

Kombinierte Lege- und Schießübung (Milieu)

Name

Vorname

Geb. Datum

Landesverband:

Punkte:

Übung 6

Übung 7

Übung 8

Übung 9

Übung 10

Übung 6 - 10

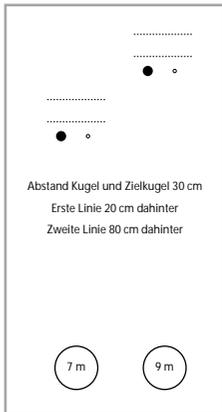
Übertrag Übung 1 - 5

Endsumme

Platz

Unterschrift
Übungsleiter

6 Kugel oder Zielkugel vorspielen Legeübung in freier Technik



Notierung:

gelingen: 1
nicht gelungen: 0
Kugel bleibt ebenfalls: 1+

Als gelungen gilt, wenn Kugel oder Zielkugel zwischen die beiden Linien gespielt werden. Bonuspunkte gibt es, wenn die Legekugel auch zwischen den Linien bleibt.

7 m Kugel:

Ziel:

9 m Kugel:

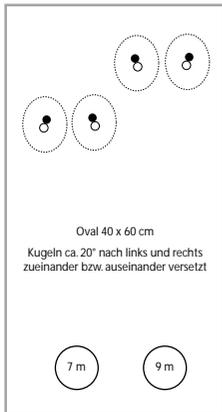
Ziel:

Wertung: Gelungen mit

1. Kugel: 2 Punkte
1. und 2. Kugel: 4 Punkte
nur 2. Kugel: 1 Punkte
Careau Bonus: 1 Punkte

Punkte gesamt:

7 Zielschießen Kugel durch Schuß auf die eigene entfernen



Notierung:

gelingen: 1
nicht gelungen: 0
Carreau: 1+

Als gelungen gilt, wenn die weiße (eigene) Kugel im Oval bleibt. Bonuspunkte gibt es, wenn die Schießkugel ebenfalls im Oval bleibt.

7 m links:

rechts:

9 m links:

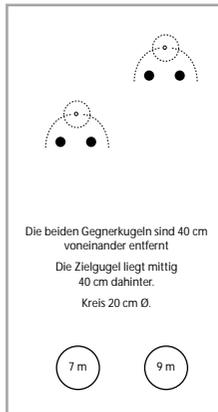
rechts:

Wertung: Treffer

1. Kugel: 2 Punkte
1. und 2. Kugel: 4 Punkte
nur 2. Kugel: 1 Punkte
Bonus: 1 Punkte

Punkte gesamt:

8 Effetwürfe Legeübung um Hindernisse zu umspielen



Notierung:

Punkt: 1
kein Punkt: 0
Biberon: 1+

Jede Kugel, die besser als die beiden Gegnerkugeln liegt, zählt. Als Biberon wird jede Kugel gezählt, die im Kreis liegen bleibt.

7 m von rechts:

von links:

9 m von rechts:

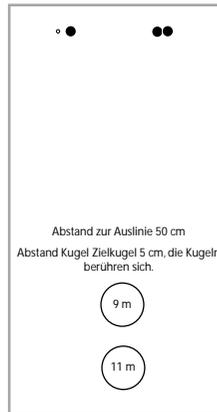
von links:

Wertung: Punkt mit

1. Kugel: 2 Punkte
1. und 2. Kugel: 4 Punkte
nur 2. Kugel: 1 Punkte
Biberon Bonus: 1 Punkte

Punkte gesamt:

9 Tir à la raffle (Flachschuß) Kugel oder Zielkugel, beide Kugeln



Notierung:

gelingen: 1
nicht gelungen: 0
Carreau auf Kugel: 1+

Als gelungen gilt, wenn 1. die Kugel oder Zielkugel 2. beide Kugeln ins Aus befördert werden..

9 m Kugel/Ziel:

2 Kugeln:

11 m Kugel/Ziel:

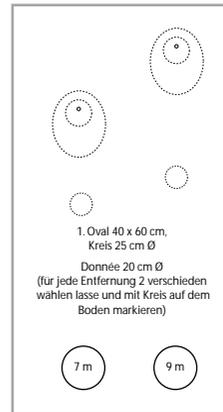
2 Kugeln:

Wertung: Treffer

1. Kugel: 2 Punkte
1. und 2. Kugel: 4 Punkte
nur 2. Kugel: 1 Punkte
Careau: 1 Punkte

Punkte gesamt:

10 Donneé Legeübung mit freigewähltem Donneé



Notierung:

Punkt: 1
kein Punkt: 0
Biberon: 1+

Jede Kugel, die die vom Spieler frei gewählten Donneés treffen und im Oval liegen bleiben, zählen. Als Biberon wird jede Kugel gezählt, die im Kreis liegen bleibt.

7 m Donneé 1:

Donnée 2:

9 m Donneé 1:

Donnée 2:

Wertung: Treffer

1. Kugel: 2 Punkte
1. und 2. Kugel: 4 Punkte
nur 2. Kugel: 1 Punkte
Careau Bonus: 1 Punkte

Punkte gesamt: