



Funktionsbeskrivelse – ”Mentor” i Begynderudvalget.

Begynderhold” og ”Klub 9”.

Mentor.

Hjælper i Begynderudvalget ”**Mentor**”, arbejder under ledelse af formanden for Begynderudvalget.

Mentor har typisk 1 – 3 begyndere, som man er Mentor for.

Tilsvarende har hver begynder, 1 – 2 personer, som de kan benytte som Mentor.

Der holdes inden hver sæson et vejledningsmøde, for de som hjælper begynderudvalget med at vejlede nybegyndere i Løgstør Golfklub.

På mødet aftales på hvilke tidspunkter, man har mulighed for at hjælpe.

Alle Mentorer (hjælper) får på vejledningsmødet, et kort resume af golfregler, som det er vigtigt at kunne hjælpe nybegynderne med. Det er vigtigt at alle vejledere, kan vise grundregler i praksis for nybegynder.

På den aktuelle spilleaften, normalt torsdag kl. 17.00, aftaler man med den eller de spillere, som man er Mentor for, på hvilket tidspunkt der spilles næste gang. (Normalt den kommende torsdag), men der kan være nybegyndere, som ikke kan spille den kommende torsdag, det er da mentors opgave at finde et andet tidspunkt, hvor nybegynder kan spille. Som udgangspunkt er det ønskeligt, at nybegynder komme ud at spille min. en gang pr. uge.

Har du som Mentor, uger eller dage hvor du ikke kan hjælpe, gives meddelelse til formand for begynderudvalget, som herefter har ansvar for, at opgaven tildeles en reserve, det pågældende tidspunkt.

Praksis.:

Pay & Play Bane:

1. Dag 1. giver begynderudvalget de nye, en kort rundvisning i hvad klubben består af. Klubhus, hvor ligger udslagsbane, indspil- og putte træningsbane (Short Game), parkering, hvor står golfsæt, som kan lånes i prøveperioden. Begynderne starter med at spille på Pay an Play bane.
2. Som Mentor viser du, begynder Pay an Play bane, og går med dem rundt på banen.
3. Du sikre de har forstået alt omkring sikkerhed. (Hvor langt man er fra andre, når man svinger sine jern og køller).
4. Inden start sikre du, at de ved, de skal råbe ”FORE” hvis der er risiko for at de rammer andre spillere.
5. Inden start sikre du, at de ved hvad de gør, hvis der råbes ”FORE” og du sikre de ved, at de skal knæle ned og tage hænderne over hovedet. (*Gøre sig så lille så mulig*).
6. Inden start sikre, at de ved man afbryder spillet, ved fare for lynnedslag. (*lad golfsæt stå og gå straks i sikkerhed*).
7. Inden start sikre du, at de har tee, bolde, golfsæt, scorekort, Pitchforck, markeringsmærke.



8. Inden start sikre du, at de er i besiddelse af gyldigt bag mærke. (*kvittering for Prøvedlemsskab er betalt*).
9. Du viser Teested, og viser inden for hvilket området der tee`s op.
10. Du viser og fortæller hvorfor det er Tee` steder som har rød eller gul markering.
11. Du fortæller om at være markør og sikre der er bytte scorekort.
12. Du viser hvor Green, der skal spilles til er.
13. Du fortæller om de forhindringer der er på hullet.: Strafområder, røde, hvide og evt. blå pæle.
14. Du rådgiver omkring valg af jern/køller.
15. Du viser grip.
16. Du viser hvordan bolden Tee` op.
17. Du viser hvordan man som markør, bedst kan hjælpe spilleren med at se hans bold, hvis man stiller sig lige bag spilleren som skal slå.
18. Du oplyser om, at man ikke slå ud, før spilleren foran er så langt væk, at der ikke er risiko for at ramme dem.
19. Du fortæller om at spille rækkefølge – Honnør m.m. – Men også om "Ready Golf"
20. Du fortæller om at det kræver koncentration at spille golf. Derfor skal der vises hensyn over for medspillerne. Vær rolig – Golf kan være svært – specielt i starten, og selv om det selvfølgelig er tilladt at ærgre sig, høre råb og skrig ikke hjemme på golfbanen og der er ingen undskyldning for at kaste med køller eller slå sine jern i jorden. Det er bare dårlig stil.
21. Lad være med at snakke, når andre skal til at slå.
22. Du fortæller hvad der skal ske, hvis bolden er out og bounds eller væk. (Husk lokal regel E-5).
23. Du vinder en match ved at hjælp af dit eget spil, ikke ved at genere modstanderen.
24. Bliv aldrig sur på andre fordi de håndhæver golfreglerne.
25. Du hjælper med at tælle slag, fortæl der kan være en god ide at have en tæller.
26. Du viser og fortæller, hvordan og hvorfor man river i Bunker og hvordan river placeres.
27. Du viser og fortæller, om at løse naturgenstande må fjernes, også i strafområde (Bunker).
28. Du viser og fortæller, hvorfor man ikke køre mellem Green Bunker og Green med en golfvogn.
29. Du oplyser og fortæller om hvem der putter først. (Husk "Ready Golf").
30. Du viser og fortæller, hvorfor man ikke træder i medspillernes puttelinje medmindre du får lov.
31. Du viser og fortæller, hvorfor man ikke skygger (Sørg for, at din skygge ikke dækker andres bold eller puttelinje).
32. Ingen straf hvis du rammer flagstang, når den stå på sin plads.
33. Du viser hvordan flag passes og fortæl om hvad straffen er hvis flagstang rammes, når det passes. (Generelle = 2 strafslag).
34. Du viser hvordan flag tages op og ligges så det ikke er til gene.
35. Du viser hvordan flag passes.
36. Du viser hvordan man markerer sin bold.
37. Du viser hvordan man retter et nedlagsmærke op.
38. Du viser hvordan man udfylder scorekort og hjælper løbende med at udfylde scorekort.
39. Du viser hvordan man tager lempelse "Dropper".
40. Du rådgiver omkring provisorisk bold, og viser hvordan en provisorisk bold spilles med, indtil du når den oprindelige bold.
41. Du viser og hjælper med at afslutte et scorekort, herunder tjekke score med makker og underskrive før aflevering. – *Husk at sætte cirkel omkring resultat.*
42. Du sikre at de får stillet lånt grej på plads.



43. Du sikre at de får afleveret scorekort til matchleder.
44. Du deltager i den efterfølgende afslutning og sikre at der er lavet ny aftale, om hvornår der spilles næste gang. Er du forhindret, sikre du i samarbejde med begynderudvalget, at der er sat en afløser på, til at tage imod nybegynder næste gang.
45. Du orienter deltagerne om, hvordan de bliver spillet fri på Korthulsbane, som skal gennemføres på 56 slag eller derunder eller med min. 18 stableford point – Ud fra spilleren har tildelt ekstra 3 slag pr hul, svarende til 27 ekstra slag. Det betyder spilleren har 6 slag på par 3 huller og 7 slag på par 4 huller, til at lave 2 point. – Runden med min. 18 point skal ske i overværelse af én fra begynderudvalget.
46. Du orienter deltagerne om, at de er berettiget til at deltage i Klub 9, når der er gennemført minimum 2 lektioner ved træneren og er på begyndt Teoriundervisning.
47. Klub 9 turneringer afholdes hver torsdag men en turnering, på Sea side Bane, stor bane (9 huller).

Klub 9.:

1. Som Mentor må du gerne spille med på runden.
2. Inden start sikre du, at de har forstået alt omkring sikkerhed. (Hvor langt man er fra andre, når man svinger sine jern og køller)."
3. Inden start sikre du, at de ved, de skal råbe "FORE" hvis der er risiko for at de rammer andre spillere.
4. Inden start sikre du, at de ved hvad de gør hvis der råbes "FORE" og du sikre de ved, at de skal sætte sig ned i knæ og tage hænderne over hovedet. (*Gøre sig så lille så mulig*).
5. Du fortæller om hvorfor spil afbrydes ved risiko for lynnedslag. (*lad golfsæt stå og gå straks i sikkerhed*). (*Vis Toilet på hul 5 og Pumpehus på hul 7/8*).
6. Inden start sikre du, at de har tee, bolde, golfsæt, scorekort, Pitchforck, markeringsmærke.
7. Du viser og fortæller hvorfor det er Tee` steder som er (Blå, Sort, Rød, Gul og Hvid) I LGK er Junior Tee (39) markeret med Sort pæl, hvor teested er umiddelbart ud for, på start af Fairway, dog hul 2 lige ved sort Pæl. – Øvrige markering er 48, 56, 62. (Svarende til længden på hullet).
8. Du fortæller om at være markør og sikre der er bytte scorekort.
9. Du sikre at alle har forstået hvem man tæller slag for og hvordan der tælles.
10. Du fortæller om at det kræver koncentration at spille golf. Derfor skal der vises hensyn overfor medspillerne. Vær rolig – Golf kan være svært – Specielt i starten, og selv om det selvfølgelig er tilladt at ærgre sig, høre råb og skrig ikke hjemme på golfbanen og det er ingen undskyldning for at kaste med køller eller slå sine jern i jorden. Det er bare dårlig stil.
11. Lad være med at snakke, når andre skal til at slå.
12. Du vinder en match ved at hjælp af dit eget spil, ikke ved at genere modstanderen.
13. Bliv aldrig sur på andre, fordi de håndhæver golfreglerne.
14. Du viser hvor Green er.
15. Du fortæller om de forhindringer der er på hullet.: Strafområder, røde, hvide, gule og evt. blå pæle



16. Fortæl det er en god ide at begrænse brug af øvelsessving, for at beskytte banen. (Især på Teesteder).
17. Du rådgiver omkring valg af jern/køller.
18. Du viser grip.
19. Du viser hvordan bolden Tee`s op.
20. Du fortæller om spille rækkefølge – Honnør m.m.
21. Du viser hvordan man som markør, bedst kan hjælpe spilleren med at se hans bold, hvis man stiller sig lige bag spilleren som skal slå.
22. Du fortæller hvad der skal ske, hvis bolden er out of bounds. (Husk lokal regel E-5).
23. Du viser og fortæller om afstandsmarkering på banen.
24. Du viser hvordan og sikre at de lægger græstørv på plads (dog ikke på udslagssted).
25. Du viser og fortæller om flytbare forhindringer og hvordan man kommer videre herfra. (Fjern forhindring og drop. – Husk at sætte på plads igen).
26. Du viser og fortæller om ikke flytbare forhindringer, og hvordan man kommer videre herfra. (Fri drop).
27. Du viser og fortæller, hvorfor man ikke køre med golfvogn, mellem Green Bunker og Green.
28. Du viser og fortæller hvordan man river i bunker og hvordan riven efterfølgende placeres.
29. Hvis muligt vises, hvordan man passe på ikke at skygger (Sørg for din skygge ikke dækker andres bolig eller puttelinje).
30. Du sikre at alle har forstået, reglerne omkring hvem der putter først. (Husk "Ready Golf").
31. Du viser og fortæller, hvorfor man ikke træder på medspillere puttelinje, medmindre man har fået lov.
32. Du viser hvordan flag tages op og ligges så det ikke er til gene.
33. Du fortæller man kan putte både med flagstang i hul og ved at den ønskes fjernet (Ingen straf hvis du rammer flagstang, når den stå på sin plads).
34. Du viser hvordan flag passes og fortæl om hvad straffen er hvis flagstang rammes, når det passes. (Generelle straf = 2 strafslag).
35. Du viser hvordan man markerer sin bold.
36. Du viser hvordan man retter et nedslagsmærke op. – Sikre senere, at det er forstået og udføres rigtigt.
37. Fortæl at man **aldrig** tage sin bold op af hullet men sin putter eller jern.
38. Du viser hvordan man udfylder scorekort og hjælper løbende med at udfylde scorekort.
39. Hold øje bagud! – er der hurtigere spillere bagfra – Er I ved at blive indhentet, så spørg om de ønsker at spille forbi.
40. Slå evt. ud sammen med holdet som har indhentet jer, og lad derefter de hold som er hurtigst, fortsætte videre.
41. Du viser hvordan man tager lempelse/spiller videre "Dropper". Fra uspillelig bold, røde og blå pæle. Tilfældigt vand på bane og green.
42. Du fortæller om Dropzone (Hul 12 – mark. Med sorte pæle).
43. Du rådgiver omkring provisorisk bold, og viser hvordan en provisorisk bold spilles med indtil du når den oprindelige bold.
44. Du fortæller om hvor lang tid man søger efter tabt bold (max. 3 min.) – og hvad man gør, hvis man ikke finder bolden, inden for max. 3 min. (Tilbage og spille en ny, hvis ikke man har slået

- en provisorisk bold). Husk finder man den første bold på banen, kan den provisoriske bold ikke benyttes. – fortæl også om lokal regel E 5. (Drop med 2 straf slag).
45. Du viser og fortæller, man aldrig må lave lejeforbedring. (Den generelle straf = 2 strafslag).
- 46. Du rådgiver om hvordan man bidrager til et godt flow på banen.:**
- Vent med at slå ud på første hul, til alle på holdet foran er helt fremme på green.*
 - Vent med slaget mod green, til holdet foran er helt væk fra green.*
 - Gå frem til næste hul, før du skriver score på foregående hul.*
 - Vær klar til at spille.*
 - Gå straks ud til hver sin bold.*
 - Foretag straks den mentale forberedelse af slaget.*
 - Vær klar til at spille når turen kommer. (hold øje bagud, så I ikke bliver ramt)!*
 - Behøver vi at markere 30 cm Puts? – Hvorfor ikke bare slå dem i?*
 - Behøver vi at læse alle puts fra alle sider?*
 - Behøver vi at lede alle 3 minutter efter hver eneste skævert?*
 - Behøver vi at tage fire prøvesving før hvert slag?*
 - Kan vi gå bare lidt hurtigere mellem slagene?*
 - Kan vi undgå uhensigtsmæssig placering af udstyr omkring greens, når vi skal putte?*
 - Kan vi lære golfreglerne bare lidt bedre, så eventuelle tvivlsspørgsmål kan afgøres hurtigere?*
- Husk et godt flow på golfbanen er en vigtig faktor for at opnå "den gode goldoplevelse".** Vi har fælles ansvar for at skabe hurtigere golfrunder.
47. Du viser og hjælper med at afslutte scorekort, herunder tjekke score med makker og underskrive før aflevering. *Husk der sætte cirkel omkring resultat.*
48. Du sikre at de får stillet lånt grej på plads.
49. Du sikre at de får afleveret scorekort til matchleder.
50. Du deltager i den efterfølgende afslutning og sikre at der snakkes om dagens spil, regelspørgsmål, samt præmier overrækkelse m.m. og at der er lavet ny aftale, om hvornår der spilles næste gang. Er du forhindret, sikre du i samarbejde med begynderudvalget at der er sat en afløser på, til at tage med Klub 9, medlemmet ud og spille næste gang.
51. Når medlem af "Klub 9" har scoret over 18 point, rådgives omkring regulering.
52. Klub 9 starter i Handicap 72. (Svarende til 77 ekstra slag på 18 huller for herre og 75 ekstra slag på 18 huller for kvinder).
53. Klub 9 er spillet fri når der er opnået scores – svarende til Handicap 54.
54. Klub 9 medlemmer skal gennemføre mindst 2 "Klub 9 matcher", med deltagelse af begynderudvalget, når de 2 matcher er gennemført, kan begynderen opnå begynderudvalgets godkendelse. **Godkendelsen indebærer spillebevis til 18 huls banen.**
55. Klub 9 medlemmer med **spillebevis til 18 huls banen**, må indtil de er spillet fri (hcp 54), **kun** spille på stor bane, når de spiller sammen med en spiller med DGU Kort. Der kan max. Deltage 3 Klub 9 medlemmer i en bold.
56. Begyndere/Klub 9 kan frit deltage i "Torsdagsturneringerne" i prøveperioden.
57. Når medlem af "Klub 9" har spillet sig ned til Handicap 54, kan de efter indmeldelse i Løgstør Golfklub, få udstedet DGU-kort, enten som fultidsmedlem eller som flexmedlem.
58. Indmelder man sig i klubben efter prøveperioden, kan man resten af kalenderåret, ligeledes fortsætte med at deltage i Klub 9 i resten af sæsonen.



59. Sikre at der efter 8 uger, iværksættes ekstra træning, hvis en nybegynder endnu ikke er spillet ned i hcp. 54 og vedkommende har ønske om ekstra træning – Der henvises her til ekstra træning kl. 15.00 eller 18,10 om mandagen hvor vi har Pro, som underviser medlemmer gratis. – Hjælp med de bliver skrevet på listen, som hænger på tavlen ved dør ind til kontor.

60. Sikre at der løbende ligger en plan for øvelser i.:

- Putting
- Indspil
- Sand bunker slag
- Slagtræning på Driving range.

61. Du rådgiver løbende omkring spørgsmål, som du får fra nybegynder. Kan du ikke svare, sikre du at en fra begynderudvalget eller bestyrelsen tager sig af opgaven.

Andet.:

Det er vigtigt at sikre, at de nye hurtigt kommer med i det sociale sammenhold der er i klubben.

Fortæl løbende om regler, og sikre dig at de har forstået hvordan reglerne, benyttes og udføres i praksis.

Fortæl løbende om brug af Hjemmeside, Golfboks, Golfboks app, Facebook og hvordan man melder sig til

nyhedsbrev.

Fortæl dem løbende, hvordan de kan bruge Golftræner.

Fortæl løbende om afslutningsmatch, som afsluttes med en klubmester i klub 9.

Fortæl løbende om klubber i klubben.

Fortæl løbende om hvordan de kan leje en boks til eget udstyr.

Fortæl løbende om lokalregler, herunder at de kan være meget forskellige fra bane til bane, så det er vigtigt at læse lokalregler, også når man spiller på fremmed bane.

Fortæl løbende om afstandsmarkerings mærker, som i Løgstør viser afstand til midt green, oplys også om, at på andre baner, kan afstand fra sådanne mærker ofte være til For green.

Når de har fået sit DGU-kort, så tilbyd at tage med dem på den første klubmatch, og vis hvordan de tilmelder sig.

Når de har fået sit DGU-kort, så tilbyd evt. at tage med dem ud og spille en fremmed bane, så de også har prøvet det.

Når Klub 9 medlem, har fået sit DGU-kort, så tilbyd evt. at tage dem med til de første matcher i en af "Klubberne i klubben" – Typisk Optimisterne. – Kan du ikke selv deltage, så sikre dig, at klub 9 medlemmet bliver kontaktet af et medlem fra en i den Klub, som de kunne tænke sig at spille med i.



Fortæl løbende om det store frivillige arbejde, der bliver ydet i Løgstør Golfklub, herunder at enhver lille hjælpende hånd, er med til at vi kan drive klubben.

Vis hvor de kan finde oplysninger omkring løbende arbejdsopgaver og om hvordan de tilmelder sig til at løse en opgave i klubben.

Husk målet er at få et nyt medlem til Løgstør Golfklub.

Udarbejdet af Begynderudvalget 12.3. 2020.