



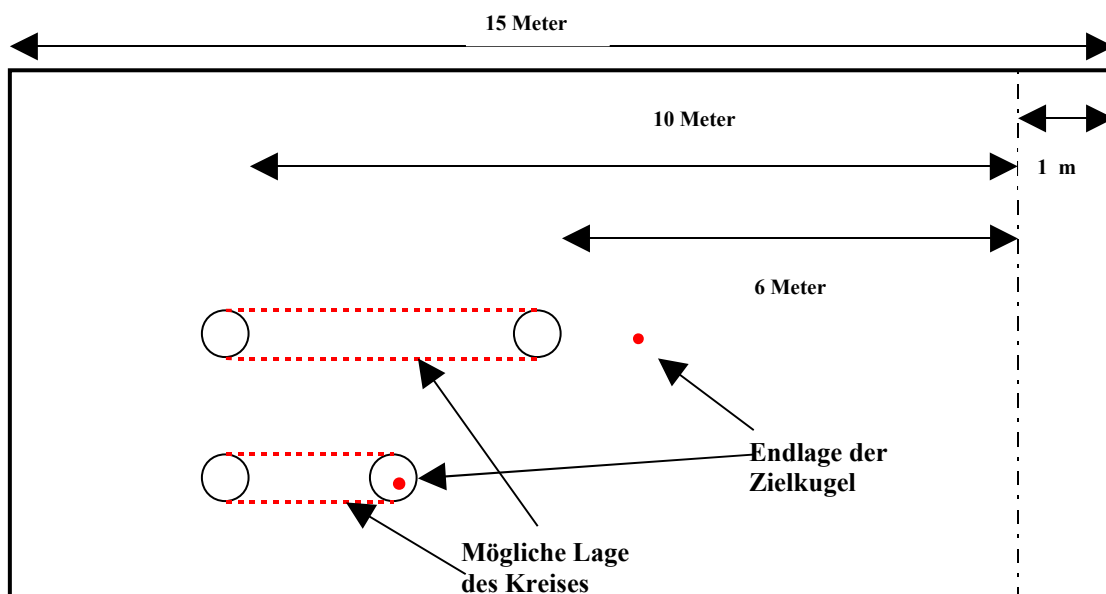
## Zurücksetzen des Wurfkreises

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem die Zielkugel am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen :

- Der Wurfkreis wäre weniger als 1 Meter von einem Hindernis.

- Es wäre nicht möglich, die Zielkugel auf alle regelgerechten Entfernungen zu werfen.

Im zweiten Fall **kann** der Spieler auf einer geraden Linie in entgegengesetzter Richtung der vorhergehenden Aufnahme zurückgehen, bis er die Zielkugel auf die größtmögliche Entfernung werfen kann; aber nicht weiter.



Diese Möglichkeit ist jedoch nur zulässig, wenn die Zielkugel in keiner Richtung auf die größtmögliche Entfernung geworfen werden kann.

*Anmerkung: Auch beim ersten Zeichnen des Wurfkreises im Spiel ist nur der regelgerechte Abstand zu einem Hindernis einzuhalten.*