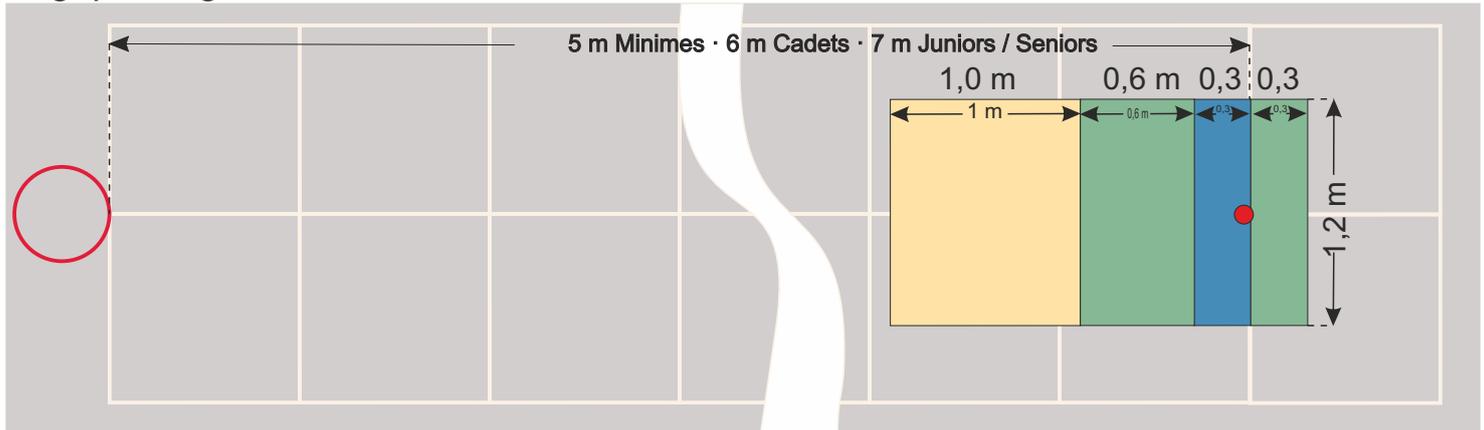


Boule-Sportabzeichen (BSA)

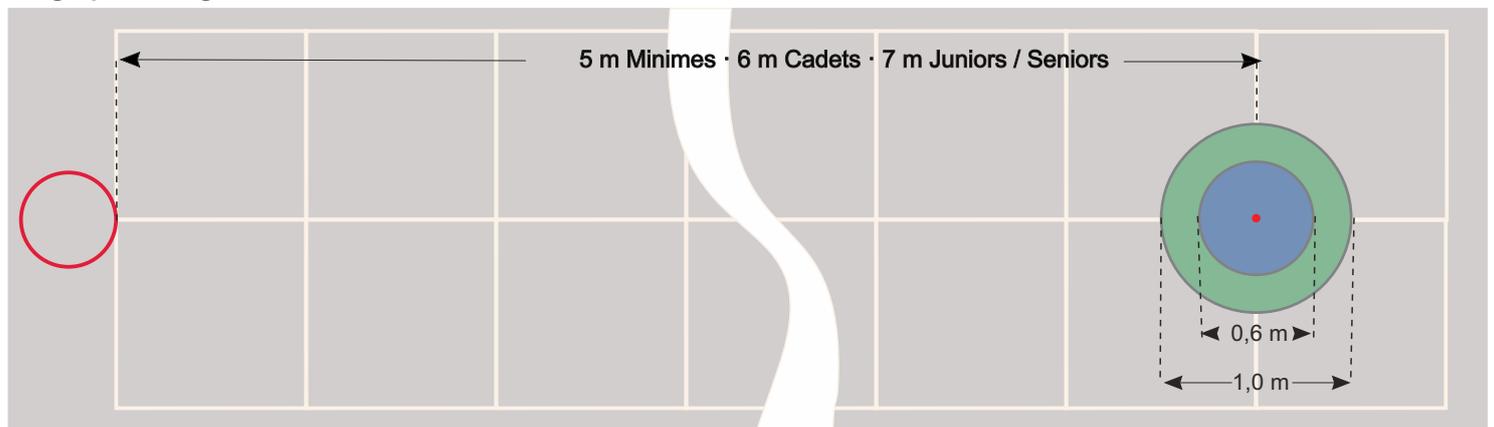


Legeprüfung 1: max. 18 Punkte



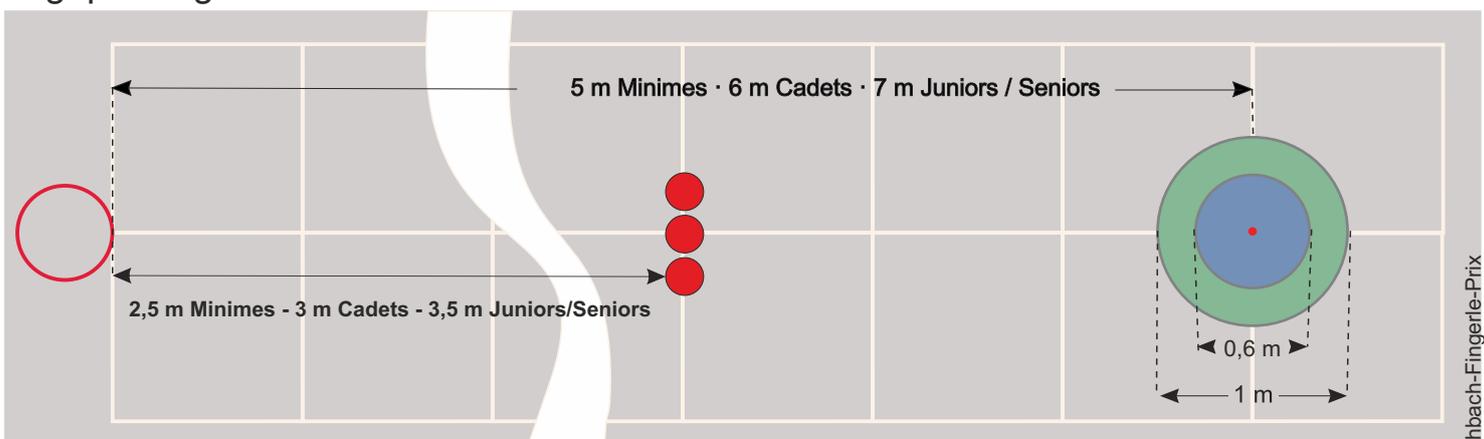
Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielsektor mit unterschiedlichen Wertungsbereichen gelegt. Bleibt die Spielkugel im gelben Wertungsbereich, gibt es 1 Punkt, im blauen 3 und in einem der grünen 2 Punkte. ¹ Im blauen Wertungsbereich ist eine Zielkugel zentral unmittelbar vor dem hinteren grünen 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. ¹ Im blauen Wertungsbereich ist eine Zielkugel zentral zu platzieren, ggf. zurückzulegen.

Legeprüfung 3: max. 18 Punkte



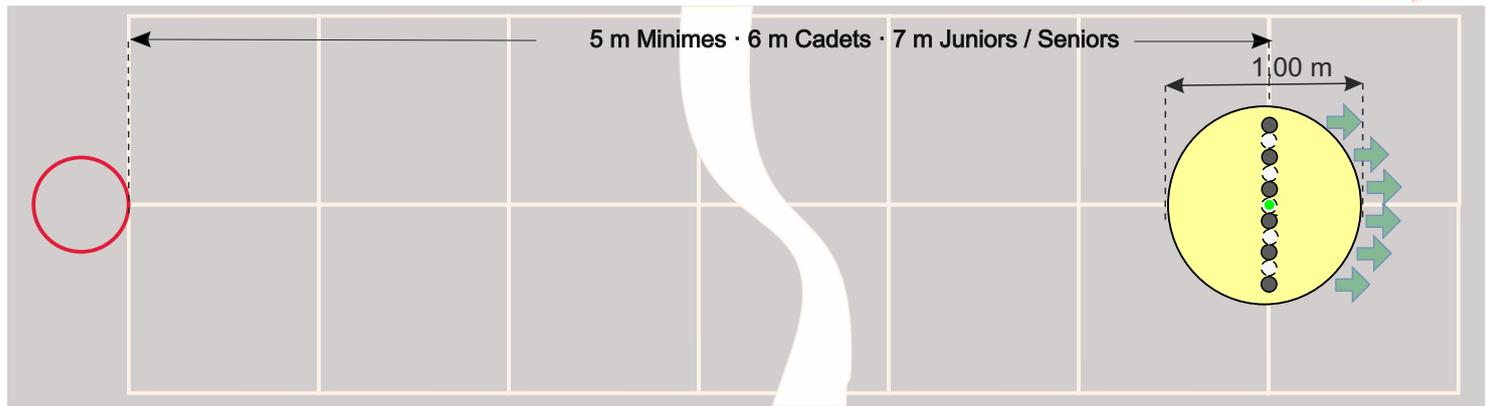
Die Spielkugel wird in 6 Versuchen in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt, jedoch darf die Spielkugel erst hinter den Hinderniskugeln aufsetzen. Die Hinderniskugeln liegen auf der Hälfte der Entfernung zwischen Abwurfkreis und Mitte des Zielkreises. Beim Aufsetzen vor den Hinderniskugeln oder bei Berührung derselben gibt es 0 Punkte. Bleibt die Spielkugel im grünen Wertungsbereich, gibt es 2, im blauen 3 Punkte. ¹ Im blauen Wertungsbereich ist eine Zielkugel zentral zu platzieren, ggf. zurückzulegen.

¹ 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 Spielkugel wird nach jedem Wurf aus dem Spiel genommen.

Boule-Sportabzeichen (BSA)

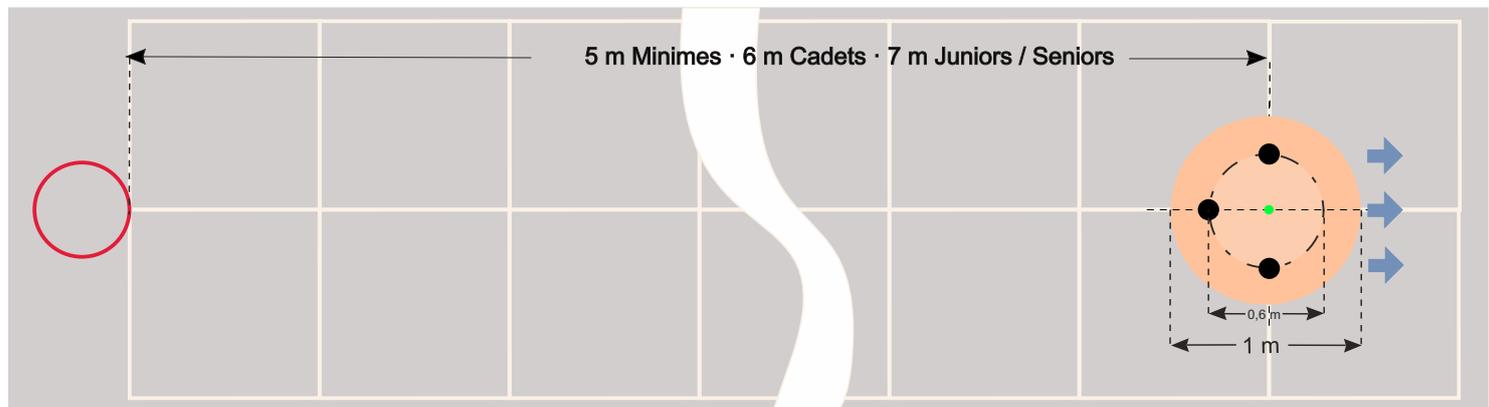


Schießprüfung 1: max. 24 Punkte



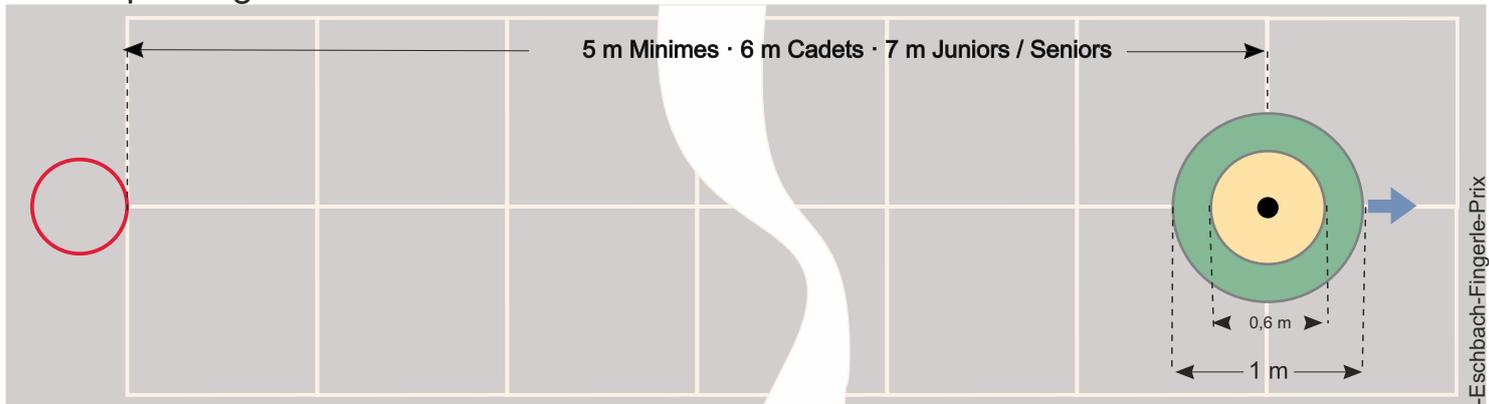
Die Treffkugeln sind mit 6 Versuchen aus dem Zielkreis zu schießen. Für jede geschossene Treffkugel, die sich außerhalb des Zielkreises befindet, erhält man 2 Punkte.² Gelingt es alle 6 Treffkugeln aus dem Zielkreis zu schießen, erhält man 6 Bonuspunkte. Treffkugeln werden nicht zurückgelegt. Bleibt die Spielkugel im Zielkreis liegen, gibt es 1 Bonuspunkt. Für jede nicht benötigte Spielkugel gibt es einen weiteren Bonuspunkt.

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.^{2,3} 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.

Schießprüfung 3: max. 24 Punkte



Die Treffkugel ist mit 6 Versuchen aus dem Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen zu schießen. Verlässt die Treffkugel beide Wertungsbereiche, gibt es 3 Punkte, bleibt sie im grünen liegen, gibt es 2 Punkte.^{2,3} Wird sie nur berührt oder bleibt im gelben Wertungsbereich liegen, gibt es 1 Punkt. Bleibt die Spielkugel in einem der Wertungsbereiche liegen, gibt es 1 Bonuspunkt.

2 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 Spielkugel wird nach jedem Wurf aus dem Spiel genommen.

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

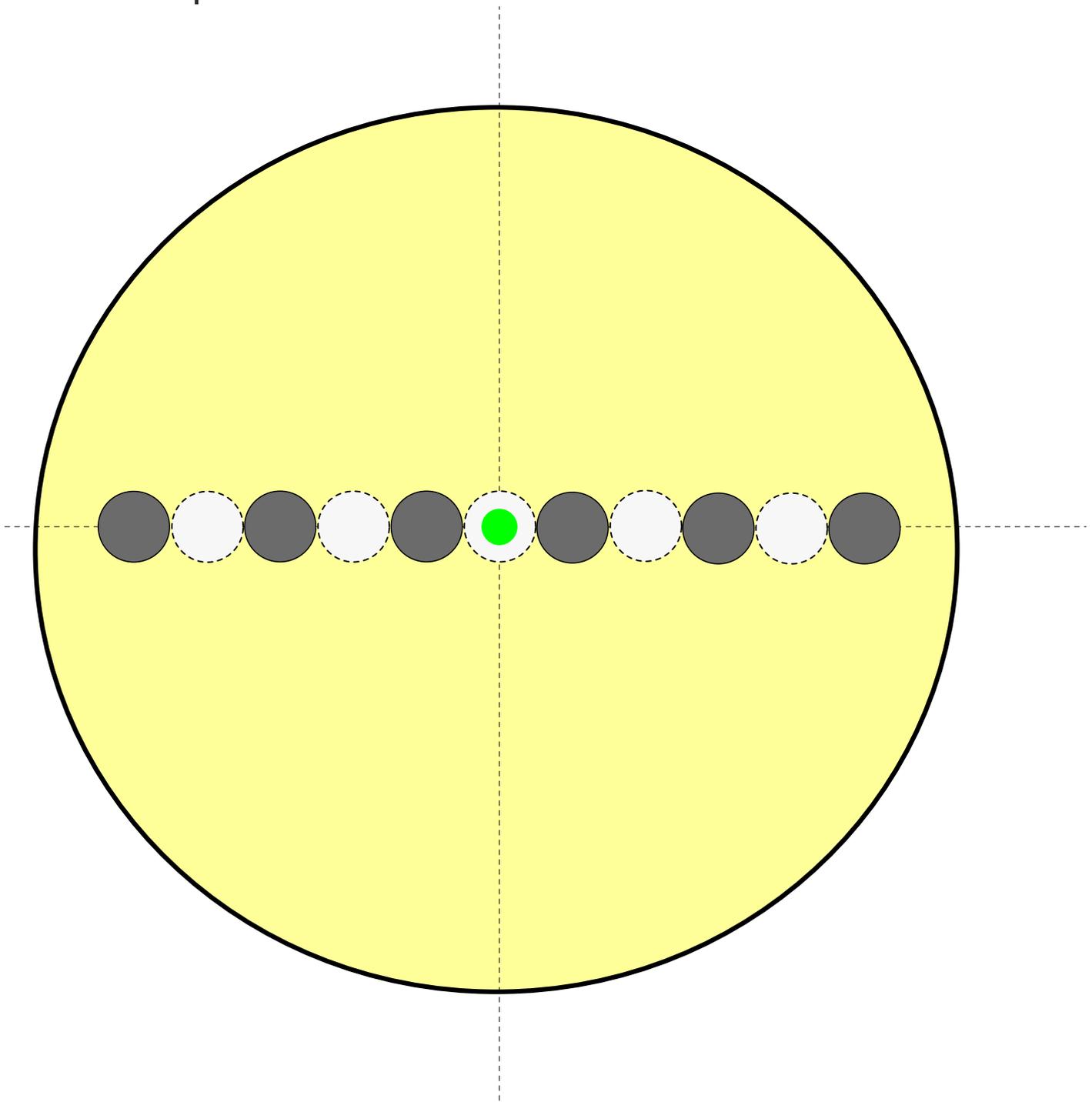
Boule-Sportabzeichen (BSA)

Zielkreis \varnothing 1,00 m

 Boulekugel

 Abstand im Umfang einer Boulekugel

 Mittelpunkt des Zielkreises



Schießprüfung 1 Aufbauskitze