

# Stockschießen - Training

Hier sind 8 Übungen zum Stockschießen.

Jede Übung umfasst 6 Kehren mit je 3 Versuchen

(Übung 8: 6 Kehren mit je 2 Versuchen)

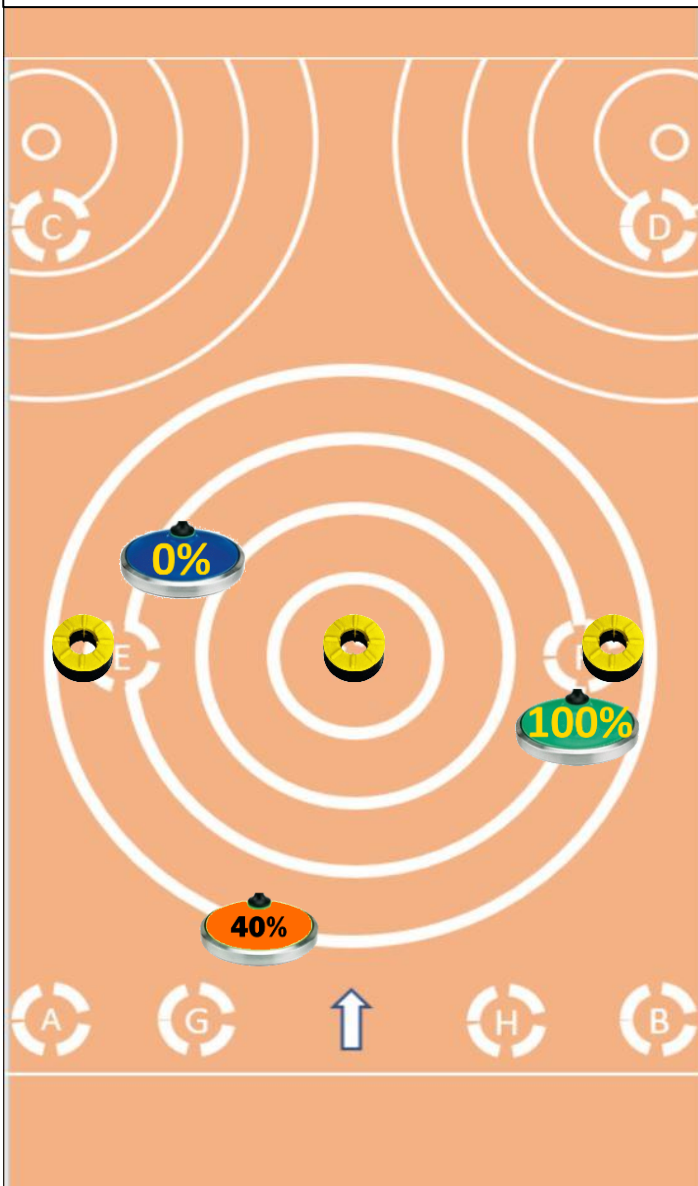
Mind. 1 Trainingspartner wäre von Vorteil !

- Jede Übung hat ein bestimmtes Thema und dauert etwa 20 – 30 min.
- Aufbau, AUFGABEN(!) und Ziele der Übungen beachten.
- Die Zielstöcke/Dauben können direkt gleich alle oder nacheinander aufgestellt werden.
- **Die Stöcke mit den Prozentzahlen** gehören **NICHT** zum Aufbau, sondern zeigen nur evtl. die Endstellungen nach dem Versuch an.
- Hilfe zur Wertung der Versuche siehe rechts. Abzüge beachten. Ist die **AUFGABE an sich nicht erfüllt** gibt es immer 0 Pkt.
- Die Wertung dann unten direkt eintragen.
- Am Ende der Übung die Summen berechnen und ggf. in die Gesamtwertung (unten) eintragen, um Fortschritte oder Schwächen zu erkennen.
- Die Platten der Ziel- + Spielstöcke sollten der Spielstärke des Schützen angepasst werden.
- Zwischen jedem Versuch genug Zeit lassen.

# 01. Massen - Kurz

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** 3 Dauben im Zielfeld platzieren (wie im Bild).  
**KEINE Stöcke !**



## Aufgabe (6 Kehren):

Jeweils **VOR** die 3 Dauben maßen und etwas verdecken (siehe Aufbau). Daube Ziehen erlaubt.

### Ziele:

Daube teils/ganz verdeckt  
Wenig Abstand zur Daube

### Wertung (ideal):

Abstand Stock <-> Daube max. 60cm (<= 2 Fuß) **UND** Daube verdeckt = 10 Punkte (100%).

### Abzüge:

Daube offen/spielbar = **-2 Pkt.**

Abstand Stock <-> Daube > 60cm = **- 2 Pkt.**

je weitere 30cm (1Fuß) = **weitere - 2 Pkt.**

Stock **HINTER** der Daube =

**0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

### Beispiel (oranger Stock):

Daube offen (-2 P), Stock zu Daube 90-120cm [3-4 Fuß] (-4 P):

Wertung= **10 - 2 - 4 = 4 Punkte**

## Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

Kehre	Daube links	Daube mitte	Daube rechts	Gesamt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
<b>Gesamt =</b>				

# 02. Massen - Lang

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** 3 Dauben im Zielfeld platzieren (wie im Bild).  
**KEINE Stöcke !**



**Aufgabe (6 Kehren):**  
Jeweils **VOR** die 3 Dauben maßen und etwas verdecken (siehe Aufbau). Daube Ziehen erlaubt.  
**Ziele:**  
Daube teils/ganz verdeckt  
Wenig Abstand zur Daube  
**Wertung (ideal):**  
Abstand Stock<->Daube max. 60cm (<= 2 Fuß) **UND** Daube verdeckt = 10 Punkte (100%).  
**Abzüge:**  
Daube offen/spielbar = **-2 Pkt.**  
Abstand Stock <-> Daube > 60cm = **- 2 Pkt.**  
je weitere 30cm (1Fuß) = **weitere - 2 Pkt.**  
  
Stock **HINTER** der Daube = **0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

**Beispiel (oranger Stock):**  
Daube offen (-2 P), Stock zu Daube 90-120cm [3-4 Fuß] (-4 P):  
Wertung= **10 - 2 - 4 = 4 Punkte**

## Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

Kehre	Daube links	Daube mitte	Daube rechts	Gesamt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
<b>Gesamt =</b>				

# 03. Anstellen

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** NUR die 3 Zielstöcke (ggf. nacheinander) im Zielfeld platzieren (wie im Bild).  
**1x Daube nahe Zentrum !**



**Tipp:** Platten nicht zu streng wählen.  
Auf Richtung achten

## Aufgabe (6 Kehren):

Jeweils **VOR** den 3 Zielstöcken anstellen und haben (siehe Aufbau).

### Ziele:

Zielstock teils/ganz verdeckt  
 Wenig Abstand zum Zielstock

### Wertung (ideal):

Abstand Stock <-> Zielstock max. 30cm (<= 1 Fuß) **UND** Zielstock teils verdeckt = 10 Punkte (100%).

### Abzüge (wenn Spielstock HAT !):

- Sp-Stock <-> Zielst. > 30cm = -2 Pkt.
- Sp-Stock <-> Zielst. > 60cm = -4 Pkt.
- Sp-Stock <-> Zielst. > 90cm = -6 Pkt.
- Sp-Stock <-> Zielst. > 120cm = -8 Pkt.
- Zielstock offen = -2 Pkt.

Spielstock **HINTER** Zielst. oder  
 Spielstock **hat NICHT** =

**0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

### Beispiel (oranger Stock / rechts):

Spielstock hat, Zielst. offen (-2 P),  
 Spielstock zu Zielstock

60-90 [2-3 Fuß] (-4 P):

Wertung= 10 - 2 - 4 = 4 Punkte

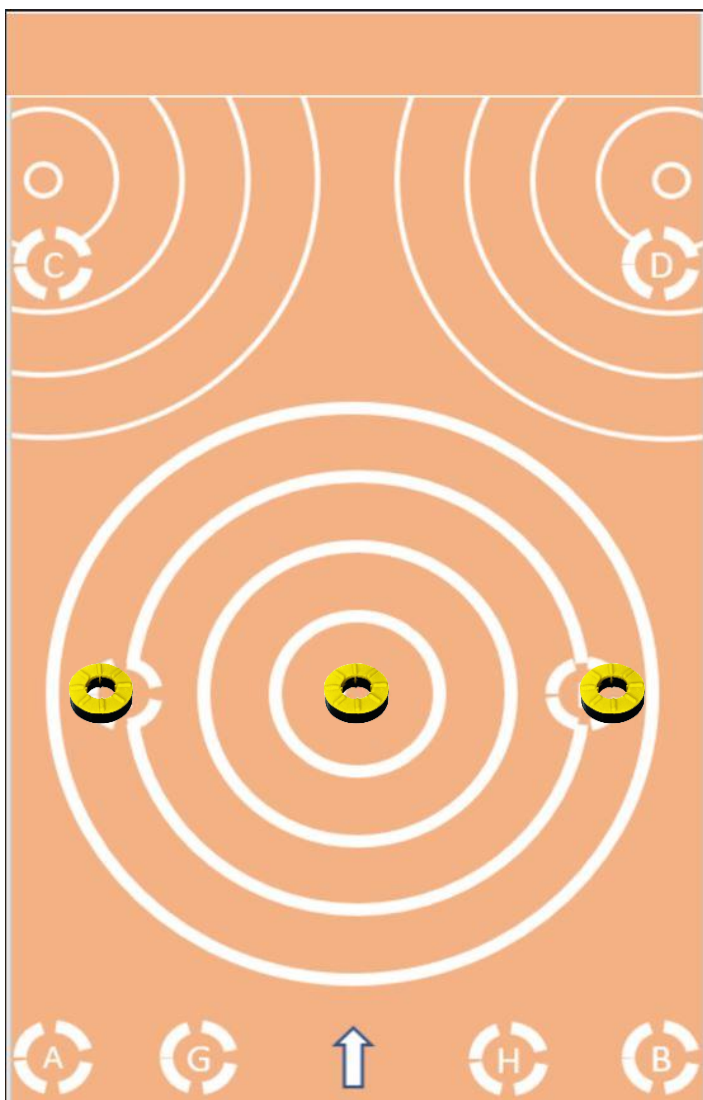
## Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

Kehre	Stock links	Stock mitte	Stock rechts	Gesamt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
<b>Gesamt =</b>				

# 04. Dauben treffen

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** NUR 3 Dauben im Zielfeld platzieren (wie im Bild).



**Tipp:** Mit schnellen Platten schießen.  
Siehe ZIELE !

## Aufgabe (6 Kehren):

Jeweils eine der 3 Dauben aus dem Haus schießen oder berühren (siehe Aufbau). Spielstock **muss das Haus verlassen**. **NICHT Massen !!** (Schuss/Richtungsübung !)

## Ziele:

Daube und Spielstock **verlassen** das Haus oder Daube wird wenigstens berührt.

## Wertung (ideal):

Spielstock und Daube aus dem Haus = **100% (10 Pkt.)**

## Abzüge (wenn Daube berührt):

- Daube noch im Haus = **-4 Pkt.**

Daube verfehlt oder Spielstock noch im Haus:

**0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

## Mögliche Wertungen:

**10 Punkte, 6 Punkte, 0 Punkte**

## Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

Kehre	Daube links	Daube mitte	Daube rechts	Gesamt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
<b>Gesamt =</b>				

# 05. Schießen vorne

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** NUR die 3 Zielstöcke (ggf. nacheinander) im Zielfeld platzieren (wie im Bild).  
**1x Daube nahe Zentrum !**



**Tipp:**  
Schnellere Platten verwenden

## Aufgabe (6 Kehren):

Jeweils einen der 3 Zielstöcke aus dem Haus schießen und bleiben (siehe Aufbau).

## Ziele:

Spielstock bleibt und hat.  
 Zielst. aus dem Haus **oder** hat nicht.

## Wertung (ideal):

Zielstock aus dem Haus.  
 Spielstock im Haus = **100% (10 Pkt.)**

## Abzüge:

- Zielstock noch im Haus, aber Spielstock hat = **-4 Pkt.**
- Zielstock und Spielstock aus dem Haus = **- 8 Pkt.**

Wenn Zielstock hat:

**0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

## Mögliche Wertungen:

**10 Punkte, 6 Punkte,  
 2 Punkte, 0 Punkte**

### Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

Kehre	Stock links	Stock mitte	Stock rechts	Gesamt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
<b>Gesamt =</b>				

# 06. Schießen hinten

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** NUR die 3 Zielstöcke (ggf. nacheinander) im Zielfeld platzieren (wie im Bild).  
**1x Daube hinten mittig !**



**Tipp:**

**Strengere Schussplatten verwenden**

## Aufgabe (6 Kehren):

Jeweils einen der 3 Zielstöcke aus dem Haus schießen und bleiben (siehe Aufbau).

## Ziele:

Spielstock bleibt und hat.  
 Zielst. aus dem Haus **oder** hat nicht.

## Wertung (ideal):

Zielstock aus dem Haus.  
 Spielstock im Haus = **100% (10 Pkt.)**

## Abzüge:

- Zielstock noch im Haus, aber Spielstock hat = - 4 Pkt.
- Zielstock und Spielstock aus dem Haus = -8 Pkt.

**Wenn Zielstock hat:**

**0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

## Mögliche Wertungen:

**10 Punkte, 6 Punkte,  
 2 Punkte, 0 Punkte**

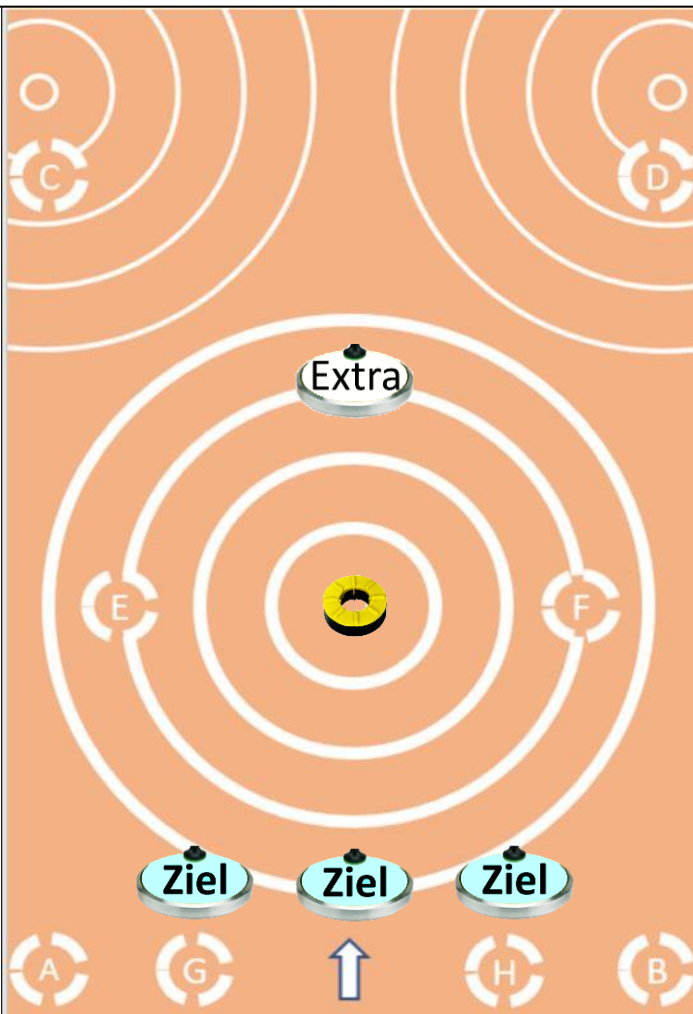
### Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

Kehre	Stock links	Stock mitte	Stock rechts	Gesamt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
<b>Gesamt =</b>				

# 07. Aufgaben

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** NUR die 3 Zielstöcke (ggf. nacheinander) im Zielfeld platzieren (wie im Bild).  
**Daube** zentral, **Gegner** hinter Daube



**Tipp:**  
Schnellere Platten verwenden

## Aufgabe (6 Kehren):

Jeweils einen der 3 Zielstöcke so aufgeben, daß dieser (verdeckt) vor Gegner=Extra hat (siehe Aufbau).

## Ziele:

Zielstock hat vor Gegner.  
 Spielstock verdeckt teils Zielstock.

## Wertung (ideal):

Zielstock hat und ist teils verdeckt von Spielstock = **100% (10 Pkt.)**

## Punkte / Abzüge:

- Zielstock und Spielstock haben beide und sind frei = - 2 Pkt.
- Zielstock hat, ist frei = - 4 Pkt.
- Spielstock hat, ist frei = - 6 Pkt.

**Wenn Gegner hat:**

**0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

## Mögliche Wertungen:

**10 Punkte, 8 Punkte, 6 Punkte, 4 Punkte, 0 Punkte**

## Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

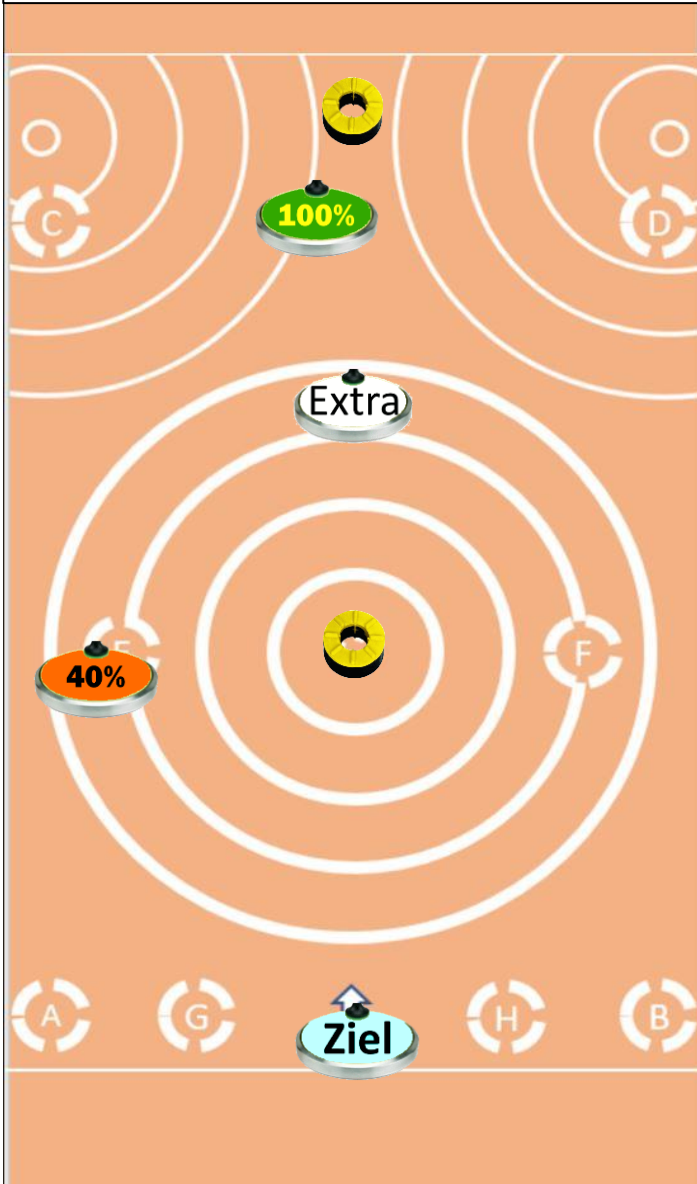
Kehre	Stock links	Stock mitte	Stock rechts	Gesamt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
<b>Gesamt =</b>				



# 08. Wappeln

Datum: \_\_\_\_\_

**Aufbau:** 2 Zielstöcke (vorne und hinten mittig) und 2 Dauben im Zielfeld platzieren (wie im Bild).



## Aufgabe (6 Kehren):

- 1.) **HINTER** den Zielstock(vorne) wappeln, daß dieser vor EXTRA hat.
- 2.) **HINTER** den Extra-Stock(hinten) wappeln, daß dieser vor EXTRA hat.

## Ziele:

Spielstock teils verdeckt und hat Zunächst hinter **ZIEL**, dann hinter **EXTRA**

## Wertung (ideal):

Spielstock teils verdeckt und hat  $\leq 60$  cm von der Daube entfernt

## Abzüge (wenn Spielstock hat !):

Spielstock nicht verdeckt = **-2 Pkt.**

Spielstock  $> 60$ cm von Daube =

**- 2 Pkt.**

je weitere 30cm (1Fuß) =

**weitere - 2 Pkt.**

Spielstock hat nicht=

**0 Pkt. (Aufgabe nicht erfüllt !)**

## Beispiel (oranger Stock):

Spielstock offen (-2 P), Stock zu

Daube  $> 90$ cm [3-4 Fuß] (-4 P):

Wertung= **10 - 2 - 4 = 4 Punkte**

## Auswertung (0 - 10 Punkte pro Versuch)

Kehre	Stock vorne	Stock hinten	XXXXXXXX	Gesamt
1			XXXXXXXX	
2			XXXXXXXX	
3			XXXXXXXX	
4			XXXXXXXX	
5			XXXXXXXX	
6			XXXXXXXX	
<b>Gesamt =</b>			XXXXXXXX	

**Gesamt-Auswertung Übungen 1-8**

Übung	Thema	St./Db li.	St./Db mi.	St./Db re.	Gesamt
1	Mass-Kurz				
2	Mass-Lang				
3	Anstellen				
4	Schuß-Daube				
5	Schuß-Kurz				
6	Schuss-Lang				
7	Aufgeben				
8	Wappeln	vo.	hi.	XXXXXXXX	
	<b>Gesamt 1-8</b>				

**Gesamt-Auswertung Übungen 1-8**

Übung	Übung	St./Db li.	St./Db mi.	St./Db re.	Gesamt
1	Mass-Kurz				
2	Mass-Lang				
3	Anstellen				
4	Schuß-Daube				
5	Schuß-Kurz				
6	Schuss-Lang				
7	Aufgeben				
8	Wappeln	vo.	hi.	XXXXXXXX	
	<b>Gesamt 1-8</b>				

**Gesamt-Auswertung Übungen 1-8**

Übung	Übung	St./Db li.	St./Db mi.	St./Db re.	Gesamt
1	Mass-Kurz				
2	Mass-Lang				
3	Anstellen				
4	Schuß-Daube				
5	Schuß-Kurz				
6	Schuss-Lang				
7	Aufgeben				
8	Wappeln	vo.	hi.	XXXXXXXX	
	<b>Gesamt 1-8</b>				