

Vorgaben:

- Der Lege-Wettbewerb ist dem Concours de Tir de Précision weitestgehend angeglichen:
 - 5 unterschiedliche Zielbilder sind zu spielen
 - Je Zielbild sind 4 Distanzen zu spielen (6 – 9 m)
 - Je Zielbild sind 0 Punkte, 3 Punkte oder 5 Punkte (1 Punkt bei Bild 5) - maximal 100 Punkte - erreichbar
 - Es wird aus einem fest verankerten Abwurfkreise (AK) gespielt
 - Die Zielbilder sind in einer Diagonale vor dem AK nach der vorliegenden Skizze angeordnet (damit die Donnée-Zone sich im Laufe des Wettbewerbs nicht zu stark verändert und zu einer Wettbewerbsverzerrung führt)
- Um jedes Zielbild ohne Beeinträchtigung spielen zu können, sollten sie zueinander ausreichend Abstand (mind. 1,5 m) haben.
- Bei Verwendung einer Richtschnur können sowohl die Anordnung der Zielkreise als auch die Hindernisse (im Rechten Winkel) exakt in Wurfrichtung von der jeweiligen Vorderkante des AK ausgerichtet werden.
 - Bei allen Zielbildern stellt der kleine Zielkreis (ZK Ø 50 cm) das Maximalziel, der große Zielkreis (ZK Ø 1 m) das Minimalziel dar.
Zur Orientierung der SpielerInnen liegt bei Bild 1 – Bild 4 jeweils ein Cochonet im Kreismittelpunkt des kleinen ZK.
 - Die jeweiligen Wurf-Distanzen ergeben sich aus der Vorderkante des AK (Innenkante) bis zur entsprechenden Kreismitte der Meter-ZK
 - Eine gespielte Kugel liegt innerhalb des ZK, wenn sie - von der Senkrechten aus betrachtet - die Linie berührt (gemäß Internationalem Reglement)
 - Jeder Spieler spielt direkt aufeinanderfolgend sämtliche Distanzen je Zielbild (Zeitlimit 30 Sekunden zwischen 2 Spielkugeln) nach der vorgegebenen Reihenfolge der Aufgaben (links beginnend)
 - Zur Qualifikation muss jeder Leger eine vollständige Serie von 20 Legekugeln auf die Aufgaben 1 bis 5 spielen
 - Als „Direkter Vergleich“ spielen spätestens ab den Halbfinals jeweils 2 SpielerInnen abwechselnd direkt aufeinanderfolgend jedes Zielbild.

Benötigte Materialien (für den gesamten Wettbewerb):

Material	Stückzahl
Abwurfkreis (oder Zeichengerät/Zirkel zum zeichnen des AK – Ø 50 cm)	1
Zeichengerät/Zirkel zum Zeichnen der großen Zielkreise (Ø 1 m)	1
Zeichengerät/Zirkel zum Zeichnen der kleinen Zielkreise (Ø 50 cm)	1
Messgerät (für zu messende Distanzen): – 6m, 7m, 8m, 9m („Wurfdistanzen“) – 2m (Hindernisdistanz (Linie) bei Aufgabe 3 und 4) – 1m (Abstand der Mittelpunkte ZK zu Hinderniskugeln/Cochonet bei Aufgabe 2/5)	1
Hinderniskugel („Gegnerkugel“): Ø: 74 mm; Gewicht: 700 g; Beschaffenheit: glatt; Farbe: dunkel	4 (4 x 1)
Cochonet: Ø:30 mm	4 (4 x 1)
Hindernis (Vierkant aus Holz/Metall): 10cm (max. Höhe) x 10cm x 100cm	4 (4 x 1)
Richtschnur zur exakten Bestimmung der Wurfrichtung	1
Markierfarbe zur Hervorhebung der ZK	1
Schreibunterlagen / Wertungsblätter	Je SpielerIn

Bild 1

„Einfaches“ Legen

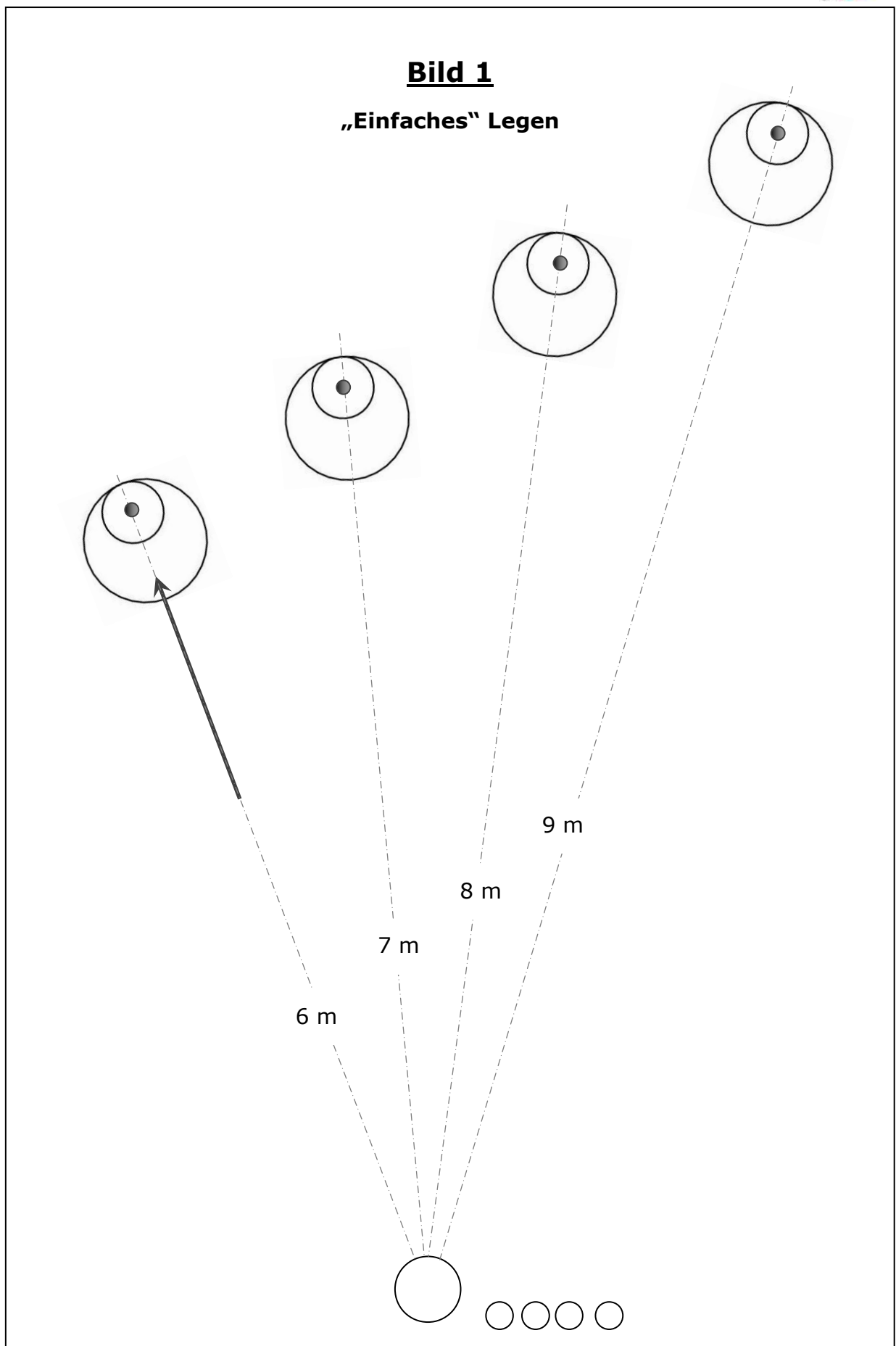


Bild 2

Legen an der Hinderniskugel vorbei

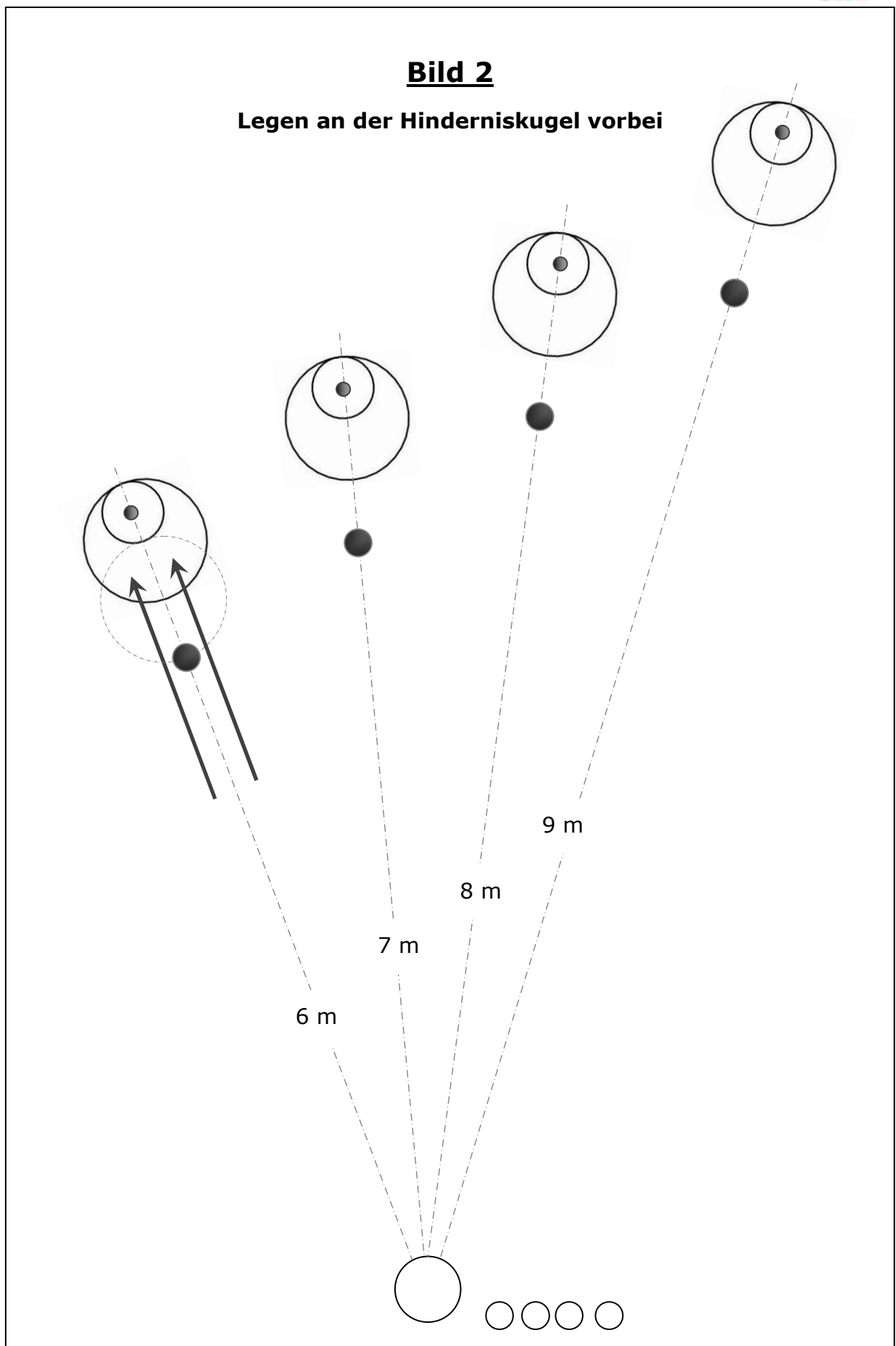


Bild 3

„Einfaches“ Legen im Portée

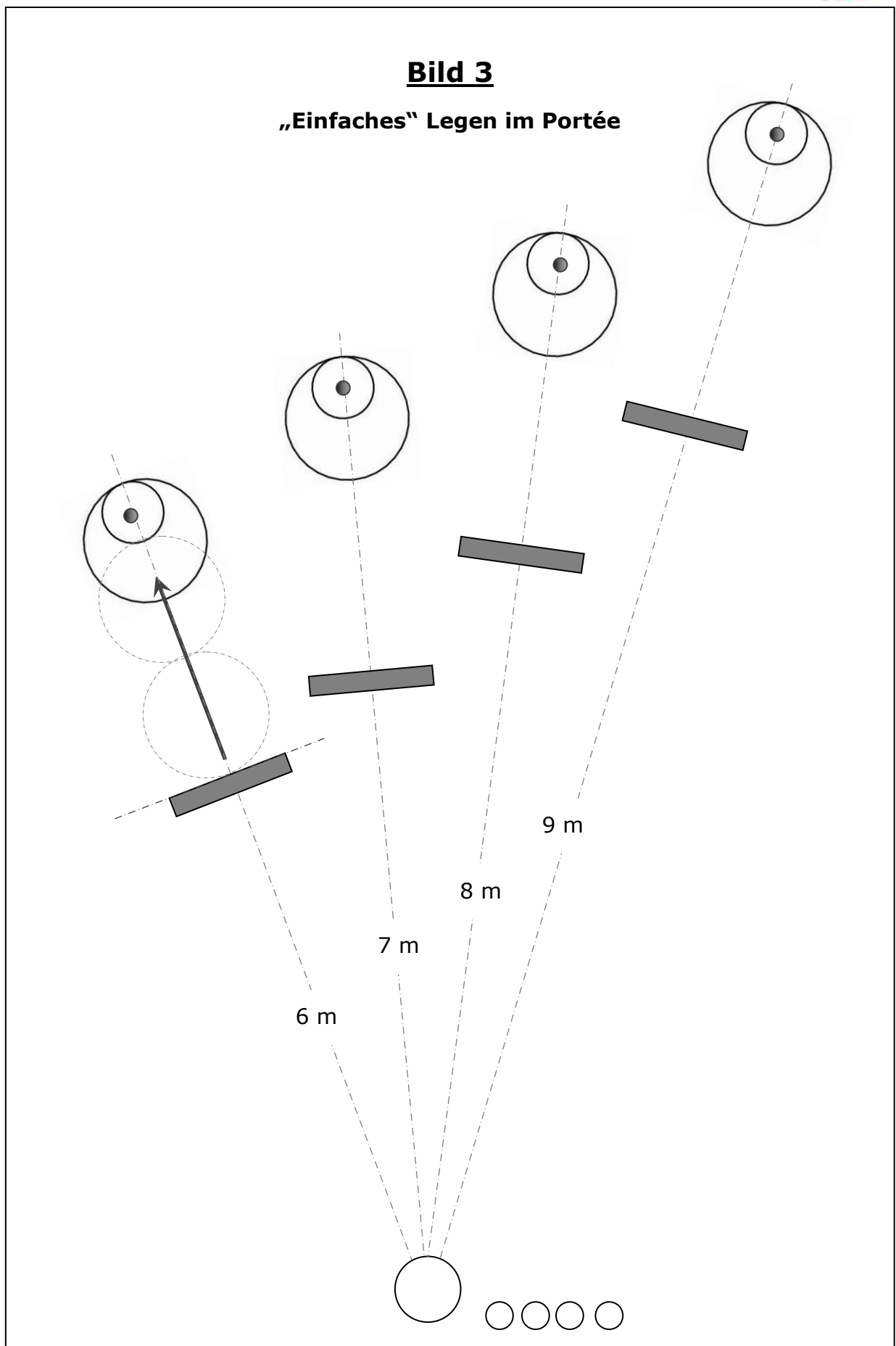


Bild 4

Effet (rechts / links)

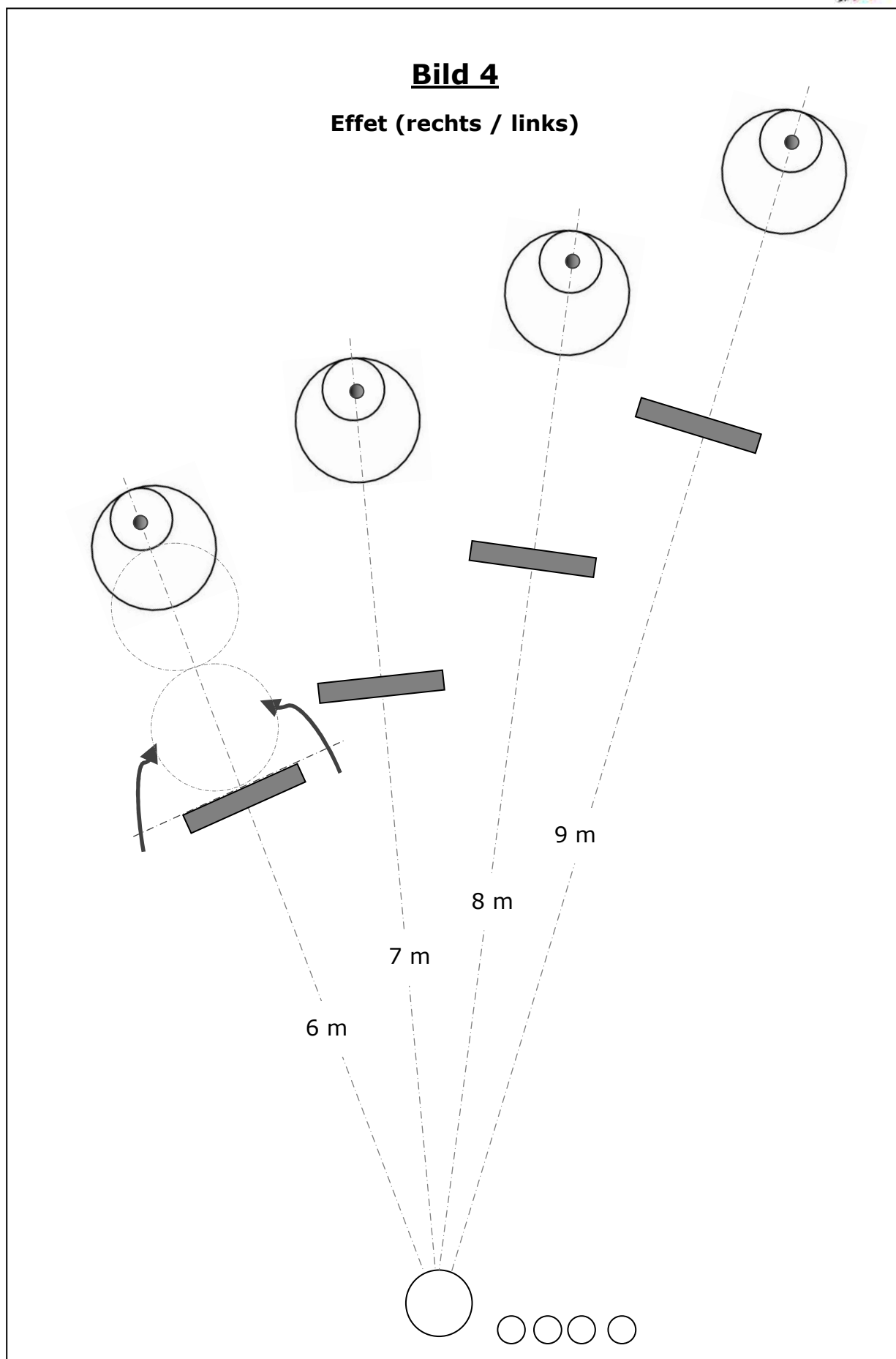


Bild 5

Cochonnet „ziehen“

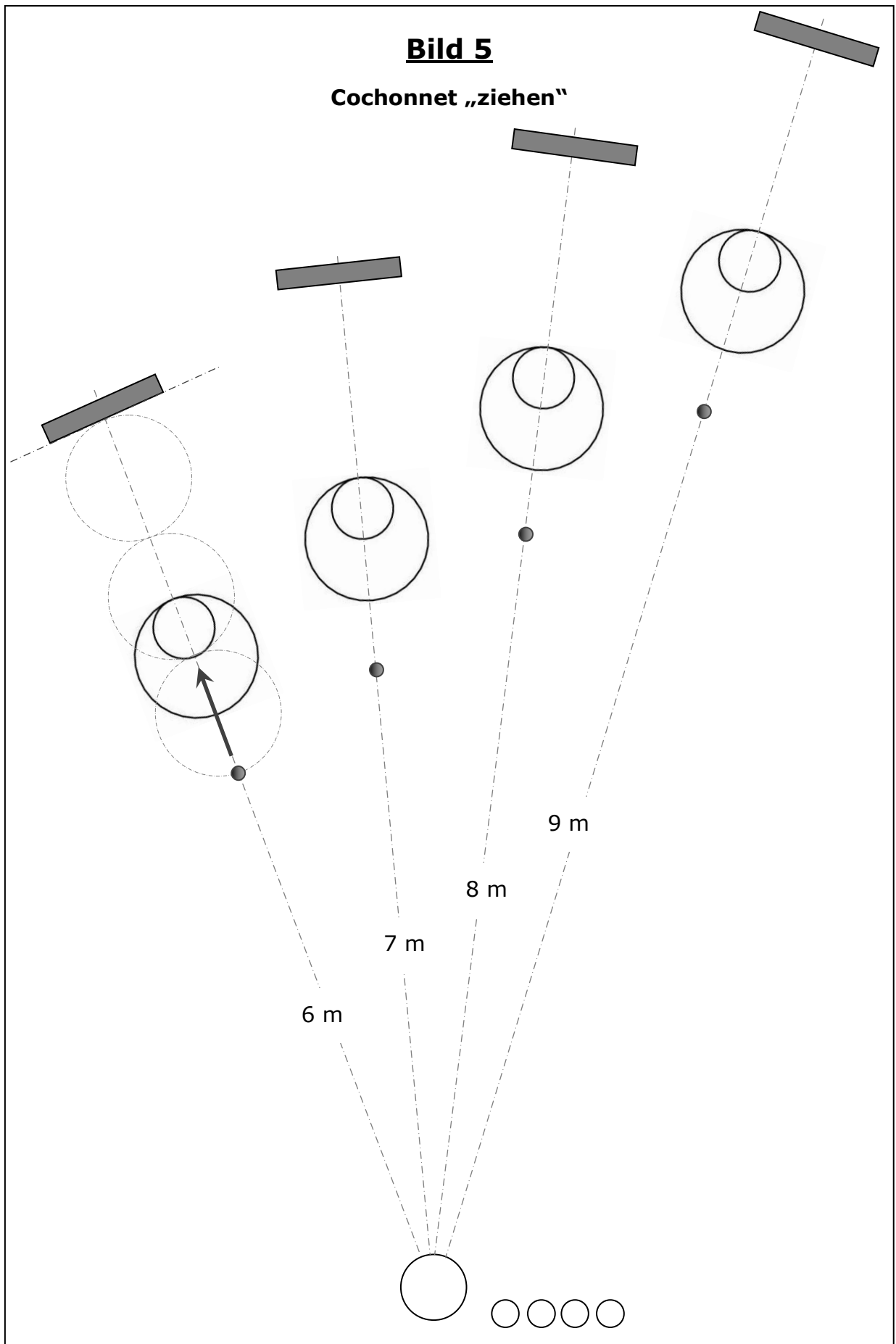


Bild 1 – „Einfaches“ Legen

Skizze:

Beschreibung:

Aufgabe:

- Die zu spielende Kugel soll - ohne Vorgaben - möglichst in den kleinen Zielkreis gelegt werden
- Legen wahlweise
 - aus dem Stand
 - oder
 - aus der Hocke

Aufbau/Vorgaben:

- Ø großer Zielkreis: 1m
- Ø kleiner Zielkreis: 50 cm
- Die angegebene (Wurf-) Distanz beschreibt die Entfernung zwischen der zielgerichteten Innenkante des Abwurfkreises (AK) und dem Mittelpunkt des großen Zielkreises (ZK)
- Damit die Donnée-Zone sich im Laufe des Wettbewerbs nicht zu stark verändert (und zu einer Wettbewerbsverzerrung führt), werden die Zielbilder in einer Diagonale vor dem AK 4mal aufgebaut
- Die Distanzen ergeben sich durch die – von links nach rechts – meterweise ansteigende Diagonale (6 – 9 m)

Wertung:

Die gespielte Kugel ...

- liegt ausserhalb des großen Zielkreises: 0 Punkte
- liegt innerhalb des großen Zielkreises: 3 Punkte
- liegt innerhalb des kleinen Zielkreises: 5 Punkte

Bild 2 – Legen an der Hinderniskugel vorbei

Skizze:

Beschreibung:

Aufgabe:

- Die zu spielende Kugel soll möglichst in den kleinen Zielkreis gelegt werden
Die Hinderniskugel davor darf nicht berührt werden
- Legen wahlweise
 - aus dem Stand
 - oder
 - aus der Hocke

Aufbau/Vorgaben:

- Distanz der Kreis-Mittelpunkte Meterkreis/Hinderniskugel = 1 m
- Ø großer Zielkreis: 1m
- Ø kleiner Zielkreis: 50 cm
- Die angegebene (Wurf-) Distanz beschreibt die Entfernung zwischen der zielgerichteten Innenkante des Abwurfkreises (AK) und dem Mittelpunkt des großen Zielkreises (ZK)
- Damit die Donnée-Zone sich im Laufe des Wettbewerbs nicht zu stark verändert (und zu einer Wettbewerbsverzerrung führt), werden die Zielbilder in einer Diagonale vor dem AK 4mal aufgebaut
- Die Distanzen ergeben sich durch die – von links nach rechts – meterweise ansteigende Diagonale (6 – 9 m)

Wertung:

Die gespielte Kugel ...

•	berührt die Hinderniskugel:	0 Punkte
•	liegt ausserhalb des großen Zielkreises:	0 Punkte
•	liegt innerhalb des großen Zielkreises:	3 Punkte
•	liegt innerhalb des kleinen Zielkreises:	5 Punkte

Bild 3 – „Einfaches“ Legen im Portée

Skizze:

Beschreibung:

Aufgabe:

- Die zu spielende Kugel soll im Portée über die vordere Begrenzung (Vierkant: max. Höhe 10 cm) möglichst in den kleinen Zielkreis gelegt werden
- Legen wahlweise
 - aus dem Stand
 - oder
 - aus der Hocke

Aufbau/Vorgaben:

- Das Hindernis liegt an einer geraden Begrenzungslinie quer zur Wurfrichtung an.
- Lichte Distanz der vorderen Begrenzungslinie und dem Kreis-Mittelpunkt des Meterkreises: 2 m
- Ø großer Zielkreis: 1m
- Ø kleiner Zielkreis: 50 cm
- Die angegebene (Wurf-) Distanz beschreibt die Entfernung zwischen der zielgerichteten Innenkante des Abwurfkreises (AK) und dem Mittelpunkt des großen Zielkreises (ZK)
- Damit die Donnée-Zone sich im Laufe des Wettbewerbs nicht zu stark verändert (und zu einer Wettbewerbsverzerrung führt), werden die Zielbilder in einer Diagonale vor dem AK 4mal aufgebaut
- Die Distanzen ergeben sich durch die – von links nach rechts – meterweise ansteigende Diagonale (6 – 9 m)

Wertung:

Die gespielte Kugel ...

• berührt vor/auf (Hindernis) den Boden:	0 Punkte
• liegt ausserhalb des großen Zielkreises:	0 Punkte
• liegt innerhalb des großen Zielkreises:	3 Punkte
• liegt innerhalb des kleinen Zielkreises:	5 Punkte

Bild 4 – Effet (links / rechts)

Skizze:

Beschreibung:

Aufgabe:

- Die zu spielende Kugel soll im Effet (wahlweise rechts oder links) um das Hindernis vor dem Meterkreis möglichst in den kleinen Zielkreis gelegt werden
Das Hindernis (Vierkant: Breite 1 m) darf dabei nicht berührt werden
Das Donnée muss sich ausserhalb der schraffierten Zone und/oder des Meterkreises befinden
- Legen wahlweise
 - aus dem Stand
 - oder
 - aus der Hocke

Aufbau/Vorgaben:

- Das Hindernis liegt an einer geraden Begrenzungslinie quer zur Wurfrichtung an.
- Lichte Distanz der geraden Begrenzungslinie und dem Kreis-Mittelpunkt des Meterkreises: 2 m
- Ø großer Zielkreis: 1m
- Ø kleiner Zielkreis: 50 cm
- Die angegebene (Wurf-) Distanz beschreibt die Entfernung zwischen der zielgerichteten Innenkante des Abwurfkreises (AK) und dem Mittelpunkt des großen Zielkreises (ZK)
- Damit die Donnée-Zone sich im Laufe des Wettbewerbs nicht zu stark verändert (und zu einer Wettbewerbsverzerrung führt), werden die Zielbilder in einer Diagonale vor dem AK 4mal aufgebaut
- Die Distanzen ergeben sich durch die – von links nach rechts – meterweise ansteigende Diagonale (6 – 9m)

Wertung:

Die gespielte Kugel ...

- berührt das Hindernis: 0 Punkte
- liegt ausserhalb des großen Zielkreises: 0 Punkte
- liegt innerhalb des großen Zielkreises: 3 Punkte
- liegt innerhalb des kleinen Zielkreises: 5 Punkte

Bild 5 – Cochonnet „ziehen“

Skizze:

Beschreibung:

Aufgabe:

- Die zu spielende Kugel soll das Cochonnet vor dem Meterkreis möglichst in den kleinen Zielkreis ziehen
- Legen wahlweise
 - aus dem Stand
 - oder
 - aus der Hocke

Aufbau/Vorgaben:

- Distanz der Mittelpunkte des Meterkreis und des davorliegenden Cochonnet = 1 m
- Ø großer Zielkreis: 1m
- Ø kleiner Zielkreis: 50 cm
- Die angegebene (Wurf-) Distanz beschreibt die Entfernung zwischen der zielgerichteten Innenkante des Abwurfkreises (AK) und dem Mittelpunkt des großen Zielkreises (ZK)
- Damit die Donnée-Zone sich im Laufe des Wettbewerbs nicht zu stark verändert (und zu einer Wettbewerbsverzerrung führt), werden die Zielbilder in einer Diagonale vor dem AK 4mal aufgebaut
- Die Distanzen ergeben sich durch die – von links nach rechts – meterweise ansteigende Diagonale (6 – 9 m)

Wertung:

Das Cochonnet ...

- liegt ausserhalb des großen Zielkreises: 0 Punkte
- liegt innerhalb des großen Zielkreises 3 Punkte
- liegt innerhalb kleinen Zielkreises: 5 Punkte
- wird berührt: 1 Punkt

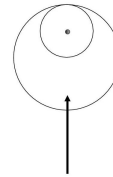
Die Spielkugel und/oder das Cochonnet ...

- berühren den dahinter liegenden Balken: 0 Punkte

Name, Vorname: Verein (LFV):

Vorrunde ☐ Platz ☐ 1/16-Finale ☐ 1/8-Finale ☐ 1/4-Finale ☐ 1/2-Finale ☐ Finale ☐**Bild 1: „Einfaches“ Legen**Wertung: Die gespielte Kugel ...

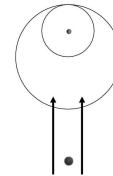
- liegt ausserhalb des Meter-Zielkreises: 0 Punkte
- liegt innerhalb des Meter-Zielkreises: 3 Punkte
- liegt innerhalb des kleinen Zielkreises: 5 Punkte



6 m	5	3	0
7 m	5	3	0
8 m	5	3	0
9 m	5	3	0
Gesamt:			

Bild 2: Legen an der Hinderniskugel vorbeiWertung: Die gespielte Kugel ...

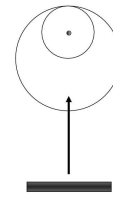
- berührt die Hinderniskugel: 0 Punkte
- liegt ausserhalb des Meter-Zielkreises: 0 Punkte
- liegt innerhalb des Meter-Zielkreises: 3 Punkte
- liegt innerhalb des kleinen Zielkreises: 5 Punkte



6 m	5	3	0
7 m	5	3	0
8 m	5	3	0
9 m	5	3	0
Gesamt:			

Bild 3: „Einfaches“ Legen im PortéeWertung: Die gespielte Kugel ...

- berührt vor/auf Hindernis/Markierung den Boden: 0 Punkte
- liegt ausserhalb des Meter-Zielkreises: 0 Punkte
- liegt innerhalb des Meter-Zielkreises: 3 Punkte
- liegt innerhalb des kleinen Zielkreises: 5 Punkte



6 m	5	3	0
7 m	5	3	0
8 m	5	3	0
9 m	5	3	0
Gesamt:			

Bild 4: Effet (links / rechts)Wertung: Die gespielte Kugel ...

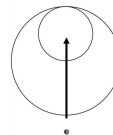
- berührt das Hindernis: 0 Punkte
- liegt ausserhalb des Meter-Zielkreises: 0 Punkte
- liegt innerhalb des Meter-Zielkreises: 3 Punkte
- liegt innerhalb des kleinen Zielkreises: 5 Punkte



6 m	5	3	0
7 m	5	3	0
8 m	5	3	0
9 m	5	3	0
Gesamt:			

Bild 5: Cochonnet „ziehen“Wertung: Das Cochonnet ...

- liegt ausserhalb des Meter-Zielkreises: 0 Punkte
 - liegt innerhalb des Meter-Zielkreises: 3 Punkte
 - liegt innerhalb kleinen Zielkreises: 5 Punkte
 - wird von der Spielkugel berührt: 1 Punkt
- Die Spielkugel und/oder das Cochonnet ...
- berühren den dahinter liegenden Balken: 0 Punkte



6 m	5	3	1	0
7 m	5	3	1	0
8 m	5	3	1	0
9 m	5	3	1	0
Gesamt:				

Ort, Datum:

Unterschrift Protokollant:

Unterschrift Spieler/in:

Gesamtpunktzahl:

[illegible]