



Spiel über 6 Löcher



Beispiel:

Hcp. 54,
20 erspielte Punkte
plus 18 Handicappunkte
ergibt 38 Punkte;

Hcp. 39,
24 erspielte Punkte,
aber nur 13 Handicappunkte
ergibt 37 Punkte

Es werden sechs Löcher auf dem Golfplatz gespielt. Die Bahnen werden auf max. 200 m gekürzt und sollten keine unüberbrückbaren Hindernisse aufweisen. Die Abschlüsse sind für Jungs und Mädchen gleich. Für jede Bahn werden die Brutto Schläge notiert. Nach der Anzahl der benötigten Schläge werden für jedes Loch Punkte entsprechend der Tabelle vergeben; das Handicap eines Teilnehmers beträgt ein Drittel der aufgerundeten Stammvorgabe (Kinder mit Golfabzeichen spielen mit Vorgabe 54) und wird auf die erreichte Punktzahl über die sechs Löcher aufaddiert; je höher diese Punktzahl umso besser die Platzierung.

Punktevergabe – Spiel über 6 Löcher

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

Ballweitwurf



Tennisbälle müssen soweit wie möglich geworfen werden, und dabei in einem 30 m breiten Streifen liegen bleiben. Die Länge aller 3 Versuche wird gemessen. Tritt der Spieler über die Abwurfline, wird nicht gemessen. Wiederholen darf der Spieler den Versuch nicht.



Koordinationslauf



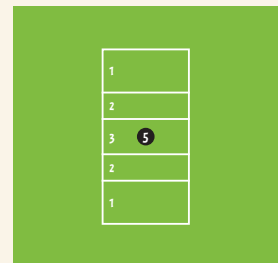
Die Teilnehmer müssen beim Koordinationslauf so schnell wie möglich über kleine Hürden laufen. Die Schwierigkeit ist, dass zwischen den einzelnen Hürden immer genau zwei Schritte gemacht werden sollen. Macht der Teilnehmer zwischen den Hürden nur einen oder mehr als zwei Schritte machen, so bekommt er dafür jedes Mal eine Strafsekunde. Die einzelnen Hürden stehen immer 1,5 m auseinander. Zwischen der Startline und der ersten Hürde, sowie der letzten Hürde und der Wendemarke beträgt der Abstand 4 m.



Blind-Putten



Die Teilnehmer putten aus 5 m Entfernung Bälle zum Loch. Dabei gibt es erschwerte Bedingungen. Drei Bälle sollen „blind“ (mit geschlossenen Augen) geputtet werden. Hier empfiehlt sich ein Klemmbrett als Sichtschutz in die Blicklinie zum Loch zu halten. Danach müssen noch drei Bälle mit der „schwachen“ Seite geputtet werden. Je nachdem, wo die Bälle liegen bleiben, bekommt der Teilnehmer Punkte (siehe Skizze).



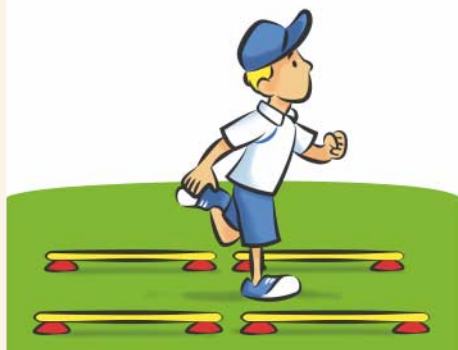
Balancieren auf der Halbkugel



Die Teilnehmer müssen möglichst lange ihr Gleichgewicht auf einer Halbkugel halten. Beim Aufsteigen halten sich die Teilnehmer an einer Hilfsperson fest. Wenn der Teilnehmer das Gefühl hat, dass er im Gleichgewicht ist, lässt er den Helfer los. In diesem Moment fängt die Zeit an zu laufen. Gestoppt wird, wenn eine Seite der Halbkugel den Boden berührt (maximal 60 Sekunden). Jeder Teilnehmer hat 3 Versuche für die Wertung. Bei allen Versuchen wird die Zeit gemessen und dann werden die Zeiten zusammen gezählt. Kleiner Tipp für die Teilnehmer: **Barfuß geht es am Besten!**

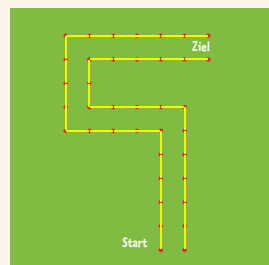


Einbeinparcours



Die Teilnehmer stellen sich am Start auf ein Bein. Welches Bein das ist, dürfen sich die Teilnehmer aussuchen. Dann muss der Teilnehmer einbeinig so schnell wie möglich durch den aufgebauten Parcours hüpfen. Wenn der Teilnehmer zwischendurch das zweite Bein aufsetzt, oder das Bein wechselt, muss er, während die Zeit weiterläuft, von vorne beginnen. Über die Ecken darf nicht abkürzt werden, sonst bekommt der Teilnehmer eine Strafsekunde.

Wie der Parcours aufgebaut ist, kann der Skizze entnommen werden.

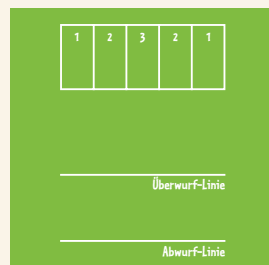


Ballzielwurf



Aus 12 m Entfernung müssen die Teilnehmer Tennisbälle so werfen, dass diese in den markierten Feldern liegen bleiben. Zwischen der Abwurflinie und den Feldern gibt es noch eine Überwurflinie (7 m vor den Feldern), über diese muss der Ball fliegen.

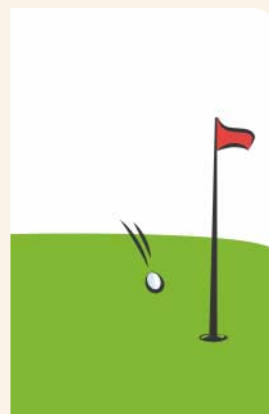
Die Teilnehmer haben sechs Versuche und bekommen für jeden Ball, der in den Feldern liegen bleibt entsprechende Punkte (siehe Skizze).



Nearest to the Pin



Die Teilnehmer müssen aus etwa 30 Meter Entfernung einen Ball so nah wie möglich an die Fahne spielen. Es gibt drei Versuche, von denen dann der beste Versuch gewertet wird. Im optimalen Fall sind es 20 m Fairway/Vorgrün und 10 m Grün. Es soll kein Hindernis vor dem Grün sein.





Speedgolf



Die Teilnehmer spielen eine ca. 150 m lange Bahn so schnell sie können. Dafür dürfen sie 3 Schläger ihrer Wahl benutzen, die sie aber selbst tragen müssen. Den Schläger, den sie für den Abschlag benutzen, dürfen sie dort liegen lassen.

Der Ball muss so schnell wie möglich ins Loch, es kommt dabei nicht auf das Ergebnis an. Deshalb spielen die Teilnehmer auch sofort einen neuen Ball, wenn ein Ball verloren sein könnte. Drei Bälle dürfen maximal gespielt werden. Sollten alle Bälle verloren sein, so gibt es keine Wertung.

Longest Drive (einbeinig)



Die Teilnehmer müssen versuchen, mit einem Eisen 7 den Ball so weit wie möglich zu schlagen. Allerdings dürfen sie beim Schlagen auf nur einem Bein stehen. Nach dem Treffmoment muss der Teilnehmer noch 3 Sekunden auf dem einen Bein stehen bleiben. Der Ball muss dann in einem 30 m breiten Streifen liegen. Es gibt drei Versuche.

Es zählt nur der Ball, der am weitesten geschlagen wurde.