



DGV – Kindergolfabzeichen

Handbuch für Trainer und Jugendverantwortliche

Partner
des DGV

HanseMerkur 

 KINDERSCHUTZALLIANZ
THE ALLIANCE FOR CHILDREN

Big Green Egg 



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4 – 5	Koordination	56 – 57
Putten	6 – 9	Zielscheibe	58 – 61
Up and down	10 – 13	Pelikan	62 – 65
Annäherung	14 – 17	Koordinationslauf	66 – 69
Bunker	18 – 21	Kopiervorlage Koordination	70 – 71
Langes Spiel	22 – 27	Spielerfahrung	72 – 75
Athletik	28 – 29	Wissen	76 – 79
Liegestütze	30 – 33	Kopiervorlagen Testbögen	80 – 97
6-Minuten-Lauf	34 – 37	Impressum	98 – 99
Standweitsprung	38 – 41		
Sit-Ups	42 – 45		
Seitliches Hin- und Herspringen	46 – 49		
Rumpfbeuge	50 – 53		
Kopiervorlage Athletik	54 – 55		

Das DGV-Kindergolfabzeichen unterstützt Trainer dabei, Kinder im Alter von ca. 8 bis 14 Jahre systematisch an die Platzreife heranzuführen. Die enthaltenen Tests decken wesentliche Grundfertigkeiten ab. Im Mittelpunkt stehen golfttechnisches Können, athletische und koordinative Grundlagen sowie Fragen zu den Verhaltensregeln bzw. zu den Regeln der Spielpraxis. Nach erfolgreichem Durchlaufen der Tests sollen die Kinder einen Handicap-Index von 54 bestätigt bekommen. Golflehrer, Trainer, Jugendwarte oder andere von der Golfanlage bestimmte Personen sind zur Durchführung des DGV-Kindergolfabzeichens berechtigt.

Kindern wird ein leichter Einstieg in die Sportart Golf ermöglicht und ein Anreiz für kontinuierliches Üben gegeben. Sie erhalten durch die Tests einen fortwährenden Ist-Zustand ihrer Fertigkeiten und bleiben auf ihrem Weg zur Platzreife motiviert. In Verbindung mit einem zielgerichteten Jugendtraining bietet das gemeinsame Ziel in der Gruppe beste Voraussetzungen für eine Bindung der Kinder an die Sportart.

Wie ist das DGV-Kindergolfabzeichen aufgebaut?

Das DGV-Kindergolfabzeichen setzt sich aus neun Kategorien zusammen: Putten, Up and down, Annäherung, Bunker, Langes Spiel, Athletik, Koordination, Wissen und Spielerfahrung. Hinter den Kategorien stehen Tests, die je nach Ergebnis mit einem Sticker in Bronze, Silber oder Gold belohnt werden und somit zeigen, auf welchem Niveau sich das Kind in der jeweiligen Kategorie befindet. Absolviert ein Kind die Tests einer Kategorie besonders gut, kann es sein, dass es direkt einen Silber- oder Gold-Sticker bekommt. Ausnahmen bilden die Kategorien Wissen und Spielerfahrung. Hier müssen die Sticker der Reihe nach gesammelt werden – erst Bronze, dann Silber und zuletzt Gold.

Welche Materialien gibt es?

Das Handbuch enthält alle theoretischen Grundlagen für Trainer und Jugendverantwortliche. Darin sind die praktischen Tests, die zugehörigen Bewertungstabellen und die verschiedenen Kopiervorlagen enthalten. Die Kinder werden zu Beginn mit einem Bagtag ausgestattet, auf dem die neun Kategorien abgebildet sind. Die Sticker erhalten sie nach und nach im Anschluss an die Tests, um diese danach auf das Bagtag aufzukleben. Pin und Urkunde werden verliehen, wenn sie auch die Platzreife erfolgreich absolvieren.

Wo werden die Materialien bestellt?

Die Bestellung des Materials wird im DGV-Serviceportal im Bereich Sport/Nachwuchssport/Kindergolfabzeichen aufgegeben. Die einzelnen Bestandteile lassen sich je nach Verbrauch nachbestellen.

Hier geht es
direkt zur Bestellung:



Wie wird das DGV-Kindergolfabzeichen durchgeführt?

Die Tests der einzelnen Kategorien sind schnell durchführbar und lassen sich durch den einfachen Aufbau unkompliziert ins reguläre Jugendtraining integrieren. Idealerweise führt der Trainer sein geplantes Programm durch und hängt dann am Ende der Stunde oder nach mehreren Wochen, wenn die Kinder so weit sind, einen Test an das Training an. Dabei bleibt es dem Trainer vorbehalten, wann und wie häufig er die Tests abnimmt. Die Tests der Kategorien sollten einen Prüfungscharakter haben, d.h. es sollen nicht schon viele Probeversuche unmittelbar vor den Tests durchgeführt werden,

oder sogar mehrere Versuche direkt hintereinander erfolgen. Statt die Kategorien getrennt voneinander über die Saison verteilt durchzuführen, können alle Kategorien auch an einem Stück z.B. in einem Camp geprüft werden. Organisatorisch wäre es möglich, dass nicht der Trainer selbst alle Tests abnimmt, sondern die Gruppe beispielsweise in 2er-Teams aufgeteilt wird und die Kinder abwechselnd die Tests selbst durchführen und das Ergebnis notieren. Der Trainer fungiert dann als Aufsichtsperson, was die Durchführung deutlich erleichtert.

Das DGV-Kindergolfabzeichen findet seinen Abschluss, wenn in allen neun Kategorien das Gold-Niveau erreicht wurde. Pin und Urkunde können nun verliehen werden, da das Niveau der Platzreife erreicht ist. Die Golfanlage bestätigt den offiziellen Handicap-Index 54 mit dem Eintrag in die Clubverwaltungssoftware.

Alle Unterlagen rund um das DGV-Kindergolfabzeichen sind – natürlich auch für die Kinder zum Nachlesen und Üben – online zu finden unter:

www.golf.de/serviceportal/sport

↳ Nachwuchssport ↳ Kindergolfabzeichen



PUTTEN





PUTTEN

Aufbau

Es werden 10 Bälle im Kreis um das Loch herum gelegt.
Der Abstand zum Loch beträgt jeweils ca. 1 Meter. Tees zur Markierung erleichtern den Aufbau.

Aufgabe

Alle Bälle müssen mit möglichst wenig Schlägen ins Loch gespielt werden.
Jeder Ball wird zu Ende gespielt.

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Schläge aller 10 Bälle.

-  10 – 13 Schläge
-  14 – 16 Schläge
-  17 – 20 Schläge

Hinweis

Vor dem Test sind Probeputts erlaubt.
Es sollte jedoch vermieden werden, die Übung unmittelbar vor dem Test mehrmals komplett durchzuführen.



UP AND DOWN

Aufbau

In 8 bis 12 Meter Entfernung zum Loch werden 2 unterschiedliche Startpositionen am Chippinggrün markiert. Diese sollten sich in Untergrund und Entfernung zum Loch unterscheiden.

Aufgabe

An beiden Stationen werden 5 Bälle gechipt und anschließend zu Ende gespielt.

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Schläge aller 10 Bälle.



bis 31 Schläge



32 – 36 Schläge



37 – 42 Schläge

ANNÄHERUNG





ANNÄHERUNG

Aufbau

In 20 bis 40 Meter Entfernung zum Loch werden 3 unterschiedliche Startpositionen am Pitchinggrün markiert. Diese sollten sich in Untergrund und Entfernung zum Loch unterscheiden. Auf dem Pitchinggrün wird eine Zielzone markiert (Durchmesser ca. 2 Meter).

Aufgabe

Von den 3 Startpositionen werden jeweils 2 Bälle gespielt. Ziel ist es, mit möglichst wenig Schlägen den Ball bis in die Zielzone zu spielen. Der Ball wird nicht bis ins Loch fertig gespielt.

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Schläge aller 6 Bälle.



bis 18 Schläge



19 – 24 Schläge



25 – 30 Schläge

BUNKER





BUNKER

Aufbau

Gespielt wird aus dem Grünbunker.

Aufgabe

Es werden 15 Bälle aus dem Bunker herausgespielt.
Ziel ist es, das Grün zu treffen.

Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Grüntreffer.
Es zählt die Stelle, an der der Ball liegen bleibt.



ab 8 Treffer



5 – 7 Treffer



2 – 4 Treffer

Hinweis

Dem Trainer steht es frei, die Zielfläche mit Hilfe von Hütchen einzugrenzen. Dies bietet sich an, wenn z.B. kein Grünbunker zur Verfügung steht oder das Übungsgrün zu groß ist.

LANGES SPIEL

A decorative graphic in the bottom right corner of the page, consisting of a grid of small, light-colored dots that form a perspective effect, appearing to recede into the distance.



LANGES SPIEL

Aufbau

Der Aufbau findet auf der Driving Range statt. Es wird ein 30 Meter breiter Korridor aufgebaut, der mit Hilfe von 8 Hütchen in unterschiedliche Zonen eingeteilt wird.

Zone 1: 20m – 35m

Zone 2: 35m – 50m

Zone 3: 50m – 65m

Zone 4: ab 65m

Hinweis

Alternativ zum Aufbau können vorhandene Ziele oder natürliche Gegebenheiten der Range genutzt werden, um die Zonen zu definieren.

Aufgabe

Es werden 5 Bälle mit Tee und 5 Bälle ohne Tee in die Zonen gespielt. Die Zonen haben unterschiedliche Punktwerte. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln.





LANGES SPIEL

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Punkte aller 10 Bälle.
Es zählt die Stelle, an der der Ball aufkommt (carry).

Zone 1: 1 Punkt

Zone 2: 2 Punkte

Zone 3: 3 Punkte

Zone 4: 4 Punkte



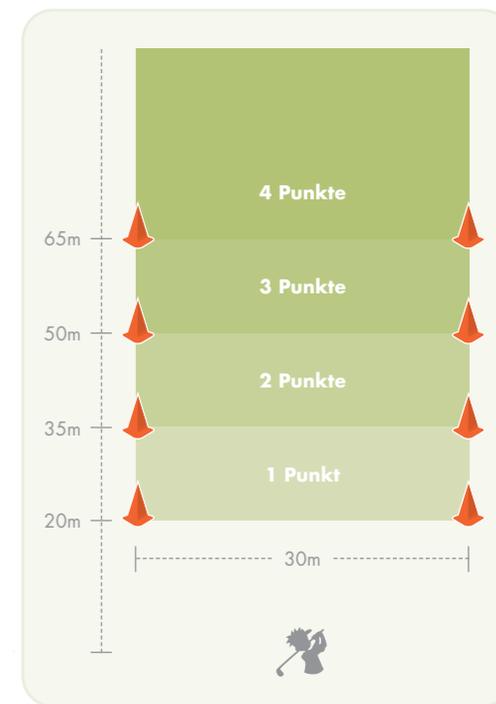
ab 22 Punkte



15 – 21 Punkte



8 – 14 Punkte



Die Kategorie Athletik besteht aus 6 Tests, die Kraft, Ausdauer und Beweglichkeit prüfen.

Aus den Bewertungstabellen der folgenden Seiten werden Punkte ermittelt, deren Summe zur Vergabe des Stickers führt.

Liegestütze

1 bis 3 Punkte

6-Minuten-Lauf

1 bis 3 Punkte

Standweitsprung

1 bis 3 Punkte

Sit-Ups

1 bis 3 Punkte

Seitliches Hin- und Herspringen

1 bis 3 Punkte

Rumpfbeuge

1 bis 3 Punkte

Bewertung



12 – 18 Punkte



9 – 11 Punkte



6 – 8 Punkte

Die nachfolgenden Bewertungstabellen im Bereich Athletik sind angelehnt an:

Der Deutsche Motorik-Test

Bös, K., Schlenker, L., Albrecht, C., Büsch, D., Lämmle, L., Müller, H., Oberger, J., Seidel, I., Tittlbach, S. & Woll, A. (2016).

Der Deutsche Motorik-Test (DMT 6-18). (2. überarbeitete Auflage) Hamburg: Czwalina.



LIEGESTÜTZE

Aufgabe

Die Liegestütze werden in abgewandelter Form durchgeführt:

Ausgangslage: In Bauchlage sind die Hände hinter dem Gesäß zusammengeführt.

Liegestütze: In der Stützposition soll eine Hand vom Boden abgehoben werden, um die andere kurz zu berühren. In der Beugeposition wird der Oberkörper wieder abgelassen, um die Hände hinter dem Gesäß kurz zusammenzuführen.

Ziel ist es, möglichst viele Liegestütze in 40 Sekunden durchzuführen.

Hinweis

Zu vermeiden sind wellenartige Bewegungen des Körpers und ein starkes Hohlkreuz.

LIEGESTÜTZE



Bewertung

Gewertet wird die Anzahl gültiger Versuche.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	
6 Jahre	6 – 7	8 – 10	11 +	6 Jahre	6 – 7	8 – 10	11 +
7 Jahre	7 – 8	9 – 11	12 +	7 Jahre	7 – 8	9 – 11	12 +
8 Jahre	8 – 9	10 – 11	12 +	8 Jahre	8 – 9	10 – 12	13 +
9 Jahre	8 – 9	10 – 12	13 +	9 Jahre	8 – 9	10 – 12	13 +
10 Jahre	9 – 10	11 – 13	14 +	10 Jahre	9 – 10	11 – 13	14 +
11 Jahre	10 – 11	12 – 13	14 +	11 Jahre	9 – 10	11 – 13	14 +
12 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	12 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +
13 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	13 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +
14 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	14 Jahre	11 – 12	13 – 15	16 +
15 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	15 Jahre	12 – 13	14 – 16	17 +
16 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	16 Jahre	12 – 13	14 – 16	17 +

(Anzahl der Liegestütze)

Bewertung angelehnt an: Der Deutsche Motorik-Test

6-MINUTEN-LAUF

Aufbau

Um das Messen der zurückgelegten Strecke zu erleichtern, wird ein Feld mit 4 Hütchen gesteckt: z.B. 100 Meter (20x30 Meter). Zusätzlich können alle 10 Meter Hütchen platziert werden, um am Schluss die genaue Strecke ermitteln zu können.

Aufgabe

Ziel ist es, in 6 Minuten möglichst weit zu laufen.

Hinweis

Es empfiehlt sich, 2 Gruppen zu bilden, damit die Kinder sich gegenseitig zählen können. Bei einem 100-Meter-Feld laufen die Kinder zwischen 7 und 13 Runden.

6-MINUTEN-LAUF

Bewertung

Gemessen wird die zurückgelegte Strecke.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	
6 Jahre	701 – 763	764 – 849	850 +	6 Jahre	761 – 829	830 – 860	861 +
7 Jahre	734 – 800	801 – 891	892 +	7 Jahre	800 – 872	873 – 971	972 +
8 Jahre	768 – 836	837 – 931	932 +	8 Jahre	839 – 914	915 – 1019	1020 +
9 Jahre	802 – 873	874 – 972	973 +	9 Jahre	877 – 957	958 – 1067	1068 +
10 Jahre	835 – 910	911 – 1012	1013 +	10 Jahre	917 – 1000	1001 – 1115	1116 +
11 Jahre	869 – 946	947 – 1054	1055 +	11 Jahre	957 – 1043	1044 – 1162	1163 +
12 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	12 Jahre	996 – 1085	1086 – 1209	1210 +
13 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	13 Jahre	1036 – 1129	1130 – 1257	1258 +
14 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	14 Jahre	1075 – 1171	1172 – 1304	1305 +
15 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	15 Jahre	1113 – 1213	1214 – 1352	1353 +
16 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	16 Jahre	1153 – 1257	1258 – 1400	1401 +

(Strecke in m)

STAND- WEITSPRUNG



Aufbau

Benötigt werden eine Absprungmarkierung und ein Maßband zur Messung der Weite.

Aufgabe

Absprung und Landung müssen mit beiden Beinen erfolgen.

Der Absprung erfolgt ohne Anlauf. Ziel ist es, möglichst weit zu springen.

Es werden zwei Versuche durchgeführt, wovon der weitere Sprung zählt.

Hinweis

Wichtig ist, dass bei der Landung nicht nach hinten gefallen oder gegriffen wird, ansonsten gilt der Sprung als ungültig.

STAND-WEITSPRUNG



Bewertung

Gemessen wird von der Absprungmarkierung bis zur Ferse.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte		1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 Jahre	91 – 100	101 – 114	115 +	6 Jahre	96 – 105	106 – 120	121 +
7 Jahre	98 – 108	109 – 123	124 +	7 Jahre	104 – 114	115 – 130	131 +
8 Jahre	107 – 117	118 – 131	132 +	8 Jahre	112 – 123	124 – 140	141 +
9 Jahre	112 – 123	124 – 141	142 +	9 Jahre	120 – 131	132 – 149	150 +
10 Jahre	120 – 131	132 – 149	150 +	10 Jahre	127 – 140	141 – 159	160 +
11 Jahre	127 – 139	140 – 158	159 +	11 Jahre	139 – 150	151 – 166	167 +
12 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	12 Jahre	147 – 158	159 – 176	177 +
13 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	13 Jahre	155 – 167	168 – 185	186 +
14 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	14 Jahre	163 – 176	177 – 195	196 +
15 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	15 Jahre	171 – 184	185 – 205	206 +
16 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	16 Jahre	179 – 193	194 – 209	210 +

(Sprungweite in cm)



SIT-UPS

Aufbau

Die Übung sollte auf weichem Untergrund durchgeführt werden.

Aufgabe

In der Ausgangslage sind die Beine um ca. 90° angewinkelt, der Rücken ist flach und die Schultern berühren den Boden. Die Arme sind vor der Brust oder seitlich am Kopf zu halten. Ziel ist es, möglichst viele Sit-Ups in 40 Sekunden durchzuführen.

Hinweis

Eine zweite Person kann unterstützen, indem die Füße durch leichtes Drücken am Boden gehalten werden.



SIT-UPS

Bewertung

Gewertet wird die Anzahl gültiger Versuche. Ein Sit-Up gilt als gültig, wenn die Ellbogen die Knie berühren oder der Oberkörper aufgerichtet ist.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte		1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 Jahre	8 – 11	12 – 16	17 +	6 Jahre	8 – 12	13 – 17	18 +
7 Jahre	11 – 13	14 – 19	20 +	7 Jahre	10 – 14	15 – 19	20 +
8 Jahre	13 – 15	16 – 21	22 +	8 Jahre	12 – 16	17 – 21	22 +
9 Jahre	14 – 17	18 – 22	23 +	9 Jahre	14 – 17	18 – 22	23 +
10 Jahre	15 – 18	19 – 23	24 +	10 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +
11 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	11 Jahre	17 – 20	21 – 25	26 +
12 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	12 Jahre	18 – 21	22 – 26	27 +
13 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	13 Jahre	19 – 22	23 – 28	29 +
14 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	14 Jahre	19 – 23	24 – 28	29 +
15 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	15 Jahre	20 – 24	25 – 29	30 +
16 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	16 Jahre	21 – 24	25 – 29	30 +

(Anzahl der Sit-Ups)

SEITLICHES HIN- UND HERSPRINGEN



Aufbau

Benötigt wird eine längliche Markierung auf dem Boden.

Aufgabe

Ziel ist es, innerhalb von 15 Sekunden möglichst oft von einer Seite auf die andere zu springen. Absprung und Landung müssen mit geschlossenen Beinen erfolgen.

Hinweis

Die Übung erfordert hohe Konzentration beim Trainer, da beim schnellen Zählen gleichzeitig gültige von ungültigen Sprüngen unterschieden werden müssen.

SEITLICHES HIN- UND HERSPRINGEN



Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Sprünge über die Markierung. Sprünge, bei denen die Bodenmarkierung berührt wird, sind ungültig. Es werden zwei Durchgänge durchgeführt, von denen der bessere gewertet wird.

Pause 1 Minute.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte		1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 Jahre	12 – 14	15 – 18	19 +	6 Jahre	11 – 13	14 – 17	18 +
7 Jahre	15 – 17	18 – 21	22 +	7 Jahre	15 – 16	17 – 20	21 +
8 Jahre	18 – 20	21 – 25	26 +	8 Jahre	17 – 19	20 – 24	25 +
9 Jahre	20 – 23	24 – 28	29 +	9 Jahre	19 – 22	23 – 28	29 +
10 Jahre	23 – 26	27 – 32	33 +	10 Jahre	22 – 25	26 – 31	32 +
11 Jahre	27 – 29	30 – 35	36 +	11 Jahre	26 – 28	29 – 34	35 +
12 Jahre	29 – 31	32 – 36	37 +	12 Jahre	28 – 30	31 – 36	37 +
13 Jahre	29 – 31	32 – 37	38 +	13 Jahre	29 – 31	32 – 38	39 +
14 Jahre	30 – 32	33 – 37	38 +	14 Jahre	30 – 32	33 – 39	40 +
15 Jahre	31 – 33	34 – 38	39 +	15 Jahre	31 – 34	35 – 40	41 +
16 Jahre	31 – 34	35 – 39	40 +	16 Jahre	32 – 35	36 – 41	42 +

(Anzahl der Sprünge)



RUMPFBEUGE

Aufbau

Die Übung wird barfuß auf einer Bank durchgeführt.

Aufgabe

Die Übung findet ohne Probeversuch statt. Der Oberkörper wird langsam nach vorne gebeugt und die Hände möglichst weit nach unten geführt. Die Beine müssen dabei gestreckt bleiben und die Position muss 2 Sekunden gehalten werden.

Es werden 2 Versuche durchgeführt, von denen der bessere gewertet wird.

Hinweis

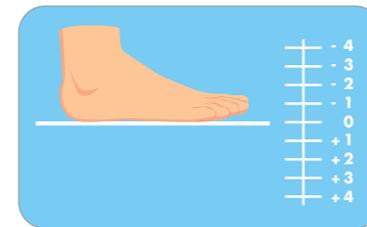
Es muss dauerhaft auf die Streckung der Beine geachtet werden. Ruckartige Bewegungen verfälschen das Ergebnis. Wenn die Kinder die Schuhe anbehalten, muss dies bei der Messung berücksichtigt werden.



RUMPFBEUGE

Bewertung

Gemessen wird der Abstand zwischen Fingerspitzen und Fußsohle.



	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	
6 Jahre	-3 bis +0,3	+0,4 bis +5,1	+5,2 und mehr	6 Jahre	-6,9 bis -3,5	-3,4 bis +1,2	+1,3 und mehr
7 Jahre	-3,3 bis +0,2	+0,3 bis +5,3	+5,4 und mehr	7 Jahre	-7,1 bis -3,6	-3,5 bis +1,4	+1,5 und mehr
8 Jahre	-3,5 bis +0,2	+0,3 bis +5,4	+5,5 und mehr	8 Jahre	-7,4 bis -3,7	-3,6 bis +1,6	+1,7 und mehr
9 Jahre	-3,8 bis +0,1	+0,2 bis +5,6	+5,7 und mehr	9 Jahre	-7,6 bis -3,8	-3,7 bis +1,7	+1,8 und mehr
10 Jahre	-4,1 bis 0	+0,1 bis +5,7	+5,8 und mehr	10 Jahre	-8 bis -3,8	-3,7 bis +1,8	+1,9 und mehr
11 Jahre	-4,2 bis -0,1	0 bis +5,9	+6 und mehr	11 Jahre	-8,1 bis -3,9	-3,8 bis +2	+2,1 und mehr
12 Jahre	-4,5 bis -0,1	0 bis +6	+6,1 und mehr	12 Jahre	-8,3 bis -4	-3,9 bis +2,2	+2,3 und mehr
13 Jahre	-4,9 bis -0,2	-0,1 bis +6,2	+6,3 und mehr	13 Jahre	-8,6 bis -4,1	-4 bis +2,3	+2,4 und mehr
14 Jahre	-5 bis -0,3	-0,2 bis +6,3	+6,4 und mehr	14 Jahre	-8,8 bis -4,1	-4 bis +2,5	+2,6 und mehr
15 Jahre	-5,2 bis -0,3	-0,2 bis +6,5	+6,6 und mehr	15 Jahre	-9,1 bis -4,2	-4,1 bis +2,6	+2,7 und mehr
16 Jahre	-5,4 bis -0,4	-0,3 bis +6,6	+6,7 und mehr	16 Jahre	-9,3 bis -4,3	-4,2 bis +2,8	+2,9 und mehr

(Reichweite in cm)

ATHLETIK

Bewertung Athletik

Test/Name						
Liegestütze						
6-Min.-Lauf						
Standweitsprung						
Sit-Ups						
Seitliches Hin- und Herspringen						
Rumpfbeuge						
Gesamt						

KOORDINATION

Die Kategorie Koordination besteht aus 3 Tests, die verschiedene koordinative Fähigkeiten prüfen.
Aus den Bewertungstabellen der folgenden Seiten werden Punkte ermittelt, deren Summe zur Vergabe des Stickers führt.

Zielscheibe

1 bis 3 Punkte

Pelikan

1 bis 3 Punkte

Koordinationslauf

1 bis 3 Punkte

Bewertung



7 – 9 Punkte



4 – 6 Punkte



2 – 3 Punkte



ZIELSCHEIBE

Aufbau

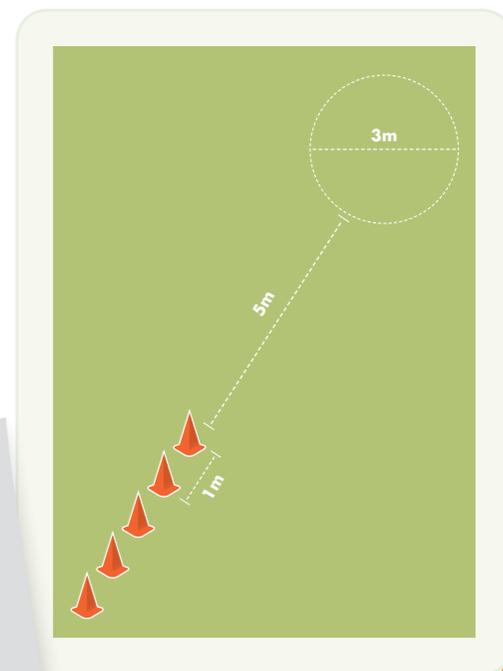
Mit Hütchen wird ein Zielkreis von 3 Metern Durchmesser aufgebaut. Weitere 5 Hütchen markieren Abwurfpositionen, die im Abstand von 5m, 6m, 7m, 8m und 9m (gemessen von der vorderen Kante des Zielkreises) aufgebaut werden. Geworfen wird mit 3 unterschiedlichen Bällen. Die Bälle sollten sich in Größe, Gewicht und Material unterscheiden.

Aufgabe

Es wird mit jeweils 3 Bällen von allen 5 Positionen geworfen.

Hinweis

Die Wurftechnik kann frei gewählt werden.





ZIELSCHEIBE

Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Treffer. Der Ball muss im Kreis landen aber nicht liegen bleiben.

Mädchen und Jungen

1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 – 8 Treffer	9 – 11 Treffer	12 – 15 Treffer



PELIKAN

Aufbau

Es werden zwei Markierungen im Abstand von 4 Metern aufgestellt.

Aufgabe

Die Partnerübung wird einbeinig durchgeführt. Die Kinder stehen an den Markierungen und werfen sich einen Ball zu. Ziel ist es, in 30 Sekunden möglichst viele Pässe zu werfen. Es werden insgesamt 3 Durchgänge durchgeführt, von denen der beste gewertet wird.

Hinweis

Berührt das andere Bein den Boden, zählt der Pass nicht. Das Bein kann zwischen den Durchgängen gewechselt werden, jedoch nicht während eines Durchgangs. Die Kinder dürfen hickeln. Fällt der Ball zu Boden, wird er aufgenommen und weitergepasst. Die Zeit läuft dabei weiter.



PELIKAN

Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Pässe. Die Pässe dürfen nur einbeinig und hinter der Markierung ausgeführt werden.

Mädchen und Jungen

1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
10 – 14 Würfe	15 – 19 Würfe	20 + Würfe



KOORDI- NATIONSLAUF

Aufbau

Mit Hilfe von 8 Stangen werden 7 gleich große Felder aufgebaut. Im Idealfall liegen die Stangen ca. 10cm erhöht über dem Boden. Alternativ können auch Golfschläger direkt auf den Boden gelegt werden.

Der Abstand der Stangen beträgt 1,5m. Zusätzlich markieren 2 Hütchen im Abstand von jeweils 4m zum Parcours die Wendepunkte.



Aufgabe

Ziel ist es, den Parcours möglichst schnell zu durchlaufen.

Gefordert sind genau 2 Schritte pro Feld. Es werden 4 Bahnen gelaufen:

Startpunkt → Wendepunkt → Startpunkt → Wendepunkt → Startpunkt.

Hinweis

Vor Beginn sind Probeversuche erlaubt.



KOORDI- NATIONSLAUF

Bewertung

Gezählt werden die Sekunden für den kompletten Durchgang. Jeder Schrittfehler bedeutet eine Strafsekunde.

Mädchen und Jungen

1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
30 – 28 Sekunden	27 – 25 Sekunden	bis 24 Sekunden

KOORDINATION

Bewertung Koordination

Test/Name						
Zielscheibe						
Pelikan						
Koordinationslauf						
Gesamt						

SPIEL- ERFAHRUNG





SPIEL- ERFAHRUNG

Bei dieser Kategorie bauen die Abzeichen aufeinander auf. Die Abzeichen müssen der Reihe nach erworben werden, es kann kein Sticker übersprungen werden. Das Niveau steigert sich langsam, bis die Kinder allein auf der Anlage golfen können – eine Grundvoraussetzung für die Erteilung der Platzreife.

In dieser Kategorie werden Unterrichtseinheiten auf dem Platz gemeinsam mit der Gruppe durchgeführt. Nach der Einheit erhält die gesamte Gruppe einen Sticker. Mit dem Gold-Sticker waren die Kinder somit mindestens drei Mal auf dem Platz und haben die gängigen Spielformen kennengelernt.



Erste Einheit: Durchführen eines Scrambles

In der ersten Einheit steht das Kennenlernen des Platzes im Vordergrund. Als Spielform eignet sich für Anfänger der Scramble besonders gut.



Zweite Einheit: Durchführen eines Lochspiels

In der nächsten Einheit sollen die Kinder eine weitere Spielform kennenlernen: das Spielen eines Lochspiels. Um den Spaßfaktor zu erhöhen, kann der Trainer verschiedene Varianten durchführen: 1 gegen 1, als Team, in Kombination mit einem Scramble, Ziel ist es, dass Kinder nach und nach zum eigenständigen Spielen hingeführt werden.



Dritte Einheit: Durchführen eines Zählspiels nach Stableford

In der dritten Einheit spielen die Kinder ein Zählspiel nach Stableford. Spätestens hier steht das selbstständige Spiel im Vordergrund. Die Kinder sollen beim eigenständigen Spiel über mindestens 6 Löcher auf die ersten Clubturniere vorbereitet werden.

WISSEN

A decorative graphic in the bottom right corner consisting of a grid of overlapping circles that create a sense of depth and perspective, fading into the background.

Es handelt sich hierbei um die einzige Kategorie, die theoretisches Wissen prüft. Auch hier ist es vorgesehen drei Niveaus nacheinander zu absolvieren. Es kann kein Sticker übersprungen werden. Der Fragenkatalog enthält 45 Fragen, die Verhalten und Regeln auf der Übungsanlage und auf dem Golfplatz umfassen. Jedes Abzeichen besteht aus 15 Fragen. 5 der 15 Fragen werden im Test abgefragt, der ab 3 richtigen Antworten bestanden ist. Pro Abzeichen hat der Trainer die Wahl zwischen 3 unterschiedlichen Testbögen, die dem Handbuch als Kopiervorlagen beiliegen.

Die Kinder wissen nicht welcher Bogen ausgewählt wird, können aber alle Fragen im DGV-Serviceportal abrufen und sich so auf die Tests vorbereiten.



Erster Test: Bronze

Der Fragenkomplex Bronze bezieht sich auf allgemeine Themen zur Sicherheit, zum Verhalten auf der Golfanlage und zum ersten Kontakt mit dem Spiel auf dem Platz.



Zweiter Test: Silber

Der Fragenkomplex Silber vertieft den Bereich Spiel auf dem Platz. Weiterhin greift er auch Fragen zum Verhalten und zum Regelwerk auf.



Dritter Test: Gold

Der Fragenkomplex Gold bereitet auf erste Turniere vor. Der Schwerpunkt liegt auf Regelkenntnis und Spielfluss.

Hinweis

Die theoretischen Tests können immer nur einen Teilbereich des gesamten Wissens prüfen. Die umfassende, kindgerechte Regelvermittlung fällt in den Aufgabenbereich des Trainers und kann durch die Plattform "Rules 4 Rookies" ergänzt werden.



1. Im Golf spielt Sicherheit eine große Rolle. Um nicht vom Ball oder Schläger getroffen zu werden, musst Du ein paar Grundregeln beachten. Welche sind das?

- Ich achte darauf, wohin andere Spieler zielen und bin immer aufmerksam, wohin ich laufe.
- Auf der Übungsanlage muss ich die Grundregeln nicht beachten, weil hier der Marshall für Sicherheit sorgt.
- Wenn mein Mitspieler schlägt, muss ich darauf achten, dass ich nicht vom Schläger getroffen werden kann. Ich stehe immer weit genug entfernt.
- Wenn mein Mitspieler schlägt, stehe ich ihm gegenüber. Ich sollte niemals hinter ihm stehen.

2. Worauf musst Du achten, wenn Du mit dem Training fertig bist?

- Ich bringe meinen Ballkorb zurück zur Ballmaschine.
- Auf dem Puttinggrün stecke ich die Fähnchen zurück ins Loch.
- Ich sammle meine geschlagenen Bälle auf der Driving Range ein.
- Meinen Müll entsorge ich im Mülleimer.
- Die abgebrochenen Tees sammle ich ein und lasse sie nicht einfach liegen.
- Ich harke den Bunker, wenn ich ihn verlasse.

3. Was bedeuten rote oder gelbe Pfosten?

- Sie helfen den Greenkeepern bei der Mäharbeit.
- Sie kennzeichnen eine Penalty Area (z.B. Wasser).
- Sie kennzeichnen einen Bunker.

4. Was gibt es im Bunker zu beachten?

- Nachdem ich geschlagen habe, muss ich den Bunker harken. Ich harke meine eigenen Fußabdrücke und versuche auch andere Abdrücke zu beseitigen.
- Ich harke nur meine eigenen Fußabdrücke, andere Abdrücke lasse ich so wie sie sind.

5. Wenn Du einen Probeschwingung machst oder Deinen Ball schlägst, musst Du Dich zuerst umsehen, ob Deine Mitspieler weit genug entfernt stehen.

- Richtig
- Falsch

Name: _____

1. Im Golf spielt Sicherheit eine große Rolle. Um nicht vom Ball oder Schläger getroffen zu werden, musst Du ein paar Grundregeln beachten. Welche sind das?

- Ich achte darauf, wohin andere Spieler zielen und bin immer aufmerksam, wohin ich laufe.
- Auf der Übungsanlage muss ich die Grundregeln nicht beachten, weil hier der Marshall für Sicherheit sorgt.
- Wenn mein Mitspieler schlägt, muss ich darauf achten, dass ich nicht vom Schläger getroffen werden kann. Ich stehe immer weit genug entfernt.
- Wenn mein Mitspieler schlägt, stehe ich ihm gegenüber. Ich sollte niemals hinter ihm stehen.

2. Worauf musst Du achten, wenn Du mit dem Training fertig bist?

- Ich bringe meinen Ballkorb zurück zur Ballmaschine.
- Auf dem Puttinggrün stecke ich die Fähnchen zurück ins Loch.
- Ich sammle meine geschlagenen Bälle auf der Driving Range ein.
- Meinen Müll entsorge ich im Mülleimer.
- Die abgebrochenen Tees sammle ich ein und lasse sie nicht einfach liegen.
- Ich harke den Bunker, wenn ich ihn verlasse.



3. Was bedeuten rote oder gelbe Pfosten?

- Sie helfen den Greenkeepern bei der Mäharbeit.
- Sie kennzeichnen eine Penalty Area (z.B. Wasser).
- Sie kennzeichnen einen Bunker.

4. Was gibt es im Bunker zu beachten?

- Nachdem ich geschlagen habe, muss ich den Bunker harken. Ich harke meine eigenen Fußabdrücke und versuche auch andere Abdrücke zu beseitigen.
- Ich harke nur meine eigenen Fußabdrücke, andere Abdrücke lasse ich so wie sie sind.

5. Wenn Du einen Probeschwingung machst oder Deinen Ball schlägst, musst Du Dich zuerst umsehen, ob Deine Mitspieler weit genug entfernt stehen.

- Richtig
- Falsch



1. Was musst Du vor dem Abschlag beachten?

- Noch vor dem Start markiere ich meinen Ball, so dass meine Mitspieler und ich ihn jederzeit wiedererkennen können.
- Ich bereite mich vor, indem ich meinen Schläger und einen Ball in der Hand bereithalte.
- Ich komme so spät wie möglich zum 1. Abschlag, da dort keine lange Schlange entstehen soll.
- Nachdem ich mich eingespielt habe, mache ich mich rechtzeitig auf den Weg zum 1. Abschlag, damit noch genügend Zeit ist, mich vor meiner Startzeit vorzubereiten.

2. Was bedeuten weiße Pfosten?

- Sie zeigen mir den Weg zum nächsten Abschlag.
- Sie markieren die Aus-Grenzen einer Spielbahn. Dahinter darf ich meinen Ball nicht weiterspielen.
- Sie kennzeichnen Boden in Ausbesserung. Diesen Bereich darf ich nicht betreten.

3. Was bedeutet es, wenn jemand laut „Fore“ ruft?

- Wenn jemand „Fore“ ruft, braucht es mich nicht zu interessieren, weil rufen auf dem Golfplatz nicht erlaubt ist.
- Wenn jemand „Fore“ ruft, blicke ich mich nicht um, sondern ducke mich sofort vor einem heranfliegenden Ball.

4. Du bist auf der Driving Range und trainierst Deine Abschlüge. Direkt neben Dir trainieren auch noch andere Kinder. Nach Deinem Schlag ist Dein Tee nach vorne geflogen. Welche Möglichkeiten hast Du?

- Ich laufe einfach nach vorne und hole mein Tee. Die anderen Kinder müssen so lange warten.
- Wenn die Kinder neben mir gerade Bälle schlagen, nehme ich einfach ein neues Tee aus meiner Tasche.
- Ich laufe nur nach vorne, um mein Tee zu holen, wenn um mich herum gerade keiner schlägt.
- Die Tees, die nach vorne geflogen sind, bleiben liegen. Der Trainer räumt nach mir auf.

5. Im Golf gibt es meistens keinen Schiedsrichter. Es ist besonders wichtig, dass jeder fair ist und nicht schummelt. Die Regeln müssen von allen beachtet werden.

- Richtig
- Falsch

Name: _____

1. Was musst Du vor dem Abschlag beachten?

- Noch vor dem Start markiere ich meinen Ball, so dass meine Mitspieler und ich ihn jederzeit wiedererkennen können.
- Ich bereite mich vor, indem ich meinen Schläger und einen Ball in der Hand bereithalte.
- Ich komme so spät wie möglich zum 1. Abschlag, da dort keine lange Schlange entstehen soll.
- Nachdem ich mich eingespielt habe, mache ich mich rechtzeitig auf den Weg zum 1. Abschlag, damit noch genügend Zeit ist, mich vor meiner Startzeit vorzubereiten.

2. Was bedeuten weiße Pfosten?

- Sie zeigen mir den Weg zum nächsten Abschlag.
- Sie markieren die Aus-Grenzen einer Spielbahn. Dahinter darf ich meinen Ball nicht weiterspielen.
- Sie kennzeichnen Boden in Ausbesserung. Diesen Bereich darf ich nicht betreten.

3. Was bedeutet es, wenn jemand laut „Fore“ ruft?

- Wenn jemand „Fore“ ruft, braucht es mich nicht zu interessieren, weil rufen auf dem Golfplatz nicht erlaubt ist.
- Wenn jemand „Fore“ ruft, blicke ich mich nicht um, sondern ducke mich sofort vor einem heranfliegenden Ball.



4. Du bist auf der Driving Range und trainierst Deine Abschlüge. Direkt neben Dir trainieren auch noch andere Kinder. Nach Deinem Schlag ist Dein Tee nach vorne geflogen. Welche Möglichkeiten hast Du?

- Ich laufe einfach nach vorne und hole mein Tee. Die anderen Kinder müssen so lange warten.
- Wenn die Kinder neben mir gerade Bälle schlagen, nehme ich einfach ein neues Tee aus meiner Tasche.
- Ich laufe nur nach vorne, um mein Tee zu holen, wenn um mich herum gerade keiner schlägt.
- Die Tees, die nach vorne geflogen sind, bleiben liegen. Der Trainer räumt nach mir auf.

5. Im Golf gibt es meistens keinen Schiedsrichter. Es ist besonders wichtig, dass jeder fair ist und nicht schummelt. Die Regeln müssen von allen beachtet werden.

- Richtig
- Falsch



1. Wie kannst Du Dich auf dem Golfplatz orientieren?

- Ich laufe zu den Spielern, die hinter mir spielen, und frage nach dem Weg. Hierfür hebe ich deutlich beide Arme und laufe in der Mitte des Fairways.
- Eine Scorekarte enthält meistens eine Platzübersicht. Dort kann ich den Weg zum nächsten Abschlag finden.
- Auf der Anlage finden sich viele Schilder, die mir zeigen, wo ich gehen darf und wie ich zum nächsten Loch komme.

2. Was ist sinnvoll, um nicht versehentlich einen falschen Ball zu spielen?

- Ich zeige meinen Mitspielern am ersten Abschlag, welchen Ball ich spiele und wie ich ihn markiert habe.
- Ich bin auch bei den Schlägen meiner Mitspieler aufmerksam, wohin sie spielen.
- Ich nehme vor jedem Schlag meinen Ball auf, kontrolliere ihn und spiele erst dann weiter.

3. Was musst Du auf dem Grün beachten?

- Ich laufe nicht in die Puttlinie meiner Mitspieler.
- Ich muss auf dem Grün nichts beachten, die Greenkeeper kümmern sich darum.
- Um das Grün zu schonen, darf ich nicht rennen oder mit den Füßen schlurfen.
- Wenn mein Ball einen Mitspieler stört, markiere ich ihn.

4. Wie verhältst Du Dich am Abschlag?

- Ich kann so viele Übungsschwünge auf dem Abschlag machen, wie ich möchte. Der Greenkeeper wird die Rasenfläche schon reparieren. Mein Bag oder Golfwagen dürfen auch auf dem Abschlag stehen.
- Ich schone das kurze Gras und mache Übungsschwünge nur neben dem Abschlag. Mein Bag oder Golfwagen dürfen nur neben dem Abschlag stehen.

5. Was gehört in Dein Golfbag?

- Erfrischungsgetränk
- Süßigkeiten
- Bälle
- Tees
- Schläger
- Pitchgabel und Ballmarker
- Regenschirm oder Sonnencreme

Name: _____

1. Wie kannst Du Dich auf dem Golfplatz orientieren?

- Ich laufe zu den Spielern, die hinter mir spielen, und frage nach dem Weg. Hierfür hebe ich deutlich beide Arme und laufe in der Mitte des Fairways.
- Eine Scorekarte enthält meistens eine Platzübersicht. Dort kann ich den Weg zum nächsten Abschlag finden.
- Auf der Anlage finden sich viele Schilder, die mir zeigen, wo ich gehen darf und wie ich zum nächsten Loch komme.

2. Was ist sinnvoll, um nicht versehentlich einen falschen Ball zu spielen?

- Ich zeige meinen Mitspielern am ersten Abschlag, welchen Ball ich spiele und wie ich ihn markiert habe.
- Ich bin auch bei den Schlägen meiner Mitspieler aufmerksam, wohin sie spielen.
- Ich nehme vor jedem Schlag meinen Ball auf, kontrolliere ihn und spiele erst dann weiter.



3. Was musst Du auf dem Grün beachten?

- Ich laufe nicht in die Puttlinie meiner Mitspieler.
- Ich muss auf dem Grün nichts beachten, die Greenkeeper kümmern sich darum.
- Um das Grün zu schonen, darf ich nicht rennen oder mit den Füßen schlurfen.
- Wenn mein Ball einen Mitspieler stört, markiere ich ihn.

4. Wie verhältst Du Dich am Abschlag?

- Ich kann so viele Übungsschwünge auf dem Abschlag machen, wie ich möchte. Der Greenkeeper wird die Rasenfläche schon reparieren. Mein Bag oder Golfwagen dürfen auch auf dem Abschlag stehen.
- Ich schone das kurze Gras und mache Übungsschwünge nur neben dem Abschlag. Mein Bag oder Golfwagen dürfen nur neben dem Abschlag stehen.

5. Was gehört in Dein Golfbag?

- Erfrischungsgetränk
- Süßigkeiten
- Bälle
- Tees
- Schläger
- Pitchgabel und Ballmarker
- Regenschirm oder Sonnencreme

Es können mehrere Antwortmöglichkeiten richtig sein!



1. Was passiert, wenn Du nach dem Schlag Rasenstücke herausgeschlagen hast?

- Die Rasenstücke heißen Divots. Das kann passieren, allerdings muss ich sie an die Stelle zurücklegen und sorgfältig festtreten.
- Wenn ich ein Rasenstück herausgeschlagen habe, bekomme ich einen Strafschlag.

2. Leider ist Dein Ball in einer Penalty Area (Wasser) gelandet. Wie gehst Du vor?

- Ich muss die Bahn von vorne spielen.
- Ich darf den Ball dropfen und mit einem Strafschlag weiterspielen.
- Leider ist die Bahn für mich beendet. Ich darf am nächsten Abschlag wieder mitspielen.

3. Was weißt Du über Pitchmarken? Kreuze die richtigen Antworten an.

- Pitchmarken sind kleine Dellen auf dem Grün.
- Nach dem Regen entstehen durch Regentropfen Pitchmarken auf dem Grün.
- Bevor ich putte, schaue ich mir das Grün an, ob ich eine Pitchmarke hinterlassen habe und bessere diese sofort aus.
- Eine Pitchgabel sollte ich immer in der Hosentasche tragen, damit ich sie parat habe, wenn ich sie brauche.

4. Wie reagierst Du, wenn der Ball Deines Mitspielers auf dem Grün im Weg liegt?

- Ich habe Pech gehabt! Ich muss drum herumspielen.
- Ich merke mir die Stelle, wo der Ball liegt, und lege ihn ein Stück zur Seite. Wenn ich gespielt habe, lege ich ihn wieder in etwa dorthin zurück.
- Ich bitte meinen Mitspieler seinen Ball mit einem Marker zu markieren, damit er für mich nicht im Weg liegt.

5. Auf was musst Du achten, wenn Du Deinen Ball eingelocht hast?

- Ich warte, bis alle Spieler eingelocht haben und laufe erst dann zu meinem Bag zurück.
- Ich achte darauf, dass ich nicht in die Puttlinie anderer Spieler trete.
- Ich laufe allein weiter zum nächsten Abschlag. Meine Mitspieler werden nachkommen.
- Nachdem alle eingelocht haben, laufen wir direkt vom Grün, damit die nächste Gruppe spielen kann. Mein Ergebnis kann ich auch am nächsten Abschlag notieren.

Name: _____



1. Was passiert, wenn Du nach dem Schlag Rasenstücke herausgeschlagen hast?

- Die Rasenstücke heißen Divots. Das kann passieren, allerdings muss ich sie an die Stelle zurücklegen und sorgfältig festtreten.
- Wenn ich ein Rasenstück herausgeschlagen habe, bekomme ich einen Strafschlag.

2. Leider ist Dein Ball in einer Penalty Area (Wasser) gelandet. Wie gehst Du vor?

- Ich muss die Bahn von vorne spielen.
- Ich darf den Ball dropfen und mit einem Strafschlag weiterspielen.
- Leider ist die Bahn für mich beendet. Ich darf am nächsten Abschlag wieder mitspielen.

3. Was weißt Du über Pitchmarken? Kreuze die richtigen Antworten an.

- Pitchmarken sind kleine Dellen auf dem Grün.
- Nach dem Regen entstehen durch Regentropfen Pitchmarken auf dem Grün.
- Bevor ich putte, schaue ich mir das Grün an, ob ich eine Pitchmarke hinterlassen habe und bessere diese sofort aus.
- Eine Pitchgabel sollte ich immer in der Hosentasche tragen, damit ich sie parat habe, wenn ich sie brauche.

4. Wie reagierst Du, wenn der Ball Deines Mitspielers auf dem Grün im Weg liegt?

- Ich habe Pech gehabt! Ich muss drum herumspielen.
- Ich merke mir die Stelle, wo der Ball liegt, und lege ihn ein Stück zur Seite. Wenn ich gespielt habe, lege ich ihn wieder in etwa dorthin zurück.
- Ich bitte meinen Mitspieler seinen Ball mit einem Marker zu markieren, damit er für mich nicht im Weg liegt.

5. Auf was musst Du achten, wenn Du Deinen Ball eingelocht hast?

- Ich warte, bis alle Spieler eingelocht haben und laufe erst dann zu meinem Bag zurück.
- Ich achte darauf, dass ich nicht in die Puttlinie anderer Spieler trete.
- Ich laufe allein weiter zum nächsten Abschlag. Meine Mitspieler werden nachkommen.
- Nachdem alle eingelocht haben, laufen wir direkt vom Grün, damit die nächste Gruppe spielen kann. Mein Ergebnis kann ich auch am nächsten Abschlag notieren.



1. Wie kannst Du sicher sein, dass Du Deinen Ball nicht mit denen Deiner Mitspieler verwechselst?

- Wir dürfen nur zusammenspielen, wenn unsere Bälle eine unterschiedliche Farbe haben.
- Ich spiele nicht den gleichen Ball wie mein Mitspieler.
- Ich markiere meinen Ball vor der Runde mit einem Stift.

2. Welche der folgenden Aussagen sind richtig?

- Vor der Runde stelle ich mich mit meinem Namen bei meinen Mitspielern vor.
- Ich wünsche allen ein schönes Spiel.
- Ich versuche mich nicht zu bewegen, wenn jemand schlägt.
- Ich schlage einfach ab, ohne etwas zu sagen. Jeder spielt für sich.
- Ich rede oder flüstere nicht, wenn ein Mitspieler schlagen möchte.
- Ich freue mich und lache, wenn mein Gegenspieler einen Fehler macht.

3. Dein Ball ist in einem Bereich gelandet, der mit blauen Pfählen gekennzeichnet ist. Was bedeutet das?

- Blaue Markierungen kennzeichnen Boden in Ausbesserung.
- Blaue Markierungen kennzeichnen eine Penalty Area.
- Blaue Markierungen kennzeichnen die Ausgrenze.

4. Wenn Du nicht sicher bist, ob Du Deinen Ball wiederfindest, ...

- ... gehst Du weiter, suchst ihn zuerst und läufst dann nochmal zurück, wenn Du ihn nicht gefunden hast.
- ... spielst Du einen provisorischen Ball, damit Du nicht nochmal zurücklaufen musst.

5. Was ist Ready Golf?

- Auf dem Grün darf ich schon putten, auch wenn die Fahne noch im Loch steckt.
- Wenn ich keinen anderen gefährde, darf ich spielen, wenn ich bereit bin.
- Es schlägt immer derjenige ab, der das niedrigste Handicap hat.
- Sobald ich auf die Golfanlage komme, schlage ich direkt ab, ohne mich warm zu machen.
- Auf dem Weg zum Ball überlege ich mir schon, wie ich weiterspiele.

Name: _____

1. Wie kannst Du sicher sein, dass Du Deinen Ball nicht mit denen Deiner Mitspieler verwechselst?

- Wir dürfen nur zusammenspielen, wenn unsere Bälle eine unterschiedliche Farbe haben.
- Ich spiele nicht den gleichen Ball wie mein Mitspieler.
- Ich markiere meinen Ball vor der Runde mit einem Stift.

2. Welche der folgenden Aussagen sind richtig?

- Vor der Runde stelle ich mich mit meinem Namen bei meinen Mitspielern vor.
- Ich wünsche allen ein schönes Spiel.
- Ich versuche mich nicht zu bewegen, wenn jemand schlägt.
- Ich schlage einfach ab, ohne etwas zu sagen. Jeder spielt für sich.
- Ich rede oder flüstere nicht, wenn ein Mitspieler schlagen möchte.
- Ich freue mich und lache, wenn mein Gegenspieler einen Fehler macht.

3. Dein Ball ist in einem Bereich gelandet, der mit blauen Pfählen gekennzeichnet ist. Was bedeutet das?

- Blaue Markierungen kennzeichnen Boden in Ausbesserung.
- Blaue Markierungen kennzeichnen eine Penalty Area.
- Blaue Markierungen kennzeichnen die Ausgrenze.



4. Wenn Du nicht sicher bist, ob Du Deinen Ball wiederfindest, ...

- ... gehst Du weiter, suchst ihn zuerst und läufst dann nochmal zurück, wenn Du ihn nicht gefunden hast.
- ... spielst Du einen provisorischen Ball, damit Du nicht nochmal zurücklaufen musst.

5. Was ist Ready Golf?

- Auf dem Grün darf ich schon putten, auch wenn die Fahne noch im Loch steckt.
- Wenn ich keinen anderen gefährde, darf ich spielen, wenn ich bereit bin.
- Es schlägt immer derjenige ab, der das niedrigste Handicap hat.
- Sobald ich auf die Golfanlage komme, schlage ich direkt ab, ohne mich warm zu machen.
- Auf dem Weg zum Ball überlege ich mir schon, wie ich weiterspiele.



**1. Dein Ball ist im Bunker gelandet.
Wie spielst Du weiter?**

- Ich spiele den Ball wie er liegt und darf ihn vor dem Schlag weder mit dem Schläger noch mit den Händen berühren.
- Ich muss ihn außerhalb des Bunkers droppen.
- Ich mache einige Probeschwünge durch den Sand, um ein Gefühl für den Schlag zu bekommen.

**2. Der wichtigste Warnruf auf dem Golfplatz ist „Fore“.
In welchen Situationen musst Du ihn laut rufen?**

- Ich treffe den Ball schlecht und er fliegt in Richtung einer anderen Bahn. Ich bin unsicher, ob dort gerade jemand spielt.
- Ich putte meinen Ball und es besteht die Gefahr, dass er einen anderen Ball trifft.
- Ich möchte meinen Probeschwung machen und warne damit die Personen neben mir, damit sie nicht getroffen werden.
- Ich schlage meinen Ball und sehe, dass er auf eine andere Spielergruppe zufliegt.

3. Beim Putten trifft Dein Ball versehentlich einen anderen Ball auf dem Grün, der nicht markiert wurde. Was machst Du?

- Beide Spieler spielen von dort weiter, wo ihre Bälle liegen.
- Der getroffene Ball wird an seine ursprüngliche Stelle zurückgelegt. Der gespielte Ball bleibt liegen, wo er ist.

4. Richtig oder falsch? Beim Droppen musst Du immer einen Strafschlag hinzurechnen.

- Falsch
- Richtig

5. Du siehst, dass Dein Ball im „Aus“ gelandet ist. Was ist richtig?

- Ich droppe straflos einen Ball auf dem Fairway.
- Ein Ball im „Aus“ darf nicht gespielt werden.
- Wenn ich meinen Ball im „Aus“ finde, darf ich ihn dort weiterspielen.
- Ich spiele straflos noch einen Ball.

Name: _____

**1. Dein Ball ist im Bunker gelandet.
Wie spielst Du weiter?**

- Ich spiele den Ball wie er liegt und darf ihn vor dem Schlag weder mit dem Schläger noch mit den Händen berühren.
- Ich muss ihn außerhalb des Bunkers droppen.
- Ich mache einige Probeschwünge durch den Sand, um ein Gefühl für den Schlag zu bekommen.

**2. Der wichtigste Warnruf auf dem Golfplatz ist „Fore“.
In welchen Situationen musst Du ihn laut rufen?**

- Ich treffe den Ball schlecht und er fliegt in Richtung einer anderen Bahn. Ich bin unsicher, ob dort gerade jemand spielt.
- Ich putte meinen Ball und es besteht die Gefahr, dass er einen anderen Ball trifft.
- Ich möchte meinen Probeschwung machen und warne damit die Personen neben mir, damit sie nicht getroffen werden.
- Ich schlage meinen Ball und sehe, dass er auf eine andere Spielergruppe zufliegt.



3. Beim Putten trifft Dein Ball versehentlich einen anderen Ball auf dem Grün, der nicht markiert wurde. Was machst Du?

- Beide Spieler spielen von dort weiter, wo ihre Bälle liegen.
- Der getroffene Ball wird an seine ursprüngliche Stelle zurückgelegt. Der gespielte Ball bleibt liegen, wo er ist.

4. Richtig oder falsch? Beim Droppen musst Du immer einen Strafschlag hinzurechnen.

- Falsch
- Richtig

5. Du siehst, dass Dein Ball im „Aus“ gelandet ist. Was ist richtig?

- Ich droppe straflos einen Ball auf dem Fairway.
- Ein Ball im „Aus“ darf nicht gespielt werden.
- Wenn ich meinen Ball im „Aus“ finde, darf ich ihn dort weiterspielen.
- Ich spiele straflos noch einen Ball.



1. Was ist beim Putten erlaubt?

- Mein Mitspieler darf die Fahne nicht berühren, wenn ich putte.
- Ich darf auf das Loch putten, auch wenn die Fahne noch steckt.
- Mein Mitspieler darf den Flaggenstock bedienen, damit der Ball ins Loch fallen kann.

2. Beim Spielen im Bunker behindert Dich ein Stein. Wie gehst Du vor?

- Es muss alles liegen bleiben, wie es ist.
- Ich darf den Stein entfernen. Aber Vorsicht: Wenn sich dabei versehentlich mein Ball bewegt, bekomme ich einen Strafschlag.
- Ich darf den Stein entfernen, muss aber einen Strafschlag hinzurechnen.

3. Wenn Du ein Turnier spielst, tauscht Ihr die Scorekarten untereinander aus und notiert das Ergebnis Eures Mitspielers. In der Spalte „Zähler“ notierst Du Deinen eigenen Score. In der Spalte „Spieler“ schreibst Du das Ergebnis Deines Mitspielers auf. Am Ende der Runde müsst Ihr Eure Ergebnisse vergleichen und unter dem Score unterschreiben, wenn alles richtig ist.

- Falsch
- Richtig

4. Dein Ball liegt in einer rot markierten Penalty Area. Wie kannst Du weiterspielen?

- Ich kann den Ball jederzeit spielen wie er liegt, auch innerhalb der Penalty Area.
- Ich darf zurückgehen und von der ursprünglichen Stelle noch einmal spielen.
- Ich darf den Ball hinter der Penalty Area dropfen, in Verlängerung von der Fahne und dem Punkt, an dem mein Ball zuletzt die Grenze der Penalty Area gekreuzt hat, aber nicht näher zum Loch.
- Wenn mein Ball in einer Penalty Area liegt, muss ich einen provisorischen Ball spielen.
- Ich darf innerhalb von 2 Schlägerlängen an dem Punkt dropfen, wo mein Ball zuletzt die Grenze der Penalty Area gekreuzt hat, aber nicht näher zum Loch.

5. Darfst Du lose hinderliche Naturstoffe (Zweige, Blätter, Steine) auf dem Grün entfernen?

- Nein, ich muss daran vorbei oder darüber hinweg spielen.
- Ja, ich darf sie entfernen. Wenn sich dabei mein Ball bewegt, darf ich ihn straflos wieder zurücklegen.

Name: _____

1. Was ist beim Putten erlaubt?

- Mein Mitspieler darf die Fahne nicht berühren, wenn ich putte.
- Ich darf auf das Loch putten, auch wenn die Fahne noch steckt.
- Mein Mitspieler darf den Flaggenstock bedienen, damit der Ball ins Loch fallen kann.

2. Beim Spielen im Bunker behindert Dich ein Stein. Wie gehst Du vor?

- Es muss alles liegen bleiben, wie es ist.
- Ich darf den Stein entfernen. Aber Vorsicht: Wenn sich dabei versehentlich mein Ball bewegt, bekomme ich einen Strafschlag.
- Ich darf den Stein entfernen, muss aber einen Strafschlag hinzurechnen.

3. Wenn Du ein Turnier spielst, tauscht Ihr die Scorekarten untereinander aus und notiert das Ergebnis Eures Mitspielers. In der Spalte „Zähler“ notierst Du Deinen eigenen Score. In der Spalte „Spieler“ schreibst Du das Ergebnis Deines Mitspielers auf. Am Ende der Runde müsst Ihr Eure Ergebnisse vergleichen und unter dem Score unterschreiben, wenn alles richtig ist.

- Falsch
- Richtig



4. Dein Ball liegt in einer rot markierten Penalty Area. Wie kannst Du weiterspielen?

- Ich kann den Ball jederzeit spielen wie er liegt, auch innerhalb der Penalty Area.
- Ich darf zurückgehen und von der ursprünglichen Stelle noch einmal spielen.
- Ich darf den Ball hinter der Penalty Area dropfen, in Verlängerung von der Fahne und dem Punkt, an dem mein Ball zuletzt die Grenze der Penalty Area gekreuzt hat, aber nicht näher zum Loch.
- Wenn mein Ball in einer Penalty Area liegt, muss ich einen provisorischen Ball spielen.
- Ich darf innerhalb von 2 Schlägerlängen an dem Punkt dropfen, wo mein Ball zuletzt die Grenze der Penalty Area gekreuzt hat, aber nicht näher zum Loch.

5. Darfst Du lose hinderliche Naturstoffe (Zweige, Blätter, Steine) auf dem Grün entfernen?

- Nein, ich muss daran vorbei oder darüber hinweg spielen.
- Ja, ich darf sie entfernen. Wenn sich dabei mein Ball bewegt, darf ich ihn straflos wieder zurücklegen.

Es können mehrere Antwortmöglichkeiten richtig sein!



1. Dein Ball ist auf einem Maulwurfshügel gelandet. Wie kannst Du weiterspielen?

- Ich muss zurücklaufen und den Ball von der ursprünglichen Stelle noch einmal spielen.
- Ich nehme den Ball auf, droppe ihn innerhalb einer Schlägerlänge und erhalte dafür 1 Strafschlag.
- Ein Maulwurfshügel ist eine Tierspur und zählt zu „ungewöhnlichen Platzverhältnissen“. Ich erhalte straflose Erleichterung, nehme den Ball auf und darf ihn innerhalb einer Schlägerlänge droppen.

2. Welche Gegenstände darfst Du entfernen, wenn sie Deinen Schlag behindern?

- Verlorene Gegenstände anderer Spieler
- Steine, Blätter und lose Zweige
- Aus-Pfosten
- Harke im Bunker
- Golfbag meines Mitspielers

3. Wann darfst Du Deinen Ball nicht spielen?

- wenn er im „Aus“ liegt
- wenn er an der Bunkerante liegt
- wenn er im Loch eines Divots liegt
- wenn er in einer Spielverbotszone liegt
- wenn er in einer Penalty Area liegt

Name: _____

1. Dein Ball ist auf einem Maulwurfshügel gelandet. Wie kannst Du weiterspielen?

- Ich muss zurücklaufen und den Ball von der ursprünglichen Stelle noch einmal spielen.
- Ich nehme den Ball auf, droppe ihn innerhalb einer Schlägerlänge und erhalte dafür 1 Strafschlag.
- Ein Maulwurfshügel ist eine Tierspur und zählt zu „ungewöhnlichen Platzverhältnissen“. Ich erhalte straflose Erleichterung, nehme den Ball auf und darf ihn innerhalb einer Schlägerlänge droppen.

2. Welche Gegenstände darfst Du entfernen, wenn sie Deinen Schlag behindern?

- Verlorene Gegenstände anderer Spieler
- Steine, Blätter und lose Zweige
- Aus-Pfosten
- Harke im Bunker
- Golfbag meines Mitspielers

3. Wann darfst Du Deinen Ball nicht spielen?

- wenn er im „Aus“ liegt
- wenn er an der Bunkerante liegt
- wenn er im Loch eines Divots liegt
- wenn er in einer Spielverbotszone liegt
- wenn er in einer Penalty Area liegt

Es können mehrere Antwortmöglichkeiten richtig sein!



4. Was müssen Spieler und Zähler beim Ausfüllen der Scorekarten beachten?

- Wir müssen nach der Runde auf den Karten unterschreiben. Mit unseren Unterschriften bestätigen wir, dass die Ergebnisse richtig sind.
- Vor der Runde tauschen wir die Scorekarten aus, weil ich die Schläge meines Mitspielers notieren muss. Meine eigenen Schläge sollte ich aber auch notieren.
- Das Ergebnis muss noch direkt auf dem Grün eingetragen werden. Die nächste Spielergruppe muss so lange warten.
- Wir geben unsere Scorekarten direkt nach der Runde im Büro ab, damit sie ausgewertet werden können.

5. Dein Ball liegt auf dem Fairway an einem losen Zweig. Als Du den Zweig entfernst, rollt Dein Ball ein Stück weg. Wie gehst Du vor?

- Ich spiele den Ball wie er liegt, ich habe ihn ja nicht mit der Hand berührt.
- Ich lege den Ball zurück an die Stelle, wo er lag, und spiele straflos weiter.
- Ich lege den Ball zurück und erhalte einen Strafschlag.

4. Was müssen Spieler und Zähler beim Ausfüllen der Scorekarten beachten?

- Wir müssen nach der Runde auf den Karten unterschreiben. Mit unseren Unterschriften bestätigen wir, dass die Ergebnisse richtig sind.
- Vor der Runde tauschen wir die Scorekarten aus, weil ich die Schläge meines Mitspielers notieren muss. Meine eigenen Schläge sollte ich aber auch notieren.
- Das Ergebnis muss noch direkt auf dem Grün eingetragen werden. Die nächste Spielergruppe muss so lange warten.
- Wir geben unsere Scorekarten direkt nach der Runde im Büro ab, damit sie ausgewertet werden können.

5. Dein Ball liegt auf dem Fairway an einem losen Zweig. Als Du den Zweig entfernst, rollt Dein Ball ein Stück weg. Wie gehst Du vor?

- Ich spiele den Ball wie er liegt, ich habe ihn ja nicht mit der Hand berührt.
- Ich lege den Ball zurück an die Stelle, wo er lag, und spiele straflos weiter.
- Ich lege den Ball zurück und erhalte einen Strafschlag.



1. Wo teest Du richtig auf? Zwischen den Abschlagsmarkierungen und ...

- ... bis zu 1 Schlägerlänge nach hinten.
 ... bis zu 2 Schlägerlängen nach hinten.
 ... bis zu 3 Schlägerlängen nach hinten.
 ... bis zum Ende der Teebox.

2. Was musst Du tun, um Zeit zu sparen?

- Es hilft, wenn ich mir merke, wo die Bälle meiner Mitspieler landen. Ich bin bei allen Schlägen immer aufmerksam.
 Wenn ich doch einmal noch nicht spielbereit sein sollte, obwohl ich an der Reihe bin, können meine Mitspieler schon einmal ihre Bälle spielen.
 Es ist egal wie schnell ich spiele, die Spielergruppe hinter mir muss warten.
 Wenn meine Spielergruppe zu langsam ist, müssen wir die Spieler, die hinter uns kommen, auch durchlassen.
 Mein Golfbag stelle ich immer so ab, dass ich kurze Laufwege habe.

Name: _____

1. Wo teest Du richtig auf? Zwischen den Abschlagsmarkierungen und ...

- ... bis zu 1 Schlägerlänge nach hinten.
 ... bis zu 2 Schlägerlängen nach hinten.
 ... bis zu 3 Schlägerlängen nach hinten.
 ... bis zum Ende der Teebox.

2. Was musst Du tun, um Zeit zu sparen?

- Es hilft, wenn ich mir merke, wo die Bälle meiner Mitspieler landen. Ich bin bei allen Schlägen immer aufmerksam.
 Wenn ich doch einmal noch nicht spielbereit sein sollte, obwohl ich an der Reihe bin, können meine Mitspieler schon einmal ihre Bälle spielen.
 Es ist egal wie schnell ich spiele, die Spielergruppe hinter mir muss warten.
 Wenn meine Spielergruppe zu langsam ist, müssen wir die Spieler, die hinter uns kommen, auch durchlassen.
 Mein Golfbag stelle ich immer so ab, dass ich kurze Laufwege habe.

3. Dein Ball liegt unter einem Baum. Beim Ausholen behindert Dich ein Ast. Welche Möglichkeiten hast Du?

- Ich bitte meinen Mitspieler, ihn kurz wegzubiegen, bis ich geschlagen habe.
 Was mich in meinem Schwung behindert, darf ich abbrechen. In diesem Fall muss ich anschließend dem Greenkeeper Bescheid geben, wo ich den Ast liegen gelassen habe.
 Alles was wächst ist normaler Bestandteil des Golfplatzes und darf nicht abgebrochen oder verbogen werden.

4. Was musst Du beim Suchen Deines Balles beachten?

- Ich darf nicht länger als 3 Minuten suchen.
 Ich muss vorsichtig sein, dass ich bei der Suche nicht versehentlich meinen Ball bewege, denn das bedeutet 1 Strafschlag.
 Jeder Spieler darf nur seinen eigenen Ball suchen. Ich darf meinen Mitspielern nicht helfen.
 Wenn ich meinen Ball nicht mehr finde, muss ich meinen provisorischen Ball weiterspielen und bekomme einen Strafschlag.

5. Dein Ball ist unglücklicherweise in einer Hecke gelandet. Wie kannst Du weiterspielen?

- Ich muss den Ball aus der Hecke herausspielen.
 Ich habe jederzeit die Möglichkeit einen Ball für unspielbar zu erklären. Dafür muss ich einen Strafschlag hinzuzählen.



3. Dein Ball liegt unter einem Baum. Beim Ausholen behindert Dich ein Ast. Welche Möglichkeiten hast Du?

- Ich bitte meinen Mitspieler, ihn kurz wegzubiegen, bis ich geschlagen habe.
 Was mich in meinem Schwung behindert, darf ich abbrechen. In diesem Fall muss ich anschließend dem Greenkeeper Bescheid geben, wo ich den Ast liegen gelassen habe.
 Alles was wächst ist normaler Bestandteil des Golfplatzes und darf nicht abgebrochen oder verbogen werden.

4. Was musst Du beim Suchen Deines Balles beachten?

- Ich darf nicht länger als 3 Minuten suchen.
 Ich muss vorsichtig sein, dass ich bei der Suche nicht versehentlich meinen Ball bewege, denn das bedeutet 1 Strafschlag.
 Jeder Spieler darf nur seinen eigenen Ball suchen. Ich darf meinen Mitspielern nicht helfen.
 Wenn ich meinen Ball nicht mehr finde, muss ich meinen provisorischen Ball weiterspielen und bekomme einen Strafschlag.

5. Dein Ball ist unglücklicherweise in einer Hecke gelandet. Wie kannst Du weiterspielen?

- Ich muss den Ball aus der Hecke herausspielen.
 Ich habe jederzeit die Möglichkeit einen Ball für unspielbar zu erklären. Dafür muss ich einen Strafschlag hinzuzählen.

Es können mehrere Antwortmöglichkeiten richtig sein!

Herausgeber

Deutscher Golf Verband e.V.
Kreuzberger Ring 64 · 65205 Wiesbaden
Tel.: (06 11) 9 90 20-0 · Fax: (06 11) 9 90 20-170
info@dgv.golf.de · www.golf.de/serviceportal

Copyright

Deutscher Golf Verband e.V.
Veröffentlichung der Beiträge ist – Quellenangabe vorausgesetzt –
ausdrücklich erwünscht, um Übersendung eines Belegexemplars wird gebeten!
Fotoquellen: DGV, istock

Gestaltung und Druck

O.D.D. GmbH & Co. KG Print + Medien, Bad Kreuznach
Otto-Meffert-Straße 5 · 55543 Bad Kreuznach

1. Auflage, Februar 2022



Deutscher Golf Verband e.V.

Kreuzberger Ring 64 · D-65205 Wiesbaden

Telefon: +49 (0) 6 11 / 9 90 200 · Telefax: +49 (0) 6 11 / 9 90 20 170

E-Mail: info@dgv.golf.de

www.golf.de/serviceportal