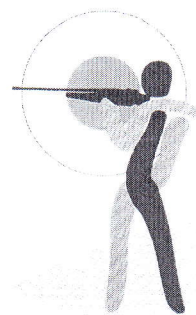


Siebzehn & Vier



Vor Spielbeginn wird festgelegt, wie viele Runden geschossen werden.

Jeder Schütze zieht aus einem Kartenspiel eine Karte.

Der gezogene Kartenwert wird für die anderen Mitspieler geheim gehalten.

Dann muss jeder Schütze versuchen, ausgehend von seinem Kartenwert und den erzielten Ringen, zusammen 21 Punkte zu erreichen.

Wenn die Gefahr besteht mit dem nächsten Schuss über 21 Punkte zu kommen, kann er nach jedem Schuss passen und somit darunter bleiben.

Schützen die über 21 Punkte erzielt haben, haben sich verspekuliert und scheiden für diese Runde aus.

Sieger der Runde wird der Schütze, der entweder genau 21 Punkte erreicht hat, oder der den 21 Punkten am nächsten kommt.

Trainingsziel:

Das Abkommen und den dadurch erzielten Schusswert richtig einschätzen lernen.

Zu lernen die Trefferlage so zu wählen, dass der benötigte Schusswert auch erzielt wird.

Technik/Taktik:

Einen stabilen und spannungsfreien Anschlag aufbauen lernen.

Sich auf die Abgabe jedes einzelnen Schusses optimal vorzubereiten und diesen dann auch konsequent und sauber abgeben.

Sofortiges Auflösen des Anschlags bei nicht eintretender Waffenruhe bzw. bei Abweichungen bei der ersten Zielbildaufnahme.

Trainingsmethode:

Leistungstraining / wettkampfnahes Training / Drucksituation