



Name _____

Handicap	
Club	
Address	
Datum	Email

Voraussetzung für die 1. Turnierteilnahme nach DPV-Satzung §15 Abs. 4.1. ist die erfolgreiche Absolvierung des Turnierreifetest sowie die Bestätigung eines Stewards oder Clubvorstand der erreichten Turnierreife, ausreichende praktische Spielerfahrung wird vorausgesetzt.

Sie dürfen das Regelbuch nicht benutzen. Erlaubte Zeit : 30 Minuten

Markieren Sie den(die) Buchstaben der nach Ihrer Meinung richtigen Antwort(en) mit einem Kreis, falsche bitte streichen. Es kann mehr als eine richtige Antwort geben, für jede Antwortmöglichkeit gibt es 1 Punkt.

<p>1. In einem 4 Goal Turnier hat Team A ein Gesamt-Handicap von +2 und Team B von -1; welche Handicapvorgabe sollte für Team B an der Anzeigetafel erscheinen?</p> <p>a. 1½ b. 2 c. 2½ d. 4</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>2. Ein Spieler hat sich verspätet, sodass sein Team einen Ersatzspieler 1 Goal höher als der verspätete Spieler genommen hat, um das Spiel zu beginnen. Das Torverhältnis ist angepasst worden und das Team Handicap bleibt innerhalb der oberen Teamhandicapgrenze. Kann er starten:</p> <p>a. wenn er bereit ist b. am Beginn eines Chukka, wenn das Torverhältnis angepasst worden ist, um sein Handicap zu berücksichtigen., c. am Beginn eines Chukkas ohne Anpassung des Torverhältnis d. er ist zu spät, er kann nicht mehr starten.</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>3. Als der Schiedsrichter sind sie verantwortlich für das Wohlergehen der Pferde während des Spiels. Für welche der folgenden <u>Umstände würden Sie den Spieler bestrafen:</u></p> <p>a. Benutzen einer Gerte, die 40 Inches (ca. 1m) lang ist b. Spielen eines Pferdes mit einem gebisslosem Zaumzeug in einem Spiel c. das Schlagen eines Pferdes mit der Peitsche, sodass der Schlag auf dem ganzen Feld gehört werden kann d. Spielen eines Pferdes, das nur vorne beschlagen ist e. Benutzen der Peitsche vor dem Einwurf f. ein Pferd fällt und der Spieler steigt sofort wieder auf das Pferd g. ein Pferd zeigt Blut an den Flanken</p>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>Übertrag Summe Punkte</p>	



Name _____

		Übertrag Summe Punkte	<input type="checkbox"/>
<p>4. In einem 4 Goal Turnier hat Team A ein Gesamt-Handicap von +2 und Team B von -1; welche Handicapvorgabe sollte für Team B an der Anzeigetafel erscheinen?</p> <p>e. 1½ f. 2 g. 2½ h. 4</p>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>5. Ein Spieler hat sich verspätet, sodass sein Team einen Ersatzspieler 1 Goal höher als der verspätete Spieler genommen hat, um das Spiel zu beginnen. Das Torverhältnis ist angepasst worden und das Team Handicap bleibt innerhalb der oberen Teamhandicapgrenze. Kann er starten:</p> <p>e. wenn er bereit ist f. am Beginn eines Chukka, wenn das Torverhältnis angepasst worden ist, um sein Handicap zu berücksichtigen., g. am Beginn eines Chukkas ohne Anpassung des Torverhältnis h. er ist zu spät, er kann nicht mehr starten.</p>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>6. Als der Schiedsrichter sind sie verantwortlich für das Wohlergehen der Pferde während des Spiels. Für welche der folgenden <u>Umstände würden Sie den Spieler bestrafen:</u></p> <p>h. Benutzen einer Gerte, die 40 Inches (ca. 1m) lang ist i. Spielen eines Pferdes mit einem gebisslosem Zaumzeug in einem Spiel j. das Schlagen eines Pferdes mit der Peitsche, sodass der Schlag auf dem ganzen Feld gehört werden kann k. Spielen eines Pferdes, das nur vorne beschlagen ist l. Benutzen der Peitsche vor dem Einwurf m. ein Pferd fällt und der Spieler steigt sofort wieder auf das Pferd n. ein Pferd zeigt Blut an den Flanken</p>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>7. Für welche der folgenden Ereignisse würden Sie pfeifen, um das Spiel sofort zu unterbrechen:</p> <p>a. ein Pferd kommt zu Fall b. ein Ball ist eingetreten c. ein Tor ist gefallen d. der Ball geht über die Seitenlinie e. Sie hören den Schlag vom Benutzen einer Peitsche f. ein Spieler verliert seinen Schutzhelm g. ein Spieler fällt und rennt hinter seinem Pferd her weg vom Spielgeschehen</p>			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		Übertrag Summe Punkte	<input type="checkbox"/>



Name _____

	Übertrag Summe Punkte	<input type="checkbox"/>
<p>8. Sie bemerken, dass sich eine Bandage an einem Vorderbein eines Pferdes löst. Sollten Sie:</p> <p>a. das Spiel fortsetzen. Es ist an dem Spieler, das Problem zu lösen, b. das Spiel sofort anhalten. Anschließend dem Spieler zu erlauben abzusteigen und das Problem auf dem Spielfeld zu lösen. c. b. wie oben – der Spieler braucht zu lange – deshalb wird das Pferd vom Platz verwiesen und das Spiel geht sofort weiter., d. wie in c. allerdings starten Sie das Spiel, wenn das Pferd das Spielfeld verlassen hat e. wie in c. aber Sie warten bis das Pferd an vier Beinen bandagiert zurückkehrt, bevor Sie das Spiel starten.</p>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>9. Sie bemerken, dass ein Pferd Blut im Mund zeigt. Sollten Sie:</p> <p>a. das Spiel sofort anhalten und den Spieler anweisen, sein Pferd zu wechseln und starten das Spiel, wenn er zurückkommt. b. Lassen Sie das Spiel weiterlaufen; es ist der Spieler, der in seiner eigenen Zeit wechseln muss c. das Spiel anhalten bei der nächsten Spielunterbrechung und den Spieler anweisen, sein Pferd zu wechseln,</p>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>10. in welchen von den folgenden Umständen sollten Sie pfeifen, um das Spiel anzuhalten:</p> <p>a. ein Spieler "checked" um ein regelgerechtes Abreiten zu vermeiden b. ein Gegenspieler kommt exakt an der Balllinie, um den Ball entgegen zu reiten c. ein Gegenspieler reitet in die Stockseite des Spielers, der bereits mit einem vollen Schlag mit der Bewegung nach unten begonnen hat d. ein Spieler schlägt den Ball über einen Gegenspieler an der Balllinie über den Steigbügel hinweg, der dann einen Backhander schlägt e. Ein Spieler, der von einem Gegenspieler abgeritten wird, und von einem anderen Spieler "gehooked" wird f. ein Spieler macht bei einem Einwurf einen vollen Schlag und bringt damit einen anderen Spieler in Gefahr g. ein Spieler kommt von der Seite hinein mit einem regelgerechten Abreiten, wenn sein Gegenspieler mit dem Ball dribbelt h. ein Spieler "taps" den Ball mehr als 1x in einem sich nicht bewegendem Gedränge.</p>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<p>11. Unter welchen Umständen sollten Sie die Strafe 6 (Safety Sixty) verhängen. Ein verteidigender Spieler schlägt den Ball und dieser prallt ab über die eigene Grundlinie von:</p> <p>a. seinem eigenem Pferd b. dem Pferd eines anderen Verteidigers c. dem Pferd eines Gegenspielers d. den Banden e. einem Torpfosten</p>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Übertrag Summe Punkte	<input type="checkbox"/>



Name _____

	Übertrag Summe Punkte	<input type="checkbox"/>
<p>12. In einem Spiel steht es unentschieden im letzten Chukka, wenn die Glocke zum ersten Mal ertönt. Ein Ergebnis ist erforderlich. Sollten Sie:</p> <p>a. Pfeifen Sie für das Ende des Cukkas und weisen Sie die Teams an, sich auf Extra Zeit vorzubereiten.</p> <p>b. Erlauben Sie die Fortsetzung des Spiels bis die 2. Glocke ertönt bzw. ein Tor erzielt worden ist.</p>		<input type="checkbox"/>
<p>13. Es ist fast Ende des letzten Chukkas in einem Spiel, wenn Sie für ein Foul pfeifen. Es verbleiben nur noch 3 Sekunden auf der Uhr. Der 2. Schiedsrichter ist nicht einverstanden und der Oberschiedsrichter wird konsultiert und entscheidet auf "kein Foul". Sie werfen den Ball ein. Wieviel Zeit werden noch gegeben bis die Glocke ertönt, um das Ende des Spiels zu signalisieren.</p> <p>a. 5 Sekunden</p> <p>b. 3 Sekunden</p> <p>c. 20 Sekunden</p>		<input type="checkbox"/>
<p>14. Sie verhängen die Strafe 4 (60 Yard Freischlag). Der Spieler, der den Freischlag ausführt, verschlägt nach einem langen Anreiten den Ball, der nur etwa 10 Yards weit geht. Er nimmt einen anderen vollen Schlag und erzielt ein Tor. Sie pfeifen in der Annahme, etwas ist falsch gelaufen, aber was? Ist es , weil:</p> <p>a. der den Freischlag Ausführende nimmt einen 2. Schlag</p> <p>b. der den Freischlag Ausführende nimmt einen vollen Schlag,</p> <p>c. beides</p> <p>d. Da war nichts falsch – Sie hätten nicht pfeifen sollen</p>		<input type="checkbox"/>
<p>15. Ein Foul ist von einem verteidigendem Spieler innerhalb der 60 Yard Linie nahe der Bande begangen worden. Welche Strafe sollten die Schiedsrichter verhängen.</p> <p>a. Strafe 5a (Freischlag von der Stelle)</p> <p>b. Strafe 4 (60 yard)</p> <p>c. Strafe 3 (40 yard)</p> <p>d. Strafe 1 (Straftor)</p>		<input type="checkbox"/>
<p>16. Ein Spieler verlangsamt sein Pferd zu Schrittgeschwindigkeit mit einem Gegenspieler, der ihn herausfordert innerhalb 2 Pferdellängen. Welche Optionen sind offen für diesen Spieler:</p> <p>a. den Ball 2x "tappen" und dann wegschlagen</p> <p>b. den Ball 1x "tappen" und dann für den folgenden Mitspieler liegen lassen, der den Ball wegschlägt,</p> <p>c. den Ball 1x "tappen" und dann für den folgenden Mitspieler liegen lassen, der den Ball wiederum "tappt" befor er ihn wegschlägt</p> <p>d. den Ball unter dem Pferd eines Gegenspielers "tappen", um dann zu drehen und der neuen Linie zu folgen</p> <p>e. den Ball 1x "tappen" und dann beschleunigen bevor er ein zweites Mal "tappt"</p>		<input type="checkbox"/>
	Übertrag Summe Punkte	<input type="checkbox"/>



Name _____

Übertrag Summe Punkte

wenn Sie für eine der o.g. Aussagen ein Strafe verhängen – welche sollte das sein:

- a. Strafe 7 (Einwurf)
- b. Strafe 5a (Freischlag von der Stelle)
- c. Strafe 5b (Freischlag von der Mitte)

17. Sie verhängen die Strafe 5a (Freischlag von der Stelle). Der ausführende Spieler darf:

- a. den Ball positionieren bevor Sie "Play" rufen
- b. den Ball 1x repositionieren, nachdem Sie "Play" gerufen haben
- c. den Ball nicht repositionieren, sondern schlagen wie er liegt
- d. einem Mitspieler erlauben, den Ball für ihn aufzulegen

Sie geben ein "Technical" und erhöhen die Strafe auf Strafe 4 (60 Yard). Für was würden Sie den ausführenden Spieler bestrafen:

- a. 15 Sekunden in Anspruch nehmen, um den Ball zu positionieren
- b. beständig ein zu langes Anreiten vor Ausführen des Freischlags
- c. ein "tee" zu machen
- d. repositionieren des Balles nachdem bereits ein Mitspieler den Ball positioniert hat
- e. den Ball zuschlagen bevor Sie "Play" gerufen haben

18. Sie geben die Strafe 2. Der Captain des gefoulten Teams entscheidet sich für einen Schlag von der Stelle, 20 Yards vom Tor entfernt. Welche von den folgenden Bedingungen gelten:

- a. das den Freischlag ausführende Team darf sich beliebig aufstellen
- b. das verteidigende Team muss sich hinter der Grundlinie aufstellen, aber außerhalb des Tores und mindestens 30 Yards entfernt, wenn der Ball geschlagen oder nach ihm geschlagen wird.
- c. das verteidigende Team darf sich nicht bewegen bis der Ball die Tor- oder Grundlinie überquert hat.
- d. der ausführende Spieler darf den Ball nur 1x schlagen
- e. ein Spieler des Teams, das gefoult hat, kann durch das Tor reiten, um ins Spiel einzugreifen, nachdem der ausführende Spieler den Ball mehr als 1x geschlagen hat

19. Ein Spieler "hooked" den Polostock eines Gegenspielers. Der "Hook" ist regelgerecht, wenn:

- a. Der Spieler, der "hooked", ist direkt hinter dem Gegenspieler
- b. der Spieler, der "gehooked" wird, hat einen Teil seines Arms oberhalb der Schulter
- c. der Spieler ist an der Stockseite des Spielers, dessen Polostock er "hooked"
- d. der Spieler, der "gehooked" wird, "tapps" den Ball
- e. der Spieler, der "gehooked" wird, keinen Versuch macht, den Ball zu schlagen

Übertrag Summe Punkte



Name _____

Übertrag Summe Punkte

20. Ein Spieler wird von einem anderen Spieler abgeritten. Das Abreiten ist regelgerecht vorausgesetzt:

- a. der Winkel , in dem abgeritten wird, ist ungefähr 45 Grad
- b. Kontakt besteht am Hals des Pferdes, das abgeritten wird
- c. der Gegenspieler wird nicht bereits abgeritten
- d. die Geschwindigkeit ist in etwa die gleiche
- e. keines der Pferde verliert die Balance

Erreichte Punktzahl
%

Maximal 87 Punkte
Erfolgreich bestanden bei 70% (61 Punkte)

Datum / Name

Unterschrift Club-Schiedsrichterbeauftragter

Weiterleitung an den Schiedsrichterausschuß-Vorsitzenden am _____

Bestätigung Schiedsrichterausschuß Schiedsrichtergrad

Datum / Name

Unterschrift Schiedsrichterausschuß