

PRÜFUNGEN ZUM BOULE SPORTABZEICHEN

Allgemeines zu den Legeprüfungen

Spielkugel ist die Kugel, die geworfen wird.

Die Spielkugel wird nach Wertung des jeweiligen Wurfs aus dem Spiel genommen.

Eine Kugel ist auf der Seite der Linie gültig, auf der sie den Boden berührt, d.h. mehr als die Hälfte der Kugel muss die Linie überschritten haben.

Die Farbfelder in den jeweiligen Skizzen gelten nur zur besseren Darstellung der Wertungsbereiche.

Allgemeines zu den Schießprüfungen

Treffkugel ist die Kugel, die zu treffen ist.

Spielkugel ist die Kugel, die geworfen wird.

Die Spielkugel wird nach jedem Wurf aus dem Spiel genommen.

Eine Kugel ist auf der Seite der Linie gültig, auf der sie den Boden berührt, d.h. mehr als die Hälfte der Kugel muss über der Linie sein.

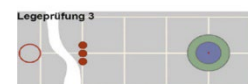
Die drei unterschiedlichen Legeprüfungen des BSA



Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit unterschiedlichen Wertungsbereichen gelegt. Bleibt die Spielkugel im gelben Wertungsbereich, gibt es 1 Punkt, im grünen 2 Punkte und im blauen 3 Punkte.



Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt. Bleibt die Kugel im grünen Wertungsbereich gibt es 2, im blauen 3 Punkte.

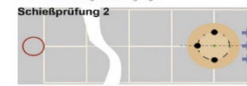


Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt, jedoch darf die Spielkugel erst hinter den Hinderrückkugeln aufliegen. Die Hinderrückkugeln liegen auf der Hälfte der Entfernung zwischen Abwurfmittelpunkt und Mitte des Zielkreises. Beim Aufsetzen vor den Hinderrückkugeln oder bei Berührung derselben gibt es 0 Punkte. Bleibt die Kugel im grünen Wertungsbereich, gibt es 2, im blauen 3 Punkte.

Die drei unterschiedlichen Schießprüfungen des BSA



Die Treffkugeln sind mit 6 Kugeln aus dem Kreis zu schießen. Jede Treffkugel, die den Kreis verlässt: 2 Punkte. Verlassen alle 6 den Kreis: 6 Bonuspunkte. Bleibt die Spielkugel im Kreis liegen: 1 Bonuspunkt. Jede nicht benötigte Spielkugel: 1 Bonuspunkt. Es werden keine Kugeln zurückgelegt.



Die Treffkugeln sind mit 6 Kugeln aus dem Zielkreis zu schießen. Verlässt die Treffkugel den Zielkreis: 3 Punkte. Verlässt mehr als eine Treffkugel den Zielkreis: je 3 Punkte. Wird eine Treffkugel nur berührt: 1 Punkt. Nach Treffern werden die Treffkugeln zurückgelegt. Bleibt die Spielkugel im Zielkreis liegen: 1 Bonuspunkt. Ist die maximale Punktzahl von 24 erreicht, ist die Prüfung erfüllt.



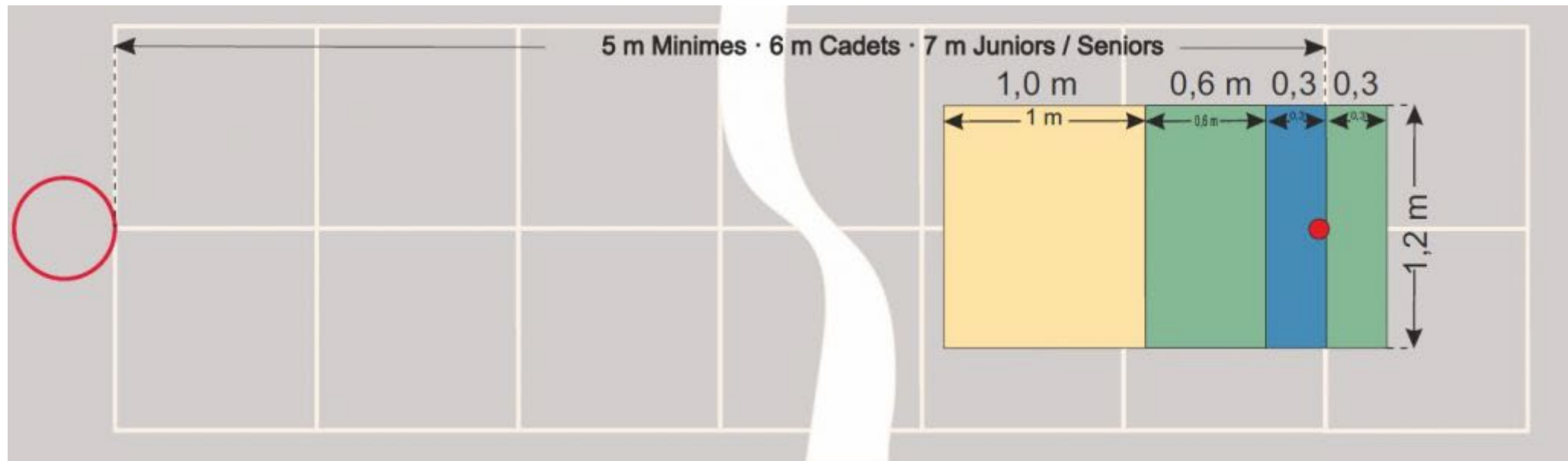
Die Treffkugel ist mit 6 Kugeln aus den Zielkreisen mit zwei Wertungsbereichen zu schießen. Verlässt die Treffkugel beide Wertungsbereiche: 3 Punkte. Bleibt sie im grünen liegen: 2 Punkte. Bleibt sie trotz Treffern im gelben Wertungsbereich liegen: 1 Punkt. Nach jedem Treffer wird die Treffkugel auf ihre Ausgangsposition zurückgelegt. Bleibt die Spielkugel in den Wertungsbereichen liegen: 1 Bonuspunkt.



PRÜFUNGEN IM EINZELNEN

LEGEPRÜFUNG 1

(max 18 Punkte)



Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielsektor mit unterschiedlichen Wertungsbereichen gelegt.

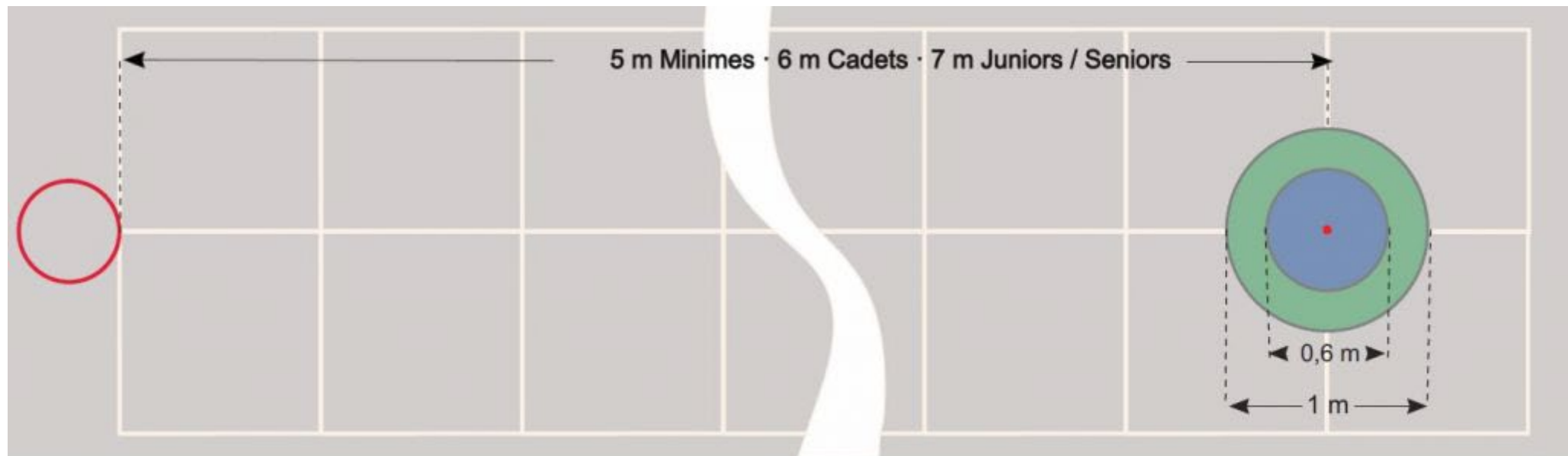
Bleibt die Spielkugel im gelben Wertungsbereich, gibt es 1 Punkt, im blauen 3 und in einem der grünen 2 Punkte.

Im blauen Wertungsbereich ist eine Zielkugel zentral unmittelbar vor dem hinteren grünen Wertungsbereich zu platzieren. Bei Berührung oder Bewegung der Zielkugel wird diese zurückgelegt.



LEGEPRÜFUNG 2

(max 18 Punkte)

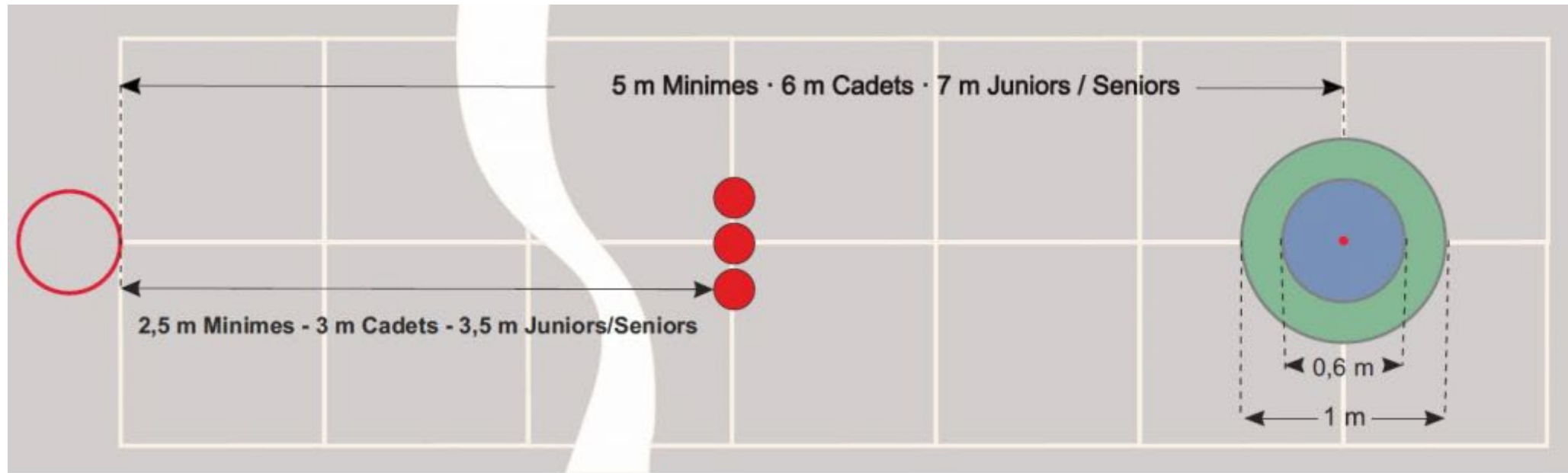


Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt.
Bleibt die Kugel im grünen Wertungsbereich gibt es 2, im blauen 3 Punkte.
Im blauen Wertungsbereich ist eine Zielkugel zentral zu platzieren, ggf. zurückzulegen.



LEGEPRÜFUNG 3

(max 18 Punkte)



Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit 2 Wertungsbereichen gelegt, jedoch darf die Spielkugel erst hinter den Hinderniskugeln aufsetzen.

Die Hinderniskugeln liegen auf der Hälfte der Entfernung zwischen Abwurfkreis und Mitte des Zielkreises.

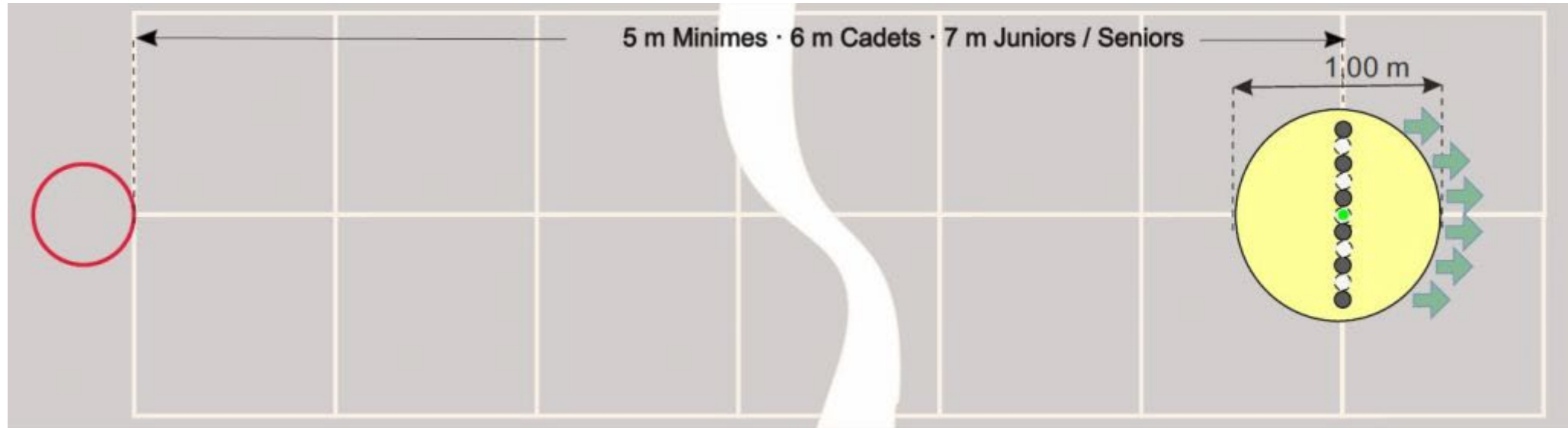
Bei Aufsetzen vor den Hinderniskugeln oder bei Berührung derselben gibt es 0 Punkte. Bleibt die Kugel im grünen Wertungsbereich, gibt es 2, im blauen 3 Punkte.

Im blauen Bereich ist eine Zielkugel zentral zu platzieren, die nach jedem Wurf ggf. zurückzulegen ist.



SCHIESSPRÜFUNG 1

(max 24 Punkte)



Die Treffkugeln sind mit 6 Versuchen aus dem Zielkreis zu schießen. Für jede geschossene Treffkugel, die sich außerhalb des Zielkreises befindet, erhält man 2 Punkte.

Gelingt es alle 6 Treffkugeln aus dem Zielkreis zu spielen, erhält man 6 Bonuspunkte.

Treffkugeln werden nicht zurückgelegt.

Bleibt die Spielkugel im Zielkreis liegen, gibt es 1 Bonuspunkt.


Für jede nicht benötigte Spielkugel gibt es einen weiteren Bonuspunkt.


DETAIL-ANSICHT SCHIESSPRÜFUNG 1

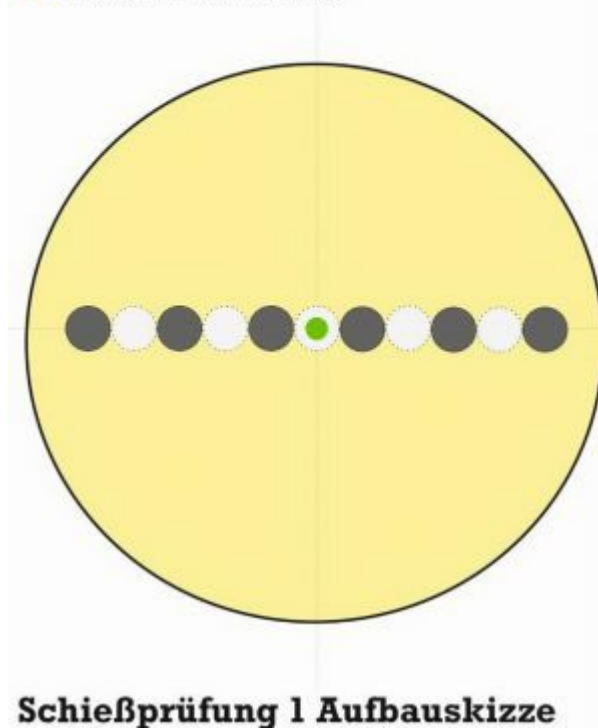
(max 24 Punkte)

Zielkreis \varnothing 1,00 m

 Boulekugel

 Abstand im Umfang einer Boulekugel

 Mittelpunkt des Zielkreises

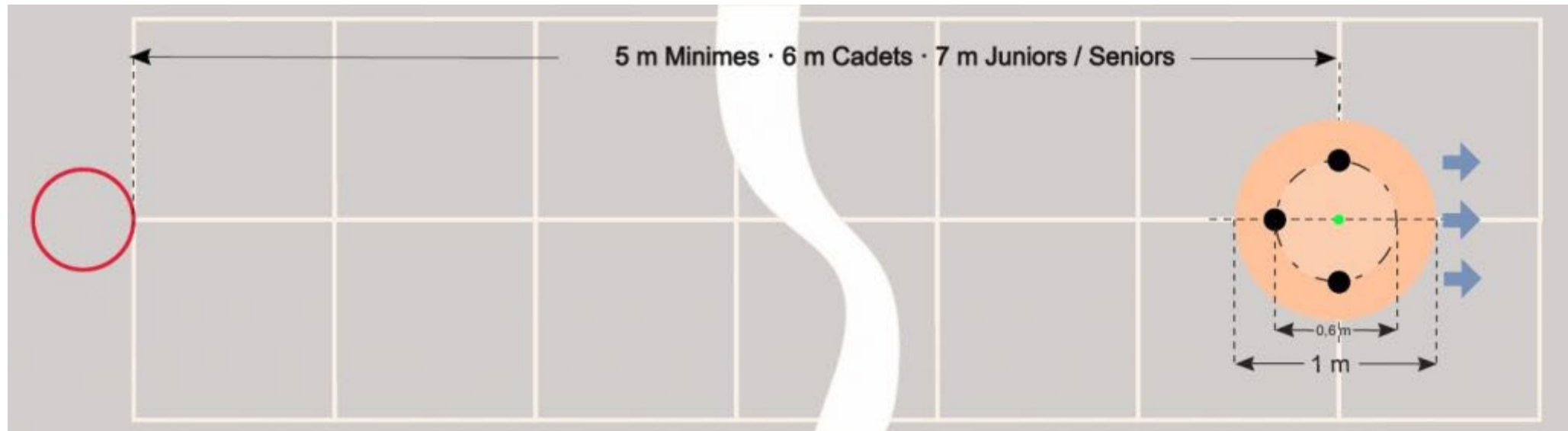


Schießprüfung 1 Aufbauskitze



SCHIESSPRÜFUNG 2

(max 24 Punkte)



Die Treffkugeln sind mit 6 Versuchen aus dem Zielkreis zu schießen.

Verlässt die Treffkugel den Zielkreis, gibt es 3 Punkte. Verlässt mehr als eine Treffkugel den Zielkreis, gibt es **je** 3 Punkte. Wird eine Treffkugel berührt, ohne dass sie den Zielkreis verlässt, gibt es 1 Punkt.

Nach jedem Schuss werden die Treffkugeln ggf. auf ihre Ausgangsposition zurückgelegt.

Bleibt die Spielkugel im Zielkreis liegen, gibt es 1 Bonuspunkt.

Sobald man die maximale Punktzahl von 24 erreicht hat, ist die Prüfung erfüllt, auch wenn noch Spielkugeln vorhanden sind.

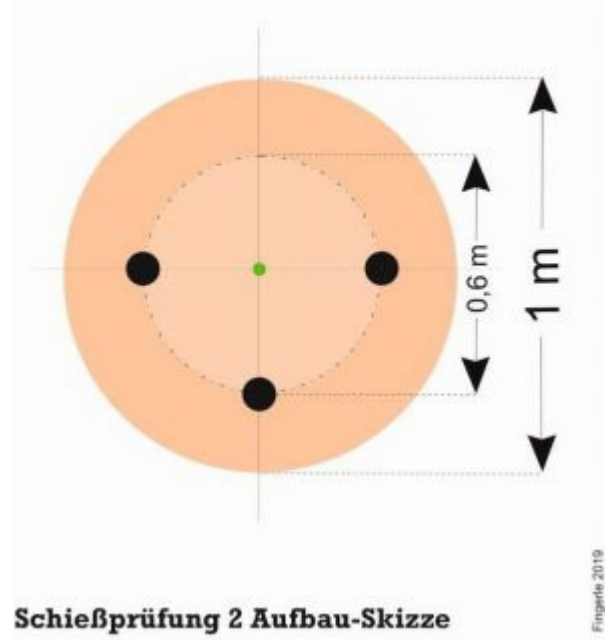
DETAIL-ANSICHT SCHIESSPRÜFUNG 2

(max 24 Punkte)

Zielkreis \varnothing 1,00 m

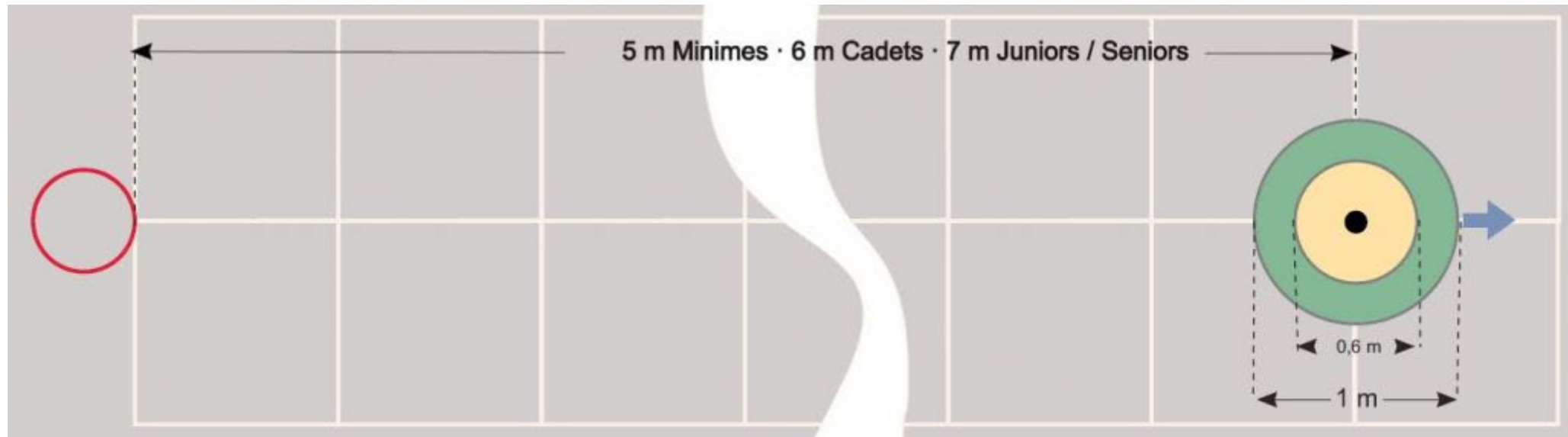
● Boulekegel

● Mittelpunkt des Zielkreises



SCHIESSPRÜFUNG 3

(max 24 Punkte)

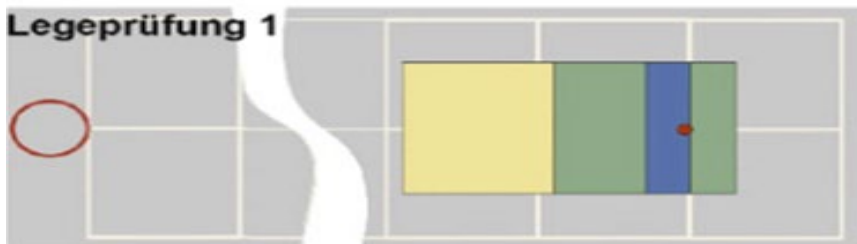


Die Treffkugel ist mit 6 Versuchen aus dem Zielkreisen mit zwei Wertungsbereichen zu schießen.
Verlässt die Treffkugel beide Wertungsbereiche, gibt es 3 Punkte. Bleibt sie im grünen liegen, gibt es 2 Punkte.
Wird sie nur berührt oder bleibt im gelben Wertungsbereich liegen, gibt es 1 Punkt.
Nach jedem Schuss wird die Treffkugel ggf. auf ihre Ausgangsposition zurückgelegt.
Bleibt die Spielkugel in einem der Wertungsbereiche liegen, gibt es 1 Bonuspunkt.



Die drei unterschiedlichen Legeprüfungen des BSA

Legeprüfung 1



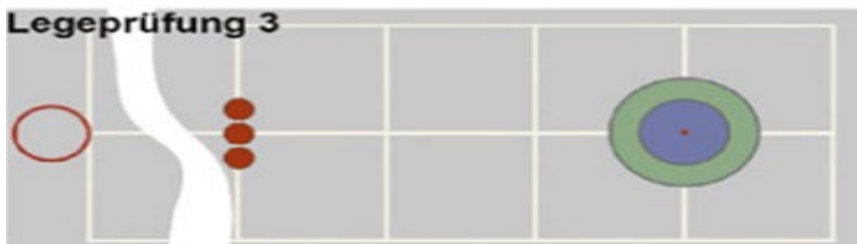
Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielsektor mit unterschiedlichen Wertungsbereichen gelegt. Bleibt die Spielkugel im gelben Wertungsbereich, gibt es 1 Punkt, im grünen 2 Punkte und im blauen 3 Punkte.

Legeprüfung 2



Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt. Bleibt die Kugel im grünen Wertungsbereich gibt es 2, im blauen 3 Punkte.

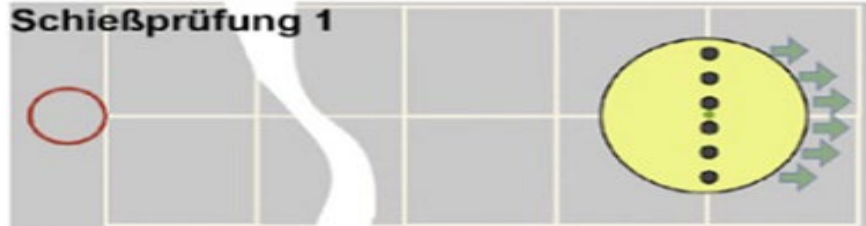
Legeprüfung 3



Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt, jedoch darf die Spielkugel erst hinter den Hinderniskugeln aufsetzen. Die Hinderniskugeln liegen auf der Hälfte der Entfernung zwischen Abwurfkreis und Mitte des Zielkreises. Beim Aufsetzen vor den Hinderniskugeln oder bei Berührung derselben gibt es 0 Punkte. Bleibt die Kugel im grünen Wertungsbereich, gibt es 2, im blauen 3 Punkte.

Die drei unterschiedlichen Schießprüfungen des BSA

Schießprüfung 1



Die Treffkugeln sind mit 6 Kugeln aus dem Kreis zu schießen. Jede Treffkugel, die den Kreis verlässt: 2 Punkte. Verlassen alle 6 den Kreis: 6 Bonuspunkte. Bleibt die Spielkugel im Kreis liegen: 1 Bonuspunkt. Jede nicht benötigte Spielkugel: 1 Bonuspunkt. Es werden keine Kugeln zurückgelegt.

Schießprüfung 2



Die Treffkugeln sind mit 6 Kugeln aus dem Zielkreis zu schießen. Verlässt die Treffkugel den Zielkreis: 3 Punkte. Verlässt mehr als eine Treffkugel den Zielkreis: je 3 Punkte. Wird eine Treffkugel nur berührt: 1 Punkt. Nach Treffern werden die Treffkugeln zurückgelegt. Bleibt die Spielkugel im Zielkreis liegen: 1 Bonuspunkt. Ist die maximale Punktzahl von 24 erreicht, ist die Prüfung erfüllt.

Schießprüfung 3



Die Treffkugel ist mit 6 Kugeln aus den Zielkreisen mit zwei Wertungsbereichen zu schießen. Verlässt die Treffkugel beide Wertungsbereiche: 3 Punkte. Bleibt sie im grünen liegen: 2 Punkte. Bleibt sie trotz Treffer im gelben Wertungsbereich liegen: 1 Punkt. Nach jedem Treffer wird die Treffkugel auf ihre Ausgangsposition zurückgelegt. Bleibt die Spielkugel in den Wertungsbereichen liegen: 1 Bonuspunkt.