



GolfVlaanderen.be
slagkrachtig & doelgericht

VVG Junior Golf

Bijlage - Spelvormen B-Golf



INHOUD

GROEP 6 TOT 10 JAAR	p3
GROEP 10 TOT 13 JAAR	p14
GROEP 14 TOT 16 JAAR	p26

*Eén van de voordelen van B-materiaal is de
toegankelijkheid naar verschillende leeftijdsgroepen*

Met dank aan de Nederlandse Golf Federatie

Putting

Teamputting

Speluitleg

De lln. staan per 2 tegenover elkaar.

Tussen de lln staan 2 kegels met een kleine tussenruimte van elkaar.

De bedoeling is de bal over en weer te putten tussen de kegels door. Iedere keer dat dit lukt, krijgt het team een punt.

Het team met de meeste punten gedurende een minuut is de winnaar.

Organisatie

De lln staan verschillende meters van elkaar verwijderd met in het midden een poortje van 2 blikken.

De afstanden tussen de lln en tussen de blikken kunnen aangepast worden.

Materiaal

Putters

1 bal per 2 lln

2 blikken



“Sjoelbakputten”

Speluitleg

Lin putten de bal naar een aantal gaten.

De bedoeling is om door het gat te putten met de meeste punten.

Elk kind krijgt een aantal ballen om zoveel mogelijk punten bijeen te putten.

De geslagen ballen moeten blijven liggen, ook al liggen ze in de weg.

Diegene met de meeste punten is de winnaar.

Organisatie

De Lin putten vanaf een lijn.

Er kan om beurten geput worden, zodat de Lin hun putter moeten doorgeven aan de volgende nadat ze al de ballen heeft gespeeld en dan hun beurt afwachten

Het gat met de meeste punten is het kleinste gat.

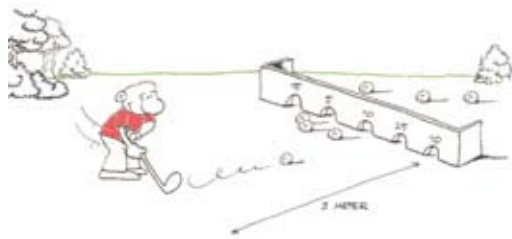
De ballen worden pas opgeraapt als ze allemaal geput zijn.

Materiaal

10 à 15 ballen per Lin.

1 putter per Lin.

plank met gaten + punten



“Rol je zot”

Speluitleg

2 Teams van een gelijk aantal Lin. staan tegenover elkaar.

Op teken van Lkr. rolt team 1 zijn ballen naar de zone van team 2, daarna is het de beurt aan de spelers van team 2.

Die rollen op hun beurt de golfballen onderhands naar de zone van team 1. De ballen die in de zone eindigen worden in de cup (emmer) gedaan. De ballen die te kort zijn, blijven liggen.

Na een aantal beurten wisselen de teams de emmers en tellen hoeveel ballen in de zone werden gerold.

Het team met het meest aantal ballen in de emmer, wint de ballencup.

Doelstelling

Fairplay

Afstand kunnen inschatten

Organisatie

Het terrein wordt duidelijk afgebakend met lijnen, zodat de Lin. duidelijk de zones zien.

Wanneer het onderhands rollen goed lukt, kan men overschakelen naar de putter.

Lin. mogen altijd maar 1 bal tegelijk rollen per Lin.

Iedereen blijft gedurende het spel achter de lijn staan en komt niet in de middenzone.

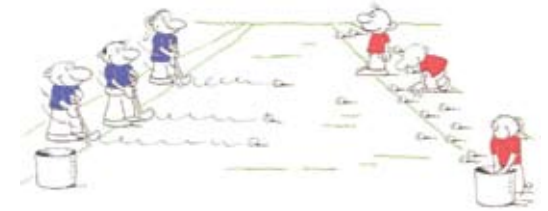
Materiaal

1 emmer per team

10 ballen per kind

putters

krijtlijn of touw



Chippen

Blikken Chip

Speluitleg

De lln. slaan 10 ballen vanaf een tee naar een toren van blikken.

Deze toren is zelf gebouwd door de lln.

De bedoeling is dat de lln. de hele toren omver slaan in zo weinig mogelijk tijd of zo weinig mogelijk beurten.

Doelstelling

Plezier

Teamwork

Gericht leren spelen

Organisatie

Dit kan gebeuren met heel de groep naar 1 supertoren of in verschillende groepjes naar hun eigen torentje. Dan kan je er een competitiegevoel aan geven.

lIn slaan van een 5-tal meter van de toren. De start en het oprapen gebeuren enkel bij signaal van de Lkr.

Materiaal

Blikken

10 ballen per ll/per groep
putters



Hindernissenchip

Speluitleg

lIn. worden verdeeld in 2 teams. Elk team heeft 5 hordes.

Elk kind chipt zijn bal over de hordes. Als de ll. al de hordes heeft overschreden gaat hij zitten achter de lijn en noteert het aantal slagen. De bedoeling is om per team in zo weinig mogelijk slagen aan de overkant te raken.

Een horde overslaan of er niet over chippen betekent dat het kind de bal mag terug leggen om nogmaals te proberen maar moet een strafpunt nemen.

Doelstelling

Gevoel voor boogje en afstand ontwikkelen

De lln. kunnen zich concentreren

De lln. kennen de regel van het droppen en strafpunt nemen

Organisatie

De hordes zijn ongeveer 30 cm. hoog. De tussenruimtes van de hordes is 4 meter.

De snelheid is niet van belang maar wel de concentratie en de precisie.

De Lkr. maakt een zone waarin de lln. neerzitten na hun prestatie.

Materiaal

Clubs

Speelbal

Hordes

Touw of krijt voor
wachtzone



Zone chippen

Spelitleg

Elke Il. heeft een eigen kleur golfbal en probeert 5 golfballen over het net te chippen.

Het is de bedoeling dat de bal in de zone blijft liggen.

De Il. met het meest aantal ballen in de zone = winnaar

Doelstelling

Il. kunnen met een boogje hun bal slaan

Organisatie

Il. staat enkele meters van het net verwijderd en de chippingzone ligt een 3 à 4 meter van het net.

Onder het net telt niet.

Materiaal

Clubs

Net

Gekleurde ballen

Kegels en touw om de chippingzone af te bakenen.



Pitchen

Hoe hoger, hoe beter

Spelitleg

De Il. vormen per 2 een team

De Il. spelen om beurten naar de hoepel en proberen door de hoepel te pitchen.

Iedere keer dat dit één van de 2 Il. lukt, zal de hoepel steeds hoger gezet worden.

Organisatie

Een hoepel wordt verbonden tussen 2 palen, via een touw of een stok.

Elk team krijgt een aantal ballen en zal deze pas oprapen als al de ballen zijn gespeeld.

Je kan variëren in de grote van de hoepel.

Materiaal

Hoepel

Palen

Touw

Clubs

Ballen



Bullseye Pitch

Spelitleg

De lln. zijn verdeeld in 2 teams of meerdere teams.
De teams spelen tegen elkaar en elk team heeft zijn eigen kleur van ballen.
Iedere speler in het team mag 5 ballen spelen naar de bullseye.
Nadat iedereen heeft gespeeld worden de punten opgeteld. Het team met de meeste punten = winnaar

Organisatie

Er wordt een groot vizier getekend of afgebakend met touw. In elke cirkel staan het aantal punten vermeld.
De verschillende teams staan op een 40 meter van het vizier in een cirkel rond het vizier. Enkel de spelers die spelen staan aan de kegel van het team en de anderen nemen voldoende afstand.
De ballen worden pas opgeraapt op signaal van de Lkr.

Materiaal

Touw of krijt
Afslagmatjes die geplaatst worden rond de het vizier
Clubs



Landenspel

Spelitleg

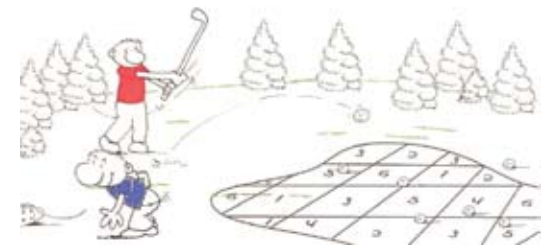
Spel wordt gespeeld 1 tegen 1. Teken 12 vlakken op een groot blad papier. Elk vak stelt een ander land voor. Schrijf in elk land een nummer van 1 tot 6. De lln. gooien met de dobbelsteen. Beiden gooien bijvoorbeeld 2. nu moeten ze beide proberen in zone 2 te pitchen. De ll. die als eerste zijn opdracht heeft uitgevoerd, noteert zijn naam in die zone en gooit vervolgens weer met de dobbelsteen. Net zolang tot een ll. alle landen veroverd heeft. Wie heerst als eerste over alle landen?

Organisatie

Lkr. tekent 12 vakken op een groot blad en kopieert dit op een kleiner blad. Het kleiner blad is een kopie, dus hier kunnen de lln. hun naam op noteren als ze een land veroverd hebben. Dit is een vorm van controle voor beide lln.
De lln. blijven net zolang dobbelen tot ze op een zone komen dat nog vrij is. Zorg ervoor dat de lln. kunnen dobbelen in een veilige zone.
Moeilijkheidsgraad kan aangepast worden door de vakken kleiner te maken.

Materiaal

Dobbelsteen
Potlood
Poster met zone + A4



Full Swing

Secondevliegers

Spelitleg

De bedoeling is de bal zo lang mogelijk door de lucht te laten vliegen. Wie laat de de bal het langst door de lucht vliegen?

LI. A mag een stok naar keuze uitzoeken. LI. slaat de bal weg en LI. B neemt de tijd op vanaf het moment van raken tot en met het moment dat de bal landt. Na 5 ballen is het wisselen van functie.

De langste tijd van de 5 ballen telt.

Het is belangrijk dat de lln. de relatie tussen de balvlucht, clubs en snelheid ontdekken.

Organisatie

De lln. staan per 2 aan een afslagmatje.

Deze oefening is enkel mogelijk op een grasveld.

Zorg voor de veiligheid van de lln. die de tijd opnemen.

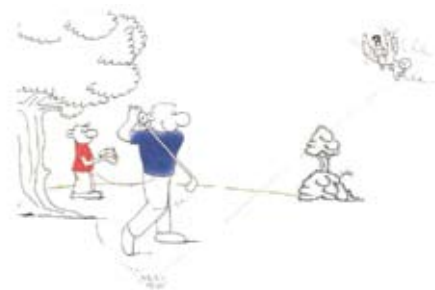
Voldoende afstand houden!

Materiaal

Stopwatch

Ballen

Clubs



Chippen-swingen

Spelitleg

Er worden 2 teams gevormd. Team A moet zo snel mogelijk 10 ballen in het target spelen dat op ongeveer 15 meter afstand staat. Team B speelt zoveel mogelijk ballen voorbij een vooraf bepaalde afstand (bv. 40 meter.). Elke bal die op de fairway komt en blijft, wordt hardop geteld. Team B stopt met spelen wanneer team A alle 10 ballen in het target heeft gespeeld. Hoeveel ballen speelt Team B in de zone?

Kan dit record verbeterd worden door de tegenploeg?

Kunnen de lln. omgaan met de stress en de druk van het scoren?

Organisatie

De lln. worden in 2 teams verdeeld.

Team A staat in de veiligheidszone terwijl een ll. van Team A op het afslagmatje staat.

Team B idem.

Na elke slag wordt gewisseld van speler.

Materiaal

Clubs

Target

B-Bal

Materiaal om de targets te bepalen of af te bakenen.



Groep 10 tot 13 jaar

Putting

Ups and downs

Spelitleg

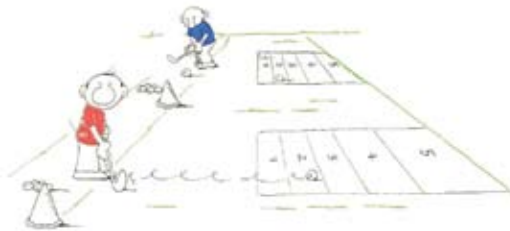
Ll. putt de bal in vak 1. Lukt dit dan putt de ll. de bal in vak 2.
Ze gaan zo door tot het laatste vak. Krijgt de ll de bal niet in het gewenste vak dan begint het weer opnieuw bij vak 1.
De ll. moet proberen om de afstand in te schatten.
Wie kan deze opdracht volbrengen in het minst aantal pogingen?

Organisatie

Elke ll. staat aan zijn kegel, met verschillende ballen, aan de rechthoek onderverdeeld in verschillende vakken. De ll. tracht op eigen tempo de opdracht te voltooien.

Materiaal

5 ballen per ll.
krijt voor het maken van vakken
1 putter per ll.



Vizier

Spelitleg

De ll. tracht zoveel mogelijk punten te maken met 3 balletjes. In de roos is 10 punten, de daaropvolgende cirkels bedragen 5,3 en 1 punt.

Organisatie

De lln. staan op gelijke afstand rond de cirkel. Elke ll. heeft zijn eigen kleur van balletjes.
De lln staan ver genoeg van elkaar.
Enkel op het signaal van de Lkr. mogen de balletjes opgeraapt worden.

Materiaal

Elke ll. heeft zijn eigen kleur balletjes
Krijt voor het maken van vizier
Putter per ll.

Spelaanpassing

Lln. kunnen elkaar uitspelen. Elke ll. start met een score van 50 punten, ll. A probeert zo snel mogelijk ll. B op nul te krijgen. Wanneer ll. A zijn bal in het vak van 5 ptn putt, dan heeft ll. B nog maar 45 punten. Ll. B tracht hetzelfde te doen met ll. A.



Blikputten

Spelitleg

Lin. staan op 1 lijn. elk kind heeft een blikje tegenover zich staan. Iedereen put tegelijkertijd en probeert zijn eigen blik te raken.

Het blik mag niet omvallen, dus het is niet de bedoeling om zo hard mogelijk te putten. Wanneer het blik wordt geraakt, scoort dat kind 1 punt, als het blik omvalt verliest het kind een punt.

Organisatie

Indien de groep te groot is, groepjes maken en ieder om beurt.

De afstand van de lin. tot het blik bedraagt +/- 5 meter.

De Lin. putten pas op fluitsignaal.

Materiaal

1 putter/ploeg of lin.

bal per ploeg of lin.

1 blik per lin.



Chipping

Chip en vang

Spelitleg

De lin. staan per 2 in een ploeg en ze spelen ploeg tegen ploeg.

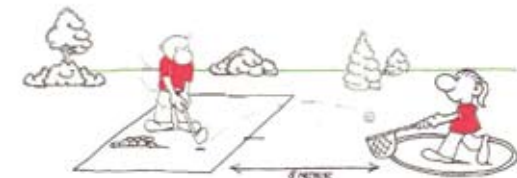
LI A chipt de balletjes van op een matje en LI B probeert de balletjes op te vangen. LI A mag 10 keer chippen en dan wisselen van functie

Organisatie

De lin. met het vangnetje staat 8 meter van de speler en probeert de balletjes op te vangen. De balletjes die in de vlucht worden opgevangen tellen als 1 punt. Welke ploeg heeft de meeste punten gehaald?

Materiaal

Vangnetje



Petanquechip

Speluitleg

Lin staan per 2.

Eén van de Lin rolt een tennisbal weg. Vervolgens chipt elk kind een bal naar de tennisbal.

Diegene wiens bal het dichtst bij de tennisbal ligt, is de winnaar en mag de tennisbal weer wegrollen en verdient een punt.

Organisatie

Lin nemen voldoende afstand van elkaar. Lin spreken onderling af wie eerst gaat spelen. Lkr. bakent duidelijk het speelterrein af: de bal mag niet te ver weg rollen.

Materiaal

Tennisbal



Hole aanvallen

Speluitleg

Elke Ll. chipt de bal door de hoepel en de bal moet door de straat gaan. Wie heeft het eerst 10 ballen op deze manier gespeeld?

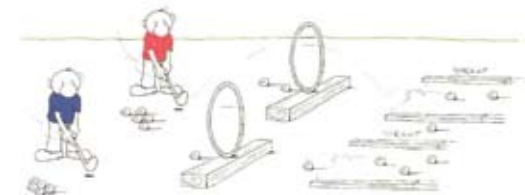
Organisatie

De hoepel met plakband vastmaken aan een bank, zodat de hoepel rechtstaat. Achter de hoepel wordt een strook (=straat) afgebakend dmv krijt of touw. De Lin staan niet te ver van de hoepel, want het is de bedoeling om er door te chippen en niet erover.

Deze oefening kan ook in groepen gespeeld worden

Materiaal

Bank
Hoepel
Plakband
Krijt of touw



Pitching

Nearest by the ball

Spelitleg

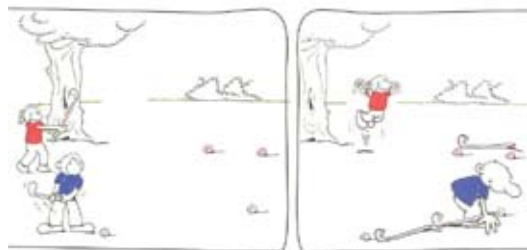
Elke II heeft 2 ballen van dezelfde kleur. Elke II speelt zijn bal in het veld en probeert vervolgens met de 2de bal zo dicht mogelijk bij de eerste bal te spelen. De II dat de bal het dichtst bij de andere bal speelt, krijgt een punt.

Organisatie

Beide IIn staan ver genoeg uit elkaar. De afstand tussen de 2 ballen wordt gemeten met de clublengte.

Materiaal

Clubs
2 balletjes per II



Zone Pitchen (enkel buiten)

Spelitleg

Alle IIn staan in een afgebakende zone, met elk een afslagmatje. Het grasveld is verdeeld in verschillende vakken. De IIn proberen de bal in zone 1 te spelen, lukt dit dan mogen ze naar zone 2 spelen. Wie kan zonder een misslag al de zones afspelen?

Organisatie

IIn staan ver genoeg van elkaar.
De Ikr. geeft een signaal wanneer de balletjes worden opgeraapt. De IIn vertrekken altijd met hetzelfde aantal balletjes per II.

Materiaal

Krijt om de zones af te bakenen
Verschillende balletjes per II



Van voor naar achter, van links naar rechts

Spelitleg

De IIn worden verdeeld in groepjes van 3.

Ii B en C staan in het terrein met 1 laken.

Ii A pitch te bal en Ii B en C proberen deze bal op te vangen in hun laken.

Organisatie

Ii A speelt de bal rustig maar probeert af te wisselen tussen links, rechts, rechtdoor, kort, verder,...

Materiaal

Laken



Full Swing

Team tegen Team

Spelitleg

De IIn worden verdeeld over verschillende groepen. Op het terrein zijn verschillende zones afgebakend d.m.v. pionnen. De IIn spelen gedurende 5 minuten ballen in de verschillende zones.

Elke ploeg speelt met een eigen kleur balletjes. Welke ploeg heeft de meeste punten behaald?

Er zijn punten te scoren in de verschillende zones.

Organisatie

De IIn die niet spelen wachten in een afgebakende zone. De verschillende speelzones verschillen van punten (vb. van 1 punt tot 5 punten).

Als de Ikr. het eindsignaal geeft, worden de punten geteld.

Materiaal

3 clubs/team

pionnen, krijt, touw voor het afbakenen van de verschillende zones
verschillende ballen van dezelfde kleur per team



Putt en Swing

Speluitleg

IIIn staan per 2 en dagen elkaar uit in een vorm van Matchplay.

1ste opdracht is om de bal in de hole te putten, wie het dichtst bij is of in de hole wint deze opdracht en krijgt 1 punt.

2de opdracht is om de bal in een bepaalde zone te slaan, daar te laten vallen. Als dit lukt krijgt de II 1 punt.

Vb. LI A putt de bal in de hole en krijgt 1 punt. Dan gaan ze de bal in een bepaalde zone slaan. Stel dat LL A de bal in de zone slaat, dan krijgt II A nog een punt bij. Mist deze II de zone, dan krijgt LI B de kans om de bal in de zone te slaan. Lukt dit dan staan ze terug gelijk (=all square).

Zo proberen de IIIn zoveel mogelijk punten te verzamelen door elke opdracht beter te doen dan hun tegenstander.

Organisatie

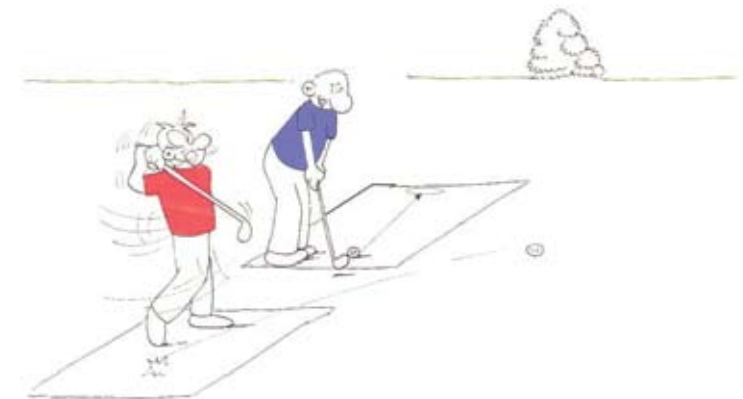
De 2 opdrachten liggen niet ver van elkaar, zodanig dat de IIIn niet te veel tijd verliezen. Gebruik eventueel krijt om een hole te tekenen voor de putting. Er moet wel een duidelijke wachtzone worden afgesproken waar de IIIn moeten wachten als hun tegenstander aan het spelen is.

Materiaal

Putter/per 2 IIIn

Club/per 2 IIIn

Verschillende balletjes



Groep 14 tot 16 jaar

Putting

Putt hem erin

Spelitleg

Elke II heeft 2 verschillend gekleurde ballen (rood en geel). Elke II probeert de gele bal in zo weinig mogelijk slagen in de hole te krijgen. Dit moet gebeuren door de rode bal 1 stoklengte van de gele bal te plaatsen en vervolgens de rode bal tegen de gele bal te putten, waardoor deze gaat rollen.

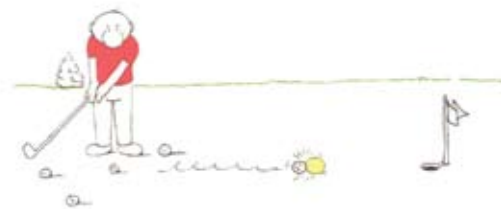
Organisatie

Bij de start van de oefening liggen de ballen op een stoklengte van elkaar verwijderd. Van zodra er gespeeld is wordt de bal altijd gespeeld van de plaats dat ze lagen. De bedoeling is om aan te voelen hoe dat je een bal in de juiste richting kan krijgen.

Materiaal

2 ballen per II.

Een hole (dit kan een vlaggetje zijn, of een krijtcrinkel) of vlag van B-golf-materiaal



Plankputting

Spelitleg

De IIn. staan op een afstand van 1 meter verwijderd van een plank.

De IIn. trachten de bal te putten zodat hij juist stopt voor de plank.

De plank mag niet omver vallen.

De II. die de bal het dichtst bij de plank heeft liggen, heeft gewonnen

Organisatie

De plank moet uit licht materiaal bestaan zodanig dat deze omvalt met de minste aanraking.

Zodat je duidelijk kan merken als een II tegen de plank heeft geputt.

Elke II speelt met een verschillende kleur van ballen. Zodat er een duidelijk onderscheid kan gemaakt worden tussen de IIn.

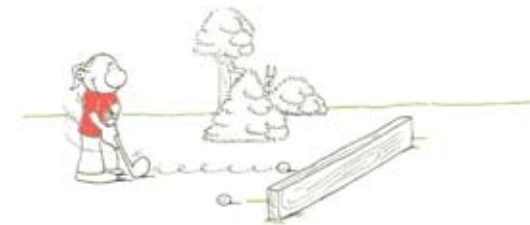
Variatie van afstand is mogelijk om de moeilijkheidsgraad aan te passen.

Materiaal

3 ballen per II

1 plank

putter



Chipping

3 op een rij (enkel buiten)

Spelitleg

Lin spelen per 2 tegen elkaar. Elke Il probeert zijn bal te chippen en te laten stoppen in een groot vierkant (deze is onderverdeelt in verschillende vakken).

Wie kan het eerst 3 op een rij maken?

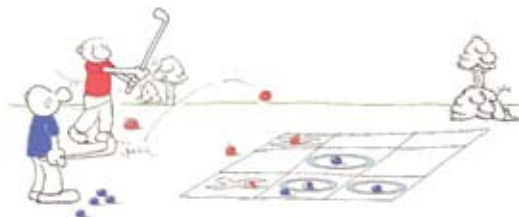
Organisatie

Lin spelen om beurten met elk hun eigen kleur van bal.

De eerste bal die in een vak ligt, telt. Mocht de bal van de tegenstander in hetzelfde vak komen, dan blijft het vak van de eerste.

Materiaal

Krijt voor het afbakenen van de vakken



100 tegen 0

Spelitleg

2 Lin tegen elkaar. Elke Il. start met een score van 100 punten.

LI A probeert in de zone met punten te chippen. De bal moet in het vak blijven liggen, bv. Vak "10", dan zal er bij LI B 10 punten worden afgetrokken. Iem voor LI B. Wie het eerst op 0 punten komt is verloren.

Organisatie

Lin spelen om beurten en behouden voldoende afstand van elkaar.

Lin houden zelf de stand bij.

Lin staan op 10 à 15 meter van de bullseye verwijderd en het geldt enkel als de bal in het vak blijft liggen.

Spelverandering: als LI A in "10" speelt, gaan er punten weg bij LI B maar komen er 10 punten bij voor LI A.

Materiaal

Krijt voor het tekenen van een bullseye met verschillende cirkels of bullseye van B-golf-materiaal.



Steden chip

Spelitleg

Elke II. heeft verschillende hoepels voor hem liggen. Elke hoepel heeft een naam (bv. Brussel, Brugge, Antwerpen). De Lkr. roept een stad en de Iln. trachten om hun bal in de juiste hoepel te spelen. De II. die het eerst van de groep de bal in de juiste hoepel heeft gespeeld krijgt een punt.

Doelstelling

Iln. kunnen gericht spelen naar een vooraf bepaalde plaats.

Iln. kunnen hun swing aanpassen naar de verschillende afstanden.

Organisatie

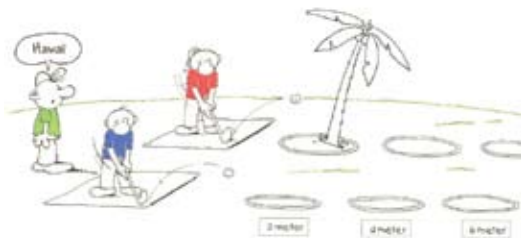
Dit kan gespeeld worden in groepjes tegen elkaar ofwel II. tegen II.

Zorg voor voldoende ruimte tussen de groepjes.

De afstand tussen de afslagplaats en de eerste hoepel bedraagt 2 meter.

Ook 2 meter tussen de andere hoepels.

De ballen worden enkel opgeroepen op signaal van de Lkr.



Pitching

Jeu de Pitch

Spelitleg

De Iln. staan elk op hun afslagmatje. De L. gooit een grote bal op het veld.

De Iln. proberen naar die grote bal te pitchen.

De II. die de bal raakt mag deze gaan halen en opnieuw op het veld werpen.

Organisatie

Zorg dat er voldoende afstand is tussen de Iln.

Als de bal geraakt wordt dan geeft de Lkr. een fluitsignaal, dan pas mag de II. de bal gaan halen.

Moeilijkheidsgraad kan aangepast worden door het aanpassen van de grote van de bal.

Materiaal

Grote bal

Clubs

Afslagmatjes

Ballen



Cijferpitch

Spelitleg

De IIn. staan per 2. LI A werpt met een dobbelsteen 4, dan moet hij spelen in het vak 4. LI B werpt dan met de dobbelsteen en bepaalt met zijn worp hoeveel ballen II A in deze zone moet spelen.

Daarna gooit LI B voor het bepalen van zijn zone en II A werpt voor het aantal ballen van II B.

Wie heeft als eerste zijn taak volbracht?

Organisatie

Verschillende zones worden afgebakend en gemerkt met een cijfer.

De IIn. beginnen pas te spelen als beide weten naar welke zone ze moeten spelen en hoeveel ballen.

De ballen worden pas opgeraapt als beide IIn. de opdracht hebben volbracht.

Materiaal

Kegels + touw voor de zones af te bakenen

Dobbelstenen

Clubs

Gekleurde ballen

Krijt voor de becijfering in de zones



Full Swing

Baseball-golf

Spelitleg

De IIn. worden ingedeeld in 2 groepen. Groep A zijn de aanvallers en Groep B staan in het veld.

1 LI van groep A slaat de bal in de verte en groep B probeert deze zo snel mogelijk op te vangen en te gooien naar een centrale plaats.

Terwijl loopt II van groep A rond de kegels en probeert zo ver mogelijk te lopen. Daarna speelt volgende II van groep A..

Telkens wanneer de II terug in zijn kamp komt, na het parcours te hebben afgelegd krijgt zijn ploeg een punt. Wanneer Groep B de bal in de vlucht kan vangen (=vangbal) wisselen de groepen van functie.

Welke groep kan het meeste punten maken?

Organisatie

Een grote zone wordt afgebakend met kegels, waar de leerlingen moeten rondlopen.

De IIn. spelen pas als de Lkr. het signaal heeft gegeven. Er wordt op voorhand afgesproken wie wanneer zal spelen.

De club wordt niet gesmeten maar voorzichtig op de grond gelegd na een slag. Er wordt voldoende afstand genomen van de speler.

Materiaal

Kegels

Club

Gekleurde ballen

Zeeslag

Speluitleg

De lln. staan per 2. Beide lln vullen op een blad hun boten in.

Bv: A2 – A5 = een boot van 4 personen.

Zo duidt elke leerling boten van 5, 4, 3 en 2 aan.

lIn spelen om beurt naar een bepaalde zone, en vragen dan of de boot in deze zone ligt. Zo probeer je mekaars boten te vinden en zo snel mogelijk allemaal te vernietigen. Boot zinkt pas als hij volledig is bekogeld.

Bv: een boot in A2 – A5, in elk vak moet een bal worden geslagen.

Het is een mix van korte en lange slagen.

Wie heeft als eerste zijn taak volbracht?

Organisatie

Een grote zone wordt afgebakend en verdeeld in verschillende vakken.

De lln. spelen om beurten. Als er een boot van u wordt beschoten dan duid je dit aan op je eigen blad en zeg je ook dat het raak is tegen je tegenstander.

De ballen worden pas opgeraapt als beide lln. de opdracht hebben volbracht.

Materiaal

Kegels + touw of krijt om de zones af te bakenen

Clubs

Blad + balpen

Gekleurde ballen

Krijt voor de becijfering

in de zones

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1						x	x	x	x	x	
2		x	o	o	o				o		x
3			x					o			x
4	o			x			o				
5	o				x	o					
6	o				o				o		
7	o										
8						x	x	x			
	C4? G1?										

Vlaamse Vereniging voor Golf

Leuvensesteenweg 643
1930 Zaventem

Tel.: 02/752 83 30
Fax: 02/752 83 39

E-mail: info@golfvlaanderen.be
Internet: www.golfvlaanderen.be

MET DANK AAN

