

DESV - Talentsichtung



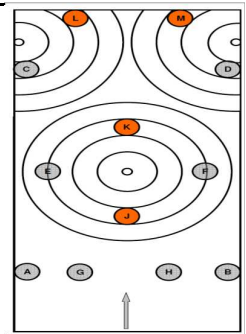
DATUM :
ORT :

Startkarte Talentsichtung Durchgang I

r s u	Punkte ankreuzen							u n g	Summen	Startnummer
1	0							10	Abspielen der Zielstöcke Wertung nur wenn Spielstock zur Daube zählt. 3x E + K u. 3x F + K max.60 P. Bahn 1	
2	0							10		
3	0							10		
4	0							10		
5	0							10		
6	0							10		
1	0	4	6	8	-			10	Stockschiessen J - E - F - K - L - M max. 50 P. Bahn 2	
2	0	4	6	8	-			10		
3	0	4	6	8	-			10		
4	0	4	6	8	-			10		
5	0	4	9	-	-			10		
6	0	4	9	-	-			10		
1	0							10	Abspielen der Zielstöcke 3 x L und 3 x M Wertung nur wenn Spielstock zur Daube zählt. max. 60 P. Bahn 3	
2	0							10		
3	0							10		
4	0							10		
5	0							10		
6	0							10		
1	2	4	6	8	10			10	Zielstöcke G - H - J in Zielringe aufgeben. An Zielstöcke E - F - K anstehen. max. 60 P. Bahn 4	
2	2	4	6	8	10			10		
3	2	4	6	8	10			10		
4	0	5	10	-	-			10		
5	0	5	10	-	-			10		
6	0	5	10	-	-			10		

Bahn1:

3 x abspielen der Zielstöcke E + K
3 x abspielen der Zielstöcke F+K
Wertung nur wenn Spielerstock zur Daube zählt



Bahn 2:

Stockschiessen der Stöcke J-E-F-K-L-M.
Wertung nur, wenn der Zielstock das Zielfeld verlässt
Das Spielfeld abräumen 4 Punkte.
Spielerstock verbleibt im Zielfeld 6 Punkte.
Spielerstock verbleibt in Zielringen 8 Punkte.
Zielstöcke L + M abräumen 4 Punkte.

Bahn3:

3 x abspielen Zielstock L Daube Hi Li
3 x abspielen Zielstock M Daube Hi Re
Wertung nur, wenn Spielerstock zur Daube zählt.

Bahn 4:

Stöcke G+H aufgeben in Zielringe, dann Ringwertung. Stock J aufgeben, muß berührt werden, dann Ringwertung. Anstehen an Stöcke E-F-K Wertung 10 P. bei Ziel u. Spielerstock Berührung und verbleiben in den Zielringe. Kommt der Spielerstock mindestens eine Stockbreite in den Zielringen
(Achtung) Die Bestlage zur Daube ist nicht relevant.

Lehrgangleiter :

Name :

E-Mail:

Telefon :

Handy:

ERGEBNIS :

Durchgang I : Punkte

Durchgang II : Punkte

Durchgang III : Punkte

Gesamtpunkte : Punkte

Ablauf der Talentsichtung und Erläuterung

1. Aufklärung über das Spielprogramm/Ablauf
 2. Aufwärtraining u. Einschießen
 3. Einspielzeit 8 Min. Durchg. I dann Pause.
 4. 6 Probeschüsse Durchgang II, dann Pause.
 5. 6 Probeschüsse Durchgang III
- Auf allen Bahnen müssen auf den Zielstöcken (L) graue Platten sein und die Daube ist immer in die jeweiligen Zielringe zu legen.

Unterschrift

Ergebnis

Startkarte Talentsichtung Durchgang II - Zielschießen

r s u	Punkte ankreuzen							u n g	Summen	Startnummer
1	0	2	4	6	8	10		Maßen in die mittleren Zielringe max.60 P. Bahn 1		
2	0	2	4	6	8	10				
3	0	2	4	6	8	10				
4	0	2	4	6	8	10				
5	0	2	4	6	8	10				
6	0	2	4	6	8	10				
1	0	2	5	10	-	-		Stockschiessen A - B - C - D - E - F max.60 P. Bahn 2		
2	0	2	5	10	-	-				
3	0	2	5	10	-	-				
4	0	2	5	10	-	-				
5	0	2	5	10	-	-				
6	0	2	5	10	-	-				
1	0	2	4	6	8	10		Maßen in die hinteren Zielringe max.60 P. Bahn 3		
2	0	2	4	6	8	10				
3	0	2	4	6	8	10				
4	0	2	4	6	8	10				
5	0	2	4	6	8	10				
6	0	2	4	6	8	10				
1	0	2	4	6	8	10		Kombinieren Ableiten A-B u. Aufgeben G-H-E-F Ringwertung max.60 P. Bahn 4		
2	0	2	4	6	8	10				
3	0	2	4	6	8	10				
4	0	2	4	6	8	10				
5	0	2	4	6	8	10				
6	0	2	4	6	8	10				

Unterschrift

Ergebnis

Spielerdaten:

bitte deutlich lesbar schreiben!!!

Familienname:

Vorname/n:

Straße / Hs. Nr.:

PLZ Wohnort:

Tel.

Handy:

Mail:

Geburtsdatum:

Verein:

Hobbys:

Trainer UL: Wichtig!! Bitte ausfüllen!!

Name:

Anschrift / E-Mail:

@

Telefon:

Anmerkungen des Lehrgangleiters: