



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 Cochonnet 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/Cochonnet bei Aufgabe 2/5)	1
Hinderniskugel („Gegnerkugel“): Ø: 74 mm; Gewicht: 700 g; Beschaffenheit: glatt; Farbe: dunkel	4 (4 x 1)
Cochonnet: 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

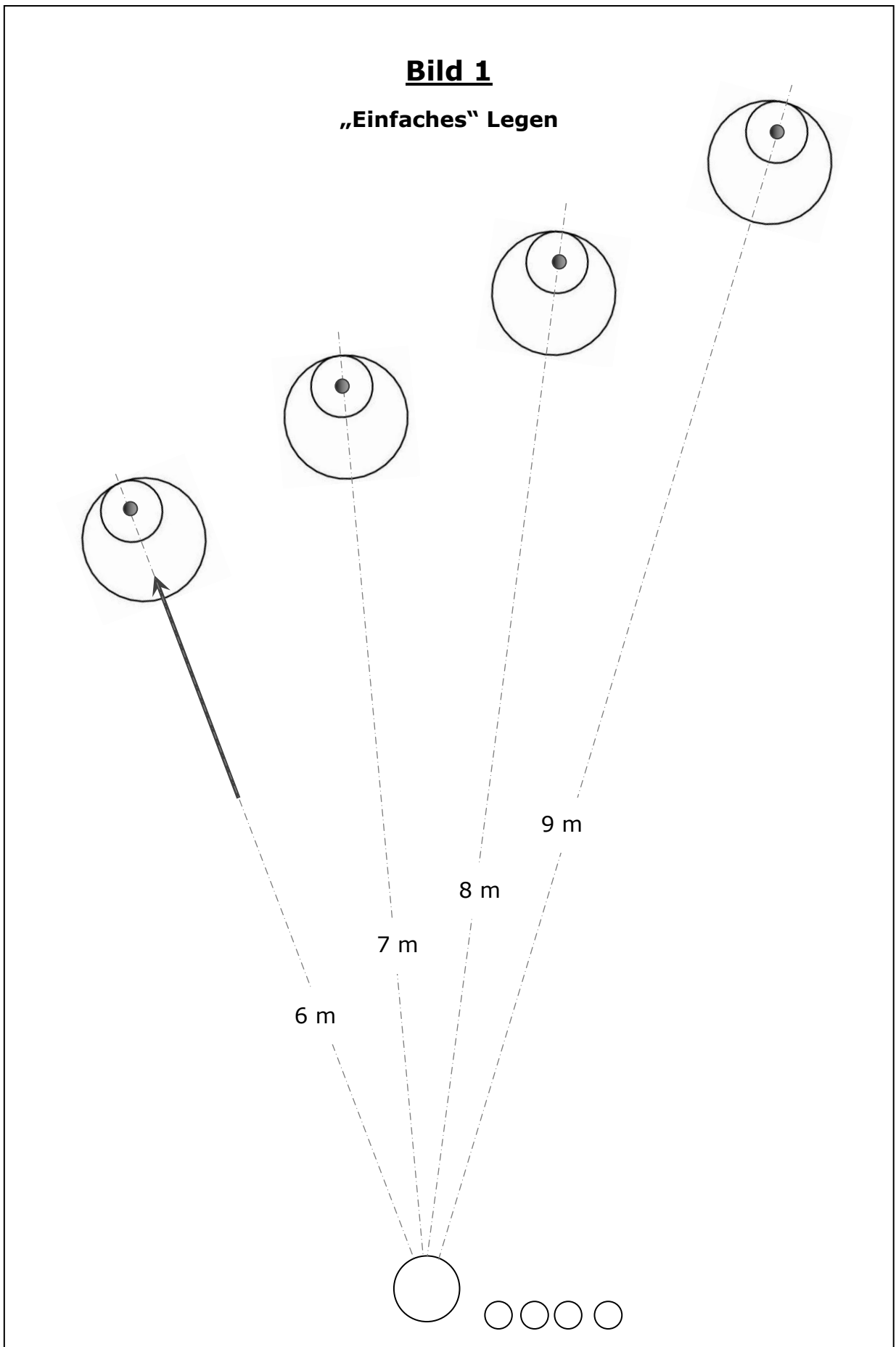


Bild 2

Legen an der Hinderniskugel vorbei

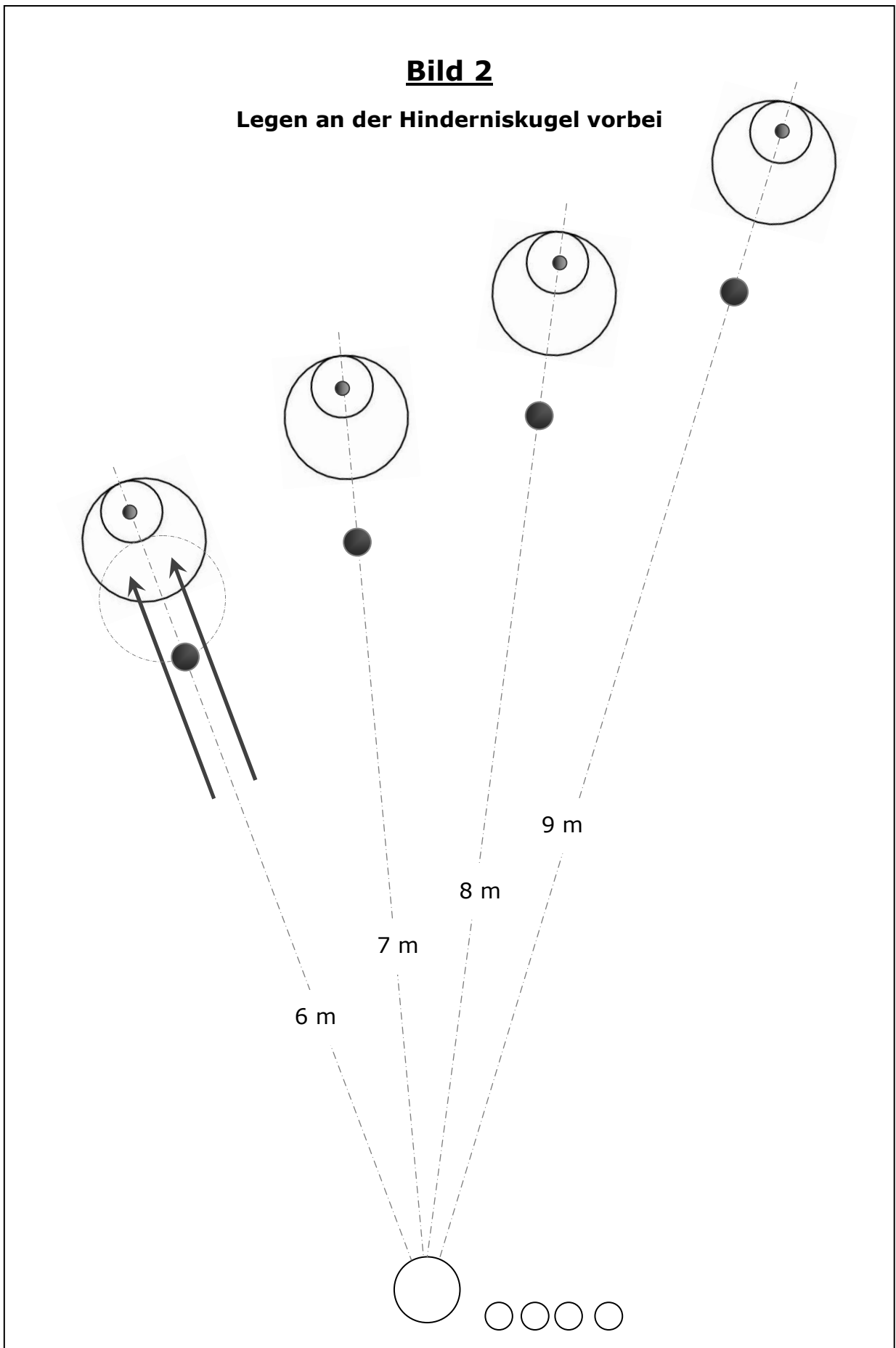


Bild 3

„Einfaches“ Legen im Portée

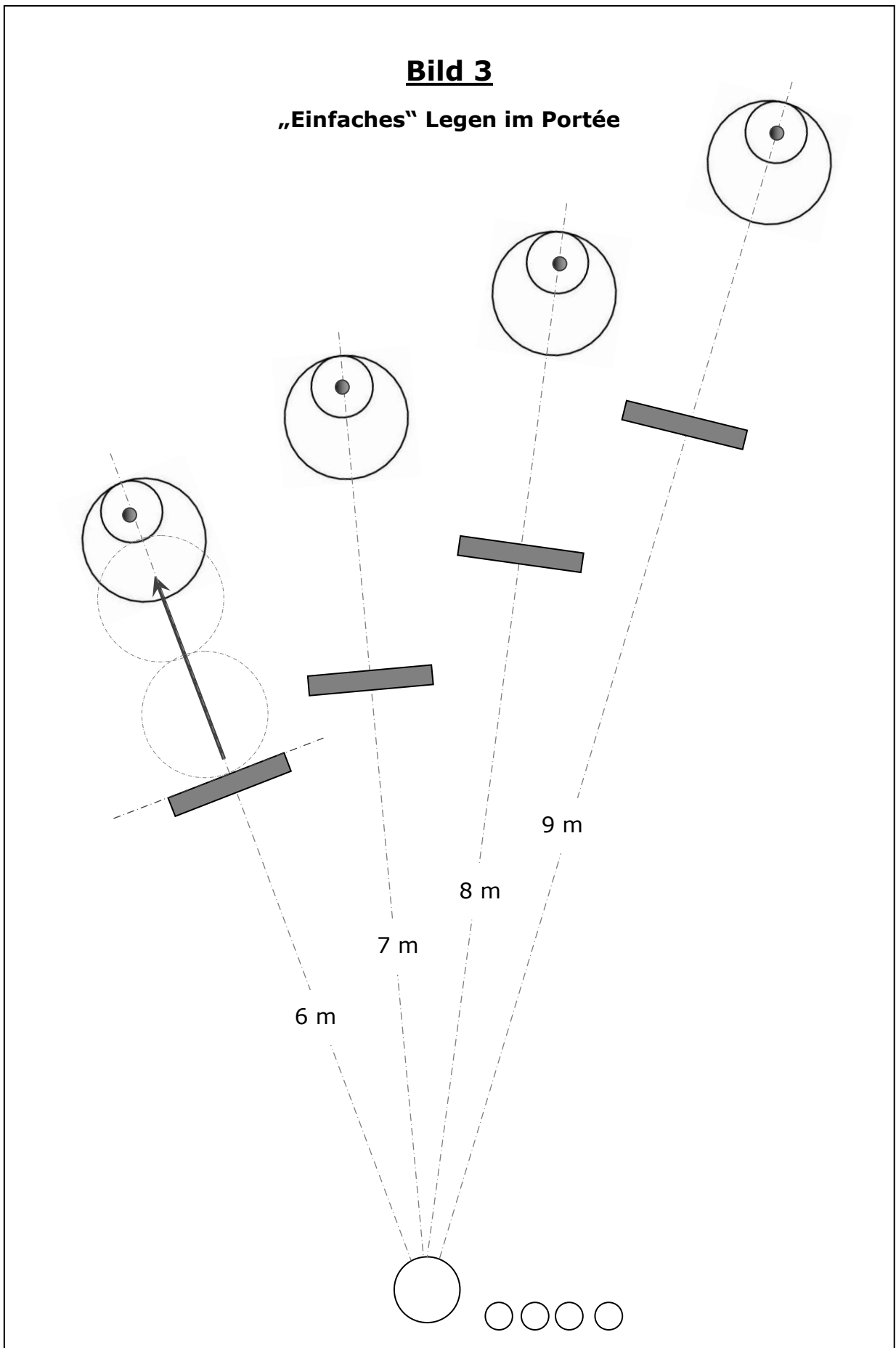




Bild 4

Effet (rechts / links)

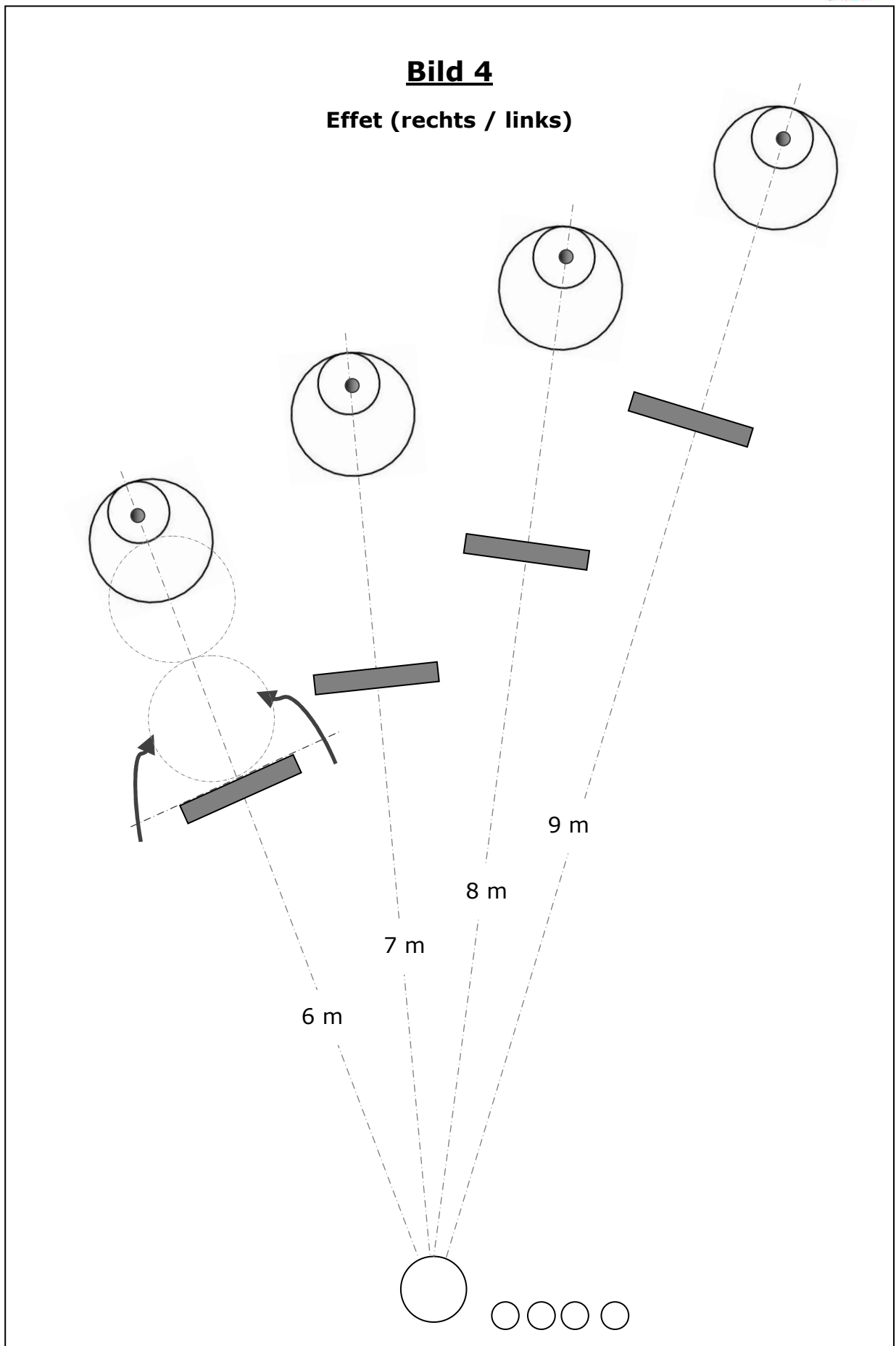


Bild 5

Cochonnet „ziehen“

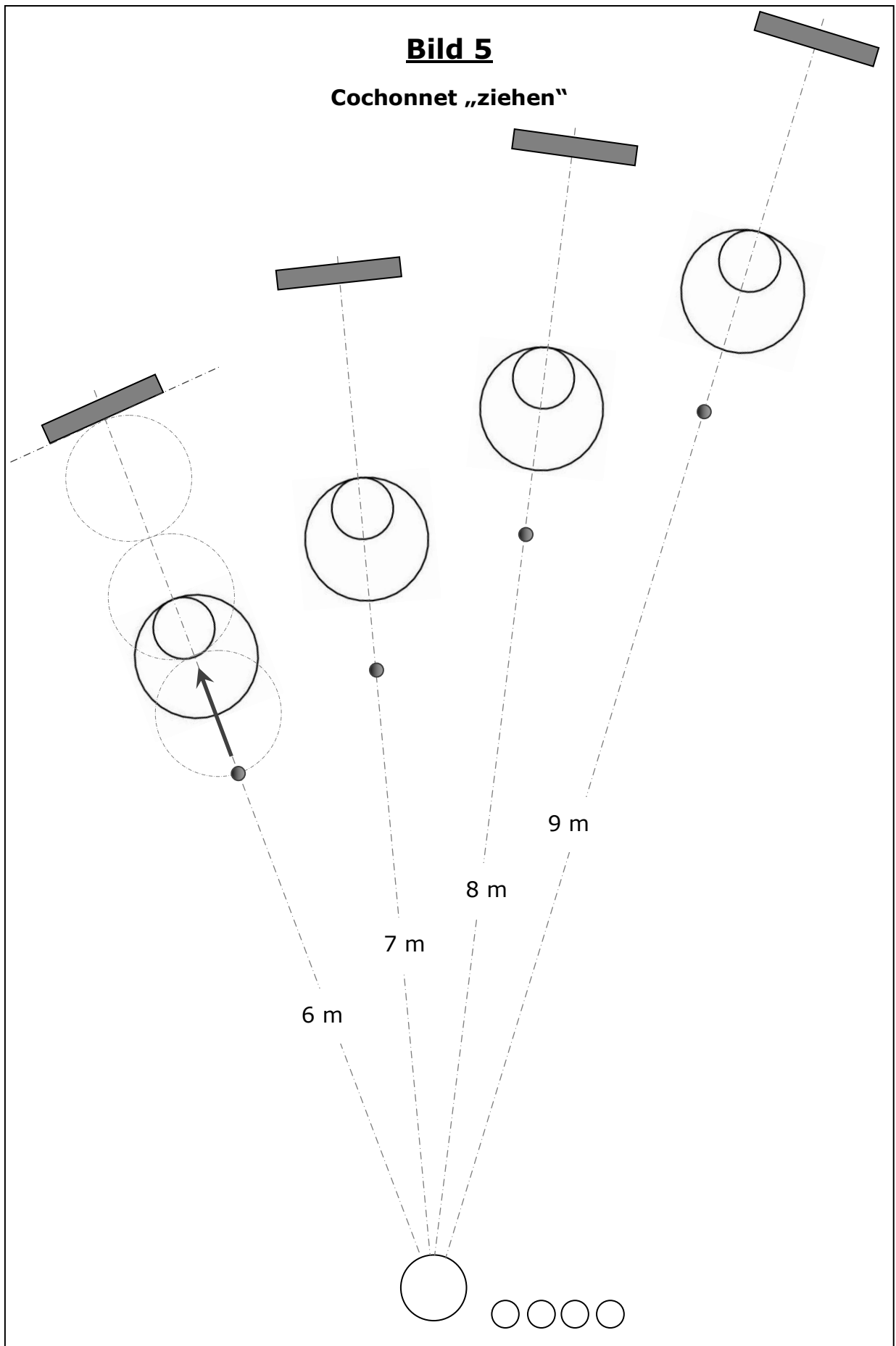


Bild 1 – „Einfaches“ Legen

<p>Skizze:</p>	<p>Beschreibung:</p> <p><u>Aufgabe:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Die zu spielende Kugel soll - ohne Vorgaben - möglichst in den kleinen Zielkreis gelegt werden Legen wahlweise <ul style="list-style-type: none"> – aus dem Stand oder – aus der Hocke <p><u>Aufbau/Vorgaben:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ø großer Zielkreis: 1 m 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) <p><u>Wertung:</u></p> <p>Die gespielte Kugel ...</p> <ul style="list-style-type: none"> 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:												
	<p><u>Aufgabe:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Die zu spielende Kugel soll möglichst in den kleinen Zielkreis gelegt werden Die Hinderniskugel davor darf nicht berührt werden Legen wahlweise <ul style="list-style-type: none"> – aus dem Stand oder – aus der Hocke <p><u>Aufbau/Vorgaben:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Distanz der Kreis-Mittelpunkte Meterkreis/Hinderniskugel = 1 m Ø großer Zielkreis: 1 m 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) <p><u>Wertung:</u></p> <p>Die gespielte Kugel ...</p> <table border="0"> <tr> <td>•</td> <td>berührt die Hinderniskugel:</td> <td>0 Punkte</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>liegt ausserhalb des großen Zielkreises:</td> <td>0 Punkte</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>liegt innerhalb des großen Zielkreises:</td> <td>3 Punkte</td> </tr> <tr> <td>•</td> <td>liegt innerhalb des kleinen Zielkreises:</td> <td>5 Punkte</td> </tr> </table>	•	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
•	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
 - 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: 1 m
- 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 Hindernis darf nicht im Portée „überspielt“ werden – das Donnée muss sich ausserhalb der schraffierten Zone 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“

<p>Skizze:</p>	<p>Beschreibung:</p> <p><u>Aufgabe:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Die zu spielende Kugel soll das Cochonnet vor dem Meterkreis möglichst in den kleinen Zielkreis ziehen Legen wahlweise <ul style="list-style-type: none"> – aus dem Stand oder – aus der Hocke <p><u>Aufbau/Vorgaben:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 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) <p><u>Wertung:</u></p> <p>Das Cochonnet ...</p> <ul style="list-style-type: none"> liegt ausserhalb des großen Zielkreises: 0 Punkte liegt innerhalb des großen Zielkreises 3 Punkte liegt innerhalb kleinen Zielkreises: 5 Punkte wird berührt: 1 Punkt <p>Die Spielkugel und/oder das Cochonnet ...</p> <ul style="list-style-type: none"> berühren den dahinter liegenden Balken: 0 Punkte
-----------------------	--

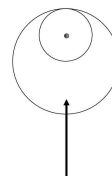
Name, Vorname: Verein (LFV):

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

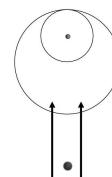


6 m	5	3	0
7 m	5	3	0
8 m	5	3	0
9 m	5	3	0
Gesamt:			

Bild 2: Legen an der Hinderniskugel vorbei

Wertung: 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

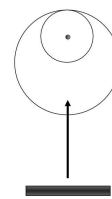


6 m	5	3	0
7 m	5	3	0
8 m	5	3	0
9 m	5	3	0
Gesamt:			

Bild 3: „Einfaches“ Legen im Portée

Wertung: 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

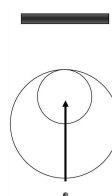


6 m	5	3	0
7 m	5	3	0
8 m	5	3	0
9 m	5	3	0
Gesamt:			

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:	
------------------	--

