

## **Training KfK: „Gerade bleiben!!!!!! - beim Legen und Schiessen“**

Anspielen, Draufspielen, Rausdrücken, Reindrücken, Sau ziehen....alles der identische Wurf!

Taktische Überlegungen:

**Draufspielen:** Die Gegnerkugel liegt auf Höhe der Sau oder dahinter. Ich spiele in Richtung der Gegnerkugel und nutze diese als „Bremse“. So habe ich den Punkt und meine Kugel liegt idealerweise direkt an der Gegnerkugel, so dass bei einem Schuss auf meine Kugel die Gegnerkugel „herausgekontert“ wird. Ist meine Kugel zu kurz gespielt, liegt sie immer noch im Konter und verbessert so das „Bild“ zu meinen Gunsten.

**Rausdrücken:** Ähnlich wie das „Draufspielen“, aber mit etwas mehr Kraft, dass die Gegnerkugel zwischen 10cm und 50cm aus dem Bild rollt und meine Kugel im Bild bleibt. Kann anstelle eines Schusses gespielt werden.

**Reindrücken:** Meine Kugel liegt „devant“. Ich versuche meine eigene Kugel möglichst zentral anzuspielen, so dass diese auf „Punkt“ läuft. Idealerweise markiert meine gespielte Kugel einen zweiten Punkt, oder bleibt zumindest für den Gegner störend im Weg liegen. ACHTUNG: immer so dosiert spielen, dass die gespielte Kugel auch noch auf „Punkt“ liegen bleibt, wenn sie die anzuspielende Kugel knapp verfehlt.

**Anspielen:** Taktische Variante bei Kugelnachteil und in einer Spielsituation, in der verteidigt werden muss. Der Gegner liegt mit einer zwingenden Kugel auf Punkt vor der Sau. Ich müsste schießen, habe aber nicht mehr ausreichend Kugeln auf der Hand, so dass es bei einem Fehlschuss ein Fiasko geben könnte. Ich spiele sehr dosiert die „devant Punktkugel“ an. Wenn ich sie knapp verfehle, bleibt meine Kugel auf Punkt, oder auf jeden Fall gut im Bild liegen. Wenn ich mich vor die Punktkugel „anklebe“, würde die Punktkugel bei einem Schuss herauskontern. Wenn meine Kugel eher seitlich auf die Punktkugel trifft, habe ich eine 50% Chance, dass meine Kugel sehr nahe an der Gegnerkugel auf Punkt liegt. In jedem Fall liegt meine Kugel gut „devant“ im Bild und erschwert dem Gegner sowohl das Schiessen, als auch das Legen für mehrere Punkte.

**Technisches Augenmerk und Demonstration: gerader Armschwung, gerade Handöffnung, Kugel verläßt die Hand über den Mittelfinger, Ring- und Zeigefinger stützen seitlich, kleiner Finger und Daumen sind nicht an der Kugel.**

**Taktile Hilfe:** Kugel wird mit einem „Ring“ aus Krepp-Klebeband von 1-2cm Breite versehen. Dieser „Ring“ liegt unter dem Mittelfinger. Nun muss die Kugel so gespielt werden, dass der „Ring“ immer in der senkrechten Ausrichtung bleibt. Das kann mit mehr- oder weniger „Rückdrall“ geschehen. Rotiert die Kugel seitlich/schräg/diagonal, sieht man es deutlich an dem Ring.

### **Übungen zum „Gerade bleiben – Anspielen und Schiessen“**

Ein gefühlsvolles „Portee“, das – je nach Boden - noch 1-3m rollt, bietet sich hier an.

1. Durch einen „Zirkus-Ring“ in einen Donnee Ring spielen. Mit einem Zollstock baue ich ein 80-40-80 „U“, welches den zu erreichenden „Korridor“ bildet. Eine Sau kann als Ziel 20cm vor der 40cm Linie platziert werden. (Nebeneffekt: Devant legen wird geübt).
2. Durch einen Ring in eine Donnee-Zone (zwei 1m Bandmarkierungen links und rechts) spielen. Ziel ist wieder das „Korridor“ - U.
3. Die OBUT Legeübung mit zwei Donnee-Ringen und einem 60 und 100 cm Durchmesser Zielkreis. Innerer Kreis: 2 Pkt, äußerer Kreis: 1 Pkt. Leichtes Donnee: 1 Pkt, schweres Donnee: 2 Pkt. Wird Donnee oder Kreis verfehlt, gibt es 0 Pkt.
4. Kugel, die mittig 5cm vor dem Korridor liegt, in den Korridor drücken. Kugel getroffen: 1 Pkt, Je Kugel, die im Korridor liegenbleibt zusätzlich 1 Pkt. Maximal 3 Pkt je Wurf.
5. Sau in den Korridor ziehen. Punkte siehe oben.

### **Spielform: Schiessen verboten!**

Schiessen verboten (Kugeln dürfen maximal 1,5 m durchrollen, wenn sie das Ziel verfehlen), Donnee-Linie, die auf jeden Fall überworfen werden muss (sonst zählt die Kugel nicht), wird auf 2/3 der Distanz ausgelegt. Jede Kugel, die mit Ansage angespielt wird (nur erlaubt, wenn es taktisch sinnvoll ist), erhält einen Extrapunkt. Sonst „normales“ Spiel.