

DANSK GOLF UNION

Spil med



DRIVE, PITCH & PUTT

Klubbernes guide til afvikling af Super6 koncept

SUPER6-KONCEPTERNE:



Four-Ball



DGU Short Game



Snoregolf Scramble



Speedgolf



Drive, Pitch & Putt



Golfbanens Hævn
Greensome



INDHOLD

EN SUPER6 AFDELING MED KONCEPTET DRIVE, PITCH & PUTT KAN TYPISK BYGGES OP PÅ FØLGENDE MÅDE:

1. Forberedelse før denne Super6 afdeling	5
2. De frivillige møder ind og gør klar til dagens Super6 afdeling	10
3. Deltagerne møder ind	13
4. Fælles intro til turneringen	14
5. Fælles sjov opvarmning	15
6. Afvikling af selve turneringsaktiviteten	16
7. Fælles afslutning	18

Punkterne er uddybet på de følgende sider.

Dansk Golf Union
Idrættens Hus
Brøndby Stadion 20
2605 Brøndby

1. udgave
Maj 2020

KORT INTRODUKTION TIL- OG OVERBLIK OVER KONCEPTET DRIVE, PITCH & PUTT



HVORDAN SPILLES DRIVE, PITCH & PUTT

Alle deltagere skal drive, pitche og putte. I hver disciplin har deltageren tre slag. Et slag kan maksimalt scores med 25 point, dvs. at der i hver disciplin maksimalt kan samles 75 point (se specifikationerne og pointfordelingen for hver enkelt disciplin på næste side).

Vinderen er spilleren, der samler flest point sammenlagt i de tre discipliner. I tilfælde af lige resultater ser man på scoren i puttdisciplinen, efterfulgt af pitchdisciplinen hvis der stadig er lighed. Hvis der stadig eksisterer lighed, vil alle på lige antal point blive erklæret for vindere. Man kan med fordel lave flere rækker, f.eks. opdelt på køn og alder. Dette afgøres til den enkelte Super6 afdeling, af arrangørerne, når man ved hvor mange der deltager. Udover overordnede vindere kan man også kåre vindere af de enkelte discipliner.

FOKUS I TURNERINGEN

Socialt:	Fair play, at være sin egen dommer og samarbejde
Teknisk:	Puttning, indspil, retning
Fysisk:	Styrke, koordination, kondition og balance
Mentalt/taktisk:	Slå til når det gælder

OM DENNE GUIDE

Dette er en guide til at afvikle Super6 afdelingen Drive, Pitch & Putt. Denne guide indeholder bl.a. tjeklister med opgaver, der skal løses forud for- og under turneringen. Forhåbningen er, at alle er i stand til at afvikle en afdeling med denne guide ved sin side.

Udover denne guide er der 3 andre ting, der er udviklet til at gøre afviklingen af Super6 lettere. Der refereres til disse i denne guide, når de skal bruges. Det drejer sig om følgende:

1. Super6 tasken:

En taske der indeholder de materialer der skal bruges til at afvikle Super6. Denne taske cirkulerer mellem klubberne i træffællesskabet alt efter hvilken klub, der skal afholde den næste Super6 afdeling.

2. Træfmappen:

En online mappe hvor man kan finde grafiske materialer, som ekstra scorekort, invitationer m.m. Træfmappen findes på: www.skyfish.com/p/danskgolfunion/super6

3. Dansk Grafik System:

Et online system hvor man let kan tilpasse invitationer, plakater, diplomer og andre grafiske materialer, man ønsker at lave til arrangementet.

Dansk Grafik system findes på: www.danskgrafiksystem.dk

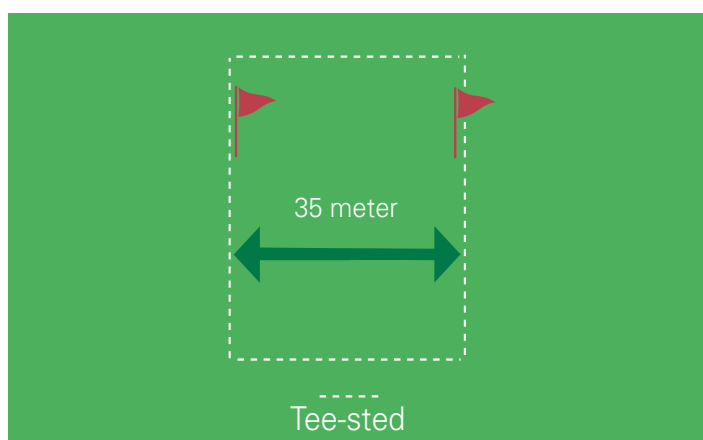
Brug login: dgutraef Password: dgutraef

DRIVE, PITCH & PUTT – ØVELSERNE

DRIVE

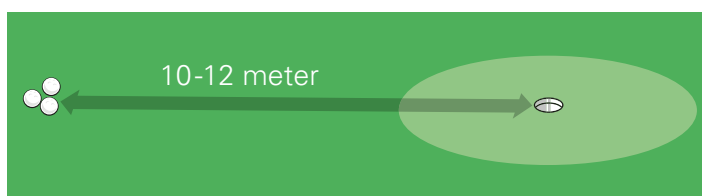
På driving range er der markeret en 35 m bred fairway med flag samt et område, hvor man skal slå fra. Et slag skal lande i denne "fairway" for at score point.

En bold der kommer på hvile på en af grænselinjerne, er inde og vil blive scoret.



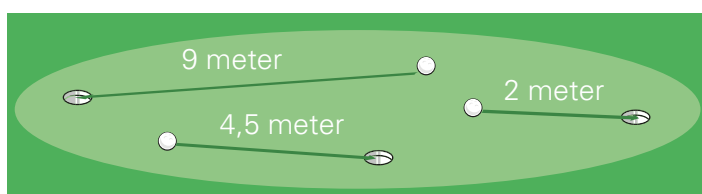
PITCH

Hver deltager har tre pitch på 10-12 m. Alle slag bliver målt fra midten af hullet.



PUTT

Hver deltager har et putt fra hver afstand (hhv. 2 m, 4,5 m og 9 m). Puttet måles fra midten af hullet.



POINT - BOLD I HVILE

1 pt	< 22 m
2 pt	22-45 m
3 pt	45-70 m
4 pt	70-90 m
5 pt	90-100 m
6 pt	100-110 m
7 pt	110-120 m
8 pt	120-130 m
9 pt	130-140 m
10 pt	140-150 m
11 pt	150-160 m
12 pt	160-170 m
13 pt	170-180 m
14 pt	180-190 m
15 pt	190-200 m
16 pt	200-210 m
17 pt	210-220 m
18 pt	220-230 m
19 pt	230-240 m
20 pt	240-250 m
21 pt	250-260 m
22 pt	260-270 m
23 pt	270-280 m
24 pt	280-290 m
25 pt	290+ m

POINT - BOLD I HVILE

1 pt	Mere end 25 cm fra hullet
2 pt	Mellem 20 – 25 cm fra hullet
5 pt	Mellem 15 – 20 cm fra hullet
10 pt	Mellem 10 – 15 cm fra hullet
15 pt	Mellem 5 – 10 cm fra hullet
20 pt	5 cm fra hullet eller tættere
25 pt	Hole in One

POINT - BOLD I HVILE

1 pt	Mere end 12 cm fra hullet
2 pt	Mellem 10 – 12 cm fra hullet
5 pt	Mellem 7 – 10 cm fra hullet
10 pt	Mellem 5 – 7 cm fra hullet
15 pt	Mellem 2 – 5 cm fra hullet
20 pt	2 cm fra hullet eller tættere
25 pt	Hole in One

FORBEREDELSE FØR DENNE SUPER6 AFDELING

Det anbefales, at klubben uddelegerer opgaver i forbindelse med afholdelse af Super6 til flere personer. Ved at følge dette råd sikrer klubben, at arbejdet med Super6 ikke bliver alt for omfangsrigt for enkelte personer. F.eks. kan opgaverne deles mellem en arrangementsansvarlig (AMA), en aktivitetsansvarlig (AKA), en kommunikationsansvarlig (KA) og klubbens sekretariat (SEK).

TJEKLISTE FOR DETTE SUPER6 KONCEPT – FORBEREDELSE FØR TURNERINGS DAGEN

Neden for findes et udkast til en liste med opgaver, der skal løses forud for denne Super6 afdeling for at sikre, at turneringen bliver en succes.

Punkterne i tjeklisten er uddybet under hver enkel overskrift under tabellen.

Husk dog at overveje om der er opgaver som ikke fremgår af listen, der skal løses hos jer, ift. at afholde en god turnering med mange deltagere. F.eks. har flere træffællesskaber aftalt indbyrdes, hvordan der skal kommunikeres mellem klubberne, samt hvordan tilmeldingen skal foregå.

SUPER6 AFDELING: DRIVE, PITCH & PUTT

Dato og tidspunkt for denne turnering: _____



FORBEREDELSE FØR TURNERINGS DAGEN

OPGAVE/AKTIVITET	ANSVAR/STATUS	KOMMENTAR/NOTER
Åben for tilmelding	☐ SEK	
Book plads på træningsanlægget	☐ SEK	
Planlæg afslutning	☐ AMA	
Kommunikation, invitation og markedsføring af turneringen	☐ KA	
Find frivillige der kan hjælpe på dagen	☐ AKA	
Få styr på de materialer der skal bruges	☐ AKA	
Opsamling på deltagerantal m.m.	☐ AMA	



ÅBEN FOR TILMELDING

Når I har fastlagt spilledag og tidspunkt for denne Super6 afdeling, laves tilmeldingen, alt efter hvordan I ønsker den. F.eks. via mail, som begivenhed på Facebook eller via en google formular. Der findes skabeloner til invitationer i træfmappen og/eller i Dansk Grafik System.

Vi opfordrer jer til at sende dato, tid, sted og information om hvordan man tilmelder sig til jeres Super6 afdeling til Rikke Haurvig i DGU på: rha@dgu.org. Så vil DGU lægge jeres informationer på sin hjemmeside, i håb om at nogle ser det her, og tilmelder sig til jeres turnering.

Estimeret tid: 20 min.

BOOK PLADS PÅ TRÆNINGSANLÆGGET

Husk at booke plads på træningsanlægget i god tid. Alt efter hvilke faciliteter klubben har til rådighed, skal I afgøre, hvor I skal spille, og om det eventuelt er nødvendigt at lukke dele af træningsanlægget på det pågældende tidspunkt.

I skal typisk bruge et stykke af driving range til drivedisciplinen, en indspilsgreen til pitchdisciplinen samt et område på puttinggreen til puttdisciplinen. Overvej også, om I skal bruge andre områder, der skal bookes, f.eks. til opvarmningen eller afslutningen.

Estimeret tid: 10 min.

PLANLÆG AFSLUTNING

Efter turneringen er færdigspillet, er det vigtigt at holde en social fælles afslutning. Da spillet i dag muligvis ikke tager to fulde timer, kan det være, I har lyst til at lave noget ekstra til afslutningen, f.eks. stige-golf-turnering, bodybowling, snobrød eller noget helt fjerde og selvfølgelig med tanke på klubbens faciliteter, årstid mm.

Hvis I vil lave fællesspisning med præmieoverrækkelse, skal der laves en aftale med restauranten, så de kan servere noget "ungdomsvenligt" mad. I kan også vælge at få en frivillig til at bage en kage og holde afslutningen ude i det fri. DGU anbefaler at priserne holdes lavest muligt, så ingen børn ekskluderes fra denne del af arrangementet (for mere information omkring afslutningsaktiviteten, se pkt. 7. Fællesafslutning på side 18).

Estimeret tid: 15 min.

KOMMUNIKATION, INVITATION OG MARKEDSFØRING AF TURNERINGEN

Kommunikation omkring arrangementet er vigtigt. Både i forhold til at få en masse børn og unge til at deltage og i forhold til at informere klubbens øvrige medlemmer om jeres gode arrangement.

I bestemmer selv, hvor meget energi I vil bruge på dette. Det anbefales, at I som minimum laver og sender en invitationen til jeres med-træfklubber og egne juniorer i målgruppen, samt skriver om det på jeres hjemmeside/facebookside. Skabeloner til dette og meget mere findes i træfmappen og/eller i Dansk Grafik System.

Estimeret tid: 2 timer

FIND FRIVILLIGE DER KAN HJÆLPE PÅ DAGEN

Dan jer et overblik over hvilke opgaver der skal løses på spilledagen og dermed, hvor mange frivillige I har brug for. Det er ofte lettere at engagere frivillige til en klart defineret og afgrænset opgave. Inkluder gerne forældre til deltagerne og spørg eventuelt hvilke træfansvarlige fra de andre klubber der kommer, og kan give en lille hånd med på dagen.

1. FORBEREDELSE FØR DENNE AFDELING

Neden for findes et udkast til en frivilligplan i forbindelse med Super6 – Drive, Pitch & Putt. Flere af opgaverne er ikke overlappende, og kan derfor godt varetages af den samme person. Husk dog at overveje om der er opgaver, der ikke fremgår af listen, der skal løses hos jer.

Estimeret tid: 1,5 time

UDKAST TIL FRIVILLIGPLAN



OPGAVE/AKTIVITET	ESTIMERET TID	NAVN OG KONTAKT PÅ FRIVILLIG
Opsæt stationer	45 min.	
Opsæt opvarmningsaktivitet	10 min.	
Turneringsleder	Alle 3 timer	
Tag imod deltagerne og udlever scorekort	1 time	
Byd velkommen og introducer dagens program	10 min.	
Stå for opvarmningen	20 min.	
Stationsansvarlige	2 timer	
Målere	2 timer	
Hjælpere til udfyldning af scorekort	2 timer	
Tag imod spillerne når de kommer ind	1 timer	
Bag eventuelt en kage	1 timer	
Byd velkommen til fælles afslutning	10 min.	
Stå for en afslutningsaktivitet	20-50 min.	
Præmieoverrækkelse	30 min.	
Tag billeder/video	Alle 3 timer + upload på Facebook/hjemmeside	

FÅ STYR PÅ DE MATERIALER DER SKAL BRUGES

Sørg for, at I får Super6 tasken fra den klub, der afviklede sidste afdeling af Super6.

Til Drive, Pitch & Putt konceptet skal I bruge nedenstående materialer. Vær opmærksom på om I skal bruge andre materialer, end dem der fremgår af listen, hvis I f.eks. har valgt en anden opvarmningssøvelse eller en sjov afslutningsaktivitet der kræver bestemte materialer.

MATERIALEOVERSIGT	
MATERIALER	FINDES I SUPER6 TASKEN
Klistermærker med det grønne Super6 logo	x
6 teestedsmarkeringer	x
1 beachflag	x
2 flag – har klubben selv nogle større flag, kan disse med fordel anvendes	x
2 målebånd på 1,5 m.	x
1 kikkert/andet måleapparat/TrackMan	-
Spray til green	x
4 kegler – har klubben selv 4 murerspande, kan disse med fordel anvendes	x
6 tennisbolde	x
Drive, Pitch & Putt scorekort (der kan printes ekstra i træfmappen)	x
3 A3 plakater med scoringssystemet	x
Drive, Pitch & Putt præmiepakken – har klubben ekstra præmier så suppler gerne.	x

OPSAMLING PÅ DELTAGERANTAL MM

Når tilmeldingsfristen nærmer sig, så følg gerne op og send en reminder ud om at huske tilmelding til jeres med-træfklubber, egne juniorer, på jeres Facebook/hjemmeside m.m.

Ved tilmeldingsfristens udløb laves en deltagerliste, hvor børnene kan krydses af når de møder ind.

Inddeling af rækker og præmier

Se på antallet af tilmeldte og overvej om de skal inddeles i forskellige rækker, alt efter hvor mange deltagere I forventer. I denne forbindelse er det selvfølgelig vigtigt at overveje sammenhængen med antallet af præmier.

På baggrund af den præmiepakke der medfølger til dette koncept, er her et forslag til inddeling af rækker:

4 rækker med en 1. plads, en 2. plads og en 3. plads i hver række.

Rækkerne kan for eksempel inddeles efter alder og køn:

- Pigerække fra 11-15 år
- Drengerække fra 11-15 år
- Pigerække fra 16-24 år
- Drengerække fra 16-24 år

OBS. Hvis I beder om alder ved tilmelding, kan I tilpasse rækkerne, så der er ca. lige mange deltagere i hver række.

Derudover kan den bedste score i hver disciplin på tværs af rækkerne præmieres.

Drive, Pitch & Putt præmiepakken indeholder følgende:

PRÆMIEPAKKE		
ANTAL	PRÆMIE	FORSLAG TIL PRÆMIERING AF PLACERING
4x	3 bolde	1. plads
4x	2 bolde	2. plads
4x	1 bold	3. plads
3x	Golftilbehør	Vinder af hhv. drivedisciplinen, pitchdisciplinen og puttdisciplinen

Har I præmier i overskud, f.eks. fordi en række er tyndt besat, eller klubben selv har haft mulighed for at supplere med ekstra præmier, så kan man også overveje at præmiere andre præstationer. F.eks. den bedste hepper, en særlig præstation (f.eks. hvis nogen slår den direkte i hul i pitchdisciplinen), en spiller der har deltaget i alle Super6 afdelinger, spillere der har fået point for samtlige 9 bolde på tværs af disciplinerne eller noget helt femte. Det er kun fantasien, der sætter grænser.

DE FRIVILLIGE MØDER IND OG GØR KLARTIL DAGENS SUPER6 AFDELING

Det kan være en god ide at holde morgensamling inkl. morgenbrød, inden de unge mennesker kommer – det giver en god start på dagen, og styrker fællesskabet og hyggen ved at deltage som arrangør og frivillig. Det er også en mulighed for at uddelegere, hvem der gør hvad i forbindelse med forberedelsen af dagens Super6 afdeling, samt hvilke opgaver man har under selve afviklingen.

TJEKLISTE FOR DETTE SUPER6 KONCEPT – FORBEREDELSE PÅ TURNERINGS DAGEN

Neden for findes et udkast til en liste med opgaver, der skal løses forud for denne Super6 afdeling for at sikre, at turneringen bliver en succes.

Punkterne i tjeklisten er uddybet under hver enkel overskrift under tabellen.

Husk dog at overveje om der er opgaver, der ikke fremgår af listen, der skal løses hos jer, alt efter hvordan I har planlagt dagen.



FORBEREDELSE PÅ DAGEN FØR DELTAGERNE KOMMER

OPGAVE/AKTIVITET	ANSVAR/STATUS	KOMMENTAR/NOTER
Opsæt stationerne	☐	
Opsæt opvarmningsaktivitet	☐	
Hejs flag	☐	
Gør klar til at modtage spillerne	☐	
Klargør afslutningsarrangementet	☐	
Lav et fint præmiebord	☐	

OPSÆT STATIONERNE

Gør de tre discipliner klar på hhv. driving range, indspilsgreen og puttinggreen.

DRIVING RANGE

Markér et område på driving range hvor spillerne skal slå deres drives, f.eks. kan der med spray, markeres en firkant, hvori man skal slå sine drives. Sæt også to teestedsmarkeringer så området kan ses på afstand. Derudover skal der markeres et område, hvor spillerne skal lande, og ligge stille inden for, for at få point. Dette område skal være 35 m bredt, brug de to flag fra Super6 tasken til at markere

kanten af dette område, f.eks. 150 meter ude, så spillerne kan se når de slår, hvilket område de skal lande i. Har klubben selv nogle større flag eller afstandsmarkeringer, kan disse med fordel anvendes.

Hvordan vil I måle længden på deltagernes drives? I kan f.eks. bruge frivillige-kræfter og et langt målebånd, en afstandsmåler (kikkert) eller måske en TrackMan. Hvis I vælger at bruge en kikkert, kan I have en frivillig placeret ved udslagsstedet samt en frivillig på driving range, som stiller sig, hvor bolden lander, så den frivillige på udslagsstedet kan måle afstanden til den frivillige på driving range.

Sæt også A3 plakaten med "point i drivedisciplinen" op i nærheden, så spillerne selv kan aflæse, hvor mange point de får for deres drives. Denne plakat findes i Super6 tasken. Slutteligt er det også en god idé at afsætte et stykke af driving range, hvor spillerne kan varme op/øve sig, mens der er en anden i gang på posten.

INDSPILSGREEN

Sæt en teestedsmarkering, og lav eventuelt et felt med spray, der hvor spillerne skal slå fra.

Tegn eventuelt nogle ringe om hullet, der angiver nogle afstandslinjer spillerne kan sigte efter. Eller mål udelukkende spillernes forsøg med målebåndet på 1,5 m, der findes i Super6 tasken. Da scoringen afgøres inden for 5 cm., undgår I nok ikke at måle hvert enkelt slag. I kan enten gøre dette ved hjælp af en frivillige eller eventuelt lade spillerne hjælpe med dette.

Sæt også A3 plakaten med "point i pitchdisciplinen" op i nærheden, så spillerne selv kan aflæse, hvor mange point de får for deres pitches. Denne plakat findes i Super6 tasken.

PUTTINGGREEN

Sæt en teestedsmarkering, og lav eventuelt et felt med spray, på de tre steder spillerne skal putte fra, hhv. 2 m, 4,5 m og 9 m. fra hullet. I kan med fordel lave disse 3 områder, tre forskellige vinkler fra hullet, så spillerne f.eks. ikke skal putte gennem området på 4 meter, når man slår fra 9 meter.

Mål spillernes forsøg med målebåndet på 1,5 m, der findes i Super6 tasken. Da scoringen afgøres inden for få centimeter, undgår I ikke at måle hvert enkelt slag. I kan enten gøre dette ved hjælp af en frivillige eller eventuelt lade spillerne hjælpe med dette.

Sæt også A3 plakaten med "point i puttdisciplinen" op i nærheden, så spillerne selv kan aflæse, hvor mange point de får for deres putts. Denne plakat findes i Super6 tasken.

Estimeret tid: 45 min. hvis I er et par stykker.

OPSÆT OPVARMNINGSAKTIVITET

Til dagens opvarmningsøvelse "basketball" skal der opsættes en bane på forhånd. Opsæt bane med 4 kegler, én i hvert hjørne – ca. 20 skridt i længde og 10 skridt i bredden. Hvis I har 4 murerspande i klubben, så brug en sådan til at markere de 4 hjørner med i stedet for kegler.

Læg 6 tennisbolde klar på banen.

Estimeret tid: 10 min.

HEJS FLAG

Der skal hejses flag, da der afholdes turnering, så klubben ser festlig ud, når deltagerne kommer.

GØR KLAR TIL AT MODTAGE SPILLERNE

Find gerne et bord frem, hvor I kan sidde og tage imod deltagerne, og udlevere scorekort. Hav deltagerlisten, samtykkeerklæring til billeder* og scorekort klar.

*Billeder er en af de bedste måder at gøre reklame for jeres arrangementer på. Børn og forældre er ofte også vilde med at se billeder fra sådanne arrangementer, men for at tage billeder er det vigtigt, at man har fået lov til det. Print derfor en stak samtykkeerklæringer ud, de findes i træfmappen, og lad forældrene underskrive dem, når børnene registreres ved ankomst.

Sørg for at, det er let at se registreringen, så deltagerne bliver taget godt imod, så snart de kommer til klubben. Opsæt f.eks. Super6 beachflaget fra Super6 tasken her, så det ser festligt ud, eller sæt beachflaget op et andet opsigtsvækkende sted, f.eks. så det kan ses, når man kører ind på klubbens område, eller ved et samlingssted f.eks. der hvor I planlægger at lave fælles opvarmning.

Estimeret tid: 15 min.

KLARGØR AFSLUTNINGSARRANGEMENTET

Hvis der er lavet aftale med restauranten så dobbelttjek gerne, at de har de informationer, de skal bruge. Sørg også for, at der er styr på, at I har et område, hvor I kan holde afslutningen samlet, og alle deltagerne kan være der. Hvis der skal bruges andet i forbindelse med afslutningen så tjek, at der er styr på det.

Estimeret tid: 20 min.

LAV ET FINT PRÆMIEBORD

Find eventuelt et lille bord eller andet frem, der hvor I skal holde fælles afslutning. Læg præmierne frem, så spillerne kan se, hvad de kan glæde sig til.

Estimeret tid: 10 min.



DELTAGERNE MØDER IND

Det er rigtig vigtigt, at de unge mennesker føler sig trygge og velkomne i klubben, så snart de ankommer. Mange af deltagerne i denne turnering er nye i golf, og turneringsdelen er meget vigtig i forhold til at integrere dem og dermed fastholde dem i sporten. Det betyder, at det er vigtigt, at I hjælper dem med, hvordan det foregår.

Start eventuelt med, at spørge dem om de glæder sig? Herefter krydser I dem af på deltagerlisten (hvis de ikke står på deltagerlisten i forvejen, så prøv om I kan inddrage dem alligevel).

Hvis spilleren er under 18 år, så få en af deres forældre til underskrive en samtykkeerklæring om, at I må tage billeder. Hvis spilleren er 18 år eller ældre, skal de selv underskrive samtykkeerklæringen.

Udlevér et scorekort, og forklar kort hvordan det udfyldes.

Sørg for at deltagere, som gerne vil varme op på driving range, får bolde.

Informér om, at der er fælles opvarmning, f.eks.: kl. 09.00 ved boldmaskinen på driving range. Men I skal nok også råbe op.

Eksempel på scorekort:

super6

DRIVE, PITCH & PUTT



Navn: _____

Drive	Point
Drive 1	
Drive 2	
Drive 3	
Pitch 1	
Pitch 2	
Pitch 3	
Putt 1	
Putt 2	
Putt 3	
Point i alt:	

Underskrifter:

Spiller _____

Markør _____

FÆLLES INTRO TIL TURNERINGEN

Kald spillerne sammen der, hvor I vil lave fælles opvarmning. Byd velkommen til Super6 og fortæl gerne, hvor meget I har glædet jer til, at de skulle komme og spille i dag.

Herefter kan I give en kort intro til dagens turnering så alle ved, hvad der skal ske. Introducér også gerne jer selv og de frivillige, spillerne kommer til at møde på de forskellige stationer.

Fortæl, at der i dag spilles Drive, Pitch & Putt. Det er en individuel turnering, men man kan godt følges nogle stykker rundt til de tre forskellige stationer og heppe på hinanden. I kan også inddеле spillerne i små grupper af ca. 3 spillere, der kan følges mellem stationerne. Husk at fortælle hvilke grupper der starter på hvilke stationer, og hvilken vej man skal rotere rundt mellem stationerne.

Fortæl gerne, at I står og hjælper ved alle stationer, og hjælper med hvor mange point, der skal skrives på scorekortet. Når de har gennemført alle 3 discipliner, skal de afleveres deres scorekort, f.eks. der hvor de fik dem udleveret eller ved mødestedet.

Gennemgå konceptet Drive, Pitch & Putt og de særlige regler i forbindelse hermed:

Lidt baggrundsviden: Drive, Pitch & Putt konceptet stammer fra USA. Spillet er udviklet med det mål for øje at træne de tre fundamentale færdigheder i golf. Konceptet kan spilles af alle golfspillere, også de allerbedste i verden, det er derfor rigtig svært at score top-point i de forskellige discipliner.

REGLER:

- Alle deltagere skal drive, pitche og putte. I hver disciplin har deltageren 3 slag. Et slag kan maksimalt scores med 25 point, dvs. at der i hver disciplin maksimalt kan samles 75 point.
- **Drive:** Det gælder om, at slå så langt man kan. Et slag skal lande i "fairway" for at score point. Fairway er 35 m bred, og markeret med flag.
- **Pitch:** hver deltager har tre pitch på 10-12 m. Alle slag bliver målt fra midten af hullet, jo tættere på hullet, jo flere point.
- **Putt:** Hver deltager har et put fra hver afstand (2 m., 4,5 m. og 9 m.). Puttet måles fra midten af hullet, jo tættere på hullet, jo flere point.
- Vinderne er dem, der samler flest point sammenlagt i de tre discipliner. I tilfælde af lige resultater ser man på scoren i puttdisciplinen, efterfulgt af pitchdisciplinen hvis der stadig er lighed.
- Der er også præmier til den bedste i hver enkelt disciplin. I tilfælde af lige resultater ser man på scoren i det 3. og sidste slag, efterfulgt af det 2. slag hvis der stadig er lighed.

Estimeret tid: 10 min.

FÆLLES SJOV OPVARMNING

Forslag til opvarmning der passer til målgruppen, og udvikler dem på afgørende områder både fysisk og socialt.

Start med at fortælle, at det er vigtigt med opvarmning, I skal derfor starte med at spille "basketball".

BASKETBALL ØVELSE

Del de unge mennesker i to lige store hold. Det gælder om at lægge flest bolde ved keglerne i modstandernes ende (hvis I har lavet banen med murerpande, skal boldene selvfølgelig ned i spanden, som var det en "basket kurv"). Når der er scoret, må holdet der er blevet scoret imod tage bolden og spille videre, sådan at alle 6 tennisbolde hele tiden er i spil. Der spilles altså med 6 tennisbolde, som man kaster til hinanden internt på holdet. Når man har en bold i hånden, må man ikke bevæge sig. Spillere uden bolde må løbe frit omkring på banen. Basketballøvelsen får deltagernes puls op, og understøtter vigtige parametre omkring samarbejde og kondition. Hep på spillerne, og ros for indsatsen fremfor resultatet. Pyt med hvem der vinder, de spiller bare for sjov.

Spil på tid, i ca. 12 min.



SIT DOWN ØVELSE

Efter basket kampen sluttet der af med en samarbejdsøvelse, der i særlig grad kræver balance og koordinering.

Alle spillerne skal forsøge at danne en stor rundkreds, hvor alle sidder på lårene af hinanden. Kan de få alle med i rundkredsen? Og hvilken taktik benytter de?

- Hvad sker der, når der fjernes en spiller?
- Hvad sker der, hvis alle lukker øjnene?
- Hvad sker der, hvis alle rækker højre hånd lige op i luften?
- Hvad sker der, hvis alle holder spilleren foran for øjnene med begge hænder?
- Hvad sker der, hvis alle spillere løfter/strækker det højre ben?

Når øvelsen er slut, samles deltagerne i en rundkreds, og sendes ud til de tre stationer.

Estimeret tid: 20 min.

AFVIKLING AF SELVE TURNERINGSAKTIVITETEN

Lad de unge mennesker starte i den rækkefølge de er klar. De kan starte på alle tre discipliner, og rotere. Når I starter, er det en god ide og høre dem ad, om de har spørgsmål. De spillere der ikke lige står for tur, kan heppe på de andre eller øve lidt i nærheden. Det er vigtigt at skabe en tryk ramme for alle nye golfspillere i deres første turneringer. Typisk er denne aldersgruppe dog rimelig selvkørende.

Når spillet er sat i gang, anbefales det, at der er fokus på at heppe og hylde indsatsen frem for resultatet.

HJÆLP MED SCOREKORT

Vær ekstra opmærksom på at hjælpe dem med at få skrevet deres point på scorekortet.

NÅR TURNERINGEN ER FÆRDIGSPILLET

Sørg for, at der står nogle frivillige klar til at tage imod deltagerne i takt med, at de bliver færdige med de 3 discipliner. Spørg endelig ind til deres oplevelse. Tjek gerne, at scorekortene er udfyldt, som de skal, og hvis de ikke er, så hjælp dem med at udfylde det sidste.

Giv alle deltagerne et grønt Super6 logoklistermærke, som de kan sætte på deres Super6 bagmærke som bevis for, at de har deltaget ved denne Super6 afdeling. Hvis det er første gang de deltager i en Super6 afdeling, skal de også have et bagmærke til at samle klistermærker på. Disse findes også i Super6 tasken.



BILLEDER

Husk at tage en masse gode billeder og måske nogle sjove videoer i løbet af turneringen.

Ord alene gør det ikke. Mange gange kan et billede eller en kort video meget lettere end ord beskrive, hvor sjovt det er at spille golf. I dag kommunikeres der med billeder alle vegne. Tænk f.eks. på gennemslagskraften af de sociale medier, hvor brugen af billeder er stor – på Facebook fylder billeder 75 procent af indholdet, og det er en udvikling, der er sket, netop fordi billeder virker.

BRUG AF BILLEDER OG VIDEO HELT KONKRET

“Levende” billeder af børn der har det sjovt, og hygger sig, er en sikker vinder! Derudover er det vigtigt, at tage billeder i close up så vidt muligt. Undgå en masse billeder af børn på afstand, der står med ryggen til.

Video fungerer også rigtig godt på sociale medier. Men husk, at mange ikke ser videoer med lyd. Derfor er det en god ide enten at tekste videoen, hvilket er lidt bøvlet, eller lave videoer, der også kan fungere uden lyd.

ALLERVIGTIGST: tag “liggende” billeder, de fungerer meget bedre end billeder taget på højkant.

Estimeret tid: 1 time (afhængigt af antallet af deltagere).



FÆLLES AFSLUTNING

Denne gruppe er ofte motiveret af sociale faktorer, og derfor er det enormt vigtigt, at Super6 afsluttes med en sjov fælles aktivitet.

Forslag til afslutning der passer til målgruppen.

1. Dæk op i restauranten, så der er en plads til, at alle sidder samlet.
2. Lav et kort indslag f.eks. en lille quiz, deltagerne kan udfylde, mens alle samles ved bordene
3. Arranger fællesspisning i restauranten. Gerne noget mad der er "ungdomsvenligt" f.eks. lasagne. Lad børnene få mad på tallerkenen.
4. *Præmieoverraskelse: begynd præmieoverraskelsen, når de fleste er ved at være færdige med at spise. Det er ofte en fordel, at denne del ikke tager alt for lang tid. Tak kort for dagen, og ros spillerne for deres humør og indsats.
5. Børnene kan gå hjem, når de har lyst.

Estimeret tid: 30 min



PRÆMIER

Uddel præmier alt efter, hvad I har besluttet at præmiere i forhold til rækker og discipliner. Start bagfra, hvis I bruger præmieforslaget fra side 9, med 3. pladsen derefter 2. pladsen og til sidst 1. pladsen i hver række.

Herefter præmieres den bedste i hver enkel disciplin på tværs af rækkerne. Start med drivedisciplinen, herefter pitchdisciplinen og afslut med puttdisciplinen.

Slutteligt kan I kåre en vinderklub (denne får æren af at være Drive, Pitch & Putt mester i 202X). I kan kåre denne vinder på flere måder:

- Den klub der har deltaget med flest deltagere
- Den klub der samlet har lavet flest point
- Den klub der i gennemsnit har lavet flest point pr. spiller

OBS. I kan med fordel vælge lidt forskellige parametre at afgøre vinderklubben til hver enkel Super6 afdeling sådan, at det ikke er den samme klub, der vinder hver eneste gang. Det kan godt tage modet lidt fra de andre klubbers deltagere.

Hvis I ønsker, at alle deltagere skal have noget med jer for dagens præstation, kan der printes diplomer til alle i Dansk Grafik System.

HUSK at tage billeder af vinderne, så I efterfølgende kan dele disse og lykønske vinderne. Tag også gerne et billede af alle deltagerne samlet.