

Pétanque-Leistungsabzeichen



AG Pétanque Leistungsabzeichen MRZ1 2021

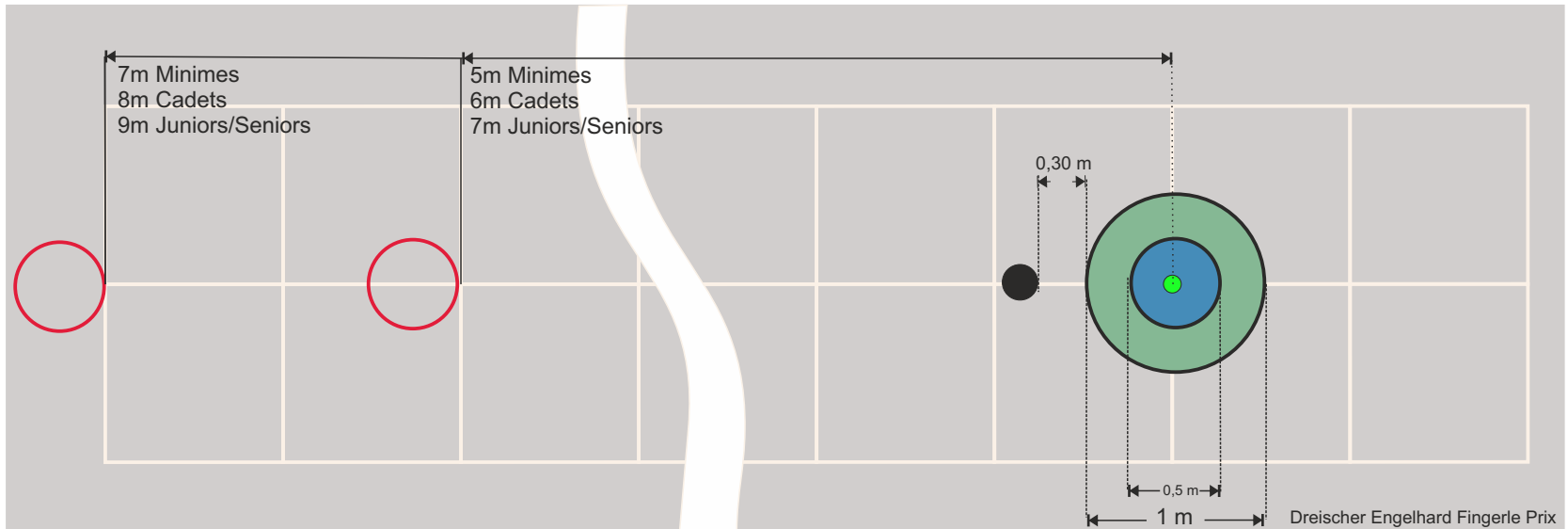
Legeprüfung S.1

Teil L1: Vorbeilegen max. 18 Punkte

Die Spielkugel wird in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt, die VOR dem Zielkreis liegende Gegnerkugel darf NICHT berührt werden. Die Gegnerkugel liegt 0,3m vor dem Zielkreis.

Je drei Versuche aus zwei Entfernungen (siehe Skizze).

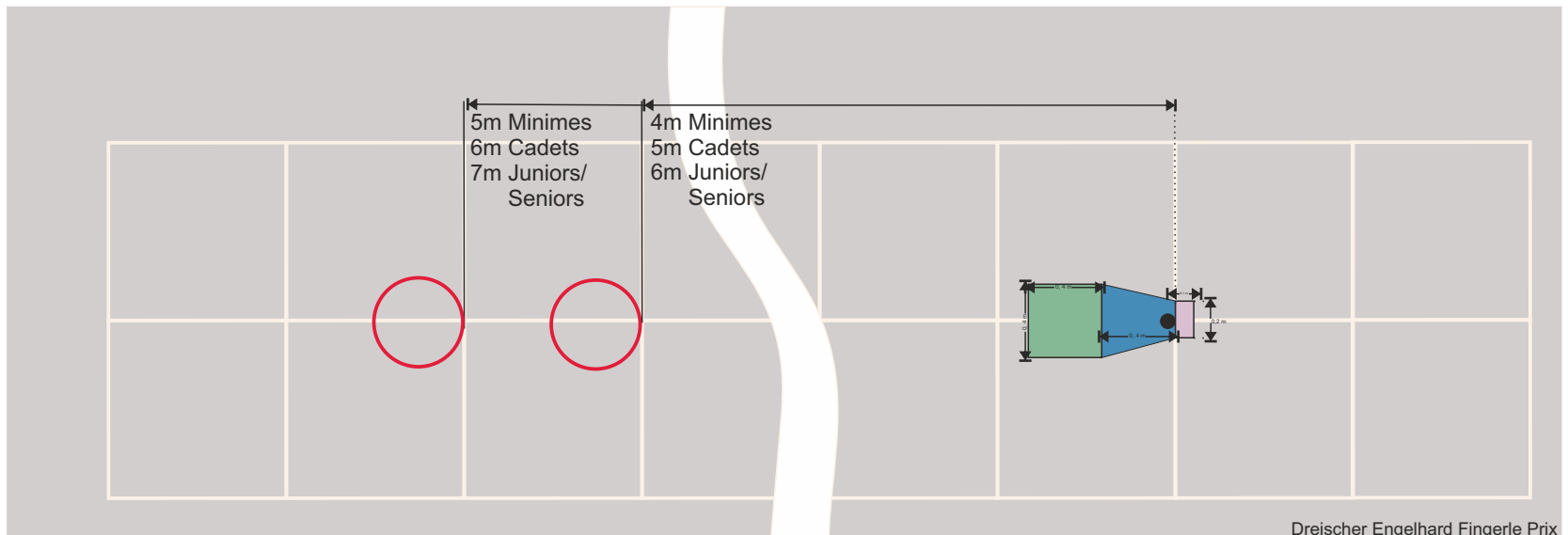
Die Spielkugel bleibt im grünen Wertungsbereich = 2 Punkte, im blauen = 3 Punkte. Wird die Gegnerkugel berührt = 0 Punkte. Die Gegnerkugel wird ggf. zurückgelegt.



Teil L2: Spielkugel VOR der Gegnerkugel platzieren (devant) max. 24 Punkte

Die Spielkugel ist VOR die Gegnerkugel zu legen. Die Gegnerkugel liegt so, dass sie von oben gesehen, den lila Bereich gerade nicht berührt. Je drei Versuche aus zwei Entfernungen (s. Skizze). Bleibt die Spielkugel im grünen Wertungsbereich liegen = 2 Punkte, im blauen = 3 Punkte.

Bleibt die Spielkugel press an der Gegnerkugel liegen, gibt es 1 Bonuspunkt. Wird die Gegnerkugel so bewegt, dass sie vollständig außerhalb der lila Zone liegt = 0 Punkte. Die Gegnerkugel wird ggf. zurückgelegt.



Die Skizzen sind nicht maßstabsgetreu.

Pétanque-Leistungsabzeichen

AG Pétanque Leistungsabzeichen MRZ1 2021



Legeprüfung S.2

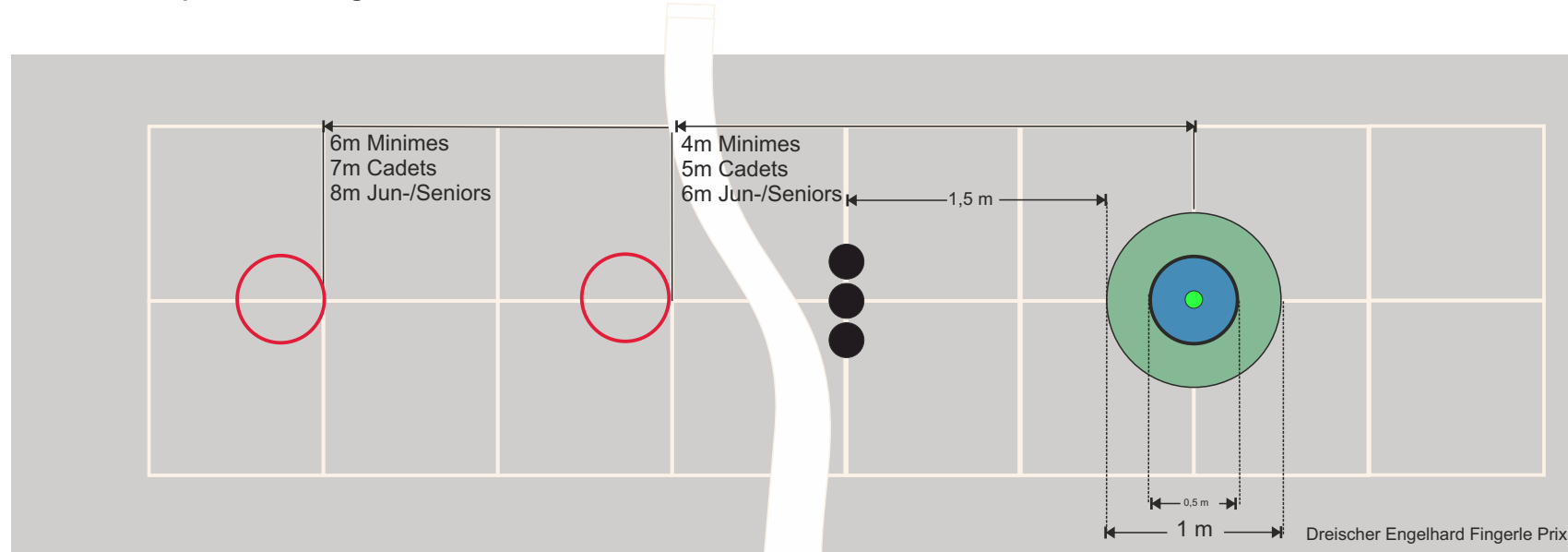
Teil L3:

Portée über Barriere max. 18 Punkte

Die Spielkugel wird mit einem hohen Wurf über die Kugelbarriere hinweg in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen gelegt. Die Kugelbarriere liegt mittig 1,5m vor dem Zielkreis. Je drei Versuche aus zwei Entfernungen (s. Skizze).

Bleibt die Spielkugel im grünen Wertungsbereich liegen, gibt es 2 Punkte, im blauen 3 Punkte.

Berührt die Spielkugel die Kugelbarriere oder setzt vor ihr auf, gibt es 0 Punkte.



Teil L4:

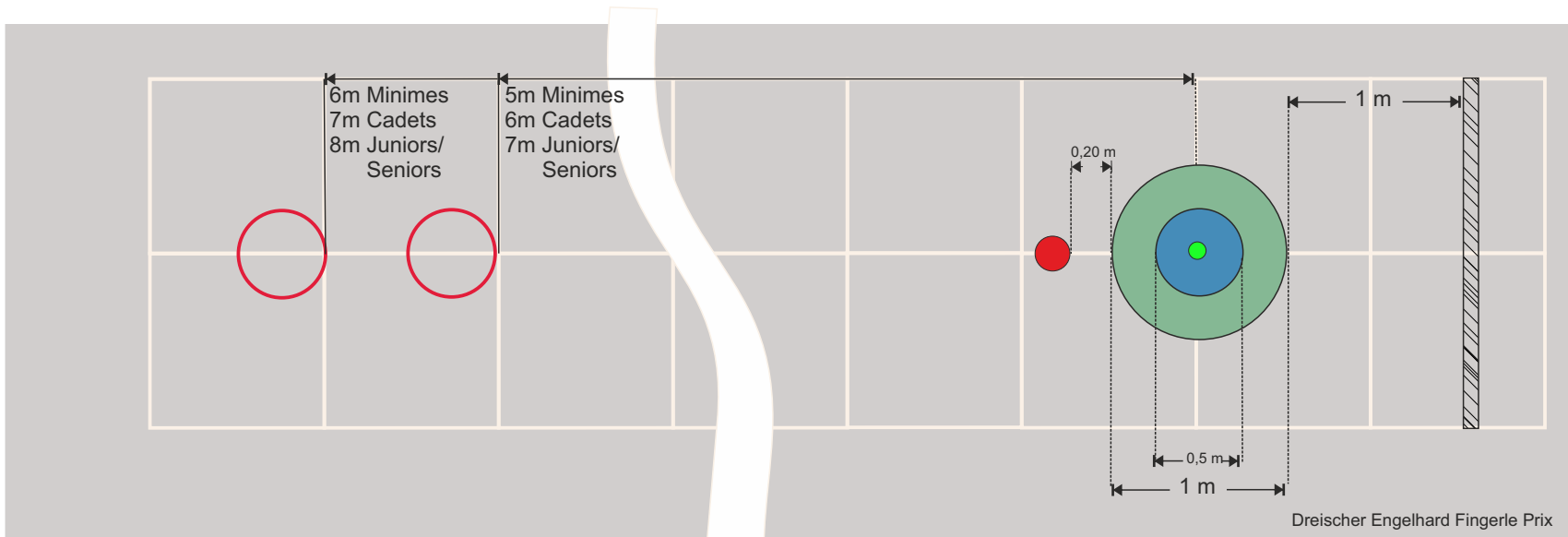
„Rote“ Kugel vorspielen („drücken“) max.

24 Punkte

Mit der Spielkugel wird die vor dem Zielkreis liegende Treffkugel in den Zielkreis mit zwei Wertungsbereichen vorgespielt (gedrückt). Die Treffkugel liegt 0,20m vor dem Zielkreis.

Je drei Versuche aus zwei Entfernungen (s. Skizze).

Bleibt die Treffkugel im grünen Wertungsbereich liegen = 2 Punkte, im blauen = 3 Punkte. Die Treffkugel wird nach jedem Wurf zurückgelegt. Bleibt die Spielkugel ebenfalls im Zielkreis liegen, gibt es 1 Bonuspunkt. Überquert die Spielkugel die hintere Linie (1 m hinter dem Zielkreis) gibt es 1 Minuspunkt.



Pétanque-Leistungsabzeichen



AG Pétanque Leistungsabzeichen MRZ1 2021

Schießprüfung S.1

Teil S1:

Maximum an Spielpunkten
max. 24 Punkte

Im/am Zielkreis liegen 3 „rote“
(eigene) Kugeln. Den Punkt hat die
dunkle Gegnerkugel. Durch Schießen
der Gegnerkugel sollen maximale
Spielpunkte erzielt werden. Aus 2 Ent-
fernungen je 3 Versuche (s. Skizze).
Die Spielkugel darf nicht vor dem
Zielkreis aufkommen.

1 bis 3 Punkte je nach erzielten Spiel-
punkten: Die Gegnerkugel wird ge-
schossen oder so bewegt, dass die
„roten“ Kugeln Spielpunkte erzielen
(in Bezug auf die Zielkugel).

1 (Bonus-)Punkt: Bleibt die Spielkugel
nach Treffen der Gegnerkugel im Ziel-
kreis so liegen, dass sie einen Spiel-
punkt erzielt, gibt es einen (ggf.
zusätzlichen) Punkt.

0 Punkte: Die Spielkugel trifft zuerst
das Cochonnet oder eine der „roten“
Kugeln.

Teil S2:

Hintere Gegnerkugel
schießen max. 24 Punkte

Die dunkle, hintere Treffkugel wird
aus dem Zielkreis geschossen. Je
drei Versuche aus 2 Entfernungen (s.
Skizze).

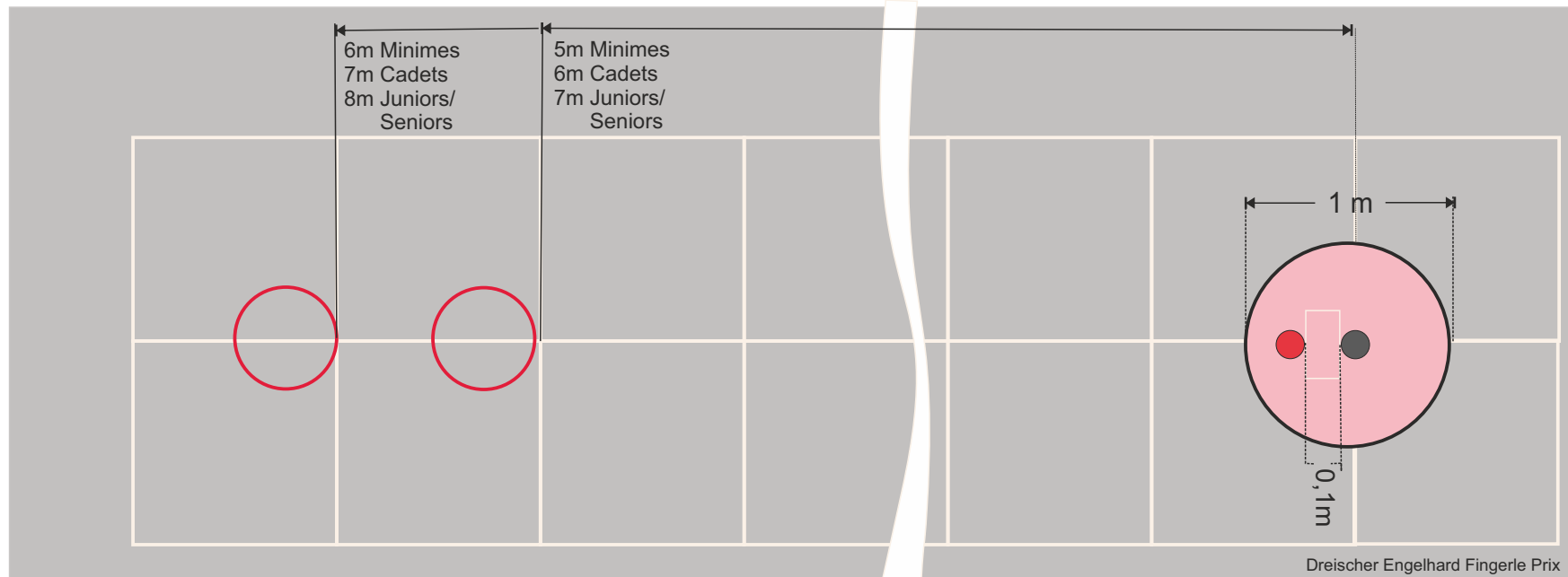
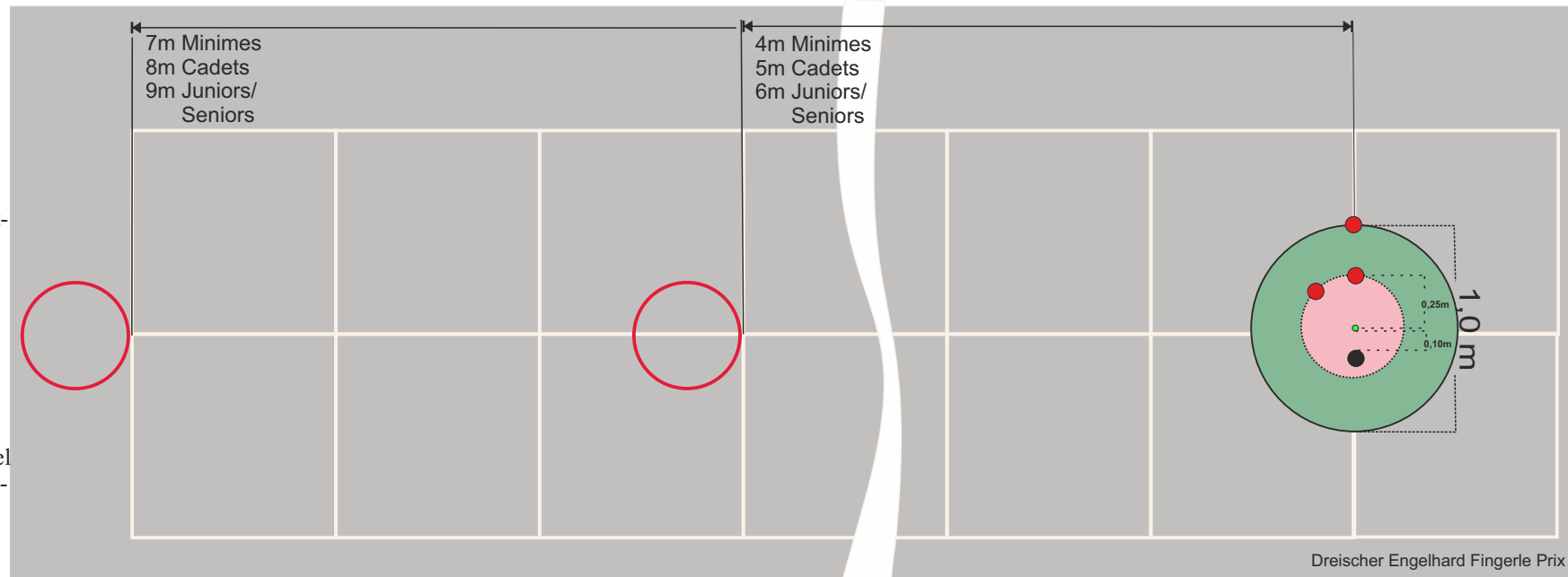
Die Spielkugel darf nicht vor dem
Zielkreis aufkommen.

1 Punkt: Die dunkle Treffkugel wird
berührt oder getroffen, bleibt aber im
Zielkreis liegen.

3 Punkte: Die Treffkugel wird aus
dem Zielkreis geschossen.

Wird die Treffkugel aus dem
Zielkreis geschossen UND die
Spielkugel bleibt dann im Zielkreis
liegen, gibt es 1 Bonuspunkt.

Wird zuerst die „rote“ eigene
Kugel getroffen, gibt es 0 Punkte.



Pétanque-Leistungsabzeichen

AG Pétanque Leistungsabzeichen MRZ1 2021



Schießprüfung S.2

Teil S3: Zielkugel „Cochonnet“ schießen

max. 18 Punkte

Das Cochonnet wird aus dem Zielkreis geschossen. Je drei Versuche aus 2 Entfernungen (s. Skizze).

Die Wurfart kann frei gewählt werden, die Spielkugel kann vor dem Zielkreis aufkommen.

1 Punkt: Das Cochonnet wird berührt oder getroffen, bleibt aber im Zielkreis liegen.

3 Punkte: Das Cochonnet wird aus dem Zielkreis geschossen.

Teil S4: Gegnerkugel schießen max. 24 Punkte

Die dunkle, mittig im Zielkreis liegende Treffkugel wird aus dem Zielkreis geschossen. Je drei Versuche aus 2 Entfernungen (s. Skizze). Die Spielkugel darf nicht vor dem Zielkreis aufkommen.

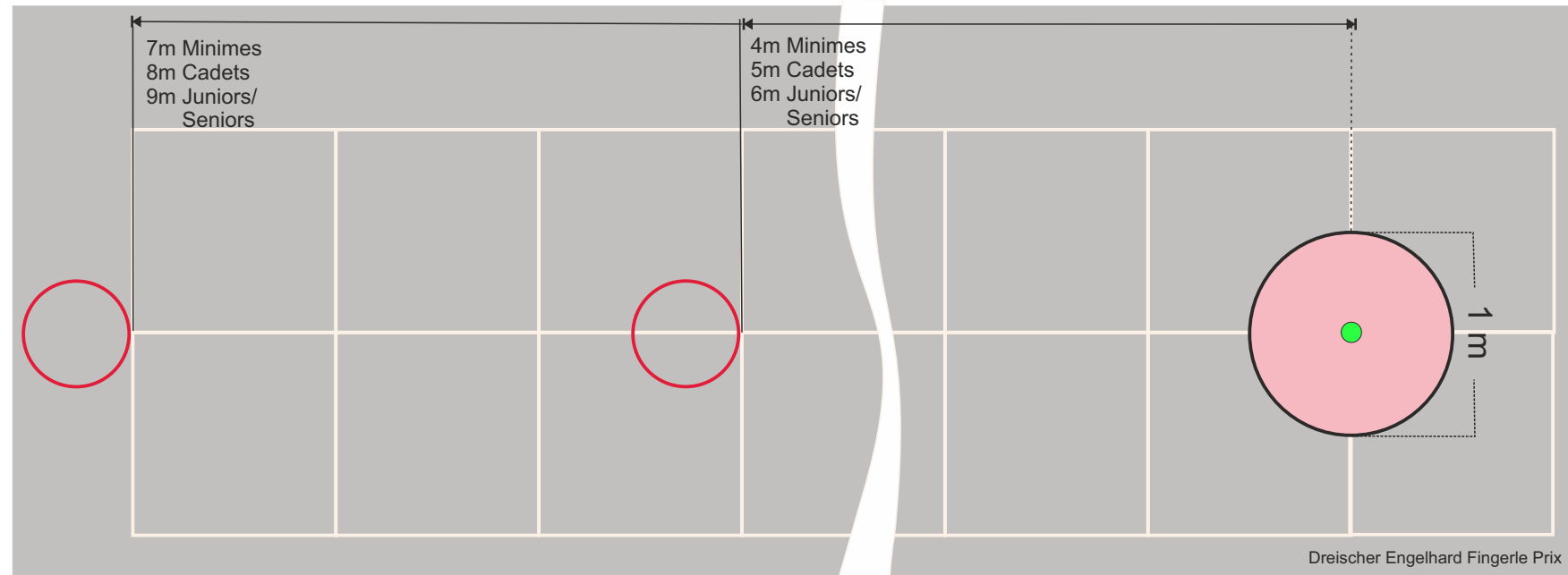
1 Punkt: Die dunkle Treffkugel wird berührt oder getroffen, bleibt aber im Zielkreis liegen.

3 Punkte: Die Treffkugel wird aus dem Zielkreis geschossen.

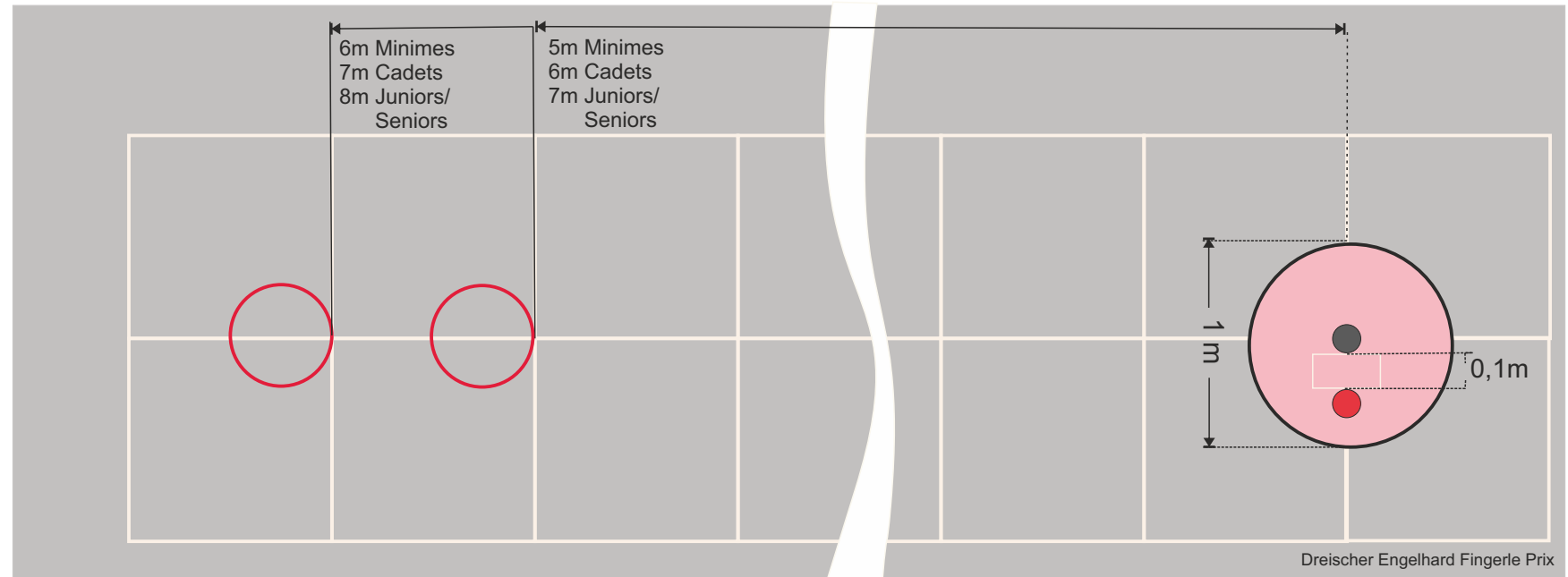
Wird die Treffkugel aus dem Zielkreis geschossen UND die Spielkugel bleibt dann im Zielkreis liegen, gibt es 1 Bonuspunkt.

Auf Wunsch kann die „rote“ eigene Kugel analog links platziert werden.

Wird zuerst die „rote“ Kugel getroffen, gibt es 0 Punkte.



Dreischer Engelhard Fingerle Prix



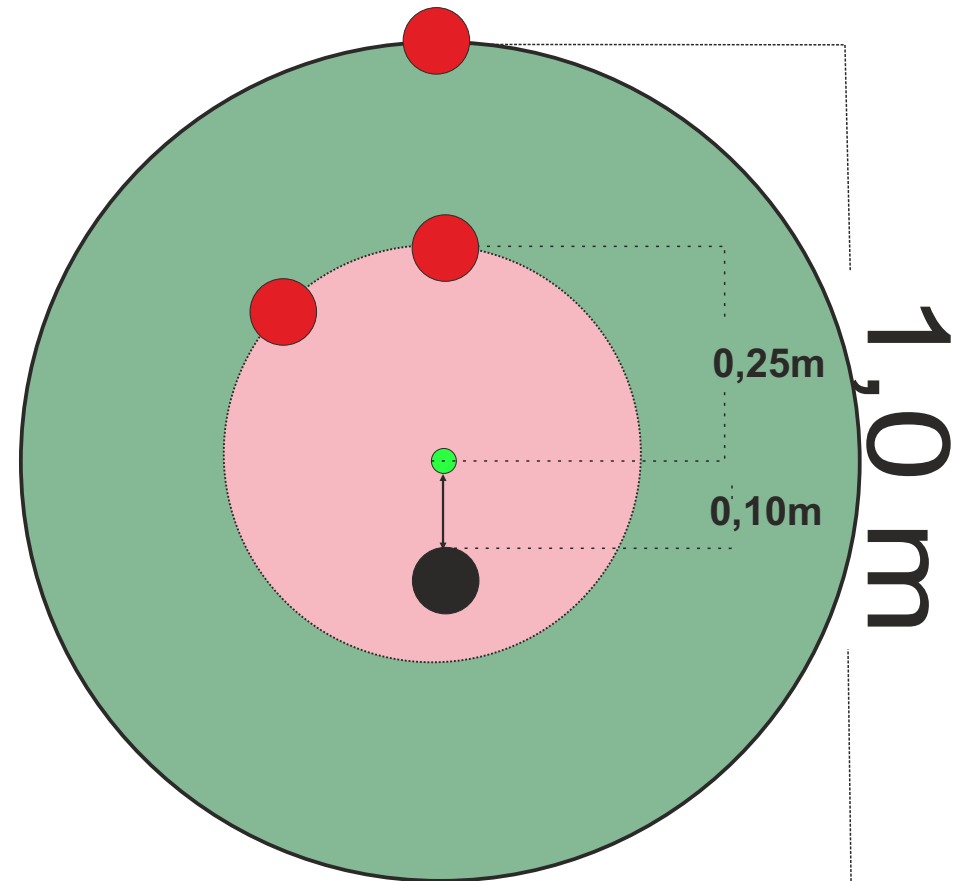
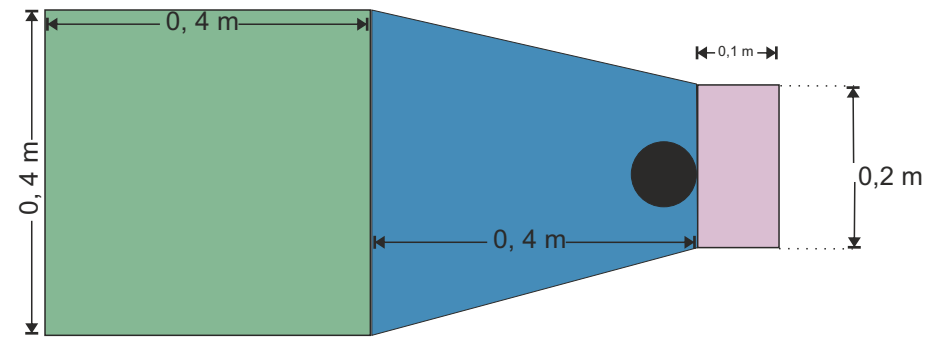
Dreischer Engelhard Fingerle Prix

Petanque-Leistungsabzeichen MRZ1 2021

Aufbauhilfen:

Legeprüfung Teil L2

Schießprüfung Teil S1



- Gegnerkugel
- Cochonnet/Schweinchen
- „eigene“ Kugel