



Baden-Württembergischer Golfverband e. V.
Schaichhof 1, 71088 Holzgerlingen
Tel.: 07157 53 58 10
info@bwgv.de
www.bwgv.de



STATIONSBESCHREIBUNG UND DURCHFÜHRUNGSANLEITUNG VR-TALENTIADE GOLF

www.bwgv.de



Impressum

Herausgeber

Baden-Württembergischer Golfverband e.V.
Schaichhof 1
71088 Holzgerlingen

Tel.: 07157/5358-10

Fax: 07157/5358-11

Mail: info@bwgv.de

Web: www.bwgv.de

Titelbild

Finale VR-Talentiade 2015 in der Golfanlage Birkenhof
Bild: S. Köhli / Lahr

Gestaltung

Denis Beck, Baden-Württembergischer Golfverband e.V.
Titelbild: Christine Drechsler, KONZEPT 33 GmbH

Ausgabe

2017

Inhaltsverzeichnis

Stationen	Seite
Stationseinteilung/Stationsbeispiele	2/3
Spiel über 6 Löcher	4/5
Speedgolf	6/7
Ballweitwurf	8/9
Ballzielwurf	10/11
Koordinationslauf im Stangenparcours	12/13
Putten	14/15
Einbein - Longest Drive	16/17
Nearest to the Pin	18/19
Einbeinparcours	20/21
Balancieren auf der Halbkugel	22/23
Aufbauanleitung Ballweitwurf und Longest Drive	24
Aufbauanleitung Koordinationslauf Stangenparcours	25
Aufbauanleitung Ballzielwurf	26
Aufbauanleitung Putten	27
Aufbauanleitung Einbeinparcours	28

Stationen der Qualifikation

1. Spiel über 6-Löcher
2. Speedgolf
3. Tennisballweitwurf
4. Koordinationslauf im Stangenparcours
5. Ballzielwurf
6. Putten mit schwacher Seite, Putten mit geschlossenen Augen

Stationen des Halbfinals und Finals

1. Spiel über 6-Löcher
2. Speedgolf
3. Tennisballweitwurf
4. Koordinationslauf im Stangenparcours
5. Ballzielwurf
6. Putten mit schwacher Seite, Putten mit geschlossenen Augen
7. Einbein Longest Drive
8. Nearest to the Pin
9. Einbeinparcours
10. Balancieren auf der Halbkugel

Stationsbeispiele



Koordinationslauf im Stangenparcours



Balancieren auf der Halbkugel



Ballzielwurf mit der Abwurf- und Überwurfline sowie den Zielfeldern



Einbeinparcours



Zielfeld beim Putten mit schwacher Seite und mit geschlossenen Augen

Spiel über 6 Löcher

Aufgabe: Zählspiel in 3er- oder 4er-Flights über sechs Löcher. Jeder Flight bekommt einen Flightbegleiter. Dieser muss eine neutrale Person sein. Eltern, Großeltern oder Geschwister sind im Flight eines Kindes nicht erlaubt. Mädchen und Jungen spielen von denselben Abschlägen.

Gelände: Golfplatz, jede Spielbahn maximal 200m lang.

Material: Scorekarten, Stifte, Golfausrüstung.
Die Kinder wählen ihre Schläger selbst.

Aufgaben eines Flightbegleiters:

- Hilfestellung bei Spielreihenfolge und Regelfragen.
- Kein Caddie oder Berater, motiviert alle Gruppenmitglieder gleichermaßen.
- Schreibt die Ergebnisse/Schläge mit und hilft beim Ausfüllen der Scorekarte.
- Stellt sicher, dass die Scorekarten korrekt von Zähler und Spieler unterschrieben und anschließend abgegeben werden.

Spiel über 6 Löcher

Wertung: Punkteverteilung für die erzielten Ergebnisse sind in der Tabelle ablesbar und unterscheiden sich nach Zugehörigkeit zu den Altersklassen.

Zeit: Maximal 2,5 Stunden pro Flight (Kanonenstart empfohlen).

AK 9 und Jünger		AK 10/11	
Schlagzahl	Punkte	Schlagzahl	Punkte
1	12	1	10
2	11	2	9
3	10	3	8
4	9	4	7
5	8	5	6
6	7	6	5
7	6	7	4
8	5	8	3
9	4	9	2
10	3	10	1
11	2	11	0
12	1		
13	0		

Speedgolf

- Aufgabe:** Der Ball muss so schnell wie möglich vom Abschlag ins Loch gespielt werden. Ein Ball darf erst dann weitergespielt werden, wenn er zur Ruhe gekommen ist.
- Sonderregel:** Ein verlorener oder vermeintlich verlorener Ball muss nicht gesucht werden, sondern es darf sofort ein neuer Ball von derselben Stelle nachgespielt werden.
- Zeitnehmer:** Der Zeitnehmer soll und darf die Fahne bedienen und diese auch entfernen.
- Gelände:** Golfplatz, eine Spielbahn mit maximal 200m Länge.
- Material:** Abschlagskugeln, Stoppuhr, Ergebnisblätter und Stift, maximal drei Bälle und drei Schläger, die der Teilnehmer selbst tragen muss. Der am Abschlag verwendete Schläger kann dort liegen gelassen werden. Weiterhin können auf dem Weg zum Loch benutzte Schläger ebenfalls liegen gelassen werden.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen: ein Starter am Abschlag und ein Zeitnehmer am Grün.

Speedgolf

- Versuche:** Ein Versuch, bei dem maximal drei Bälle eingesetzt werden dürfen. Bei Verlust aller drei Bälle erfolgt keine Zeitmessung.
- Wertung:** Zeit in Sekunden vom Start bis zum Einlochen. Wird ein Ball gespielt, der nicht zur Ruhe gekommen ist, werden je Verstoß 5 Strafsekunden dazu addiert
- Zeitmessung:** Beispiel: 22,12 Sekunden
- Zeit:** Je Teilnehmer maximal 2-4 Minuten.



Ballweitwurf

- Aufgabe:** Einen Tennisball möglichst weit in einen Korridor werfen. Die Abwurflinie darf dabei nicht übertreten werden. Der Korridor hat eine Breite von 30m und eine Länge von mindestens 50m.
- Gelände:** Driving-Range oder eine entsprechende Fläche, die mindestens 50m lang und 30m breit ist.
- Material:** Ergebnisblätter, Stift, Markierungen alle 5 bis 10 Meter, ein Entfernungsmessgerät (Laser) oder ein ausliegendes Maßband und ein Ballkorb mit Tennisbällen.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen, davon eine an der Abwurflinie zur Kontrolle der korrekten Ausführung und zum Notieren der Ergebnisse, die andere zum Messen der Entfernung (im Korridor oder vom Startpunkt mit dem Laser).
- Versuche:** Drei Versuche mit der Hand nach Wahl. Jeder Teilnehmer hat drei Probewürfe.

Ballweitwurf

Wertung: Übertretene Würfe dürfen einmal wiederholt werden. Bei der Wiederholung übertretene Würfe werden als 0 gewertet. Mehr als sechsmal werfen ist nicht möglich. Gewertet werden die addierten Weiten aus allen drei Würfen. Die Weite wird dort gemessen, wo der Ball zur Ruhe gekommen ist.

Zeit: Je Teilnehmer ca. fünf Minuten.

Aufbauanleitung: Seite 24



Ballzielwurf

- Aufgabe:** Mit zwei unterschiedlichen „Wurfausführungen“ Tennisbälle in einem von drei vorgegebenen Korridoren zur Ruhe kommen lassen. Die Abwurflinie darf dabei nicht übertreten werden. Man darf im Stehen, Sitzen, Liegen oder mit Anlauf werfen.
- Gelände:** Ebenes Putting Grün
- Material:** 15 Tennisbälle, Sprühkreide für den Korridor, Maßband, Ergebnisblätter und Stifte.
- Stationsbetreuer:** Ein Stationsbetreuer erklärt und demonstriert die Übung, gibt das Startzeichen und notiert die Ergebnisse. Der Flightbegleiter beseitigt die in den Korridoren liegenden Bälle, damit nachfolgende Bälle nicht abgelenkt werden und wirft diese zurück.
- Versuche:** Jeder Teilnehmer hat vier Probewürfe, zwei für jede „Wurfausführung“. Danach werden 2 x 3, insgesamt 6 Bälle, geworfen und gewertet.

Ballzielwurf

Wurfausführung 1: „Bogenlampe“:

Der Ball wird geworfen und darf erst hinter der Überwurfline aufkommen.

Wurfausführung 2: „Rollen“:

Der Ball wird gerollt und muss vor der Überwurfline aufkommen.

Wertung:

Es gibt einen Punkt für einen Ball, der in K1, zwei Punkte für einen Ball, der in K2, und drei Punkte für einen Ball, der in K3 zur Ruhe kommt. Ein Übertreten der Abwurfline wird als Fehlversuch gewertet.

Zeit:

Je Teilnehmer ca. fünf Minuten.

Aufbauanleitung:

Seite 26



Koordinationslauf im Stangenparcours

- Aufgabe:** Eine aus sieben Feldern bestehende „Koordinationsleiter“ soll möglichst schnell durchlaufen werden: einmal hin, um den Umkehrpunkt herum und wieder zurück. Gefordert sind genau zwei Schritte pro Feld.
- Gelände:** Ebene Fläche, ca. 20m x 3m
- Material:** Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift, acht Stäbe, 20 Hütchen und ein Maßband.
- Stationsbetreuer:** 1 Person, die das Startsignal gibt, die Zeit misst und das Ergebnis aufschreibt.
- Versuche:** Jeder Teilnehmer hat bis zu zwei Probedurchgänge und danach einen gewerteten Lauf.

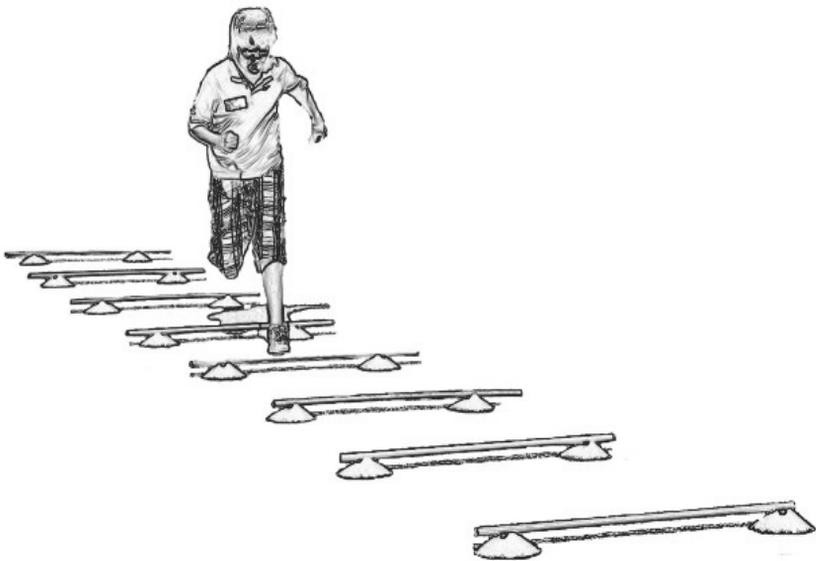
Koordinationslauf im Stangenparcours

Wertung: Felder, die nur mit einem Schritt oder die mit mehr als zwei Schritten pro Feld durchlaufen werden, werden mit jeweils einer Sekunde zusätzlich bestraft. Gemessen wird die benötigte Zeit vom Start bis zum Zielpunkt zuzüglich der Strafsekunden.

Zeit: Je Teilnehmer max. 30 Sekunden

Zeitmessung: Beispiel: 10,12 Sekunden

Aufbauanleitung: Seite 25



Putten

- Aufgabe:** Putten in einen 5m entfernten Korridor:
1. Drei Putts mit der schwachen Seite.
2. Drei Putts mit geschlossenen Augen, dabei Rechts– oder Linkshandputter nach Wahl. Die Kinder müssen sich alleine, ohne Hilfe von außen (Betreuer, Eltern), ausrichten. Der Betreuer zieht nach dem Ausrichten den Sichtschutz (Schlafbrille / Augenbinde / weiteres Behelfsmittel) über die Augen und fordert die Teilnehmer auf, auch die Augen zu schließen.
- Gelände:** Putting Grün, möglichst ebene Puttfläche
- Material:** Fünf Meter Maßband, Sprühkreide oder Packband, Links- und Rechtshandputter in den für die zwei Altersklassen geeigneten Größen (eigene Schläger erlaubt), Sichtschutz, Ergebnisblätter und Stift.
- Stationsbetreuer:** 1 Person, welche die Teilnehmer instruiert und die Ergebnisse einträgt.
- Versuche:** Jeder Teilnehmer hat zwei Probeputts pro Variante. Danach werden je Variante drei, insgesamt sechs Putts, gewertet.

Putten

Wertung: Gewertet werden die erzielten Punkte für das Treffen des Korridors:
Ein Punkt für einen Ball in K1.
Zwei Punkte für einen Ball in K2.
Drei Punkte für einen Ball im Lochkorridor.
Fünf Punkte für einen gelochten Putt.

Zeit: Je Teilnehmer ca. vier Minuten.

Aufbauanleitung: Seite 27



Einbein - Longest Drive

- Aufgabe:** Im Einbeinstand einen Ball wahlweise mit oder ohne Tee möglichst weit in einen 30m breiten Korridor spielen. Nur solche Bälle werden gewertet, die im Korridor liegen bleiben. Der Schlag gilt nur, wenn der Teilnehmer nach dem Treffmoment mindestens drei Sekunden auf dem Standbein ausbalanciert.
- Gelände:** Driving-Range oder eine Spielbahn, die mindestens 120m lang ist.
- Material:** Ergebnisblätter, Entfernungsmessgerät, Stift, Entfernungsschilder, Abschlagsmarkierung und Korb mit Bällen. Eisen 7 oder kürzer.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen: eine zum Erfassen der Ergebnisse und zum Bewerten der Balance, die andere zum Messen der Drivelänge.
- Versuche:** Jeder Teilnehmer hat zwei Probeschläge, danach werden drei Bälle gespielt.

Einbein - Longest Drive

- Wertung:** Der längste Ball wird gewertet. Gemessen wird an der Stelle, an der ein Ball zur Ruhe kommt.
- Zeit:** Je Teilnehmer zwischen 3 bis 5 Minuten.
- Aufbauanleitung:** Siehe Seite 24

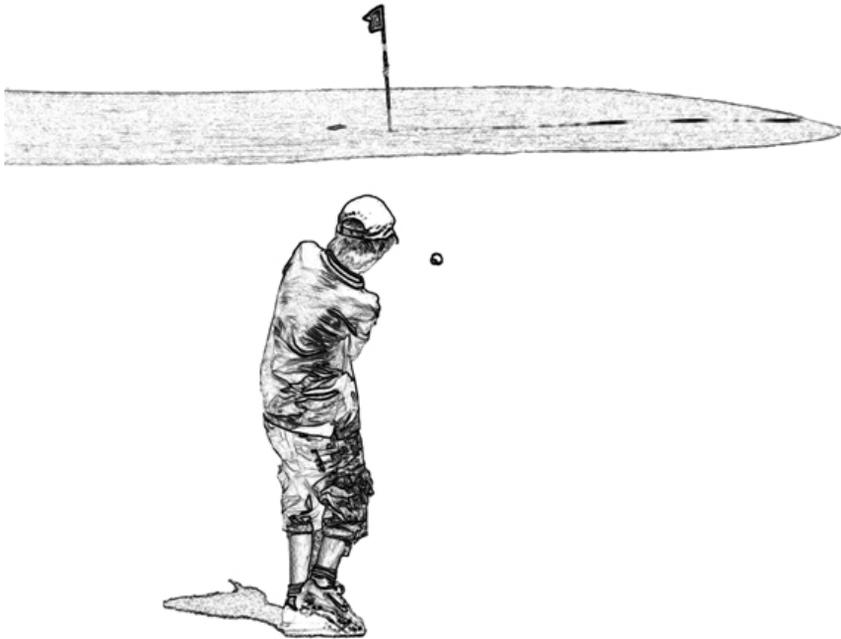


Nearest to the Pin

- Aufgabe:** Der Ball liegt 30-40m vor dem ebenen Grün. Das Loch ist fünf Meter vom Grünrand entfernt (Qualifikation ohne Hindernis; Bunker vor dem Grün im Halbfinale oder Finale möglich). Die Bälle müssen so nah wie möglich an die Fahne gespielt werden.
- Gelände:** Verkürzte Spielbahn auf dem Golfplatz oder Pitching- / Putting Grün.
- Material:** Maßband, Ergebnisblätter, Stift und Korb mit Bällen sowie Abschlagsmarkierungen. Schläger nach Wahl, wahlweise mit oder ohne Tee.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen: eine misst die Entfernung und markiert die Bälle, die andere schreibt die Ergebnisse auf.
- Versuche:** 3 Bälle zur Probe und 3 gewertete Bälle. Eigene Bälle sind erlaubt.
- Wertung:** Gewertet wird nur die Entfernung des besten Balles zur Fahne. Der gewertete Ball muss nicht auf dem Grün liegen.

Nearest to the Pin

Zeit: Je Teilnehmer ca. fünf Minuten.



Einbeinparcours

- Aufgabe:** Der Teilnehmer steht an der Startlinie auf seinem Sprungbein, mit dem er den Parcours möglichst schnell durchhüpfen soll.
- Gelände:** Möglichst ebene Fläche ca. 10m x 10m
- Material:** Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift, Markierungskegel, Stäbe, Maßband und Sprühkreide.
- Stationsbetreuer:** 1 Person: diese gibt das Startsignal, misst die Zeit und schreibt das Ergebnis auf.
- Versuche:** Erlaubt sind zwei Probedurchgänge. Danach wird ein Durchgang gewertet.
- Wertung:** Gemessen wird die benötigte Zeit für den Durchlauf. Wer unterwegs absetzt, einen Schritt macht, oder wer das Bein wechselt, muss den Versuch einmalig wiederholen. Bei einem erneuten Fehler erhält der Teilnehmer 2 Strafsekunden. Wer an den Ecken abkürzt, erhält eine Strafsekunde.
- Aufbauanleitung:** Siehe Seite 28
- Zeitmessung:** Beispiel: 22,12 Sekunden
- Zeit:** Je Teilnehmer max. 30 Sekunden.

Einbeinparcours



Balancieren auf der Halbkugel

- Aufgabe:** Ohne Schuhe, am besten barfuß auf die Halbkugel steigen. Ziel ist es, das Gleichgewicht über maximal 60 Sekunden auf der Halbkugel zu halten. Ein Versuch endet entweder nach 60 Sekunden, oder sobald der seitliche Rand der Kugel den Boden berührt! Zum Aufsteigen auf den Kreisel darf sich der Teilnehmer an den Schultern einer Hilfsperson abstützen. Sobald der Teilnehmer seine Hände von der „Hilfsperson“ nimmt, beginnt die Zeitnahme.
- Gelände:** Ebener, fester Untergrund, am besten eine harte Abschlagsmatte (auf keinen Fall den Rasen oder einen anderen weichen Untergrund wählen, in den die Kugel einsinken kann!).
- Material:** Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift und Balancier-Halbkugel.
- Stationsbetreuer:** 1 Personen, die die Zeit misst und die Ergebnisse notiert. Der Flightbegleiter ist beim Aufsteigen auf die Kugel behilflich.

Balancieren auf der Halbkugel

Versuche: Jeder Teilnehmer hat zwei Probeversuche (max. 30 Sek. pro Versuch) und danach zwei gewertete Versuche.

Wertung: Gewertet wird die Summe der Zeiten aus beiden Versuchen.

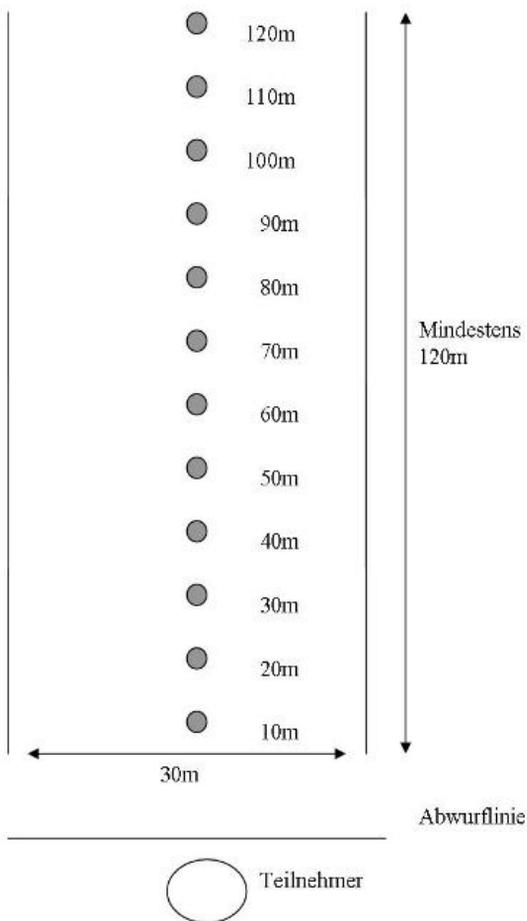
Zeitmessung: Beispiel: 10,12 Sekunden

Zeit: Je Teilnehmer ca. vier Minuten.



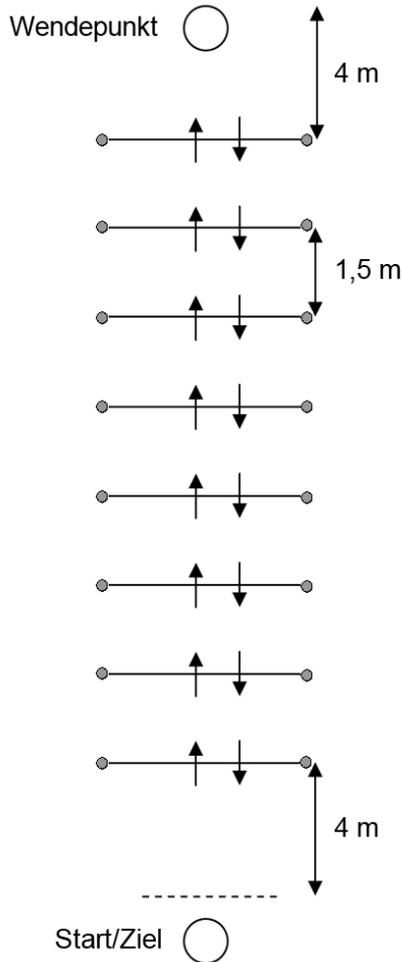
Aufbauanleitung

**Ballweitwurf (Seiten 8/9)
und Einbein - Longest Drive (Seiten 16/17):**



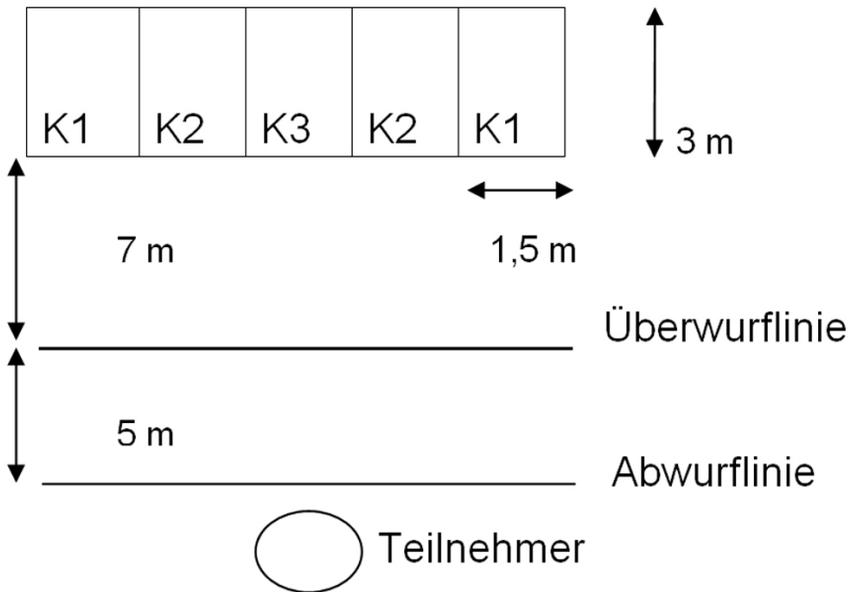
Aufbauanleitung

Koordinationslauf im Stangenparcours (Seiten 12/13):



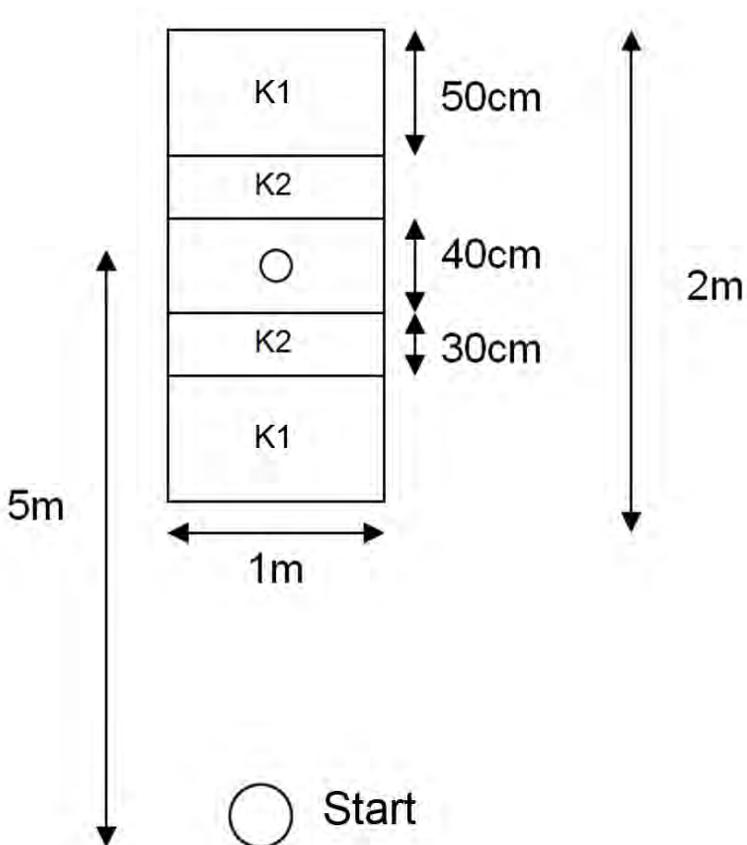
Aufbauanleitung

Ballzielwurf (Seite 10/11):



Aufbauanleitung

Putten (Seiten 14/15):





Notizen



Notizen



Notizen



Notizen



Notizen