



WIR WÜNSCHEN VIEL SPASS & ERFOLG
BEI DER VR-TALENTIADE!





Impressum

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

Telefon 07157/5358-10
Telefax 07157/5358-11
E-Mail info@bwgv.de
Web www.bwgv.de

Bilder: Baden-Württembergischer Golfverband e. V.
Gestaltung: Anne Lahnert

Ausgabe 2019



INHALTSVERZEICHNIS

Stationen

Stationseinteilung	4
Stationsbeispiele	5
Spiel über 6-Löcher	6
Speedgolf	8
Tennisballweitwurf	10
Tennisballzielwurf	12
Koordinationslauf im Stangenparcours	14
Putten	16
Einbein Longest Drive	18
Nearest to the Pin	20
Einbeinparcours	22
Balancieren auf der Halbkugel	24

Aufbauanleitungen

Tennisballweitwurf	27
Einbein Longest Drive	27
Koordinationslauf im Stangenparcours	28
Tennisballzielwurf	29
Putten	29
Einbeinparcours	30



Stationseinteilung

Stationen der Qualifikation

- Spiel über 6-Löcher
- Speedgolf
- Tennisballweitwurf
- Tennisballzielwurf
- Koordinationslauf im Stangenparcours
- Putten mit schwacher Seite,
- Putten mit geschlossenen Augen

Stationen des Halbfinals und Finales

- Spiel über 6-Löcher
- Speedgolf
- Tennisballweitwurf
- Tennisballzielwurf
- Koordinationslauf im Stangenparcours
- Putten mit schwacher Seite,
- Putten mit geschlossenen Augen
- Einbein Longest Drive
- Nearest to the Pin
- Einbeinparcours
- Balancieren auf der Halbkugel

STATIONS- BEISPIELE



**KOORDINATIONS-
LAUF
IM STANGENPARCOURS**



**BALANCIEREN AUF
DER HALBKUGEL**



TENNISBALLZIELWURF



Spiel über 6-Löcher

Aufgabe:

Zählspiel Maximum Score in 3er- oder 4er-Gruppen über 6-Löcher.

Jede Gruppe bekommt einen Gruppenbegleiter. Dieser muss eine neutrale Person sein. Familienangehörige sind in der Gruppe eines Kindes nicht erlaubt. Mädchen und Jungen spielen von denselben Abschlägen.

Gelände:

Golfplatz, jede Spielbahn mit maximal 200 m Länge.

Material:

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

Aufgaben eines Gruppenbegleiters:

- 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.

Wertung:

Es werden entsprechend der Schlagzahl an einem Loch Punkte nach der Talentiade-Tabelle vergeben. Das Handicap eines Teilnehmers beträgt ein Drittel der aufgerundeten Stammvorgabe und wird auf die erreichte Talentiade Punktzahl über die 6-Löcher addiert. Je höher die Punktzahl ist, umso besser die Platzierung. Von den Teilnehmern (und vom Gruppenbegleiter) wird die Bruttoschlagzahl aufgeschrieben, die Umrechnung erfolgt dann am PC. Nach 12 Schlägen (AK 9) und 10 Schlägen (AK 11) Ball aufnehmen und 13 Schläge (AK 9) und 11 Schläge (AK 11) notieren.

Zeit:

Maximal 2,5 Stunden pro Gruppe (Kanonenstart empfohlen).

Talentiade-Tabelle:

AK 9		AK 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 200 m 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:

Zwei Stationsbetreuer, 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:

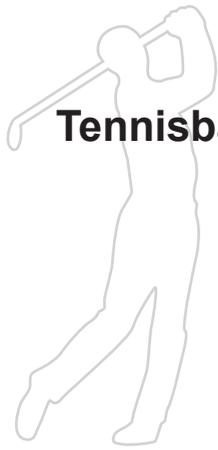
Zeit in Sekunden vom Start bis zum Einlochen. Wird ein Ball gespielt, der nicht zur Ruhe gekommen ist, werden je Verstoß 5 Strafsekunden dazu addiert.

Zeit:

Je Teilnehmer maximal 2 bis 4 Minuten.

Zeitmessung:

Beispiel: 22,12 Sekunden



Tennisballweitwurf

Aufgabe:

Einen Tennisball möglichst weit in einen Korridor werfen. Die Abwurflinie darf dabei nicht übertreten werden. Der Korridor hat eine Breite von 30 m und eine Länge von mindestens 50 m.

Gelände:

Driving-Range oder eine entsprechende Fläche, die mindestens 50 m lang und 30 m breit ist.

Material:

Ergebnisblätter, Stift, Markierungen alle 5 m bis 10 m, ein Entfernungsmessgerät (Laser) oder ein ausliegendes Maßband und ein Ballkorb mit Tennisbällen.

Stationsbetreuer:

Zwei Stationsbetreuer, davon einer an der Abwurflinie zur Kontrolle der korrekten Ausführung und zum Notieren der Ergebnisse, der andere zum Messen der Entfernung (im Korridor oder vom Startpunkt mit dem Laser).

Versuche:

Jeder Teilnehmer hat drei Probewürfe. Anschließend drei Versuche mit der Hand nach Wahl.



TENNISBALLWEITWURF

Wertung:

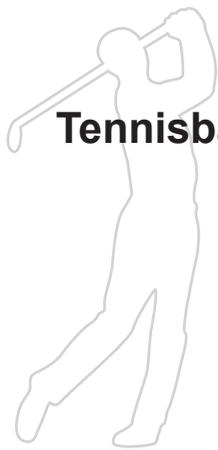
Übertretene Würfe dürfen einmal wiederholt werden. Bei der Wiederholung übertretene Würfe werden als 0 gewertet. Mehr als sechsmal werfen ist nicht möglich. Gewertet werden die addierten Weiten aus allen drei Würfen. Die Weite wird dort gemessen, wo der Ball zur Ruhe gekommen ist.

Zeit:

Je Teilnehmer ca. 5 Minuten.

Aufbauanleitung:

Seite 27



Tennisballzielwurf

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 / Packband / Schnur / Tees für den Korridor, Maßband, Ergebnisblätter und Stifte.

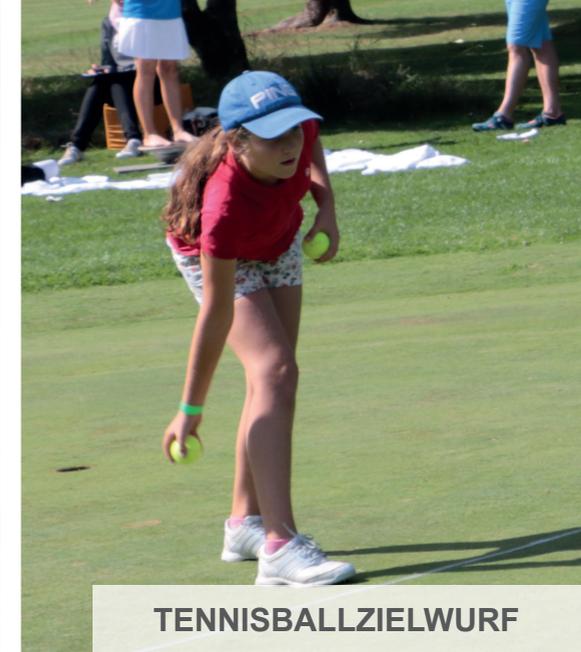
Stationsbetreuer:

Ein Stationsbetreuer erklärt und demonstriert die Übung, gibt das Startzeichen und notiert die Ergebnisse.

Der Gruppenbegleiter 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.



TENNISBALLZIELWURF

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:

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, der in K3 zur Ruhe kommt.

Ein Übertreten der Abwurfline wird als Fehlversuch gewertet.

Zeit:

Je Teilnehmer ca. 5 Minuten.

Aufbauanleitung:

Seite 29



Koordinationslauf im Stangenparcours

Aufgabe:

Eine aus 7 Feldern bestehende Koordinationsleiter soll möglichst schnell durchlaufen werden.

Einmal hin zum Wendepunkt, um diesem herum und wieder zurück. Gefordert sind genau zwei Schritte pro Feld.

Gelände:

Ebene Fläche, ca. 20 m x 3 m.

Material:

Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift, acht Stäbe, 20 Hütchen und ein Maßband.

Stationsbetreuer:

Ein Stationsbetreuer, der das Startsignal gibt, die Zeit misst und das Ergebnis aufschreibt.

Versuche:

Jeder Teilnehmer hat bis zu zwei Probedurchgänge und danach einen gewerteten Lauf.

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 28



Putten

Aufgabe:

Putten in einen 5 m 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:

5 m Maßband, Sprühkreide oder Packband, Links- und Rechtshandputter in den für die zwei Altersklassen geeigneten Größen (eigene Schläger erlaubt), Sichtschutz, Ergebnisblätter und Stift.

Stationsbetreuer:

Ein Stationsbetreuer, welcher die Teilnehmer instruiert und die Ergebnisse einträgt.

Versuche:

Jeder Teilnehmer hat zwei Probeputts pro Variante. Danach werden je Variante drei, insgesamt sechs Putts, gewertet.



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. 4 Minuten.

Aufbauanleitung:

Seite 29



Einbein Longest Drive

Aufgabe:

Im Einbeinstand einen Ball wahlweise mit oder ohne Tee möglichst weit in einen 30 m breiten Korridor spielen. Nur die 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 120 m lang ist.

Material:

Ergebnisblätter, Entfernungsmessgerät, Stift, Entfernungsschilder, Abschlagsmarkierung und Korb mit Bällen. Eisen 7 oder kürzer.

Stationsbetreuer:

Zwei Stationsbetreuer, einer zum Erfassen der Ergebnisse und zum Bewerten der Balance, der andere zum Messen der Drivelänge.

Versuche:

Jeder Teilnehmer hat zwei Probeschläge, danach werden drei Bälle gespielt.



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:

Seite 27



Nearest to the Pin

Aufgabe:

Der Ball liegt 30 - 40 m vor dem ebenen Grün. Das Loch ist 5 m vom Grünrand entfernt (Bunker vor dem Grün 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:

Zwei Stationsbetreuer, einer misst die Entfernung und markiert die Bälle, der andere schreibt die Ergebnisse auf.

Versuche:

3 Bälle zur Probe und 3 gewertete Bälle.
Eigene Bälle sind erlaubt.



NEAREST TO THE PIN

Wertung:

Gewertet wird nur die Entfernung des besten Balles zur Fahne.
Der gewertete Ball muss nicht auf dem Grün liegen.

Zeit:

Je Teilnehmer ca. 5 Minuten.



Einbeinparcours

Aufgabe:

Der Teilnehmer steht an der Startlinie auf seinem Sprungbein, mit dem er den Parcours möglichst schnell durchhüpfen soll.

Gelände:

Ebene Fläche, ca. 10 m x 10 m.

Material:

Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift, Stäbe, Maßband und Sprühkreide, 36 Hütchen.

Stationsbetreuer:

Ein Stationsbetreuer 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 vom Start bis zum Ziel 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.



EINBEINPARCOURS

Zeit:

Je Teilnehmer max. 30 Sekunden.

Zeitmessung:

Beispiel: 22,12 Sekunden

Aufbauanleitung:

Seite 30



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 die Kugel 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, Stein oder Holzboden. 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:

Ein Stationsbetreuer misst die Zeit und notiert die Ergebnisse. Der Gruppenbegleiter ist beim Aufsteigen auf die Kugel behilflich.



Versuche:

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

Wertung:

Gewertet wird die Summe der Zeiten aus beiden Versuchen.

Zeit:

Je Teilnehmer ca. 4 Minuten.

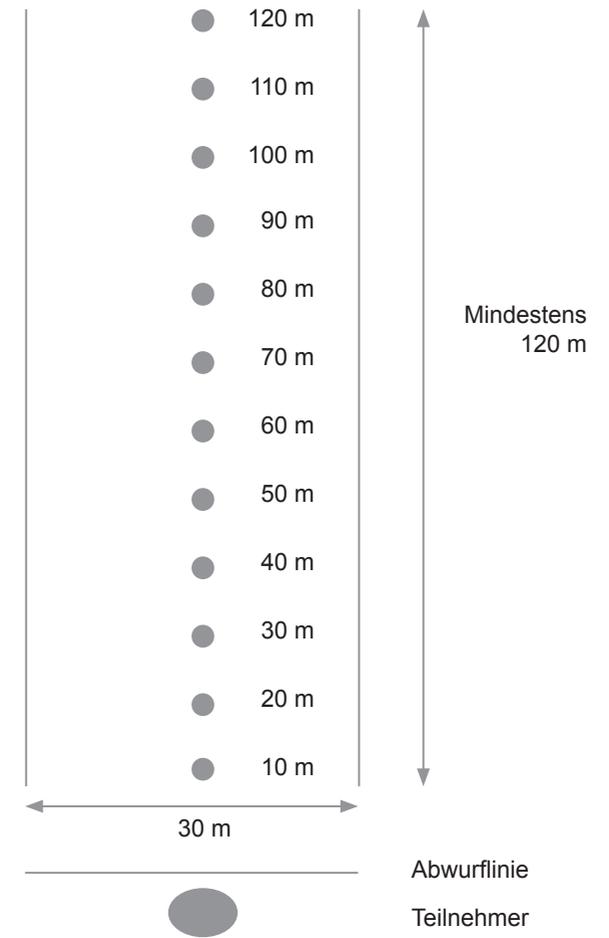
Zeitmessung:

Beispiel: 10,12 Sekunden

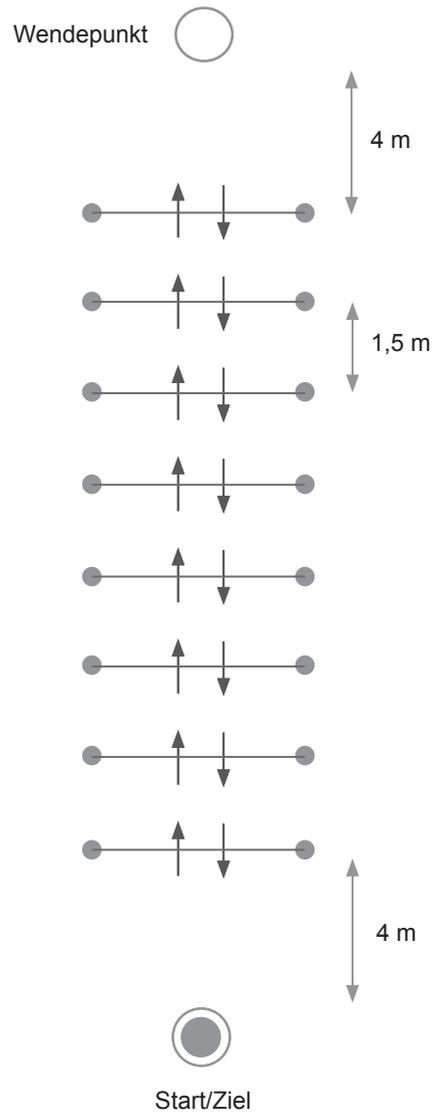


Aufbauanleitungen

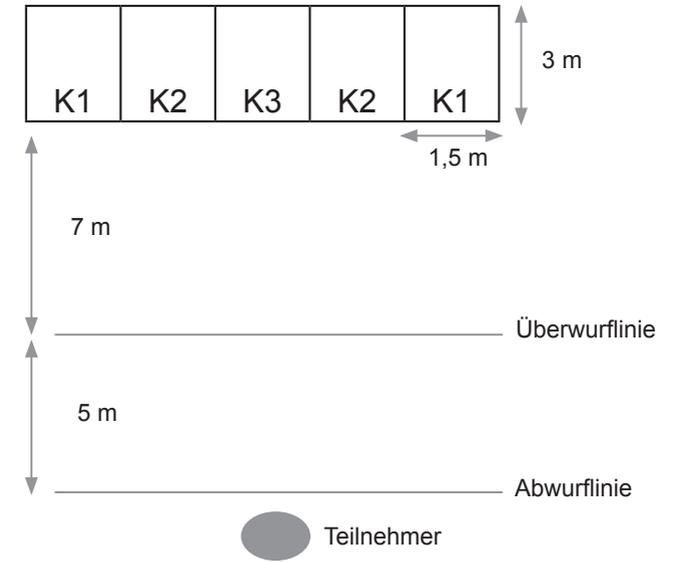
**Tennisballweitwurf (Seite 10/11)
& Einbein Longest Drive (Seite 18/19)**



Koordinationslauf im Stangenparcours (Seite 14/15)



Tennisballzielwurf (Seite 12/13)



Putten (Seite 16/17)

