

GVSH Talentiade am 21. September 2019

Ablaufplan und Beschreibung der Athletikübungen

Bei diesen Übungen können die Kinder bequeme Kleidung tragen. Jogginghosen und Turnschuhe sind durchaus erwünscht!

ACHTUNG: Sollte ein Kind aus gesundheitlichen Gründen eine Übung nicht mitmachen können, bitte den Betreuer/Prüfer der Übung informieren. Es wird dann eine alternative Übung angeboten.

Die Stationen der Talentiade fließen nicht in die Juniorteam-Cup-Wertung mit ein. Es gibt für diese Übungen eine separate Siegerehrung.

Station 1 „LONGEST-Drive“

Auf der Driving-Range ist ein Korridor von 30m Breite abgesteckt. Das Kind hat 6 Versuche den Drive in diesen Korridor zu spielen. Es ist eine Mindest-Ballfluglänge festgelegt und individuell auf die Leistungsfähigkeit der Kinder abgestimmt. Ziel ist es, die Treffsicherheit mit dem Driver zu prüfen. Die drei längsten Drives, die in diesem Korridor gelandet sind und die Mindest-Ballfluglänge erreicht haben, werden gewertet und addiert.

1. Mindest-Ballfluglänge:

Jahrgang 2009 und jünger:	60 m
Jahrgang 2008 / 2007:	80 m
Jahrgang 2006 / 2005:	100 m

Je Treffer des Korridors: 50 Punkte

2. Ballfluglänge weiter als...

Jahrgang 2009 und jünger:	80 m
Jahrgang 2008 / 2007:	100 m
Jahrgang 2006 / 2005:	120 m

Dann gibt es je Treffer des Korridors: 75 Punkte

Maximale zu erreichende Punktzahl: 225 Punkte

GVSH Juniorteam-Cup 2019 im Golf & Country Club Hohwachter Bucht

Station 2 „KURZSPIEL“

In diesem Kurzspielttest in Anlehnung an das bekannte „Lucky33“ vor wenigen Jahren wird die Zielgenauigkeit der Spieler in **3 Übungen** getestet. Die Spieler benötigen ihre eigenen Putter, Schläger zum Chippen und für die Bunkerschläge, sowie Bälle. Die Summe der mit je 3 Bällen erzielten Punkte wird addiert und stellt so das Spielergebnis des Spielers dar: **Maximum 297 Punkte.**

1. Putt-Challenge:

Um ein Loch sind zwei Kreise mit den Durchmessern 3 Metern und 5 Metern markiert. Der Abspielpunkt ist 5 Meter vom äußersten Kreis entfernt. Jedes Kind hat **drei Versuche** den Ball so nah wie möglich an die Fahne zu spielen. Der Ball wird vom Boden gespielt. Bleibt ein Ball auf einer Zonenmarkierung liegen wird die höhere Punktzahl gewertet. Alle drei Versuche werden zusammengezählt. Für jeden Ball innerhalb des äußeren Kreises erhält der Spieler 11 Punkte. Für jeden Ball innerhalb des inneren Kreises erhält der Spieler 22 Punkte. Für jeden eingelochten Putt erhält der Spieler 33 Punkte.

2. Chip-Challenge:

Um ein Loch sind zwei Kreise mit den Durchmessern 3 Metern und 5 Metern markiert. Der Abspielpunkt ist 10 Meter vom äußersten Kreis entfernt. Jedes Kind hat **drei Versuche** den Ball so nah wie möglich an die Fahne zu spielen. Der Ball wird vom Boden einer Abschlagmatte gespielt. Bleibt ein Ball auf einer Zonenmarkierung liegen wird die höhere Punktzahl gewertet. Alle drei Versuche werden zusammengezählt. Für jeden Ball innerhalb des äußeren Kreises erhält der Spieler 11 Punkte. Für jeden Ball innerhalb des inneren Kreises erhält der Spieler 22 Punkte. Für jeden eingelochten Chip erhält der Spieler 33 Punkte.

3. Bunker-Challenge:

Um ein Loch ist ein Kreis mit dem Durchmesser von 5 Metern markiert. Der Abspielpunkt ist in einem Grünbunker ca. 3 Meter von der Grünkante und ca. 6 Meter vom Loch entfernt. Jedes Kind hat **drei Versuche** den Ball so nah wie möglich aus dem Bunker an die Fahne zu spielen. Bleibt ein Ball auf einer Zonenmarkierung liegen wird die höhere Punktzahl gewertet. Alle drei Versuche werden zusammengezählt. Für jeden Ball auf dem Grün erhält der Spieler 11 Punkte. Für jeden Ball innerhalb des 5-Meter-Kreises erhält der Spieler 22 Punkte. Für jeden eingelochten Bunkerschlag erhält der Spieler 33 Punkte.

Station 3 „ATHLETIK“

An dieser Station durchläuft der Teilnehmer **vier verschiedene Übungen**, die sich gezielt mit dem Thema „Athletik“ der Teilnehmer beschäftigen: **Maximum ca. 290 Punkte.**

1. Tennisball-Weitwurf:

3 Tennisbälle müssen so weit wie möglich geworfen werden und dabei in einem 30 Meter breiten und maximal 60 Meter langen Korridor aufkommen. Die Länge des besten Versuchs, auf 1 Meter gerundet (gewertet wird der Landepunkt), wird auf der Zählkarte notiert: **Maximal 60 Punkte.** Tritt ein Spieler über die Abwurflinie, wird nicht gemessen. Wiederholen darf ein Spieler den Versuch nicht.

GVSH Juniorteam-Cup 2019 im Golf & Country Club Hohwachter Bucht

2. Sprint:

Der Sprint ist ein Kreislauf um einen Bunker über zwei Runden (Bahnlänge ca. 50 Meter). Die Bahn wird durch eine Start- und Ziellinie markiert, das Betreten des Sandes im Bunker ist verboten und führt zu einem ungültigen Versuch. Die Zeitmessung endet, wenn das Kind nach der zweiten Umrundung des Bunkers mit beiden Füßen hinter der Markierung ist. Die Kinder haben nur einen Versuch. Die Errechnung der Punkte erfolgt aus: 100 minus gelaufene Sekunden: **Maximal ca. 80 Punkte.**

3. Golfball-Zielwurf einbeinig:

Aus 4, 6 und 8 Metern müssen je drei Golfbälle in einen Kreis – mit dem Durchmesser von zwei Metern – so geworfen werden, dass die Bälle im Kreis liegenbleiben. Beim Wurf müssen die Kinder *auf einem Bein* stehen. Jeder Ball im Kreis zählt 10 Punkte. Alle Punkte werden zusammengezählt: **Maximal 60 Punkte.**

4. Jump & Reach:

Mit dem Jump & Reach lässt sich die Sprungkraft bestimmen. Die Fingerspitzen einer Hand der Kinder werden mit Kreide markiert. Für die erste Messung stellen sich die Kinder mit dem Gesicht zur Wand. Die markierte Hand wird über den Kopf in Richtung Decke gestreckt. Steht das Kind ganz aufrecht und hat den Arm vollkommen gestreckt, muss es die höchste Stelle mit der Kreide markieren. Nun hat das Kind drei Versuche, aus dem Stand so hoch zu springen wie möglich und dabei die höchste Stelle mit den markierten Fingern zu berühren. Es wird der Abstand zwischen Anfangsmessung und dem höchsten Sprung gemessen. Der Abstand wird in cm aufgeschrieben. Alle drei Versuche werden gewertet: **Maximal ca. 90 Punkte.**

Das Ziel ist:

Die Kinder sollen sich mit anderen Kindern in weiteren sportlichen Disziplinen messen und vor allem Spaß haben!