

Theorieprüfung zur Platzerlaubnis

Name :

Datum:

Der Test gilt als bestanden, wenn Sie von den 46 möglichen Punkten, 23 erreichen. Zur Bearbeitung stehen 50 Minuten zur Verfügung. Sie dürfen das offizielle Regelbuch verwenden und Ihre persönlichen Aufzeichnungen.

Bitte kreuzen Sie jeweils die korrekte Antwort oder Antworten an.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und gutes Gelingen.

1. Wo sollte ein Spieler seine Golftasche oder sein Trolley abstellen, wenn er das Grün erreicht hat?
 - a) Möglichst nahe beim seinem Ball.
 - b) Vor dem Grün, um den nachfolgenden Flight anzuzeigen, dass das Grün noch besetzt ist.
 - c) Auf der Seite des Grüns, wo der Weg zum nächsten Abschlag ist.
 - d) Immer auf der hinteren Seite des Grüns.

2. Was hat ein Flight auf einem voll besetzten Platz zu beachten, wenn der vor ihnen spielende Flight schon eine Bahn Vorsprung hat?
 - a) So weiter spielen wie bisher.
 - b) Den nachfolgenden Flight durchspielen lassen und Anschluss halten.
 - c) Zügiges Spiel ist eine Grundforderung im Golf, daher sollte der Flight schnell aufschließen, um den nachfolgenden Flight nicht weiter zu behindern.
 - d) Dem nachfolgenden Flight kein Zeichen zum Durchspielen geben, da der Überholvorgang oft zur Verwirrung und damit zum langsamen Spiel führt.

3. Was ist im Bunker bezüglich der Etikette zu beachten?
 - a) Vom Spieler verursachte Unebenheiten und Fußspuren werden am nächsten Tag vom Platzpfleger beseitigt.
 - b) Der Spieler sollte vor Verlassen des Bunkers seine Fußspuren und Unebenheiten beseitigen, um für die nachfolgenden Spieler die gleichen Platzverhältnisse zu schaffen.
 - c) Unebenheiten müssen nur in Grünbunkern, nicht aber in Fairwaybunkern beseitigt werden.
 - d) Der Spieler sollte nur dann seine Spuren beseitigen, wenn die nachfolgende Spielgruppe noch nicht auf Schlagweite heran gekommen ist, andernfalls hat die Spielgeschwindigkeit Vorrang vor der Bunkerpflege.

4. Was muss der Golfer tun, wenn er seinen Ball auf andere Golfer zufliegen sieht?

Der Spieler sollte unverzüglich und so laut wie möglich _____ rufen.

5. Welche Teile des Golfplatzes dürfen nicht mit dem Trolley befahren werden?
 - a) Boden in Ausbesserung
 - b) Vorgrün
 - c) Semi-Rough
 - d) Grün
 - e) Hard-Rough
 - f) Bereich zwischen Bunker und Grün
 - g) Fairway

6. Wie lange darf man nach seinem Ball suchen, bevor man dem nachfolgenden Flight Zeichen zum „ Durchspielen“ geben muss?
- a) Jeder Spieler hat das Recht, fünf Minuten nach seinem Ball zu suchen, bevor er den nachfolgenden Flight durchspielen lassen muss.
 - b) Nach zehn Minuten sollte der Suchende den nachfolgenden Flight durchspielen lassen.
 - c) Wenn der Spieler seinen Ball nach 5 Minuten nicht gefunden hat, muss er zur ursprünglichen Stelle zurück laufen. Dabei bietet es sich an, den nachfolgenden Flight durchspielen zu lassen.
 - d) Sobald abzusehen ist, dass der Ball schwierig zu finden ist, muss man dem nachfolgenden Flight ein Zeichen zum Durchspielen geben. Man darf nicht erst fünf Minuten lang suchen.
7. Wann und wo schreibt man den Score für das zuletzt gespielte Loch auf?
- a) Auf dem Grün des zuletzt gespielten Loches.
 - b) Auf dem Abschlag des nächsten Loches oder auf dem Weg vom zuletzt gespielten Loch zum nächsten Abschlag.
 - c) Auf dem Weg vom nächsten Abschlag zum nächsten Grün.
8. Mit welcher Farbe kennzeichnet man...
- a) Boden in Ausbesserung: _____
 - b) Aus: _____
 - c) frontales Wasserhindernis: _____
 - d) seitliches Wasserhindernis: _____
9. Wann spielt man einen provisorischen Ball?
- a) Falls der erste Schlag misslungen ist, ist es dem Spieler gestattet, aus Übungszwecken einen provisorischen Ball zu schlagen, da dieser erst im Spiel ist, wenn er den ersten Ball aufgibt.
 - b) Falls der ursprüngliche Ball in einem Wasserhindernis verloren sein könnte oder er außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder aus sein könnte.
 - c) Falls der ursprüngliche Ball in einem Wasserhindernisses verloren oder aus sein könnte.
 - d) Ein Spieler darf jederzeit ohne dies anzukündigen einen provisorischen Ball spielen, egal ob zu Übungszwecken oder aus Gründen der Zeitersparnis.
 - e) Falls der ursprüngliche Ball außerhalb eines Wasserhindernisses verloren oder aus sein könnte.
 - d) Wenn man im Zweifel ist, welches seine Rechte sind oder nach welcher Regel zu verfahren ist.
10. Wann gilt ein Ball als verloren?
- a) Ein Ball gilt als verloren, wenn der Spieler ihn binnen fünf Minuten nicht gefunden hat.
 - b) Ein Ball gilt als verloren, wenn er einen neuen Ball gemäß den Regeln ins Spiel gebracht hat.
 - c) Ein Ball gilt als verloren, wenn ein Schlag mit einem provisorischen Ball ausgeführt wurde, der näher am Loch lag als der ursprüngliche Ball.
 - d) Ein Ball gilt als verloren, wenn der Spieler ihn als verloren erklärt hat.

11. Was sind bewegliche Hemmnisse?

- a) Ballwaschautomaten an den Abschlägen
- b) Bunkerharken
- c) Cola-Dosen
- d) Laubblätter
- e) Pfosten zum Bezeichnen der Ausgrenze, die sich leicht aus dem Boden ziehen lassen.
- f) Pfosten zum Bezeichnen der Ausgrenze, die sich nicht aus dem Boden ziehen lassen
- g) Steine
- h) Bäume

12. Was sind unbewegliche Hemmnisse?

- a) Halfway-Häuser
- b) Bunkerharken
- c) Bäume
- d) Pfosten zum Bezeichnen der Ausgrenze, die sich nicht aus dem Boden ziehen lassen
- e) Pfosten zum Bezeichnen der Ausgrenze, die sich leicht aus dem Boden ziehen lassen.
- f) Wege

13. Was sind Hindernisse?

- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

14. Auf welcher Fläche des Abschlags darf man als Spieler den Ball aufteeen?

- a) Auf der kurzgemähten Fläche hinter den Abschlagmarkierungen.
- b) Nicht weiter als zwei Schlägerlängen hinter den Abschlagmarkierungen; es gelten als vordere und seitliche Begrenzungen die Außenseiten der Abschlagmarkierungen.
- c) Nicht weiter als zwei Schlägerlängen hinter den Abschlagmarkierungen; es gelten als vordere und seitliche Begrenzungen die Befestigungsnägel mit denen die Abschlagmarkierungen in den Boden gesteckt wurden.

15. Der Spieler schlägt seinen Ball vom Abschlag in sehr dichtes Rough und kann nicht genau sehen, wo sein Ball gelandet ist. Was kann er jetzt tun?

- a) Der Spieler sollte zunächst nach seinem Spielball suchen, da ein weiterer Ball vom Abschlag nur mit zwei Strafschlägen gespielt werden darf.
- b) Sobald der Spieler einen 2. Ball vom Abschlag spielt, hat er einen neuen Ball gemäß den Regeln ins Spiel gebracht und der ursprüngliche Ball gilt als verloren.
- c) Der Spieler sollte sofort ankündigen, dass er einen provisorischen Ball spielen will und dies dann auch tun, sobald alle anderen abgeschlagen haben.

16. Der Spieler hat seinen Ball in sehr dichtes Rough geschlagen. Wie lange darf er suchen?

- a) Solange ihn seine Mitspieler auf der Suche unterstützen und man keine nachfolgenden Spielgruppe aufhält.
- b) Man darf so lange suchen wie es dauert, bis die nachfolgende Spielgruppe durchgespielt hat.
- c) Der Spieler darf seinen Ball fünf Minuten suchen. Diese Zeit beginnt ab dem Moment, an dem er oder sein Caddie mit der Suche beginnt.
- d) Der Spieler darf seinen Ball fünf Minuten suchen. Diese Zeit beginnt ab dem Moment, an dem der Spieler seinen Ball ins Rough geschlagen hat.

e) Der Spieler darf seinen Ball fünf Minuten suchen. Diese Zeit beginnt ab dem Moment, an dem einer der Spieler auf der Höhe des Balles angekommen ist.

17. Was muss der Spieler tun und wie muss er zählen, wenn er seinen Ball jenseits der weißen Pfähle wiederfindet?

- a) Der Spieler schlägt einen neuen Ball von der ursprünglichen Stelle und addiert zu seinen Schlägen zwei Strafschläge.
- b) Der Spieler lässt einen Ball an der Stelle fallen, wo sein Ball die Ausgrenze überquert hat und spielt mit einem Strafschlag weiter.
- c) Der Spieler kann an der nächstmöglichen Stelle, nicht näher zur Fahne, innerhalb des Platzes einen neuen Ball fallen lassen und muss einen Strafschlag hinzuzählen.
- d) Der Spieler kann an der nächstmöglichen Stelle, nicht näher zur Fahne, innerhalb des Platzes einen neuen Ball fallen lassen und muss zwei Strafschläge hinzuzählen.
- e) Der Spieler schlägt einen neuen Ball von der ursprünglichen Stelle und addiert zu seinen Schlägen einen Strafschlag.

18. Während eines Zählspiels trifft der Spieler den Flaggenstock. Wie wird verfahren?

- a) Puttet der Spieler auf dem Grün liegend an den Flaggenstock, zieht er sich zwei Strafschläge zu und muss den Ball weiterspielen wie er liegt.
- b) Trifft der Spieler auf dem Grün liegend den Flaggenstock, zieht er sich zwei Strafschläge zu und er muss seinen Ball an die ursprüngliche Stelle zurücklegen.
- c) Spielt der Spieler den Ball von außerhalb des Grüns an den Flaggenstock, zieht er sich zwei Strafschläge zu und muss den Ball spielen wie er liegt.
- d) Trifft der Spieler von außerhalb des Grüns den Flaggenstock, bekommt er keinen Strafschlag und muss den Ball spielen wie er liegt.

19. Zählspiel. Die Bälle der Spieler Willi Weitweg und Gustav Ganznah liegen auf dem Grün. Gustavs Ball liegt näher am Loch und wird nicht markiert. Willi puttet und trifft den Ball von Gustav. Was wird getan und wer bekommt welche Strafen?

- a) Gustav und Willi erhalten jeweils einen Strafschlag, allerdings ist es Gustav gestattet, seinen Ball an die ursprüngliche Stelle zurückzulegen, wenn er das möchte.
- b) Willi erhält zwei Strafschläge und Gustav einen, wobei beide Spieler ihren Ball spielen müssen wie er liegt.
- c) Willi erhält zwei Strafschläge und muss seinen Ball spielen wie er liegt, Gustav bleibt straflos und legt seinen Ball zurück.
- d) Willi bleibt straflos und Gustav erhält zwei Strafschläge wegen Nichtmarkierens. Willi muss seinen Schlag allerdings wiederholen.

20. Der Spieler spricht seinen Ball im Rough an. Beim Aufsetzen des Schlägers auf das Gras rollt der Ball etwas zur Seite. Was muss der Spieler machen und wie muss er zählen?

- a) Der Spieler spielt seinen Ball wie er liegt und zieht sich zwei Strafschläge zu.
- b) Der Spieler spielt seinen Ball wie er liegt und zieht sich einen Strafschlag zu.
- c) Der Spieler spielt seinen Ball weiter, da das Bewegen des Balles straflos ist.
- d) Der Spieler legt seinen Ball an die ursprüngliche Stelle zurück und zieht sich einen Strafschlag zu.

21. Der Spieler schlägt seinen Ball in ein frontales Wasserhindernis. Nennen Sie die drei Möglichkeiten, wo der Spieler sein Spiel fortsetzen kann.

1. _____

2. _____

3. _____

22. Der Spieler schlägt seinen Ball in einen dornigen Busch und kann ihn dort nicht spielen. Der Spieler erklärt ihn für unspielbar.

Diese Möglichkeiten sollen vervollständigt werden,:

1. Der Spieler kann seinen Ball innerhalb _____Schlägerlänge(n), nicht näher zur Fahne dropfen.
2. Der Spieler kann zur _____ _____ zurückgehen und dort ein Ball dropfen.
3. Der Spieler kann auf der Verlängerung _____ _____ zurückgehen und ihn auf dieser Linie fallen lassen.

Alle diese Möglichkeiten kann der Spieler wählen, er erhält dafür jeweils _____ Strafschlag.

23. Der Spieler darf seinen Ball auf dem Grün jederzeit nachdem er die Position des Balls gekennzeichnet hat

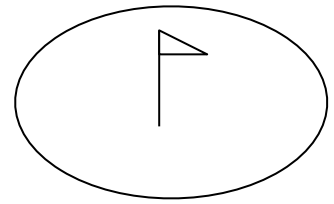
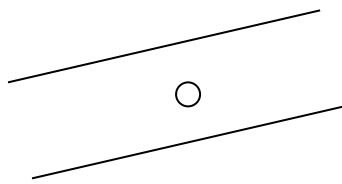
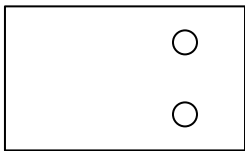
- a) ohne Ankündigung aufnehmen.
- b) ohne Ankündigung reinigen.
- c) ohne Ankündigung austauschen.

24. Ein Bunker gehört zu den Hindernissen auf dem Platz. Deshalb darf ein Ball im Bunker, wie bei Wasserhindernissen, nicht für unspielbar erklärt werden.

Richtig

Falsch

25. Der Ball landet auf einer Asphalt-Straße. Wo kann der Spieler das Spiel fortsetzen? Der Spieler ist Rechtshänder.



- a) Er kann das Spiel links oder rechts fortsetzen, da der Ball genau in der Mitte liegt.
- b) Er kann das Spiel nur links weiter fortsetzen.
- c) Er kann das Spiel nur rechts weiter fortsetzen.
- d) Er kann den Ball spielen wie er liegt.
- e) Auf jedenfalls bekommt er einen Strafschlag.
- f) Von diesem Punkt aus bekommt der Spieler 2 Schlägerlängen.