

Ab an den Strand!: Cross Golf

Diese Golf-Variante ist speziell für Jugendliche und Junggebliebene attraktiv: Die spannende Spielhandlung dieser traditionellen Sportart wird mit viel Kreativität in einen urbanen Kontext übersetzt.

Grundregeln gibt es im Cross Golf nur wenige (Sicherheit) – die Etikette entfällt. Erlaubt ist, was gefällt. Für den Start genügen einige Schläger in Standard-Grösse (z. B. Eisen 6) und einige Putter. Das restliche Material: Tennisbälle oder farbige Unihockey-Bälle sowie kleine Marker-Hütchen. Je nach Spielform auch anderweitige Geräte.

Bemerkung: In Golfclubs nach alten Schlägern fragen und/oder Inserat aufhängen. In Tennisclubs nach alten Bällen fragen – die gibt es meistens gratis.

Grundregeln

- Das gewählte Gelände muss öffentlich zugänglich sein (Achtung: Firmengelände, gesperrte Baustellen und Kiesgruben sind zu meiden!).
- Durch den Spielbetrieb darf das öffentliche Leben nicht beeinträchtigt werden (Lärmbelästigung, Menschenansammlung).
- In der Abschlagrichtung dürfen sich keine Personen aufhalten.
- Die Gruppe hält bei allen Schlägen einen Sicherheitsabstand von 2 m zum abschlagenden Person ein.
- Hinter der abschlagenden Person darf niemand stehen.
- Die Ziele dürfen frei gewählt werden, es muss aber die Möglichkeit bestehen, die Bälle zurück zu holen.
- Für alle Spielformen ausserhalb von offiziellem Golfgelände sind richtige Golfbälle zu gefährlich! Ein guter Ersatz sind kaputte Tennisbälle (ohne Spannung) oder Unihockeybälle.

Material

- Golfschläger (Eisen 6, Putter).
- Bälle (kaputte Tennisbälle oder Unihockeybälle).
- Strassenkreiden, um Abschlagpunkte und/oder Ziele zu Markieren.

Spielformen

Skyscraper Drive

Es wird eine hohe, fensterlose Wand gewählt, die eine waagrechte, optische Segmentierung aufweist. In 8–10 m Höhe wird ein Segment als Ziel definiert. Die Spielenden schlagen vom Abschlagpunkt (ca. 8 m von der Wand entfernt) an die Wand und versuchen, das Zielsegment zu treffen. Damit der Ball nicht davon rollt, wird ein Marker-Hütchen als Tee benutzt.



Variationen

- Während 30 Sekunden darf ein Spieler so viele Abschlüsse ausführen wie er will. Wer schafft es, in dieser Zeit die meisten Bälle ins Zielsegment zu bringen?
- Jeder Spielende darf 5 Bälle schlagen. Wer trifft die meisten davon ins Zielsegment?
- Die Bälle werden in wasserlösliche Farbe getaucht. Eine Person schlägt als erstes und setzt einen Marker. Wer kommt diesem Marker am nächsten?

Material: Marker-Hütchen

The Blue Window Drive

Bei einem Haus, dessen Bewohner man kennt, wird ein Fenster vollständig geöffnet (mit Vorteil in einem der oberen Stöcke). Am oberen Fensterrahmen wird ein Leintuch befestigt, dass innen am Fenster herunter hängt und die Bälle bremst. Alternativ kann auch ein Paravent aufgestellt werden. Nun versuchen die Spielenden, von einem Abschlagpunkt das offene Fenster zu treffen.



Bemerkung: Für dieses Spiel sind unbedingt kaputte Tennisbälle zu verwenden (ohne Spannung) – ansonsten droht Glasbruch, wenn das falsche Fenster getroffen wird.

Material: Paravent, Leintücher

Skip Chip

Es wird eine Mulde oder ein Container definiert, die/der mindestens von einer Seite her zugänglich ist. Nun wird versucht, den Ball von einem 4–5 m entfernten Abschlagpunkt in die Mulde zu chippen.



Variationen

- Jeder Spieler hat 5 Schläge, jeder Treffer in die Mulde zählt 3 Punkte. Fliegt der Ball über die Mulde hinaus, ergibt dies einen Strafpunkt.
- Während 30 Sekunden darf ein Spieler so viele Chips ausführen wie er will. Wer bringt in dieser Zeit die meisten Bälle in die Mulde?

Material: Mulde, Container

No Parking Chip

Die Spielenden versuchen, aus 3–4 m Distanz ein Verkehrsschild zu treffen. Mit Vorteil wählt man eines aus, das in der Nähe einer Wand steht, damit die Fehlschüsse zurückprallen.



Variation

- Man zeichnet ein Ziel an der Wand hinter dem Verkehrsschild. Nun muss man versuchen, das Ziel zu treffen, ohne das Verkehrsschild zu treffen. Treffer auf das Verkehrsschild ergeben einen Minuspunkt.

Bemerkung: Unbedingt weiche Bälle benutzen.

Material: Markierkegel, Verkehrsschild

Shooting Station

Auf einer ebenen Unterlage (z. B. Parkplatz, Tartanplatz oder -bahn) wird ein Abschlagpunkt definiert. In 3–4 Metern Entfernung davon wird ein Ziel (z.B. PET-Flasche) aufgestellt. Diese solle mit dem Ball getroffen werden.



Variationen

- Wer braucht am wenigsten Schläge, um Ziel zu treffen (Put immer vom Abschlagpunkt aus)?
- Jeder Spielende erhält 5 Schläge. Wer schafft die meisten Treffer (Put immer vom Abschlagpunkt aus)?
- Gleiche Form – der Ball muss aber immer von dort weitergespielt werden, wo er liegen bleibt.

Material: Pet-Flaschen



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO