



# *Platzerlaubnis- Kurs 2022*

Programm über 4 Tage à 4 Stunden

Tag 1	
Begrüßung	Übersicht über das Kursprogramm 4-wöchiges Nutzungsrecht Vorstellung des Clubs, Rundgang Facility Tagesplan
Einführung	Übersichtskarte Übungsgelände Übersichtskarte Meisterschaftsplatz Erklärung Golfausrüstung: Schläger + Bag-Inhalt wie Regenkleidung, Schirm, Bälle, Tees, Pitch-Gabel, Ballmarker, Handschuh, Schlägertuch, Regelbuch, Essen, Getränke Demonstration Spiel einer Golfbahn Erläuterungen zu einer Spielbahn: Abschlag, Fairway, Semi-Rough, Rough, Hard-Rough, Spielgrenze/Aus, Hindernisse, Vor-Grün, Grün
Putten	Stand, Ballposition, Puttbewegung, Griffhaltung, Längenkontrolle
Chippen Eisen 9/P/S	Stand, Ballposition, Chipbewegung, Griffhaltung,
Langes Spiel Eisen 7	Warm-up für lange Schläge, Übungsbeispiele, Stand, Griffhaltung, Schwungbewegung, alle Schläge mit Tee
Theorieblock	Regelabschnitt I: Die Grundlagen des Spiels, Etikette (s. Infoblatt Etikette)
Abschluss	Ausblick: Programm Tage 2-4 Ablauf der Prüfung, Anforderungen, Übungsmöglichkeiten <u>Theorie:</u> 30 Fragen Multiple-Choice-Test, davon 15 allgemeine Fragen und 15 Regelfragen. Für Bestehen max. 2 falsch bei den allgemeinen Fragen und max. 4 falsch bei den Regelfragen (Regelbuch darf verwendet werden). Lernen für Theorie: Regelbuch, Apps + Rules4you (siehe <a href="http://www.golf.de/dgv/rules4you">www.golf.de/dgv/rules4you</a> ) <u>Praxis:</u> Spiel über 9 Löcher (Scorekarte Bahn 1-9 durchsprechen, Erklärung Par und Netto-Par Für Bestehen der Platzerlaubnisprüfung: 12 Nettopunkte Übungsmöglichkeit auf Übungsgelände

Tag 2	
Begrüßung	Tagesplan
Putten	Grün lesen (Break), 2-Putt-Strategie üben
Chippen	Schlägerwahl, Flug-Roll-Verhältnis, Übungen mit verschiedenen Schlägern, up and down (chippen und fertig putten)
Theorieblock	Regelabschnitte II und III: Spielen einer Runde / eines Lochs, Spielen des Balls
Langes Spiel mit versch. Schlägern	Spielen vom Gras, verschiedene Schlaglängen durch unterschiedliche Schläger, Eisen und Hölzer, Abschlag vom Tee
Theorieblock	Regelabschnitt IV: Sonderregeln für Bunker und Grüns
Bunker-schlag	Stand, Ballposition, Ansprechen in der Luft, Schwungbewegung, Grünbunker, Fairwaybunker
Spielen auf dem Kurzplatz	Demonstration: Spielen und Verhalten auf einer Bahn / auf dem Platz, Vorbesprechung Schlägerwahl für die Abschlüge, eigenes Spiel auf dem Kurzplatz in 2er / 3er-Gruppen
Abschluss	Übungsmöglichkeiten für Theorie und Praxis, Klären von Fragen



Tag 3	
Begrüßung	Tagesplan
Theorieblock	Regelabschnitt V: Ball aufnehmen und ins Spiel zurückbringen
Putten	Eigenständiges Üben mit Unterstützung durch Trainer
Chippen	Verschiedene Chipsituationen besprechen und ausprobieren
Langes Spiel	Eigenständiges Üben mit Unterstützung durch Trainer
Theorieblock	Regelabschnitte VI und VII: Erleichterungen
Pitchen	Stand, Schwungbewegung, Schlägerwahl
Spielen auf dem Kurzplatz	Erklärung zum Zählen und Ausfüllen einer Scorekarte, (-> falls mit 10 Schlägen noch nicht im Loch, Ball aufnehmen) eigenes Spiel auf dem Kurzplatz in 2er- / 3er-Gruppen mit Ergebnis notieren, Scorekartenvergleich und -abgabe beim Trainer, freies Üben (Putten oder Chippen)
Prüfungsvorbereitung	Mitbringen für die Theorie-Prüfung Mitbringen für die Praxis-Prüfung (eigene Schläger / Leihschläger) + weitere Ausrüstung (s. Einführung Tag 1)

Tag 4	
Begrüßung	Tagesplan
Theorieprüfung	Regelbuch darf verwendet werden
Warm-up	Aufwärmen, Putten, Chippen, Pitchen, Lange Schläge
Praxisprüfung	Spiel über 9 Löcher, Ergebnisse auf Scorekarten festhalten (max. Score 10)
Abschluss	Urkunde, Informationsmaterial zu 4-wöchigem Nutzungsrecht, Übungsgelände, Meisterschaftsplatz, Startzeit-Reservierung, Aktion Bahn frei, Turnier(e), Golfschule, Golfclub allgemein, Mitgliedschaftsmodelle, ...

Änderungen im Ablauf vorbehalten