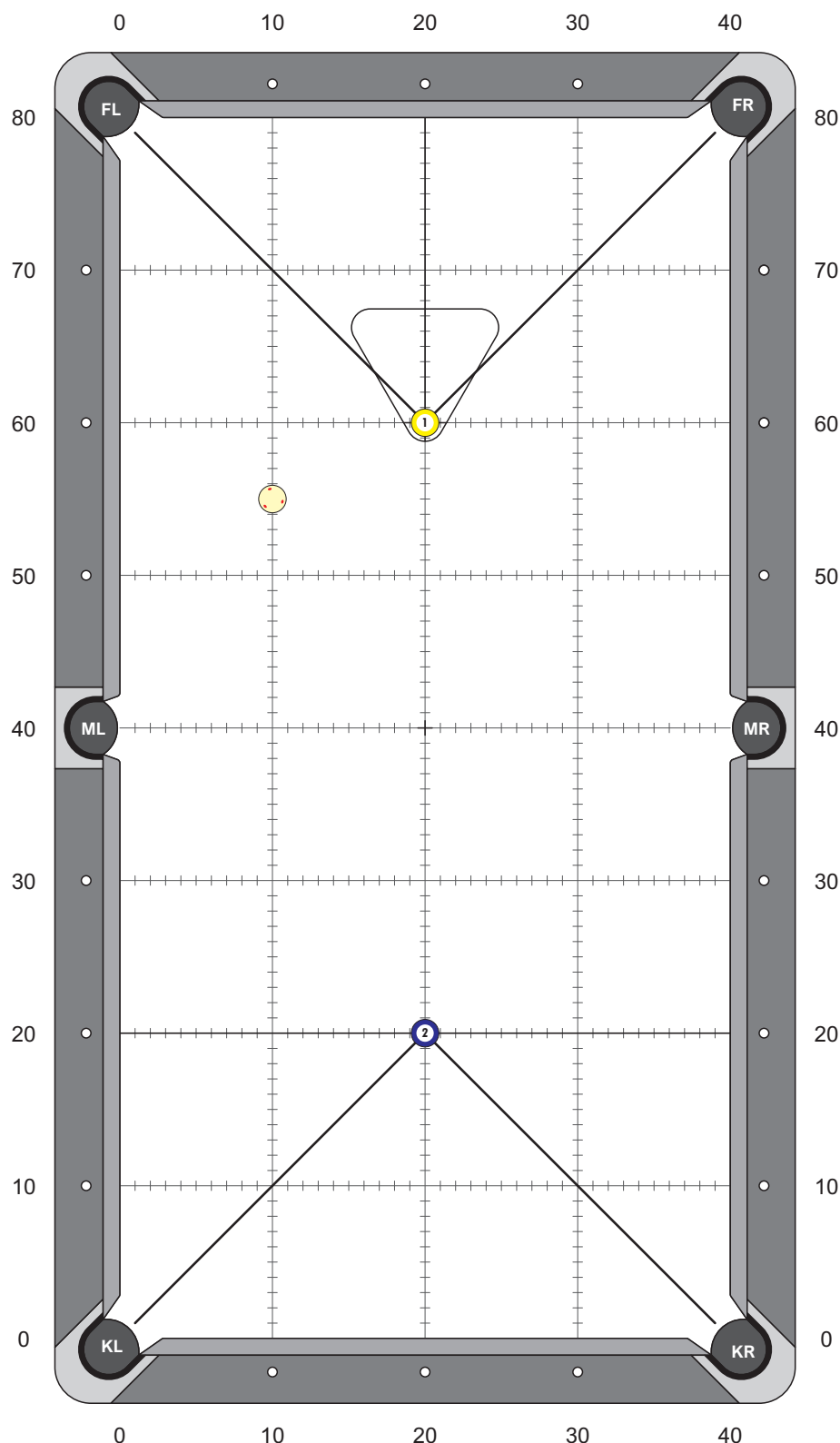
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Aufgabenstellung und Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- der Durchgang endet, wenn
 - die Objektkugel nicht versenkt wurde,
 - mit einem Stoß eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde oder
 - die Objektkugel nicht wieder aufgebaut werden kann
- alle bis zum Ende des Durchgangs erzielten Punkte werden gewertet
- endlos oder Begrenzung auf eine zu erreichende Punkteanzahl je Durchgang

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 3 Durchgänge
- Begrenzung auf 9 Punkte je Durchgang (max. 27 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel mit Ball in Hand

AUFGABENSTELLUNG

- die Objektkugeln in der Reihenfolge 1 - 2 - 1 - 2 - 1 - 2 usw. nur in die folgenden Taschen versenken
 - Durchgang 1: „FR“ und KR“
 - Durchgang 2: „FL“ und „KL“
 - Durchgang 3: „FR“ und „KR“
- mit der erreichten Position der Spielkugel weiterspielen
- wenn beide Objektkugeln versenkt wurden, diese wieder aufbauen

BEDINGUNGEN

- keine andere als die angespielte Objektkugel mit der Spielkugel berühren
- keine Fouls

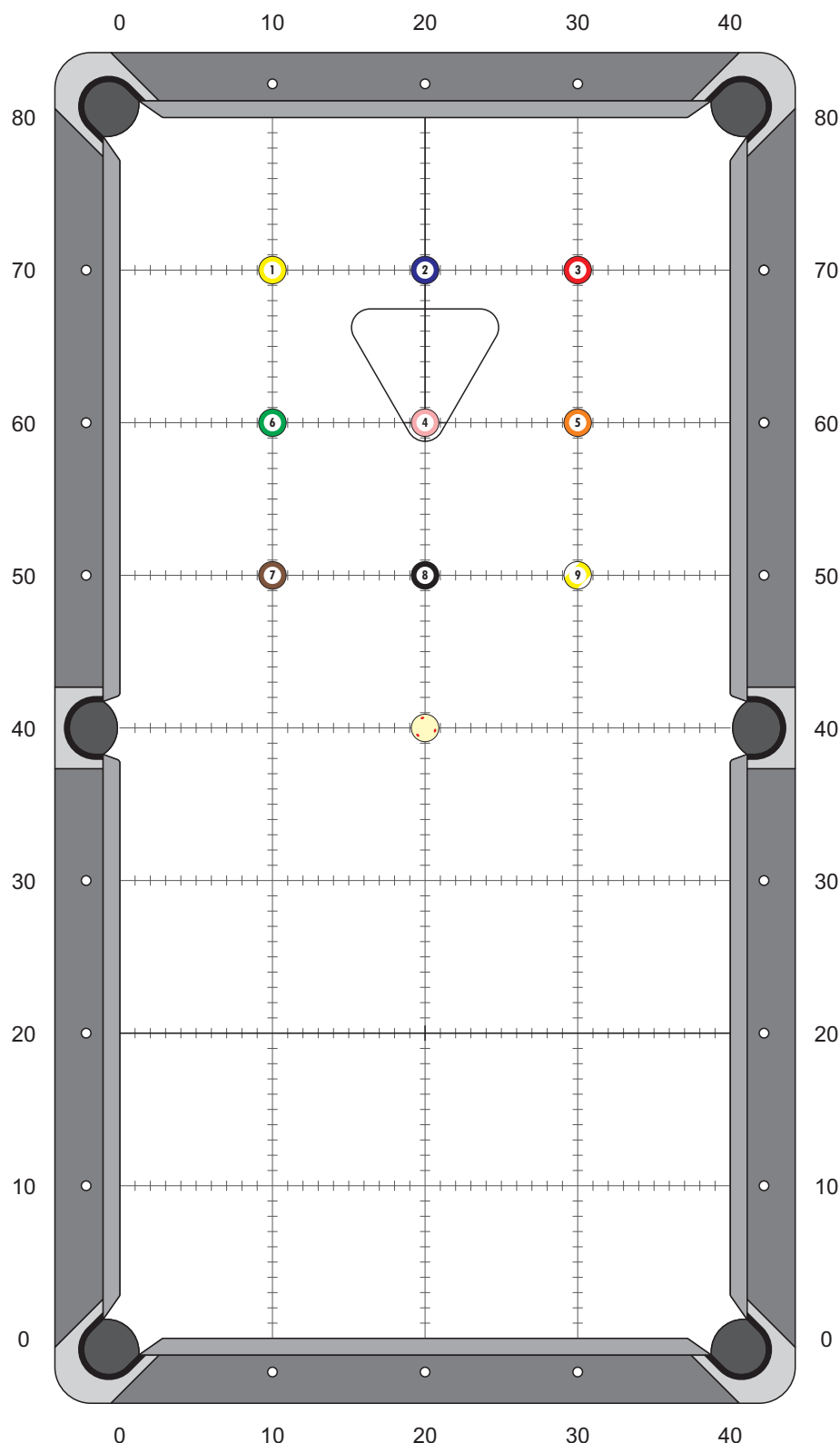
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Aufgabenstellung und Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- der Durchgang endet, wenn
 - die angespielte Objektkugel nicht versenkt wurde,
 - mit einem Stoß eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde oder
 - die Objektkugel nicht wieder aufgebaut werden kann
- alle bis zum Ende des Durchgangs erzielten Punkte werden gewertet
- endlos oder Begrenzung auf eine zu erreichende Punkteanzahl je Durchgang

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- jeweils 1 Durchgang wie unter „Aufgabenstellung“ beschrieben
- Begrenzung auf 9 Punkte je Durchgang (max. 27 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Objektkugeln auf der dargestellten Position, Nummerierung frei wählbar
- die Spielkugel mit Ball in Hand

AUFGABENSTELLUNG

- die Objektkugeln in beliebiger Reihenfolge versenken
- alle Taschen frei wählbar
- mit der erreichten Position der Spielkugel weiterspielen

BEDINGUNGEN

- die jeweilige Tasche für die Objektkugel ansagen
- keine andere als die angespielte Objektkugel mit der Spielkugel berühren
- keine Bande mit Spielkugel berühren
- keine Kombinationen
- keine Banker
- keine Fouls

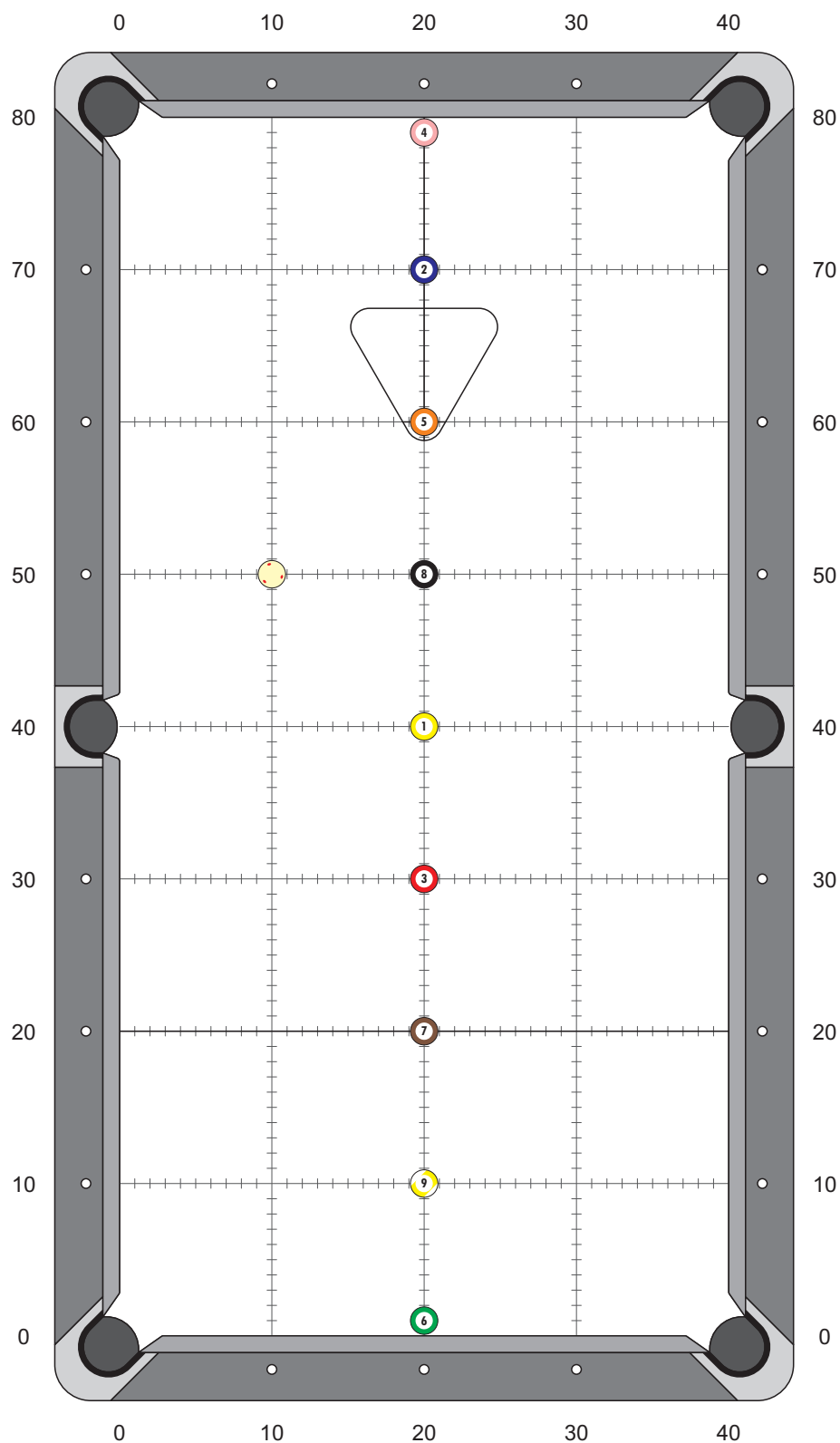
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Aufgabenstellung und Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- der Durchgang endet, wenn
 - die angespielte Objektkugel nicht versenkt wurde oder
 - mit einem Stoß eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde
- alle bis zum Ende des Durchgangs erzielten Punkte werden gewertet
- max. 9 Punkte je Durchgang möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 3 Durchgänge (max. 27 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Objektkugeln auf der dargestellten Position, Nummerierung frei wählbar
- die Spielkugel mit Ball in Hand

AUFGABENSTELLUNG

- die Objektkugeln in beliebiger Reihenfolge versenken
- alle Taschen frei wählbar
- mit der erreichten Position der Spielkugel weiterspielen

BEDINGUNGEN

- die jeweilige Tasche für die Objektkugel ansagen
- keine andere als die angespielte Objektkugel mit der Spielkugel berühren
- die Spielkugel nur auf einer Seite des Tisches (links oder rechts der Mittelachse, auf der die Objektbälle aufgebaut sind) bewegen
- keine Kombinationen
- keine Banker
- keine Fouls

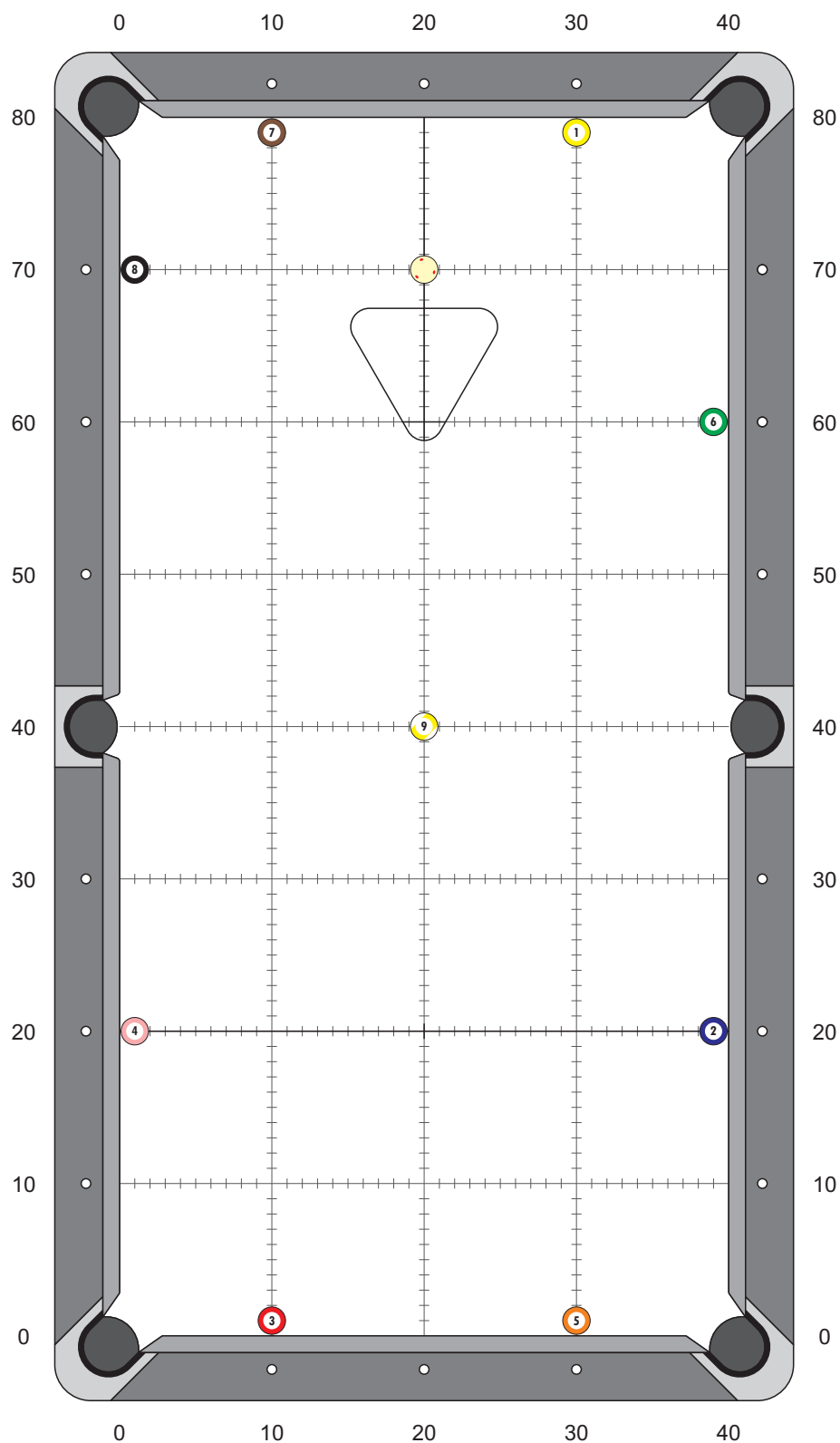
WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Aufgabenstellung und Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- der Versuch endet, wenn
 - die angespielte Objektkugel nicht versenkt wurde
 - mit einem Stoß eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde
- alle bis zum Ende des Durchgangs erzielten Punkte werden gewertet
- max. 9 Punkte je Durchgang möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 3 Durchgänge (max. 27 Punkte möglich)

NOTIZEN:



KUGELAUFBAU

- wie dargestellt
- die Spielkugel mit Ball in Hand

AUFGABENSTELLUNG

- die Objektkugeln in aufsteigender Reihenfolge ihrer Nummerierung versenken
- alle Taschen sind frei wählbar
- mit der erreichten Position der Spielkugel weiterspielen

BEDINGUNGEN

- die jeweilige Tasche für die Objektkugel ansagen
- keine andere als die angespielte Objektkugel mit der Spielkugel berühren
- keine Kombinationen
- keine Banker
- keine Fouls

WERTUNG - AUFGABE

- jeweils ein Punkt, wenn die Aufgabenstellung und Bedingungen mit dem jeweiligen Stoß erfüllt wurden
- der Versuch endet, wenn
 - die angespielte Objektkugel nicht versenkt wurde
 - mit einem Stoß eine der Bedingungen nicht erfüllt wurde
- alle bis zum Ende des Durchgangs erzielten Punkte werden gewertet
- max. 9 Punkte je Durchgang möglich

WERTUNG - DIAGNOSTIK

- 3 Durchgänge (max. 27 Punkte möglich)

NOTIZEN:
