



BEV Talentsichtung

Spielerdaten: **bitte deutlich lesbar schreiben!!!**

Familienname:

Vorname/n:

Straße / Hs. Nr.:

PLZ Wohnort:

BEZIRK :

DATUM :

ORT :

Lehrgangsleiter :

Name :

E-Mail:

Telefon :

Handy:

ERGEBNIS :

Durchgang I : Punkte

Durchgang II : Punkte

Durchgang III : Punkte

Gesamtpunkte : Punkte

Tel.

Handy:

E-Mail: @

Geburtsdatum:

Verein:

Hobbys:

Trainer ÜL: Wichtig!! Bitte ausfüllen!!

Name:

Anschrift / E-Mail:

Telefon:

Anmerkungen des Lehrgangsleiters:

Startkarte Talentsichtung Durchgang I

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

Ablauf der Talentsichtung und Erläuterung	Startkarte Talentsichtung Durchgang II						Startkarte Talentsichtung Durchgang III													
	Ver such	Punkte ankreuzen			Wert ung	Summen	Startnummer	Ver such	Punkte ankreuzen			Wert ung	Summen	Startnummer						
1. Aufklärung über das Spielprogramm/Ablauf 2. Aufwärmtraining u. Einschießen 3. Einspielzeit 8 Min. Durchg. I dann Pause. 4. 6 Probeschüss Durchgang II + III ohne Pause. Bei dem Zielstock sind bei der U14 ein E-Stock mit schwarzer, und bei U16 ein L-Stock mit grauer Platte zu benutzen. Die Daube ist immer in die jeweiligen Zielringe zu legen. Bahn 2 ins Mittelkreuz.	1	0			10		Abmaßen der Zielstöcke	1	0			10		Abmaßen der Zielstöcke						
	2	0			10		Wertung nur wenn Spiel-	2	0			10		Wertung nur wenn Spiel-						
	Bahn 1	3	0			10		stock zur Daube zählt.	3	0			10		stock zur Daube zählt.					
		4	0			10		3x E + K u. 3x F + K	4	0			10		3x E + K u. 3x F + K					
		5	0			10			5	0			10							
		6	0			10		max.60 P. Bahn 1	6	0			10		max.60 P. Bahn 1					
Bahn 2: Stockschießen der Stöcke J-E-F-K-L-M. Wertung nur, wenn der Zielstock das Zielfeld verlässt Das Spielfeld abräumen 5 Punkte. Spielerstock verbleibt im Zielfeld 8 Punkte. Spielerstock verbleibt in Zielringen 10 Punkte. Zielstöcke L + M abräumen 5 Punkte. Spielerstock verbleibt im Zielfeld 10 Punkte.	1	0	-	5	8	10	Stockschiessen J - E - F - K - L - M	1	0	-	5	8	10	Stockschiessen J - E - F - K - L - M						
	2	0	-	5	8	10		2	0	-	5	8	10							
	3	0	-	5	8	10		3	0	-	5	8	10							
	4	0	-	5	8	10		4	0	-	5	8	10							
	5	0	-	-	5	10		5	0	-	-	5	10		max. 60 P.					
	6	0	-	-	5	10		Bahn 2	6	0	-	-	5		10	Bahn 2				
Bahn3: 3 x abspielen Zielstock L Daube Hi Li 3 x abspielen Zielstock M Daube Hi Re Wertung nur, wenn Spielerstock zur Daube zählt.	1	0			10		Abmaßen der Zielstöcke 3 x L und 3 x M	1	0			10		Abmaßen der Zielstöcke 3 x L und 3 x M						
	2	0			10			Wertung nur wenn Spiel-	2	0			10			Wertung nur wenn Spiel-				
	3	0			10			stock zur Daube zählt.	3	0			10			stock zur Daube zählt.				
	4	0			10				4	0			10							
	5	0			10			max. 60 P.	5	0			10			max. 60 P.				
	6	0			10			Bahn 3	6	0			10			Bahn 3				
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 an den Zielstock (ohne Stockberührung) 5 Punkte.	1	2	4	6	8	10	Zielstöcke G - H - J in Zielringe aufgeben. An Zielstöcke E - F - K anstehen.	1	2	4	6	8	10	Zielstöcke G - H - J in Zielringe aufgeben. An Zielstöcke E - F - K anstehen.						
	2	2	4	6	8	10		2	2	4	6	8	10							
	3	2	4	6	8	10		3	2	4	6	8	10							
	4	0	-	-	5	10		4	0	-	-	5	10							
	5	0	-	-	5	10		5	0	-	-	5	10		max. 60 P.					
	6	0	-	-	5	10		Bahn 4	6	0	-	-	5		10	Bahn 4				
(Achtung) Die Bestlage zur Daube ist nicht relevant.	Unterschrift					Ergebnis					Unterschrift					Ergebnis				