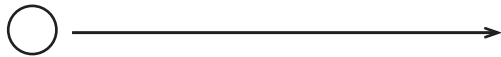


Test der Spielstärke



Pointer 1 (Donnee-Übung)
je 3 Kugeln: im Zielbereich
auftkommen

	6m	8m	10m

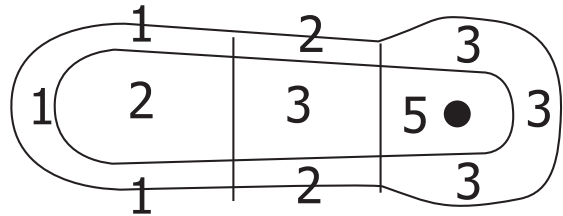
Pointer 2 (Legen mit Hindernis)
je 3 Kugeln **über das Hindernis**
(4m, nach 6m, vor 8m)
in den Zielbereich legen

	6m	8m	10m

Pointer 3 (einfaches Legen)
je 3 Kugeln in den Zielbereich
legen:

	6m	8m	10m

Pointer 4 (gezieltes Legen einer
wichtigen Kugel) Je 3 Kugeln in den
unterteilten Zielbereich legen
Entfernung 7m, 8m, 9m
Lage mit **7, 8 oder 9** kennzeichnen)



Tirer 1 (Kugel aus dem Kreis schießen)
je 3 Kugeln, Carreau +2p
nur berührt 1p
Kennzeichnen der Auftreffstelle
mit 7, 8, 9

	7m	8m	9m

Tirer 2 (rechte Kugel aus dem Kreis
schießen,) je 3 Kugeln,
Carreau +2p, nur berührt 1p
Kennzeichnen mit 7, 8, 9

	7m	8m	9m

Tirer 3 (hintere Kugel aus dem
Kreis schießen)
je 3 Kugeln, Carreau +2p
nur berührt 1p
Kennzeichnen mit 7, 8, 9

	7m	8m	9m

Auswertung

P 1	P 2	P 3	P 4	T 1	T 2	T 3

Gesamt

Pointer	Tirer