



BEV Talentsichtung

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

Familienname:

Vorname/n:

Straße / Hs.-Nr.:

PLZ Wohnort:

Tel.

Handy:

Mail:

Geburtsdatum:

Verein:

Hobbys:

Trainer ÜL: Wichtig!! Bitte ausfüllen!!

Name:

Anschrift / E-Mail:

Telefon:

Anmerkungen des Lehrgangleiters:

Startkarte Talentsichtung Durchgang I

Versuch	Punkte ankreuzen					Wertung	Summen	Startnummer
	2	4	6	8	10			
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			
5	2	4	6	8	10			
6	2	4	6	8	10			
1	2	-	5	-	10		Stockschiessen A - B - C - D - E - F	max. 60 P. Bahn 2
2	2	-	5	-	10			
3	2	-	5	-	10			
4	2	-	5	-	10			
5	2	-	5	-	10			
6	2	-	5	-	10			
1	2	4	6	8	10		Maßen in die hinteren Zielringe	max. 60 P. Bahn 3
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			
1	2	4	6	8	10		Kombinieren Ableiten A - B Aufgeben G - H - E - F Ringwertung	max. 60 P. Bahn 4
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			
<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> Ergebnis							Unterschrift	

Bezirk:	
Datum:	
Ort:	
Lehrgangleiter:	
Name:	
E-Mail:	
Telefon:	
Handy:	
Ergebnis:	
Durchgang I:	Punkte
Durchgang II:	Punkte
Durchgang III:	Punkte
Gesamtpunkte:	Punkte

Ablauf der Talentsichtung und Erläuterung		Startkarte Talentsichtung Durchgang II						Startkarte Talentsichtung Durchgang III							
1. Erläuterung des Spielprogramm / Ablauf 2. Aufwärmtraining und Einschießen 3. Einspielzeit 8 Min. Durchgang I > dann Pause. 4. 6 Probeschüsse; Durchgang II + III > ohne Pause. Auf allen Bahnen müssen auf den Zielstöcken (Schulstöcke) graue Platten sein und die Daube ist immer in die jeweiligen Zielringe zu legen.		Versuch	Punkte ankreuzen			Wertung	Summe	Startnummer	Versuch	Punkte ankreuzen			Wertung	Summe	Startnummer
Bahn 1	Abspielen der Zielstöcke 3 x abspielen der Zielstöcke E + K 3 x abspielen der Zielstöcke F + K Wertung nur wenn Spielerstock zur Daube zählt	1	0			10		Abspielen der Zielstöcke Wertung nur wenn Spielstock zur Daube zählt. 3 x E + K und 3 x F + K <input type="text"/> max. 60 P. <u>Bahn 1</u>	1	0			10		Abspielen der Zielstöcke Wertung nur wenn Spielstock zur Daube zählt. 3 x E + K und 3 x F + K <input type="text"/> max. 60 P. <u>Bahn 1</u>
		2	0			10			2	0			10		
		3	0			10			3	0			10		
		4	0			10			4	0			10		
		5	0			10			5	0			10		
		6	0			10			6	0			10		
Bahn 2	Wenn Zielstock das Zielfeld verlässt > 0 Punkte Das Spielfeld abräumen > 4 Punkte Spielerstock verbleibt im Zielfeld > 6 Punkte Spielerstock verbleibt in Zielringen > 8 Punkte Zielstöcke L + M abräumen > 4 Punkte Spielerstock verbleibt im Zielfeld > 9 Punkte	1	0	4	6	8	-	Stockschiessen J - E - F - K - L - M <input type="text"/> max. 50 P. <u>Bahn 2</u>	1	0	4	6	8	-	Stockschiessen J - E - F - K - L - M <input type="text"/> max. 50 P. <u>Bahn 2</u>
		2	0	4	6	8	-		2	0	4	6	8	-	
		3	0	4	6	8	-		3	0	4	6	8	-	
		4	0	4	6	8	-		4	0	4	6	8	-	
		5	0	4	-	9	-		5	0	4	-	9	-	
		6	0	4	-	9	-		6	0	4	-	9	-	
Bahn 3	3 x Abspielen Zielstock L Daube Hinten Links 3 x Abspielen Zielstock M Daube Hinten Rechts Wertung nur, wenn Spielerstock zur Daube zählt	1	0			10		Abspielen der Zielstöcke Wertung nur wenn Spielstock zur Daube zählt. 3 x L und 3 x M <input type="text"/> max. 60 P. <u>Bahn 3</u>	1	0			10		Abspielen der Zielstöcke Wertung nur wenn Spielstock zur Daube zählt. 3 x L und 3 x M <input type="text"/> max. 60 P. <u>Bahn 3</u>
		2	0			10			2	0			10		
		3	0			10			3	0			10		
		4	0			10			4	0			10		
		5	0			10			5	0			10		
		6	0			10			6	0			10		
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 und Spielerstockberührung und Verbleiben in den Zielringen. Kommt der Spielerstock min. eine Stockbreite in den Zielringen an den Zielstock (ohne Stockberührung) > 5 Punkte Achtung: Die Bestlage zur Daube ist nicht relevant	1	2	4	6	8	10	Zielstöcke G - H - J in Zielringe aufgeben An Zielstöcke E - F - K anstehen <input type="text"/> max. 60 P. <u>Bahn 4</u>	1	2	4	6	8	10	Zielstöcke G - H - J in Zielringe aufgeben An Zielstöcke E - F - K anstehen <input type="text"/> max. 60 P. <u>Bahn 4</u>
		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	
		6	0	-	5	-	10		6	0	-	5	-	10	
		<input type="text"/>			Ergebnis			<input type="text"/>			Unterschrift				
		<input type="text"/>			Ergebnis			<input type="text"/>			Unterschrift				