



Spelerseditie van de Golfregels

Geldig vanaf januari 2019



De officiële

Rules of Golf App

Gratis beschikbaar voor
iPhone, iPad en Android



Ga voor meer informatie naar
RandA.org/apps



Spelerseditie van de Golfregels

Geldig vanaf januari 2019

De R&A, gevestigd in St Andrews, Schotland, en de USGA, gevestigd in Liberty Corner, New Jersey, besturen samen de golfwereld. Hieronder valt ook het schrijven en het interpreteren van de golfregels. Hoewel men samenwerkt om één set regels samen te stellen, opereren de R&A en de USGA in verschillende jurisdicties. De USGA is verantwoordelijk voor het beheer van de regels in de Verenigde Staten, de bijbehorende territoria en Mexico. De R&A heeft, met toestemming van de aangesloten golforganisaties, dezelfde verantwoordelijkheden voor de rest van de wereld.

De R&A en de USGA behouden zich het recht voor om zowel de regels als hun interpretaties op ieder moment aan te passen.

www.RandA.org

www.USGA.org

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
All rights reserved.

Inleiding

De “Spelerseditie van de Golfregels” is de publicatie die wereldwijd door golfers gebruikt wordt. Het is geen beknopte gids, maar een verkorte versie van de Golfregels, die speciaal voor jou, de golfspeler is geschreven.

Hieronder staan enkele kerndoelen van de spelerseditie:

- Het is een functioneel regelboek. Het ziet er hetzelfde uit als de volledige Golfregels met dezelfde indeling. Hoewel de tekst is aangepast, geeft het dezelfde antwoorden als de volledige Golfregels.
- De spelerseditie is gericht op de regels die voor jou als speler het meest van toepassing zijn. Dit omvat de regels die de essentiële kenmerken van golf beschrijven, bijvoorbeeld het spelen volgens de regels en in de geest van het spel (“spirit of the game”), de verschillende onderdelen van de baan, de uitrusting die je mag gebruiken en de meest voorkomende regels.
- Hoewel de spelerseditie niet alle minder vaak voorkomende situaties beschrijft, wordt wel aangegeven wanneer er meer informatie beschikbaar is over dat onderwerp in de volledige Golfregels met de volgende afbeelding:
 Deze afbeelding betekent dat je in de volledige Golfregels moet kijken (in de papieren versie of digitaal via de R&A's Rules of Golf app of de website – RandA.org) of neem contact op met de Commissie voor uitleg over die situatie.
- Het is geschreven in een stijl die verwijst naar “jou/ jij”, de speler. Deze stijl gericht op de speler is nog een kernwijziging om de regels toegankelijker te maken.
- Er zijn afbeeldingen en tabellen opgenomen om de regels ook visueel toe te lichten.

De spelerseditie heeft als doel om de regels weer te geven op een manier die eenvoudiger te begrijpen is en richt zich op wat jij als golfer moet weten om volgens de regels te spelen.

Inhoud

Voorwoord	9
Voorwoord bij de vertaling	11
Gebruik van de “Spelerseditie van de Golfregels”	13
I. Grondbeginselen van het spel (Regels 1-4)	15
Regel 1 - Het spel, gedragsregels voor de speler en de regels	16
1.1 Het golfspel	16
1.2 Normen voor spelersgedrag	16
1.3 Spelen volgens de regels	17
Regel 2 - De baan	18
2.1 Baanbegrenzingsen en out-of-bounds	18
2.2 Gedefinieerde gebieden van de baan	18
2.3 Voorwerpen en omstandigheden die je spel kunnen belemmeren	19
2.4 Verboden speelzones	19
Regel 3 - De wedstrijd	20
3.1 Basiselementen van iedere wedstrijd	20
3.2 Matchplay	21
3.3 Strokeplay	23
Regel 4 - De uitrusting van de speler	26
4.1 Clubs	26
4.2 Ballen	28
4.3 Gebruik van uitrusting	29
II. De ronde en de hole spelen (Regels 5-6)	31
Regel 5 - De ronde spelen	32
5.1 Het begrip ronde	32
5.2 Oefenen op de baan voor of tussen de rondes	32
5.3 Een ronde beginnen en beëindigen	33
5.4 Spelen in groepen	34
5.5 Oefenen tijdens de ronde of terwijl het spel is gestaakt	34

5.6	Onnodig oponthoud; Vlot speeltempo	34
5.7	Stoppen met spelen; Het spel hervatten	36
Regel 6 - De hole spelen		38
6.1	Een hole beginnen	38
6.2	De bal spelen van de afslagplaats	39
6.3	De bal die gebruikt wordt bij het spelen van de hole	40
6.4	Volgorde van spelen tijdens het spelen van een hole	42
6.5	Een hole beëindigen	44
III. De bal spelen (Regels 7-11)		45
Regel 7 - De bal zoeken: vinden en identificeren van de bal		46
7.1	Hoe je correct naar je bal moet zoeken	46
7.2	Hoe je je bal identificeert	47
7.3	Je bal opnemen voor identificatie	47
7.4	Bal per ongeluk bewogen bij pogingen om de bal te vinden of te identificeren	48
Regel 8 - De baan spelen zoals je hem aantreft		49
8.1	Jouw handelingen die de omstandigheden die je slag beïnvloeden verbeteren	49
8.2	Opzettelijke handelingen om de fysieke omstandigheden te veranderen om jouw stilliggende bal of jouw slag te beïnvloeden	52
8.3	Opzettelijke handelingen om de fysieke omstandigheden te veranderen om de stilliggende bal of de slag van een andere speler te beïnvloeden	52
Regel 9 - De bal spelen zoals hij ligt; Stilliggende bal opgenomen of bewogen		53
9.1	De bal spelen zoals hij ligt	53
9.2	Vaststellen of je bal bewogen is en wat de beweging heeft veroorzaakt	54
9.3	Bal bewogen door natuurkrachten	55
9.4	Bal door jou opgenomen of bewogen	55
9.5	Bal opgenomen of bewogen door je tegenstander bij matchplay	56
9.6	Bal opgenomen of bewogen door een invloed van buitenaf	56
9.7	Bal marker opgenomen of bewogen	57

Regel 10 - Een slag voorbereiden en een slag doen; Advies en hulp; Caddies	58
10.1 Een slag doen	58
10.2 Advies en andere hulp	60
10.3 Caddie	63
Regel 11 - Bewegende bal raakt per ongeluk een persoon, dier of voorwerp; Opzettelijke handelingen om invloed uit te oefenen op een bewegende bal	64
11.1 Je bewegende bal raakt een persoon of een invloed van buitenaf	64
11.2 Bewegende bal opzettelijk van richting veranderd of gestopt door een persoon	65
11.3 Opzettelijk voorwerpen verplaatsen of omstandigheden veranderen om een bewegende bal te beïnvloeden	65
IV. Speciale regels voor bunkers en greens (Regels 12-13)	66
Regel 12 - Bunkers	67
12.1 Wanneer je bal in een bunker ligt	67
12.2 Je bal spelen in een bunker	68
12.3 Speciale regels voor ontwijken als je bal in een bunker ligt	69
Regel 13 - Greens	70
13.1 Toegestane of vereiste handelingen op greens	70
13.2 De vlaggenstok	74
13.3 Bal op de rand van de hole	76
V. Een bal opnemen en terug in het spel brengen (Regel 14)	77
Regel 14 - Procedures voor de bal: markeren, opnemen en schoonmaken; Terugplaatsen; Droppen in dropzone; Spelen van een verkeerde plaats	78
14.1 De bal markeren, opnemen en schoonmaken	78
14.2 De bal terugplaatsen	79
14.3 De bal droppen in de dropzone	82
14.4 Wanneer je bal weer in het spel is nadat je oorspronkelijke bal uit het spel was	86
14.5 Herstellen van een fout bij het vervangen, terugplaatsen, droppen of plaatsen van je bal	86
14.6 De volgende slag doen van de plek waar de vorige slag is gedaan	87
14.7 Spelen van een verkeerde plaats	89

VI. Ontwijken zonder straf (Regels 15-16)	90
Regel 15 - Ontwijken van losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels (met inbegrip van een bal of balmarker die het spel helpt of hindert)	91
15.1 Losse natuurlijke voorwerpen	91
15.2 Losse obstakels	92
15.3 Een bal of balmarker helpt of hindert het spel	95
Regel 16 - Ontwijken van abnormale baanomstandigheden (met inbegrip van vaste obstakels), situaties met gevaarlijke dieren, ingebedde bal	97
16.1 Abnormale baanomstandigheden (met inbegrip van vaste obstakels)	97
16.2 Situatie met gevaarlijke dieren	104
16.3 Ingebedde bal	104
16.4 Opnemen van je bal om te zien of er sprake is van een situatie waarbij ontwijken is toegestaan	105
VII. Ontwijken met straf (Regels 17-19)	107
Regel 17 - Hindernissen	108
17.1 Opties voor je bal in een hindernis	108
17.2 Opties na het spelen van een bal uit een hindernis	112
17.3 Ontwijken volgens andere regels is niet mogelijk als je bal in een hindernis ligt	115
Regel 18 - Slag en afstand; Bal verloren of buiten de baan; Provisionele bal	116
18.1 Handelen met de straf van slag en afstand is altijd toegestaan	116
18.2 De bal verloren of buiten de baan: verplicht handelen volgens slag en afstand	116
18.3 Provisionele bal	118
Regel 19 - Onspeelbare bal	121
19.1 Je mag overal op de baan besluiten je bal onspeelbaar te verklaren, behalve in een hindernis	121
19.2 Ontwikmogelijkheden voor een onspeelbare bal in het algemene gebied of op de green	121
19.3 Ontwikmogelijkheden voor een onspeelbare bal in een bunker	124

VIII. Procedures voor spelers en de Commissie wanneer zich vragen voordoen bij het toepassen van de regels (Regel 20)	125
Regel 20 - Het oplossen van regelkwesties tijdens een ronde; Uitspraken door een referee en de Commissie.	126
20.1 Regelkwesties oplossen tijdens een ronde	126
20.2 Uitspraken over regelkwesties	128
20.3 Situaties waarin de regels niet voorzien	128
IX. Andere spelvormen (Regels 21-24)	129
Regel 21 - Andere vormen van individueel strokeplay en matchplay	130
21.1 Stableford	130
21.2 Maximum score	133
21.3 Par/Bogey	134
21.4 Driebal matchplay	134
21.5 Andere spelvormen bij golf	134
Regel 22 - Foursomes	135
Regel 23 - Four-Ball	136
23.1 Overzicht van Four-Ball	136
23.2 Scoren bij Four-Ball	136
23.3 Wanneer een ronde begint en eindigt; Wanneer een hole is uitgespeeld	138
23.4 Eén of beide partners mogen jouw partij vertegenwoordigen	138
23.5 Jouw handelingen die het spel van jouw partner beïnvloeden	138
23.6 De volgorde van spelen van jouw partij	139
23.7 Partners mogen samen dezelfde clubs gebruiken	139
23.8 Wanneer straffen gelden voor één partner of voor beide partners	139
Regel 24 - Teamwedstrijden	140
X. Definities	141
Index	157
Overige publicaties	170

Oefen nu de nieuwe golfregels op GOLF.NL

Naast het laatste nieuws,
instructies en tips kom je op
GOLF.NL ook alles te weten
over de nieuwe golfregels.
Kijk vandaag nog op:

GOLF.NL/REGELS

Reageer. Daag uit. Speel!

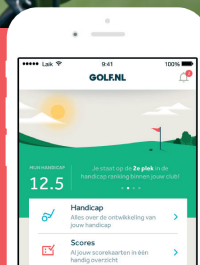
Overal je scorekaart indienen en altijd je actuele
handicap én scores bij de hand met de app GOLF.NL.



iPhone



Android



Powered by



Voorwoord

De spelerseditie van de golfregels is de eerste in zijn soort. Het is een verkorte versie van de volledige Golfregels, bedoeld om jou, de speler, tijdens het spelen te helpen met de regels. We hopen dat je het bij je hebt in de baan en raden je ook aan om het te lezen om de regels goed te begrijpen. Het boek bevat de regels die voor jou het meest van toepassing zijn en bevat afbeeldingen die je in de baan kunt gebruiken. Als je meer informatie nodig hebt voor minder vaak voorkomende situaties word je doorverwezen naar het volledige regelboek.

De wijzigingen in de regels van 2019 zijn het resultaat van het “Rules Modernization Initiative” dat is uitgevoerd door vertegenwoordigers van de regelcommissies van de R&A en de USGA samen met vertegenwoordigers van alle spelniveaus en met commentaar van duizenden golfers wereldwijd. Deze aanpak was fundamenteel en verstrekkend, maar met behoud van de wezenlijke principes en het karakter van golf en rekening houdend met de behoeften van alle golfers heeft het de regels eenvoudiger te begrijpen en toe te passen gemaakt. De herziene regels zijn consequenter, eenvoudiger en eerlijker.

De golfregels moeten begrijpelijk zijn en antwoord geven op de vragen die zich voordoen bij een spel dat wereldwijd wordt gespeeld op veel verschillende soorten banen door spelers van alle niveaus. Referees, Commissies en anderen die meer details willen weten, kunnen het volledige regelboek in papieren vorm of digitaal gebruiken. We hebben ook een nieuwe Official Guide gemaakt met Interpretaties van de regels en Commissieprocedures en aanbevelingen voor het organiseren van dagelijkse rondes en van wedstrijden.

We zijn ervan overtuigd dat golfers de gemoderniseerde regels eerlijker, minder ingewikkeld en meer gebruiksvriendelijk vinden en dat ze meer inspelen op ontwikkelingen rond het spel, zoals speelsnelheid en zorg voor natuur en milieu. We danken niet alleen onze commissies en personeel voor de enorme hoeveelheid werk die door hen is verzet, maar ook iedereen die heeft bijgedragen aan deze historische revisie.

David Bonsall
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

Voorwoord bij de vertaling

Voor je ligt de vertaling van de spelerseditie van de nieuwe golfregels zoals vastgesteld door de R&A en de USGA. De nieuwe golfregels zijn tot stand gekomen na veel overleg tussen de R&A en de USGA, waarbij ook de mening van de golfspeler en federaties zoals de NGF is gevraagd. Deze historische veranderingen in de regels zijn erop gericht om het spel toegankelijker te maken en sneller te laten verlopen.

Naast het normale regelboekje, waarin nu ook een groot aantal weinig voorkomende situaties zijn opgenomen om een vollediger overzicht van de regels te geven, is er nu voor het eerst een compacte editie specifiek voor de speler uitgebracht. Deze versie is bedoeld om de meest voorkomende situaties met korte teksten en afbeeldingen helder en toegankelijk te maken voor de speler. Voor ingewikkeldere situaties zijn er verwijzingen naar het volledige regelboek en voor uitgebreidere informatie over bepaalde regels zijn er de interpretaties in het handboek, beide alleen in het Engels beschikbaar.

Omdat in dit proces zowel de terminologie als de structuur van de regels is veranderd, is het noodzakelijk geweest om de vertaling van de gehele spelerseditie met een blanco vel te beginnen. Naast deze spelerseditie hebben wij alle gerelateerde documenten voor plaatselijke regels, opleidingen en examens vertaald of aangepast.

De Handicap- en Regelcommissie is hiervoor veel dank verschuldigd aan het team (van grotendeels vrijwilligers) dat hier veel van zijn vrije tijd in heeft gestoken om voor alle spelers in Nederland een zo goed mogelijke vertaling van alle documenten te verzorgen.

Jan Visser
Voorzitter Handicap- en Regelcommissie
Koninklijke Nederlandse Golf Federatie

Noot: in geval van een geschil over de betekenis van een regel is de Engelse tekst bepalend.

Leer beter golfen met De Golf Academie



Krijg inzicht in je spel
dankzij al je automatisch
ingeladen scorekaarten



Verbeter je vaardigheden
met ruim 180 video-
oefeningen en tests



Til je spel naar een hoger
niveau met tips van je
golfprofessional

www.degolfacademie.nl



SAMEN GOLFEN MET JE (KLEIN)KIND?



Vraag de gratis RAAK!-golfpas aan!
GOLFRAAK.NL/AANMELDEN

Gebruik van de “Spelerseditie van de Golfregels”

De Spelerseditie van de Golfregels is bedoeld voor jou, de golfer. Veel informatie uit de volledige golfregels, die is bedoeld voor degenen die golfwedstrijden organiseren, is niet opgenomen in de spelerseditie. Dit betekent dat de spelerseditie uit minder dan de helft van de inhoud van het volledige regelboek bestaat en het betekent dat je de hele spelerseditie in korte tijd kunt lezen.

De spelerseditie kan je ook in de baan van informatie voorzien om de meest voorkomende regelsituaties op te lossen die je in de baan kunt tegenkomen of in ieder geval de regelsituaties die je regelmatig tegenkomt.

De inhoudsopgave (voor in het boek) is een goed hulpmiddel om de relevante regel te vinden die van toepassing is in jouw situatie wanneer je op de baan een regelsituatie wilt oplossen.

De index (achter in het boek) kan ook helpen om snel uit te zoeken welke regel voor jou relevant is. Bijvoorbeeld:

- Als je per ongeluk je bal beweegt op de green, zoek je op de sleutelwoorden in de vraag zoals “bal bewogen” of “green”.
- De relevante regels (Regel 9.4 en Regel 13.1d) zijn te vinden onder de kopjes “bal bewogen” en “green” in de index.
- Het lezen van deze regels zal je het goede antwoord opleveren.

In aanvulling op het gebruik van de inhoudsopgave en de index van de Spelerseditie van de Golfregels helpen ook de volgende punten met het efficiënt en nauwkeurig toepassen van dit regelboek.

Ken de Definities

Er zijn meer dan 70 uitdrukkingen en begrippen gedefinieerd (bijvoorbeeld abnormale baanomstandigheden en algemeen gebied) en deze vormen de grondbeginselen waarop de regels zijn gebaseerd. Een goede kennis van deze definities (die in het regelboek cursief zijn gedrukt en zijn verzameld in een hoofdstuk aan het einde van het boek) is zeer belangrijk bij het correct toepassen van de regels.

Onderzoek de feiten

Om een regelvraag te kunnen beantwoorden, moet je de feiten van de situatie in detail bekijken.

Je moet het volgende vaststellen:

- De spelvorm (speel je matchplay of strokeplay, is het een single, foursome of four-ball, etc.).
- Wie is erbij betrokken (gaat de vraag over jou, je partner of caddie, je tegenstander of zijn of haar caddie, of een invloed van buitenaf).
- Op welk deel van de baan heeft het incident plaatsgevonden (in een bunker, in een hindernis, op de green, etc.).
- Wat is er precies gebeurd.

Verwijs naar het boek

Zoals hierboven al aangegeven zou een verwijzing naar de Spelerseditie van de Golfregels voorzien in het juiste antwoord op de meerderheid van de vragen die je in de baan tegenkomt. Echter als je ergens over twijfelt, leg je vraag dan voor aan de Commissie wanneer je terug bent in het clubhuis.

I

Grondbeginselen van het spel

REGELS 1-4



REGEL

1

Het spel, gedragsregels voor de speler en de regels

Doel van de regel: Regel 1 introduceert de volgende grondbeginselen van het spel:

- Speel de baan zoals je hem aantreft en speel de bal zoals hij ligt.
- Speel volgens de regels en in de geest van het spel, “The Spirit of the Game”.
- Als je een regel overtreedt, ben jij zelf verantwoordelijk om je straffen toe te passen, zodat je geen mogelijk voordeel behaalt op je tegenstander bij matchplay of andere spelers bij strokeplay.

1.1 Het golfspel

Golf wordt gespeeld door je bal te slaan met een club en iedere hole begint op de *afslagplaats* en eindigt wanneer je bal is *uitgeholed* op de *green*.

Gewoonlijk speel je de *baan* zoals je hem aantreft en de bal zoals hij ligt.

1.2 Normen voor spelersgedrag

Van alle spelers wordt verwacht dat zij in de geest van het spel spelen, “The Spirit of the Game”, door:

- Integer te handelen - bijvoorbeeld door de regels te volgen, alle straffen toe te passen en in alle opzichten eerlijk te zijn tijdens het spel.
- Rekening te houden met anderen - bijvoorbeeld door vlot door te spelen, de veiligheid van anderen in acht te nemen en een andere speler niet af te leiden bij het spel.

- Goed voor de *baan* te zorgen - bijvoorbeeld door plaggen terug te leggen, *bunkers* aan te harken, pitchmarks te repareren en geen onnodige schade aan de *baan* te veroorzaken.

Je behoort na te gaan of de *Commissie* gedragsregels heeft vastgesteld, omdat je een straf zou kunnen oplopen als je je daar niet aan houdt.

1.3 Spelen volgens de regels

Je wordt geacht te weten wanneer je een regel hebt overtreden en zelf je straffen eerlijk toe te passen.

Je mag een *referee* of de *Commissie* vragen om te helpen met de regels, **maar** als er binnen redelijke tijd geen hulp beschikbaar is moet je doorspelen en de kwestie later voorleggen.

Er zijn momenten dat je iets bij benadering moet vaststellen, zoals de plek waar je je bal moet terugplaatsen, het punt waar je bal het laatst de grens van een *hindernis* heeft gekruist of als je iets volgens de regels wilt ontwijken. Je wordt geacht alle beschikbare informatie in overweging te nemen en om gegeven de omstandigheden een redelijke beoordeling te maken.

Een straf is van toepassing wanneer een regelovertreding het gevolg is van jouw eigen handelen, het handelen van jouw *caddie* of van een andere persoon die in jouw opdracht of medeweten handelt.

Straffen zijn bedoeld om een mogelijk voordeel weg te nemen. De drie basisstraffen zijn:

- Eén strafslag: geldt zowel bij *matchplay* als bij *strokeplay*.
- Algemene straf: verlies van de hole bij *matchplay* en twee strafslagen bij *strokeplay*.
- Diskwalificatie: geldt zowel bij *matchplay* als bij *strokeplay*.



[Zie volledige regels. Voor meer informatie over straffen en hoe straffen worden toegepast wanneer meerdere regelovertradingen hebben plaatsgevonden.](#)

REGEL

2

De baan

Doel van de regel: Regel 2 introduceert de hoofdzaken die je van de baan moet weten:

- de baan bestaat uit vijf gedefinieerde gebieden, en
- er zijn verschillende soorten gedefinieerde objecten en omstandigheden die je spel kunnen belemmeren.

Het is belangrijk om te weten in welk gebied van de baan je bal ligt en de aard van alle belemmerende factoren en omstandigheden te kennen, omdat die vaak bepalend zijn voor hoe je je bal kunt spelen of een belemmering kunt ontwijken.

2.1 Baanbegrenzings en out-of-bounds

Golf wordt gespeeld op een *baan*. Gebieden die niet op de *baan* liggen zijn *out-of-bounds*.

2.2 Gedefinieerde gebieden van de baan

De *baan* bestaat uit *vijf gebieden*. Het *algemene gebied* beslaat de hele *baan* **behalve** de vier speciale *gebieden*. De vier speciale *gebieden* zijn:

- de *afslagplaats* van de *hole* die je speelt (Regel 6.2);
- alle *hindernissen* (Regel 17);
- alle *bunkers* (Regel 12), en
- de *green* van de *hole* die je speelt (Regel 13).

Het is belangrijk om te weten in welk *gebied van de baan* je bal ligt, omdat dat bepaalt welke regels van toepassing zijn op je spel of het ontwijken van een belemmering.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over hoe te handelen wanneer een bal op twee gebieden van de baan ligt.

Afbeelding 2.2 Gedefinieerde gebieden van de baan



2.3 Voorwerpen en omstandigheden die je spel kunnen belemmeren

In de meeste gevallen mag je, zonder straf, een belemmering ontwijken die veroorzaakt wordt door:

- *losse natuurlijke voorwerpen* (Regel 15.1);
- *losse obstakels* (Regel 15.2), en
- *abnormale baanomstandigheden*. Dit zijn *gaten gegraven door dieren, grond in bewerking (GUR), vaste obstakels en tijdelijk water* (Regel 16.1).

Echter *out-of-bounds* markeringen of *integrale delen van de baan* die je spel belemmeren mag je niet zonder straf ontwijken.

2.4 Verboden speelzones

Een *verboden speelzone* is een deel van de *baan* waaruit je je bal niet mag spelen. Je moet een dergelijk gebied ook ontwijken wanneer je een bal buiten die *verboden speelzone* gaat spelen, maar die *verboden speelzone* wel je *stand* of de ruimte voor je voorgenomen swing belemmert.

REGEL

3

De wedstrijd

Doel van de regel: Regel 3 behandelt de drie basiselementen van alle golfwedstrijden:

- je speelt matchplay of strokeplay;
- je speelt alleen of met een partner als één partij, en
- je score is of een brutoscore (zonder toepassing van handicapslagen) of een nettoscore (met toepassing van handicapslagen).

3.1 Basiselementen van iedere wedstrijd

Spelvormen. *Matchplay* en *strokeplay* zijn totaal verschillende spelvormen:

- Bij *matchplay* spelen jij en je *tegenstander* tegen elkaar op basis van gewonnen, verloren of gelijk gespeelde holes.
- Bij de gewone vorm van *strokeplay* spelen alle spelers tegen elkaar op basis van de totale score van iedere speler (Regel 21 behandelt andere vormen van *strokeplay* waarbij op een andere manier de score wordt bepaald).

Je neemt individueel deel aan de wedstrijd, waarbij je alleen speelt, of met een *partner* met wie je samenspeelt als *partij*. Hoewel de Regels 1-20 zich richten op het individuele spel zijn zij ook van toepassing als er met een *partner* of in teamverband wordt gespeeld.

Bruto- of nettoscores. Bij een wedstrijd zonder handicapverrekening is de brutoscore voor een hole of de *ronde* je totale aantal *slagen*. Bij een wedstrijd met handicapverrekening is je nettoscore voor een hole of de *ronde* je brutoscore verminderd met jouw handicapslagen.

3.2 Matchplay

Doel van de regel: matchplay heeft eigen regels (in het bijzonder over het geven van de volgende slag, hole of match en informatie geven over het aantal gespeelde slagen), omdat jij en je tegenstander:

- hole voor hole alleen tegen elkaar spelen;
- elkaars spel kunnen waarnemen, en
- ieder zijn eigen belangen kan behartigen.

3.2a Het resultaat van de hole of de match

Bij *matchplay* wordt het resultaat van de hole of match als volgt bepaald:

- Je wint een hole wanneer je de hole uitspeelt in minder slagen dan je *tegenstander*, je *tegenstander* je de hole geeft of je *tegenstander* de *algemene straf* (verlies van de hole) krijgt.
- Je speelt gelijk (ook genoemd “halveert de hole”) als jij en je *tegenstander* de hole met hetzelfde aantal slagen uitspelen.
- Je wint de match wanneer je voorsprong op je *tegenstander* meer holes bedraagt dan er nog te spelen zijn, je *tegenstander* je de match geeft of je *tegenstander* wordt gediskwalificeerd.
- Indien je match in een gelijkspel eindigt (ook genoemd “All Square”) en je een winnaar moet vaststellen, wordt de match telkens met een hole verlengd tot er een winnaar is.

3.2b Het geven van de volgende slag, hole of match

Je mag je *tegenstander* de volgende *slag*, *hole* of match geven, maar dat geldt alleen als dat goed duidelijk is gemaakt.

Het geven van een slag, hole of match is definitief; je kunt dat niet herroepen en de *tegenstander* kan het niet afwijzen.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het geven van de volgende slag, hole of match.

3.2c Handicaps verrekenen in een handicap-match

Jij en je *tegenstander* behoren elkaar voor de match te vertellen wat je handicap is. Indien je een verkeerde handicap opgeeft en de fout niet herstelt voordat je tegenstander een slag doet:

- Ben je **gediskwalificeerd**, indien de opgegeven handicap te hoog is en dit het aantal slagen dat je krijgt of geeft beïnvloedt.
- Moet je spelen van die lagere handicap, zonder straf, indien de opgegeven handicap te laag is.

Handicapslagen worden per hole gegeven en de laagste nettoscore wint de hole. Indien een match die gelijk geëindigd is wordt verlengd, worden de handicapslagen gegeven per hole op dezelfde wijze als eerder in de ronde.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het toepassen van handicaps bij een match.

3.2d Jouw verantwoordelijkheden bij matchplay

Jij bent verantwoordelijk om:

- je *tegenstander* het juiste aantal slagen dat je hebt gedaan te melden als hierom gevraagd wordt;
- je *tegenstander* zo snel als redelijkerwijs mogelijk is te informeren over een straf die je hebt opgelopen, en
- de stand van de match te weten.

Bij een match behoor je je eigen rechten en belangen volgens de regels te beschermen:

- Indien je weet of van mening bent dat je *tegenstander* een regel waar een straf op staat heeft overtreden, kun je daarnaar handelen of ervoor kiezen het te negeren.
- **Echter** indien jij en je *tegenstander* met opzet overeenkomen een overtreding of straf te negeren, waarvan jullie beiden weten dat die van toepassing is, worden jullie beiden **gediskwalificeerd**.

- Indien jij en je *tegenstander* van mening verschillen of een van jullie een regel heeft overtreden, kun je je rechten beschermen door een uitspraak (van een *referee* of de *Commissie*) te vragen.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over verantwoordelijkheden en wanneer er een straf staat op het melden van het verkeerde aantal slagen of je tegenstander niet te informeren over een straf.

3.3 Strokeplay

Doel van de regel: strokeplay heeft eigen regels (in het bijzonder voor scorekaarten en uitholen), omdat:

- je tegen alle spelers in de wedstrijd speelt, en
- de regels voor alle spelers hetzelfde toegepast moeten worden.

Na de ronde moeten jij en je marker ervoor tekenen dat de score op iedere hole juist is en moet je de scorekaart bij de Commissie inleveren.

3.3a De winnaar bij strokeplay

De speler die alle *ronden* in het laagste totaal aantal slagen uitspeelt is de winnaar.

3.3b De score bij strokeplay

Verantwoordelijkheid van de marker. Gedurende de *ronde* behoort de *marker* na iedere hole het aantal slagen dat jij op die hole hebt gedaan te bevestigen en dat brutoresultaat op de *scorekaart* in te vullen.

Wanneer de *ronde* is afgelopen, moet de *marker* de *scores* op jouw *scorekaart* controleren en ervoor tekenen. Indien je meer dan één *marker* hebt gehad, moet elke *marker* tekenen voor de scores op de holes waar hij of zij jouw *marker* was.

Jouw verantwoordelijkheid. Wanneer de *ronde* is afgelopen, dan:

- behoort je de scores die je *marker* voor de holes heeft ingevuld zorgvuldig te controleren en iedere eventuele kwestie aan de *Commissie* voor te leggen;
- moet je ervoor zorgen dat je *marker* de scores op jouw *scorekaart* controleert en ervoor tekent;
- mag je een score die je *marker* voor een hole heeft genoteerd niet veranderen, **behalve** met toestemming van de *marker* of de *Commissie*, en
- moet je tekenen voor de scores per hole op de *scorekaart* en die direct inleveren bij de *Commissie*, waarna je je *scorekaart* niet meer mag veranderen.

Indien je aan een van deze eisen niet voldoet, word je **gediskwalificeerd**.

Afbeelding 3.3b Verantwoordelijkheden voor de scorekaart bij strokeplay

Naam: Kees Jansen Handicap: 5 Datum: 03/07/2019

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Uit
Par	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
Score	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Totaal
Par	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Score	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: 69

Handtekening van de marker: [Handtekening]

Handtekening van de speler: [Handtekening]

Verantwoordelijkheden

- Commissie
- Speler
- Speler en marker

Verkeerde score voor een hole. Indien je een *scorekaart* inlevert met een verkeerde score voor een hole:

- Telt de score die je voor de hole hebt ingeleverd, indien deze hoger is dan de werkelijke score.
- Word je **gediskwalificeerd**, indien de ingeleverde score voor een hole lager is dan de werkelijke score of als er geen score is ingeleverd voor een hole.

Scores bij een handicapwedstrijd. Je bent ervoor verantwoordelijk je ervan te verzekeren dat je handicap op je *scorekaart* is vermeld. Indien je een *scorekaart* inlevert zonder de juiste handicap:

- Word je voor de wedstrijd met handicapverrekening **gediskwalificeerd**, indien de handicap op je *scorekaart* te hoog is en dit het aantal slagen dat je krijgt beïnvloedt, of als er geen handicap is vermeld.
- Telt de nettoscore met gebruik van de lage handicap, zonder straf, indien de handicap op je *scorekaart* te laag is.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de uitzondering wanneer je een onbekende straf niet hebt meegeteld op je scorekaart.

3.3c Niet uitholen

Je moet op iedere hole in een *ronde* *uitholen*. Indien je dat nalaat, moet je die fout herstellen voordat je *afslaat* op een volgende hole of voordat je je *scorekaart* inlevert na de laatste hole van de *ronde*.

Indien je de fout niet op tijd herstelt, word je **gediskwalificeerd**.

REGEL

4

De uitrusting van de speler

Doel van de regel: Regel 4 beschrijft welke uitrusting je tijdens je ronde mag gebruiken. Aangezien golf is gebaseerd op het principe dat het spel een uitdaging vormt, waarbij succes afhangt van jouw oordeel, vaardigheid en mogelijkheden:

- Moet je clubs en ballen gebruiken die aan de regels voldoen.
- Mag je niet meer dan 14 clubs bij je hebben en mag je in principe beschadigde of verloren clubs niet vervangen.
- Geldt er een beperking voor het gebruik van andere uitrusting die kunstmatige hulp bij het spel biedt.

4.1 Clubs

4.1a Clubs waarmee je een slag mag doen

Je moet een club gebruiken die voldoet aan de eisen zoals beschreven in de *regels voor uitrusting*.

Indien jouw club die aan de regels voldoet beschadigd raakt tijdens je *ronde* of terwijl het spel is gestaakt, mag je *slagen* blijven doen met de beschadigde club tijdens het vervolg van de ronde of mag je de club repareren door hem zo goed mogelijk terug te brengen in de staat waarin de club zich bevond voordat de schade optrad.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over beperkingen voor het repareren van schade en het opzettelijk veranderen van de speelkenmerken van een club.

Straf voor overtreden van Regel 4.1a bij het doen van een slag: diskwalificatie.

4.1b Maximum van 14 clubs; Clubs samen gebruiken, toevoegen of vervangen tijdens de ronde

Je mag een *ronde* niet beginnen met meer dan 14 clubs of meer dan 14 clubs bij je hebben tijdens de *ronde*.

Indien je een *ronde* begint met minder dan 14 clubs, mag je clubs toevoegen tijdens de *ronde* tot het maximum van 14 clubs.

Wanneer je merkt dat je deze regel hebt overtreden, omdat je meer dan 14 clubs bij je hebt, moet je de boventallige club of clubs uit het spel nemen volgens de procedure in Regel 4.1c.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het samen gebruiken, het toevoegen of het vervangen van clubs en de beperkte uitzondering wanneer jij de schade niet zelf hebt veroorzaakt.

Straf voor overtreding van Regel 4.1b: De straf wordt opgelegd op basis van het moment waarop je de overtreding opmerkt:

- Tijdens het spelen van een *hole*: de straf wordt opgelegd aan het eind van de hole die je speelt. Bij *matchplay* moet je de hole afmaken en de stand van de match vaststellen aan de hand van die hole en vervolgens de straf toepassen om de stand van de match aan te passen.
- Tussen twee holes: de straf wordt toegepast op de stand na de *hole* die net afgemaakt is, niet op de volgende hole.

Straf bij matchplay: de stand van de match wordt aangepast door een hole af te trekken met een maximum van twee holes.

- Dit is een straf die wordt toegepast op de stand van de match - dat is niet hetzelfde als een straf van verlies van de hole.
- Aan het eind van de hole die je speelt of net hebt afgemaakt, wordt de stand van de match herzien door **één hole** af te trekken voor iedere hole waarop de overtreding plaatsvond met een **maximum aftrek van twee holes** voor de *ronde*.

- Indien je bijvoorbeeld bent begonnen met 15 clubs en de overtreding op de 3de hole hebt opgemerkt en dan die hole wint om drie up te staan in de match, is het maximum van twee holes aftrek van toepassing en zou je nu één up staan in de match.

Straf bij strokeplay: twee strafslagen met een maximum van vier slagen. Je krijgt de **algemene straf (twee strafslagen)** voor iedere hole waarop de overtreding plaatsvond met een **maximum van vier strafslagen** voor de *ronde* (waarbij je twee strafslagen telt bij de eerste twee holes waarop de overtreding plaatsvond).

4.1c Procedure om clubs uit het spel te nemen

Wanneer je tijdens een *ronde* merkt dat je meer dan 14 clubs bij je hebt of dat je een *slag* gedaan hebt met een club van een andere speler, moet je onmiddellijk zodanig handelen dat het duidelijk is welke club je uit het spel neemt (zoals door een andere speler op de hoogte te stellen of de club ondersteboven in je tas te zetten).

Straf voor het niet onmiddellijk aanduiden van elke club die je uit het spel neemt: diskwalificatie



Zie volledige regels. Voor meer informatie over een club uit het spel nemen vlak voordat je je ronde start.

4.2 Ballen

4.2a Ballen die toegestaan zijn om een ronde mee te spelen

Je moet een bal gebruiken die voldoet aan de eisen zoals beschreven in de *regels voor uitrusting*. Je mag van iedereen een bal die aan de regels voldoet krijgen om mee te spelen, ook van een andere speler op de *baan*.

Je mag geen *slag* doen met een bal waarvan de speelkenmerken opzettelijk zijn veranderd.

Straf voor overtreden van Regel 4.2a bij het doen van een slag: diskwalificatie.

4.2b De bal breekt in stukken bij het spelen van een hole



Zie volledige regels. Voor meer informatie over wat te doen wanneer een bal in stukken breekt tijdens het spelen van een hole.

4.2c De bal raakt ingesneden of gebarsten bij het spelen van een hole

Indien je redenen hebt om te denken dat je bal tijdens het spelen van een hole is ingesneden of gebarsten, mag je hem voor controle opnemen. Eerst moet je de plaats van de bal *markeren* en hem dan opnemen zonder hem schoon te maken (**behalve** op de *green*).

Indien je de bal zonder gegronde redenen opneemt, de plaats van de bal niet *markeert* voordat je hem opneemt of schoonmaakt wanneer dat niet is toegestaan, krijg je **één strafslag**.

Indien het duidelijk waarneembaar is dat de oorspronkelijke bal is ingesneden of gebarsten en deze schade tijdens het spelen van de hole is ontstaan, mag je hem *vervangen* (door een andere bal *terug te plaatsen* op de oorspronkelijke plaats), **maar** niet als hij alleen krassen of schrammen vertoont of als alleen de verf is beschadigd of verkleurd.

Straf voor overtreding van 4.2c door het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats: algemene straf.

4.3 Gebruik van uitrusting

Regel 4.3 is van toepassing op alle soorten *uitrusting* die je tijdens een *ronde* zou kunnen gebruiken.

Deze regel gaat alleen over de manier waarop je *uitrusting* gebruikt. Er worden geen beperking aangegeven voor de *uitrusting* die je tijdens je *ronde* bij je kunt hebben.

4.3a Toegestaan en verboden gebruik van uitrusting

Je mag *uitrusting* gebruiken tijdens een *ronde* om te helpen bij je spel, **behalve** wanneer dat een eventueel voordeel oplevert door:

- *Uitrusting* te gebruiken (anders dan een club of een bal) die op kunstmatige wijze de benodigde vaardigheid en beoordelingsvermogen, die wezenlijk zijn voor de uitdaging van het spel, vermindert of uitsluit.
- *Uitrusting* te gebruiken (met inbegrip van een club of een bal) op een niet normale manier bij het doen van je *slag*. “Niet normale manier” betekent een manier die wezenlijk anders is dan bedoeld en die doorgaans niet erkend wordt als onderdeel van het golfspel.



Zie volledige regels. Voor algemeen bekende voorbeelden van gebruik van uitrusting die wel en niet zijn toegestaan tijdens je ronde, zoals het gebruik van uitrusting voor het meten van afstanden of windrichting en windsterkte, het gebruik van een apparaat om de clubkeuze te adviseren of het gebruik van oefenmateriaal.

4.3b Uitrusting gebruikt om medische redenen



Zie volledige regels. Voor informatie over een verzoek uitrusting te mogen gebruiken om medische redenen en de factoren die de Commissie in overweging behoort te nemen.

Straf voor overtreding van Regel 4.3:

- **Straf voor de eerste overtreding: algemene straf.**
- **Straf voor de tweede overtreding: diskwalificatie.** Er is een beperkt aantal gevallen waar de tweede overtreding als een gevolg van de eerste wordt beschouwd, waardoor alleen de algemene straf van toepassing is.

II

De ronde en de hole spelen

REGELS 5-6



REGEL

5

De ronde spelen

Doel van de regel: Regel 5 beschrijft hoe je een ronde speelt, zoals waar en wanneer je op de baan mag oefenen voor en tijdens je ronde, wanneer je ronde begint en eindigt en wat er gebeurt wanneer het spel moet worden gestaakt of hervat. Je wordt geacht:

- elke ronde op tijd te starten, en
- elke hole zonder onderbreking door te spelen in een vlot tempo totdat je ronde is uitgespeeld.

Je wordt aangespoord niet meer dan 40 seconden over je slag te doen en meestal minder vanaf het moment dat je aan de beurt bent om te spelen.

5.1 Het begrip ronde

Een “ronde” bestaat uit 18 of minder holes die gespeeld worden in de volgorde zoals door de *Commissie* is vastgesteld.



Zie *volledige regels*. Voor meer informatie over het begrip ronde en hoe de regels worden toegepast wanneer het spel wordt stopgezet of wanneer de ronde in een gelijkspel eindigt.

5.2 Oefenen op de baan voor of tussen de rondes

“Oefenen op de baan” betekent ergens op de baan een bal slaan of het testen van het oppervlak van de *green* van een hole door er een bal over te rollen of over het oppervlak te wrijven.

5.2a Matchplay

Je mag op de *baan* oefenen voor de *ronde* of tussen de *rondes* van een *matchplay* wedstrijd.

5.2b Strokeplay

Op de dag van een *strokeplay* wedstrijd:

- Mag je voor de *ronde* niet op de *baan* oefenen, **behalve** dat je het putten en chippen mag oefenen op of dicht bij de eerste *afslagplaats* en mag oefenen op een oefenbaan.
- Je mag oefenen op de *baan* nadat je je laatste *ronde* voor de dag hebt beëindigd.

Straf voor overtreding van Regel 5.2:

- **Straf voor de eerste overtreding: algemene straf** (toegepast op de eerste hole).
- **Straf voor de tweede overtreding: diskwalificatie.**

5.3 Een ronde beginnen en beëindigen

5.3a Wanneer je de ronde moet starten

Je moet starten op jouw starttijd (en niet ervoor of erna).

Straf voor overtreding van Regel 5.3a: diskwalificatie, behalve in de volgende drie gevallen:

- **Uitzondering 1 - Je komt niet meer dan vijf minuten te laat aan op het startpunt, klaar om te spelen:** de **algemene straf** wordt toegepast op je eerste hole.
- **Uitzondering 2 - Je start niet meer dan vijf minuten te vroeg:** de **algemene straf** wordt toegepast op je eerste hole.
- **Uitzondering 3 - De Commissie besluit dat je door uitzonderlijke omstandigheden niet op tijd kon starten:** deze regel is niet overtreden en er volgt geen straf.

5.3b Wanneer de ronde is beëindigd



Zie *volledige regels*. Voor meer informatie over wanneer de ronde is beëindigd.

5.4 Spelen in groepen

Bij *matchplay* moet je iedere hole met je *tegenstander* spelen en bij *strokeplay* in dezelfde groep zoals door de *Commissie* is vastgesteld.

Straf voor overtreding van Regel 5.4: diskwalificatie.

5.5 Oefenen tijdens de ronde of terwijl het spel is gestaakt

Je mag geen oefenslag maken terwijl je een hole speelt of tussen twee holes.

Uitzondering - Je mag tussen twee holes putten en chippen oefenen op of dicht bij de *green* van de hole die je net hebt uitgespeeld en elke oefengreen en de *afslagplaats* van de volgende hole. **Echter** zulke oefenslagen mogen niet gemaakt worden uit een *bunker* en mogen het spel niet onnodig ophouden.

Straf voor overtreding van Regel 5.5: algemene straf. Als de overtreding plaatsvindt tussen twee holes wordt de straf toegepast op de volgende hole.



Zie volledige regels. Voor informatie over oefenen terwijl het spel is onderbroken of om andere redenen is gestaakt.

5.6 Onnodig oponthoud; Vlot speltempo

5.6a Onnodig oponthoud van het spel

Je mag het spel niet onnodig ophouden zowel tijdens het spelen van een hole als tussen twee holes.

Straf voor overtreding van Regel 5.6a:

- **Straf voor de eerste overtreding: één strafslag.**
- **Straf voor de tweede overtreding: algemene straf.**
- **Straf voor de derde overtreding: diskwalificatie.**

Als je tussen twee holes onnodig oponthoud veroorzaakt, wordt de straf op de volgende hole toegepast.

5.6b Vlot speltempo

Het is de bedoeling dat een *ronde* golf in een vlot tempo wordt gespeeld.

Jouw speltempo zal waarschijnlijk de tijd beïnvloeden die andere spelers nodig hebben om hun *rondes* te spelen met inbegrip van de spelers in jouw groep en die in de volgende groepen. Het verdient aanbeveling snellere groepen door te laten.

Aanbevelingen voor speltempo. Je behoort de *ronde* in een vlot tempo te spelen met inbegrip van de tijd die nodig is:

- voor het voorbereiden en doen van iedere *slag*;
- om tussen de *slagen* van de ene naar de andere plaats te gaan, en
- om naar de volgende *afslagplaats* te gaan na het uitspelen van een hole.

Je behoort je vooraf voor te bereiden op je volgende *slag* en klaar te staan om te spelen wanneer je aan de beurt bent.

Wanneer je aan de beurt bent om te spelen:

- Wordt aanbevolen dat je de *slag* doet binnen 40 seconden nadat je zonder hinder of afleiding kunt spelen (of zou kunnen spelen).
- Meestal kun je wel sneller spelen dan dat en je wordt aangespoord om dat ook te doen.

Voor je beurt spelen om een vlot speltempo te bevorderen. Speel “ready golf” bij *strokeplay*, op een veilige en verantwoorde wijze.

Bij *matchplay* mogen jij en je *tegenstander* afspreken dat een van jullie voor zijn beurt zal spelen om tijd te besparen.

5.7 Stoppen met spelen; Het spel hervatten

5.7a Wanneer je mag of moet stoppen met spelen

Je mag tijdens een *ronde* niet stoppen met spelen, **behalve** in deze gevallen:

- De *Commissie* heeft het spel onderbroken.
- Je denkt dat er gevaar door blikseminslag dreigt. In dat geval moet je je bij de *Commissie* melden.
- Bij *matchplay* mogen jij en je *tegenstander* om elke reden overeenkomen te stoppen met spelen, **behalve** als daardoor de wedstrijd wordt opgehouden.

Je wordt **gediskwalificeerd** als je stopt met spelen om een reden die niet is toegestaan volgens deze regel of als je nalaat je bij de *Commissie* te melden wanneer dat vereist is.

5.7b Wat je moet doen wanneer de Commissie het spel heeft onderbroken

Onmiddellijke onderbreking (zoals wanneer er direct gevaar dreigt).

Als de *Commissie* een onmiddellijke onderbreking afkondigt, moet je direct stoppen met spelen en verder geen *slag* doen totdat de *Commissie* het spel hervat.

Gewone onderbreking (zoals voor duisternis of een onbespeelbare baan). Als alle spelers in jouw groep tussen twee holes zijn, moet je stoppen met spelen en mag je geen *slag* doen om een volgende hole te beginnen totdat de *Commissie* het spel hervat.

Als een speler in jouw groep een hole begonnen is, mag de groep naar keuze stoppen met spelen of de hole uitspelen. Als de groep de hole eenmaal beëindigd heeft of gestopt is met spelen, mag je verder geen *slag* doen totdat de *Commissie* het spel hervat.

Straf voor overtreding van Regel 5.7b: diskwalificatie.

5.7c Wat je moet doen wanneer het spel wordt hervat

Je moet het spel hervatten van waar je op een hole bent gestopt met spelen of, als dat tussen twee holes was, op je volgende *afslagplaats*. Dit moet op het tijdstip dat door de *Commissie* is bepaald, ook als dat op een volgende dag is.

Straf voor overtreding van Regel 5.7c: diskwalificatie.

5.7d De bal opnemen wanneer het spel wordt stopgezet; De bal terugplaatsen en de bal vervangen wanneer het spel wordt hervat

Wanneer je stopt met spelen volgens deze regel mag je je bal *markeren* en opnemen.

Wanneer het spel wordt hervat of daarvoor:

- Moet je je oorspronkelijke bal of een andere bal *terugplaatsen* op de oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als hij niet bekend is).
- Als je bal niet was opgenomen toen het spel werd stopgezet, mag je de bal spelen zoals hij ligt of mag je de bal *markeren* en opnemen en die bal of een andere bal *terugplaatsen* op de oorspronkelijke plek.

Straf voor het spelen een bal van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 5.7d: algemene straf.

REGEL

6

De hole spelen

Doel van de regel: Regel 6 beschrijft hoe je een hole moet spelen, zoals de speciale regels voor de afslag om een hole te beginnen, de eis om dezelfde bal te gebruiken voor de hele hole tenzij vervanging is toegestaan, de volgorde van spelen (die er meer toe doet bij matchplay dan bij strokeplay) en het beëindigen van een hole.

6.1 Een hole beginnen

6.1a Wanneer de hole begint

Je bent aan de hole begonnen, wanneer je een *slag* hebt gedaan om de hole te starten.

6.1b De bal moet gespeeld worden van binnen de afslagplaats

Als je bij het begin van een hole een bal van buiten de *afslagplaats* speelt (dat kan ook van een verkeerd stel teemarkers zijn op dezelfde of een andere hole):

Matchplay. Er volgt geen straf en je speelt de bal zoals hij ligt, **maar** je *tegenstander* mag de *slag* laten vervallen en dan moet je alsnog van binnen de *afslagplaats* spelen.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over een tegenstander die een slag laat vervallen.

Strokeplay. Je krijgt de **algemene straf (twee strafslagen)** en je moet de fout herstellen door een bal te spelen van binnen de *afslagplaats*. Als je de fout niet herstelt, word je **gediskwalificeerd**.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de status van de slagen die gedaan zijn van buiten de afslagplaats en de straf van diskwalificatie als je de fout niet herstelt.

6.2 De bal spelen van de afslagplaats

6.2a Wanneer regels voor de afslagplaats gelden

De regels voor de *afslagplaats* gelden altijd wanneer je moet of mag spelen van de *afslagplaats*.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over wanneer de regels voor de afslagplaats gelden.

6.2b Regels voor de afslagplaats

Jouw bal bevindt zich op de *afslagplaats*, wanneer een deel van de bal een deel van de *afslagplaats* raakt of zich daarboven bevindt. Je mag buiten de *afslagplaats* staan als je een bal speelt van de *afslagplaats*. Je mag de bal spelen van een *tee* die in de grond is gezet of direct van de grond.

Afbeelding 6.2b Wanneer de bal zich op de afslagplaats bevindt



De stippellijn geeft de buitengrenzen van de afslagplaats aan (zie de definitie van Afslagplaats). Een bal bevindt zich op de afslagplaats wanneer een deel van de bal de afslagplaats raakt of zich daarboven bevindt.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de afslagplaats met inbegrip van bepaalde omstandigheden die mogen worden verbeterd, de beperkingen die gelden voor het verplaatsen van teemarkers en hoe om te gaan met een stilliggende bal op de afslagplaats na een slag.

6.3 De bal die gebruikt wordt bij het spelen van de hole

Doel van de regel: een hole wordt gespeeld met opeenvolgende slagen van de afslagplaats naar de green tot in de hole. Gewoonlijk ben je verplicht om na de afslag met dezelfde bal te spelen tot de hole is beëindigd. Je krijgt straf voor een slag met een verkeerde bal of een vervangende bal wanneer vervanging door de regels niet is toegestaan.

6.3a Uitholen met dezelfde bal die van de afslagplaats is gespeeld

Je mag elke bal die aan de regels voldoet bij het begin van een hole vanaf de *afslagplaats* spelen en je mag van bal wisselen tussen twee holes.

Je moet *uitholen* met dezelfde bal die je vanaf de *afslagplaats* hebt gespeeld, **behalve** wanneer:

- die bal *verloren* is of *out-of-bounds* tot stilstand is gekomen, of
- jij je bal *vervangt* door een andere (of dat nu wel of niet is toegestaan).

Je behoort de bal die je gaat spelen van een merkteken te voorzien.

6.3b Je bal vervangen door een andere bal tijdens het spelen van een hole

Wanneer je een belemmering ontwijkt door te *droppen* of te plaatsen, mag je de oorspronkelijke bal of een andere bal gebruiken.

Wanneer je opnieuw speelt van de plek waar je het laatst een *slag* hebt gedaan, mag je de oorspronkelijke bal of een andere bal gebruiken.

Wanneer je een bal *terugplaatst* op een plek mag je die bal niet *vervangen* door een andere bal en moet je de oorspronkelijke bal gebruiken afgezien van enkele uitzonderingen die genoemd zijn in Regel 14.2a.

Als je een *slag* doet naar een *vervangende bal* die in strijd met de regels is ingebracht:

- Krijg je de **algemene straf**.
- Bij *strokeplay* moet je dan de hole uitspelen met de *vervangende bal* die in strijd met de regels is ingebracht.

6.3c Verkeerde bal

Je mag geen *slag* doen met een *verkeerde bal*.



Zie volledige regels. Voor informatie over de uitzondering voor een bewegende bal in water.

Straf voor het spelen een verkeerde bal: algemene straf.

Bij *matchplay*:

- Als jij en je *tegenstander* elkaars bal spelen tijdens het spelen van een hole, krijgt de eerste die een *slag* heeft gedaan met de *verkeerde bal* de **algemene straf (verlies van de hole)**.
- Als niet bekend is wie als eerste een *verkeerde bal* heeft gespeeld volgt er geen straf en moet de hole uitgespeeld worden met de verwisselde ballen.

Bij *strokeplay* moet je de fout herstellen door verder te spelen met de oorspronkelijke bal zoals deze ligt of door een belemmering volgens de regels te ontwijken:

- *Slagen* met de *verkeerde bal* voordat de fout is hersteld tellen niet mee voor de score voor de hole.
- Als je de fout niet herstelt voordat je een *slag* doet om aan de volgende hole te beginnen of, op de laatste hole van de *ronde*, voordat je je *scorekaart* inlevert, word je **gediskwalificeerd**.

6.4 Volgorde van spelen tijdens het spelen van een hole

Doel van de regel: Regel 6.4 beschrijft de volgorde van spelen gedurende de hole. De volgorde van spelen van de afslagplaats wordt bepaald door wie de eer heeft en daarna door de bal die het verst van de hole ligt.

- Bij matchplay is de volgorde van spelen van wezenlijke betekenis: als jij voor je beurt speelt, kan je tegenstander die slag laten vervallen en je opnieuw laten slaan.
- Bij strokeplay volgt er geen straf als je voor je beurt speelt; het is toegestaan en het wordt zelfs aangemoedigd om “ready golf” te spelen. Dit houdt in op een veilige en verantwoorde wijze voor je beurt spelen.

6.4a Matchplay

Beginnen op de eerste hole. De *eer* wordt bepaald door de volgorde op de startlijst of, als er geen startlijst is, door een afspraak of door loting (zoals een munt opwerpen).

Beginnen op alle andere holes. De speler die de hole wint heeft de *eer* op de volgende *afslagplaats*. Als de hole gelijk is geëindigd, houdt de speler die de *eer* op de vorige *afslagplaats* had deze.

Nadat beide spelers begonnen zijn op een hole. De bal die verder van de hole ligt moet het eerst worden gespeeld.

Als je speelt terwijl het de beurt was van je *tegenstander* volgt er nooit straf en speel je je bal zoals hij ligt, **maar** je *tegenstander* mag wel jouw *slag* laten vervallen.

Uitzondering - Voor je beurt spelen om tijd te besparen: jij en je *tegenstander* mogen afspreken voor je beurt te spelen om tijd te besparen.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het laten vervallen van je slag door een tegenstander.

6.4b Strokeplay

Beginnen op de eerste hole. De *eer* wordt bepaald door de volgorde op de startlijst of, als er geen startlijst is, door een afspraak of door loting (zoals een munt opwerpen).

Beginnen op alle andere holes.

- De speler in de groep met de laagste brutoscore op een hole heeft de *eer* op de volgende *afslagplaats*, de speler met de tweede laagste brutoscore behoort daarna te spelen, en zo verder.
- Als twee of meer spelers dezelfde score hebben op een hole behoren ze in dezelfde volgorde te spelen als op de vorige *afslagplaats*.
- De *eer* is gebaseerd op brutoscores, zelfs in een handicap wedstrijd.

Nadat alle spelers zijn begonnen op een hole. De bal die het verst van de hole ligt, wordt als eerste gespeeld.

Er volgt geen straf wanneer jij voor je beurt speelt, **behalve** wanneer jij en een andere speler afspreken om voor je beurt te spelen om een van jullie een voordeel te geven, dan krijgen jullie allebei de **algemene straf (twee strafslagen)**

“Ready golf”. Bij *strokeplay* is het toegestaan en het wordt zelfs aangemoedigd om voor je beurt te spelen, mits op een veilige en verantwoorde wijze, zoals wanneer:

- je met een andere speler overeenkomt dat te doen voor het gemak of om tijd te besparen;
- je bal op een heel korte afstand van de hole is geëindigd en je wilt *uitholen*, of
- je eerder klaar bent om te spelen dan een andere speler die volgens de normale volgorde van spelen aan de beurt zou zijn zolang je door voor je beurt te spelen maar geen andere speler in gevaar brengt, afleidt of hindert.

Echter als de speler die aan de beurt is om te spelen klaarstaat en kan spelen en aangeeft dat hij of zij als eerste wil spelen, behoren andere spelers in het algemeen te wachten totdat die speler heeft gespeeld.



Zie volledige regels. Voor informatie over de volgorde van spelen voor het spelen van een andere bal van de afslagplaats, een provisionele bal of het ontwijken van een belemmering.

6.5 Een hole beëindigen



Zie volledige regels. Voor informatie over wanneer een hole is beëindigd.



De bal spelen

REGELS 7-11



REGEL

7

De bal zoeken: vinden en identificeren van de bal

Doel van de regel: Regel 7 staat je toe redelijke handelingen te verrichten om na iedere slag correct naar je bal in het spel te zoeken.

- Maar je moet voorzichtig zijn, omdat je bestraft wordt als je te ruw te werk gaat en je de omstandigheden die je volgende slag beïnvloeden verbetert.
- Je krijgt geen straf als je bal per ongeluk wordt bewogen bij pogingen om de bal te vinden of te identificeren, maar je moet de bal dan wel op de oorspronkelijke plek terugplaatsen.

7.1 Hoe je correct naar je bal moet zoeken

7.1a Je mag redelijke handelingen verrichten om je bal te vinden en te identificeren

Je mag op correcte wijze naar de bal zoeken door redelijke handelingen te verrichten om hem te vinden en te identificeren, zoals:

- zand en water verplaatsen, en
- gras, struiken, boomtakken en andere levende of vastzittende begroeiing bewegen of buigen en ook afbreken, **maar** alleen als dat afbreken het gevolg is van redelijke handelingen om de bal te vinden en te identificeren.

Ervolgt geen straf als dergelijke redelijke handelingen die deel uitmaken van correct zoeken de *omstandigheden die de slag beïnvloeden verbeteren*. **Echter** als de *verbetering* het gevolg is van handelingen die niet meer redelijk zijn voor correct zoeken, krijg je de **algemene straf**.

7.1b Wat je moet doen wanneer zand, dat de ligging van je bal beïnvloedt, verplaatst wordt terwijl je probeert hem te vinden of te identificeren

Je moet de oorspronkelijke *ligging* namaken in het zand, **maar** als de bal met zand bedekt was, mag je een klein gedeelte van de bal zichtbaar laten.

Als je de bal speelt zonder de oorspronkelijke *ligging* na te maken, krijg je de **algemene straf**.

7.2 Hoe je je bal identificeert

Je mag je bal identificeren doordat je hem tot stilstand ziet komen of het merkteken op je bal ziet.



Zie volledige regels. Voor meer informatie hoe je een bal kunt identificeren.

7.3 Je bal opnemen voor identificatie

Je mag een bal opnemen om hem te identificeren als een bal misschien van jou is, maar je hem niet kunt identificeren zoals hij ligt.

Echter, de plek waar de bal ligt, moet eerst worden *gemarkeerd* en de bal mag niet verder schoongemaakt worden dan nodig is om hem te identificeren (**behalve** op de *green*).

Als de opgenomen bal van jou is of van een andere speler moet hij worden *teruggeplaatst* op de oorspronkelijke plek.

Als jij je bal opneemt wanneer het niet redelijkerwijs noodzakelijk is om hem te identificeren, je de ligplaats niet *markeert* voor je hem opneemt of de bal schoonmaakt wanneer dat niet is toegestaan krijg je **één strafslag**.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 7.3: algemene straf.

7.4 Bal per ongeluk bewogen bij pogingen om de bal te vinden of te identificeren

Als je bal bij pogingen de bal te vinden of te identificeren per ongeluk door jou, je *tegenstander* of iemand anders *bewogen* wordt, volgt er geen straf.

Als dit gebeurt, moet de bal op de oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is) worden *teruggeplaatst* en daarbij:

- Als de bal op, onder of tegen een *vast obstakel*, een *integraal deel van de baan*, een *out-of-bounds marking* of levende of vastzittende begroeiing lag, moet de bal op de oorspronkelijke plek, op, onder of tegen het object worden *teruggeplaatst*.
- Als de bal onder het zand lag, moet de oorspronkelijke *ligging* worden nageemaakt en moet de bal daarin worden *teruggeplaatst*. Je mag een klein gedeelte van de bal zichtbaar laten als de bal bedekt was met zand.

Straf voor overtreding van Regel 7.4: algemene straf.

REGEL

8

De baan spelen zoals je hem aantreft

Doel van de regel: Regel 8 beschrijft een grondbeginsel van het spel: “speel de baan zoals je hem aantreft”. Wanneer je bal tot stilstand komt, moet je gewoonlijk de omstandigheden die de slag beïnvloeden accepteren en die niet verbeteren voordat je de bal speelt. Echter je mag bepaalde redelijke handelingen verrichten, zelfs als deze die omstandigheden verbeteren en er is een beperkt aantal gevallen waarbij de omstandigheden zonder straf mogen worden hersteld, nadat zij zijn verbeterd of verslechterd.

8.1 Jouw handelingen die de omstandigheden die je slag beïnvloeden verbeteren

Deze regel stelt beperkingen aan de handelingen die je mag verrichten om de “*omstandigheden die je slag beïnvloeden*” te verbeteren (zie de Definitie voor wat je niet mag verbeteren).

8.1a Handelingen die niet zijn toegestaan

Behalve bij een aantal uitzonderingen die zijn toegestaan volgens Regels 8.1b, c en d, zijn de volgende handelingen niet toegestaan als die de *omstandigheden die je slag beïnvloeden verbeteren*:

- Levende of vastzittende begroeiing verplaatsen, buigen of breken. Dergelijke handelingen mogen ook niet bij een *vast obstakel*, een *integraal deel van de baan*, een *out-of-bounds marking* of een teemarker op de *afslagplaats*, wanneer je van die *afslagplaats* een bal speelt.
- Een *los natuurlijk voorwerp* of een *los obstakel* in een bepaalde positie plaatsen (zoals om een *stand op te bouwen*).

- Het oppervlak van de grond veranderen.
- Zand of losse aarde verwijderen of aandrukken.
- Dauw, rijp of water verwijderen.

Straf voor overtreding van Regel 8.1a: *algemene straf*.

8.1b Handelingen die zijn toegestaan

Bij het voorbereiden of doen van een *slag* mag je elk van de volgende handelingen zonder straf verrichten, zelfs als daardoor de *omstandigheden die je slag beïnvloeden* worden verbeterd:

- Op correcte wijze naar je bal zoeken door redelijke handelingen te verrichten om hem te vinden en te identificeren.
- Redelijke handelingen verrichten om *losse natuurlijke voorwerpen* of *losse obstakels* weg te nemen.
- Redelijke handelingen verrichten om de plek van de bal te markeren en om de bal op te nemen en *terug te plaatsen*.
- Je club voor of achter de bal licht op de grond laten rusten ("grounding") (**maar** je mag dat niet doen in een *bunker*).
- Je voeten stevig neerzetten om je *stand in te nemen* met inbegrip van een redelijke mate van ingraven met je voeten in zand en losse aarde.
- Correct je *stand innemen* door het verrichten van redelijke handelingen om bij je bal te komen en je *stand in te nemen*. **Echter** wanneer je dat doet, heb je geen recht op een normale *stand* of swing en moet je de minst verstorende handelswijze toepassen in die specifieke situatie.
- Een *slag* doen of een backswing maken voor een *slag* die wordt afgemaakt. **Maar** als je bal in een *bunker* ligt is het niet toegestaan om bij het maken van je backswing het zand in de *bunker* aan te raken.
- Zand en losse aarde verwijderen en schade repareren op de *green*.

- Een natuurlijk voorwerp bewegen om te kijken of het loszit. **Maar** als het voorwerp blijkt te groeien of vastzit, moet het vast blijven zitten en zo goed mogelijk in de oorspronkelijke positie worden teruggeplaatst.



Zie volledige regels. Voor informatie over handelingen die op de afslagplaats en in een bunker zijn toegestaan.

8.1c Vermijden van straf door herstel van de omstandigheden die in overtreding van Regel 8.1a zijn verbeterd

Er is een beperkt aantal gevallen waarin je straf kunt vermijden door het herstellen van de oorspronkelijke *omstandigheden* voor je een *slag* doet. De *Commissie* zal vaststellen of de verbetering ongedaan is gemaakt.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het vermijden van straf door het ongedaan maken van verbeteringen.

8.1d Herstel van omstandigheden die verslechterd zijn, nadat de bal tot stilstand is gekomen

Je hebt de mogelijkheid om de *omstandigheden die je slag beïnvloeden* zo nauwkeurig mogelijk te herstellen als die door een andere speler, een *dier* of een kunstmatig voorwerp zijn verslechterd, nadat je bal tot stilstand is gekomen. Maar je mag de *omstandigheden* niet herstellen als zij door jou, een natuurlijk voorwerp of door *natuurkrachten* zijn verslechterd.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over herstel van omstandigheden die verslechterd zijn, nadat je bal tot stilstand is gekomen.

8.2 Opzettelijke handelingen om de fysieke omstandigheden te veranderen om jouw stilliggende bal of jouw slag te beïnvloeden



Zie volledige regels. Voor meer informatie over opzettelijke handelingen om de fysieke omstandigheden te veranderen om jouw eigen bal of slag te beïnvloeden met inbegrip van de uitzondering die handelingen uit zorg voor de baan toestaat.

8.3 Opzettelijke handelingen om de fysieke omstandigheden te veranderen om de stilliggende bal of de slag van een andere speler te beïnvloeden



Zie volledige regels. Voor informatie over opzettelijke handelingen om de fysieke omstandigheden te veranderen om de stilliggende bal of de slag van een andere speler te beïnvloeden.

REGEL

9

De bal spelen zoals hij ligt; Stilliggende bal opgenomen of bewogen

Doel van de regel: Regel 9 beschrijft een grondbeginsel van het spel: "speel de bal zoals hij ligt".

- Als jouw bal tot stilstand komt en dan wordt bewogen door natuurkrachten zoals wind of water moet je hem gewoonlijk spelen van zijn nieuwe plek.
- Je bal moet op de oorspronkelijke plek worden teruggeplaatst als je stilliggende bal wordt opgenomen of bewogen door iemand of een invloed van buitenaf voordat de slag gedaan is.
- Je moet voorzichtig zijn als je in de buurt van een stilliggende bal bent. Als jij beweging van je eigen bal of die van je tegenstander veroorzaakt, zul je daar gewoonlijk straf voor krijgen (behalve op de green).

9.1 De bal spelen zoals hij ligt

9.1a Je bal spelen waar hij tot stilstand is gekomen

Je moet je stilliggende bal op de *baan* spelen zoals hij ligt, **behalve** wanneer de regels eisen of toestaan dat je:

- de bal speelt van een andere plaats op de *baan*, of
- de bal opneemt en *terugplaatst* op zijn oorspronkelijke plek.

9.1b Wat je moet doen als je bal beweegt tijdens de backswing of de slag

Als je bal begint te bewegen, nadat je bent begonnen met je *slag* of de backswing voor een *slag* en je de *slag* afmaakt:

- Moet de bal niet worden *teruggeplaatst*, ongeacht wat de *beweging* veroorzaakt heeft.
- In plaats daarvan moet je de bal spelen vanwaar hij tot stilstand is gekomen na de *slag*.
- Als jij de *beweging* hebt veroorzaakt, zie Regel 9.4b om uit te vinden of er straf op staat.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats plaats in overtreding van Regel 9.1: algemene straf.

9.2 Vaststellen of je bal bewogen is en wat de beweging heeft veroorzaakt

9.2a Vaststellen of je bal bewogen is

Je stilliggende bal wordt alleen beschouwd als *bewogen* als het *bekend of praktisch zeker* is dat hij heeft bewogen.

Als je bal misschien *bewogen* heeft maar het niet *bekend of praktisch zeker* is, wordt hij beschouwd als niet *bewogen* en moet je hem spelen zoals hij ligt.

9.2b Vaststellen wat de beweging van de bal veroorzaakt heeft

De regels onderscheiden vier mogelijke oorzaken voor het *bewegen* van jouw stilliggende bal voordat je een *slag* doet:

- *natuurkrachten*, zoals wind of water,
- jijzelf en je *caddie*,
- je *tegenstander* bij *matchplay* en zijn *caddie*, of
- een *invloed van buitenaf* waaronder ook elke andere speler bij *strokeplay*.

Jij, je *tegenstander* of een *invloed van buitenaf* worden alleen beschouwd als veroorzaker van de *beweging* van de bal als het *bekend of praktisch zeker* is dat dat het geval is. Zo niet, dan wordt de bal beschouwd te zijn *bewogen* door *natuurkrachten*.

9.3 Bal bewogen door natuurkrachten

Als *natuurkrachten* (zoals wind of water) de *beweging* van je bal veroorzaken, volgt er geen straf en moet je bal van zijn nieuwe plek worden gespeeld.

Uitzondering - Als je bal op de *green* beweegt nadat je hem al hebt opgenomen en *teruggeplaatst*, moet de bal worden *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is).

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats plaats in overtreding van Regel 9.3: algemene straf.

9.4 Bal door jou opgenomen of bewogen

9.4a Wanneer een opgenomen of bewogen bal moet worden teruggeplaatst

Als jij of je *caddie* je stilliggende bal opneemt of een *beweging* ervan veroorzaakt, moet je bal worden *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is) **behalve**:

- wanneer je de bal volgens een regel opneemt om een belemmering te ontwijken of om de bal op een andere plek *terug te plaatsen*, of
- wanneer je bal pas *beweegt* nadat je bent begonnen met je *slag* of de backswing voor een *slag* en je de *slag* afmaakt.

9.4b Straf voor het opnemen, opzettelijk aanraken of veroorzaken van beweging van de bal

Als jij je stilliggende bal opneemt, opzettelijk aanraakt of *beweging* ervan veroorzaakt, krijg je **één strafslag**.

Maar er zijn vier uitzonderingen waarbij je hiervoor geen straf krijgt:

Uitzondering 1 - Wanneer je de bal mag opnemen of verplaatsen.

Uitzondering 2 - Onopzettelijke beweging voor de bal gevonden is.

Uitzondering 3 - Onopzettelijke beweging op de green.

Uitzondering 4 - Onopzettelijke beweging overal behalve op de green bij toepassing van een regel.



Zie volledige regels. Voor meer uitleg van deze uitzonderingen.

Straf voor het spelen van een *vervangende bal* die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een *verkeerde plaats* in overtreding van Regel 9.4: *algemene straf*.

9.5 Bal opgenomen of bewogen door je tegenstander bij matchplay



Zie volledige regels. Voor informatie wanneer je bal is opgenomen of bewogen door jouw tegenstander bij matchplay.

9.6 Bal opgenomen of bewogen door een invloed van buitenaf

Als het *bekend of praktisch zeker* is dat een *invloed van buitenaf* je bal heeft opgenomen of *bewogen*, volgt er geen straf. De bal moet worden teruggeplaatst op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is).

Straf voor het spelen van een *vervangende bal* die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een *verkeerde plaats* in overtreding van Regel 9.6: *algemene straf*.

9.7 Balmarker opgenomen of bewogen

9.7a De balmarker moet worden teruggeplaatst

Als jouw *balmarker* op welke wijze dan ook (ook door *natuurkrachten*) is opgenomen of bewogen voordat je bal is *teruggeplaatst* moet jij:

- je bal *terugplaatsen* op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is), of
- een *balmarker* neerleggen om die oorspronkelijke plek te markeren.

9.7b Straf voor het opnemen of beweging veroorzaken van een balmarker

Als jij je *balmarker* opneemt of deze doet bewegen voordat de bal is *teruggeplaatst* krijg je **één strafslag**. Als je *tegenstander* dat doet, krijgt hij of zij **één strafslag**.

Uitzondering - De uitzonderingen van Regels 9.4b en 9.5b zijn van toepassing voor het opnemen of beweging veroorzaken van de balmarker.

Straf voor het spelen van een *vervangende bal* die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een *verkeerde plaats* in overtreding van Regel 9.7: *algemene straf*.

REGEL

10

Een slag voorbereiden en een slag doen; Advies en hulp; Caddies

Doel van de regel: Regel 10 beschrijft het voorbereiden en het doen van een slag, met inbegrip van advies en andere hulp die je van anderen (ook je caddie) kunt krijgen. Het onderliggende principe is dat golf een spel is dat vaardigheden vereist en persoonlijke uitdagingen biedt.

10.1 Een slag doen

Doel van de regel: Regel 10.1 behandelt hoe een slag wordt gedaan en de verschillende handelingen die daarbij verboden zijn. Een slag wordt gedaan door met de kop van de club correct naar de bal te slaan. De wezenlijke uitdaging voor jou is om de beweging van de hele club te sturen en te beheersen door vrijuit een swing te maken zonder de club te verankeren.

10.1a De bal correct slaan

Bij het doen van een *slag*:

- Moet je met de kop van de club correct naar de bal slaan zodanig dat er maar kort contact tussen de club en de bal is en je mag de bal niet duwen, schuiven of lepelen.
- Als je club de bal per ongeluk meer dan eens raakt, telt dat maar als één *slag* en volgt er geen straf.

10.1b De club verankeren

Bij het doen van een *slag* mag je de club niet direct of indirect verankeren.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het verankeren van de club, met de uitzondering voor de hand die de club vasthoudt of de club die de kleding of het lichaam alleen aanraakt.

Afbeelding 10.1b De club verankeren



10.1c Een slag doen terwijl je schrijlings over of op de speellijn staat



Zie volledige regels. Voor het verbod en de straf voor een slag doen terwijl je schrijlings over of op de speellijn staat.

10.1d Een bewegende bal spelen

Je mag geen *slag* doen naar een bewegende bal.

Maar er zijn drie **uitzonderingen** waarbij er geen straf volgt:

Uitzondering 1 - De bal begint pas te bewegen nadat je de backswing voor je slag begonnen bent.

Uitzondering 2 - De bal valt van de tee.

Uitzondering 3 - De bal beweegt in water.

Straf voor overtreding van Regel 10.1: algemene straf.

Bij *strokeplay* telt de *slag* die je bij overtreding van deze regel hebt gedaan en je krijgt **twee strafslagen**.

10.2 Advies en andere hulp

Doel van de regel: de wezenlijke uitdaging voor jou is het bepalen van de strategie en tactiek voor je spel. Dus gelden er beperkingen voor het advies en andere hulp die je tijdens je ronde mag ontvangen.

10.2a Advies

Tijdens een *ronde* mag je:

- geen *advies* geven aan iemand die op de *baan* de wedstrijd aan het spelen is, of
- aan niemand anders dan aan je *caddie* *advies* vragen;
- niet de *uitrusting* van andere spelers aanraken om informatie te verkrijgen, dat *advies* zou zijn als deze door de andere speler zou zijn gegeven of aan hem gevraagd.

10.2b Andere hulp

Aangeven van de speellijn voor een bal overal behalve op de green.

Dat is toegestaan, **maar** voordat je je *slag* doet moet iedere persoon die de speellijn heeft aangegeven uit de weg zijn gegaan en moet ieder voorwerp zijn weggenomen.

Aangeven van de speellijn voor een bal op de green. Jij of je *caddie* mag dit doen **maar**:

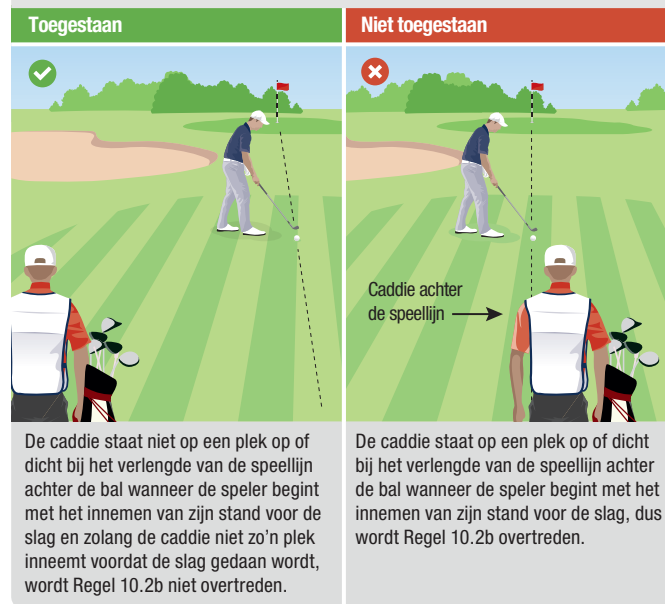
- Hoewel jij en je *caddie* de *green* mogen aanraken met je hand, voet of alles wat je vasthebt, mag je niet de *omstandigheden* die de *slag* *beïnvloeden verbeteren*, en
- Jij of je *caddie* mogen geen voorwerp op of buiten de *green* plaatsen om de *speellijn* aan te geven. Dat is zelfs niet toegestaan als het voorwerp is weggenomen voordat je *slag* wordt gedaan.

Terwijl de *slag* wordt gedaan mag je *caddie* niet opzettelijk op of dicht bij je *speellijn* staan of iets anders doen om de *speellijn* van de speler aan te geven (zoals het aanwijzen van een plek op de *green*).

Uitzondering - Vlaggenstok bewaakt door de caddie: de *caddie* mag op een plaats staan op of dicht bij de *speellijn* van de speler om de *vlaggenstok* te bewaken.

Geen voorwerp neerleggen als hulp bij stand innemen. Je mag bij het innemen van je *stand* voor een *slag* geen gebruikmaken van een voorwerp dat is neergelegd om te helpen bij het oplijnen van je voeten of je lichaam.

Afbeelding 10.2b Caddie staat op een plek op of dicht bij de speellijn achter de bal



Beperking voor je caddie om achter je te staan. Wanneer je begint je *stand in te nemen* voor een *slag* en totdat de *slag* is gedaan:

- Mag je *caddie* om geen enkele reden opzettelijk op of dicht bij het verlengde van de *speellijn* achter jouw bal staan.
- Kun je als je bij het innemen van je *stand* deze regel overtreedt de straf niet ontlopen door weg te stappen.

Uitzondering - Bal op de green: wanneer je bal op de *green* ligt volgt er geen straf volgens deze regel als je wegstapt van je ingenomen *stand* en niet eerder begint je *stand* weer in te nemen dan nadat je *caddie* is weggestapt.

Fysieke hulp en bescherming tegen weersinvloeden. Je mag geen *slag* doen:

- terwijl je fysieke hulp van je *caddie* of een andere persoon ontvangt, of
- terwijl je *caddie* of enig ander persoon of voorwerp opzettelijk zodanig is opgesteld dat het je bescherming biedt tegen zonlicht, regen, wind of andere weersinvloeden.

Straf voor overtreding van Regel 10.2: algemene straf.

10.3 Caddie

Doel van de regel: je mag een caddie hebben om je clubs te dragen en om je advies te geven en hulp te bieden tijdens je ronde, maar er gelden beperkingen voor wat je caddie mag doen. Tijdens je ronde ben jij verantwoordelijk voor de handelingen van je caddie en je krijgt straf als je caddie de regels overtreedt.

10.3a Je caddie mag je helpen tijdens je ronde

Je mag een *caddie* hebben om je clubs te dragen, te vervoeren of te verzorgen, om je *advies* te geven en op andere wijze hulp te bieden tijdens een *ronde*, maar je mag maar één *caddie* tegelijkertijd hebben en niet tijdelijk van *caddie* wisselen met als enig doel *advies* te krijgen van de nieuwe *caddie*.



Zie volledige regels. Voor uitleg hoe de regels van toepassing zijn op de handelingen van een gedeelde caddie.

Straf voor overtreding van Regel 10.3a:

Je krijgt de **algemene straf** voor iedere hole waar je op enig moment hulp ontving van meer dan één *caddie*. Als de regelovertreding tussen twee holes plaatsvindt of wordt voortgezet krijg je de **algemene straf** op de volgende hole.

10.3b Wat je caddie mag doen



Zie volledige regels. Voor de lijst met handelingen die je caddie wel en niet mag uitvoeren.

10.3c Jij bent verantwoordelijk voor de handelingen van je caddie en zijn overtredingen van de regels.

Jij bent verantwoordelijk voor de handelingen van je *caddie* tijdens je *ronde*, maar niet voor of na de *ronde*. Als een handeling van je *caddie* in strijd is met een regel of als jij een regel zou hebben overtreden met die handeling, krijg jij de straf volgens die regel.

REGEL 11

Bewegende bal raakt per ongeluk een persoon, dier of voorwerp; Opzettelijke handelingen om invloed uit te oefenen op een bewegende bal

Doel van de regel: Regel 11 beschrijft wat je moet doen als je bewegende bal een persoon, een dier, uitrusting of iets anders op de baan raakt. Er volgt geen straf wanneer dit per ongeluk gebeurt en gewoonlijk moet je het resultaat accepteren, of dat nu gunstig is of niet, en de bal spelen waar hij tot stilstand komt. Regel 11 beperkt ook de mogelijkheid om opzettelijk handelingen te verrichten die van invloed zijn op de plaats waar de bal tot stilstand kan komen.

Deze regel is van toepassing op elk moment dat je bal *in het spel* in beweging is (na een *slag* of anderszins), **behalve** wanneer je bal is *gedropt* in een *dropzone* en nog niet tot stilstand is gekomen. Die situatie wordt behandeld in Regel 14.3.

11.1 Je bewegende bal raakt een persoon of een invloed van buitenaf

11.1a Geen enkele speler krijgt straf

Als jouw bewegende bal per ongeluk een persoon raakt of een *invloed van buitenaf*, daarbij inbegrepen jezelf, elke andere speler of een van jullie *caddies* of *uitrusting*, dan krijgt geen enkele speler straf.

Uitzondering - Bal gespeeld op de green bij strokeplay: als jouw bewegende bal een andere, stilliggende bal op de *green* raakt en beide ballen lagen op de *green* voor jouw *slag*, krijg jij de **algemene straf**.

11.1b De bal moet gespeeld worden zoals hij ligt

Als je bewegende bal per ongeluk een persoon of een *invloed van buitenaf* raakt, moet je bal gespeeld worden zoals hij ligt, **behalve** in twee situaties:

Uitzondering 1 - Wanneer je bal, waar vandaan ook gespeeld behalve op de green, tot stilstand komt op een persoon, een dier of een bewegende invloed van buitenaf.

Uitzondering 2 - Wanneer je bal, gespeeld op de green, per ongeluk een persoon, een dier of een los obstakel (met inbegrip van een andere bewegende bal) op de green raakt.



Zie *volledige regels*. Voor meer informatie over deze twee uitzonderingen.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 11.1: algemene straf.

11.2 Bewegende bal opzettelijk van richting veranderd of gestopt door een persoon

Als een bewegende bal opzettelijk van richting is veranderd of gestopt door een speler of als hij de *uitrusting* raakt die daar opzettelijk is neergezet, volgt er gewoonlijk een straf en mag de bal niet gespeeld worden zoals hij ligt.



Zie *volledige regels*. Voor informatie waar een bal gespeeld moet worden die opzettelijk van richting is veranderd of gestopt en of er enige straf volgt.

11.3 Opzettelijk voorwerpen verplaatsen of omstandigheden veranderen om een bewegende bal te beïnvloeden

Terwijl de bal in beweging is mag je niet opzettelijk de fysieke omgeving veranderen of *losse natuurlijke voorwerpen* of *losse obstakels* opnemen of verplaatsen om invloed uit te oefenen op de plaats waar de bal tot stilstand zou kunnen komen.

Uitzondering - Je mag de volgende dingen verplaatsen: een weggenomen *vlaggenstok*, een stilliggende bal op de *green* of ieder ander deel van de *uitrusting* van de speler (anders dan een stilliggende bal ergens anders dan op de *green* of een *balmarker* ergens op de *baan*).

Straf voor overtreding van Regel 11.3: algemene straf.

IV

Speciale regels voor
bunkers en greens

REGELS 12-13

REGEL

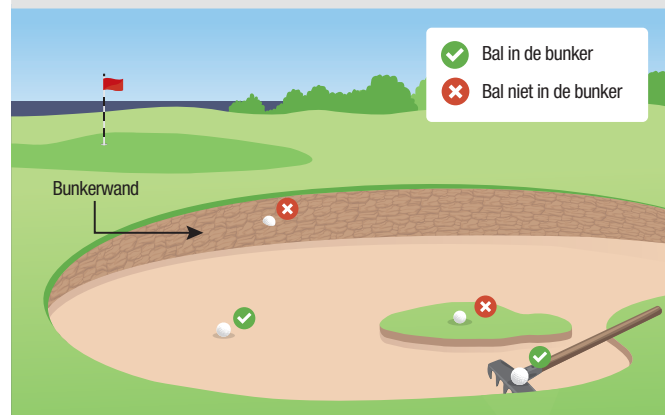
12

Bunkers

Doel van de regel: Regel 12 is een regel speciaal voor bunkers. Bunkers zijn speciaal bewerkte gebieden, bedoeld om je vaardigheden te testen bij het spelen van een bal uit het zand. Als uitdaging zijn er daarom enkele beperkingen voor het aanraken van het zand voordat je een slag doet en voor het ontwijken van een belemmering wanneer je bal in een bunker ligt.

12.1 Wanneer je bal in een bunker ligt

Afbeelding 12.1 Wanneer je bal in een bunker ligt



In lijn met de definitie van een bunker en Regel 12.1, toont de afbeelding voorbeelden van wanneer een bal wel en wanneer een bal niet in een bunker ligt.

Je bal ligt in een *bunker*, wanneer enig deel ervan het zand op de grond binnen de grens van de *bunker* raakt.

Je bal ligt ook in een *bunker*, indien hij binnen de grens van de *bunker* stilligt:

- op een plek op de grond waar gewoonlijk zand zou zijn, of
- in of op een *los natuurlijk voorwerp*, *los obstakel*, *abnormale baanomstandigheid* of *integraal deel van de baan* in de *bunker*.

Wanneer je bal op aarde of gras of andere groeiende of vastzittende natuurlijke voorwerpen ligt binnen de grens van de *bunker* zonder het zand te raken, ligt je bal niet in de *bunker*.

12.2 Je bal spelen in een bunker

12.2a Verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels

Voordat je jouw bal in een *bunker* speelt, mag je *losse natuurlijke voorwerpen* en *losse obstakels* verwijderen.

12.2b Beperkingen voor aanraken van zand in een bunker

Voordat je een *slag* doet naar je bal in een *bunker*, mag je niet:

- opzettelijk het zand in de *bunker* aanraken met je hand, een club of hark of enig ander voorwerp om de conditie van het zand te testen waarbij je informatie verkrijgt voor je volgende *slag*, of
- met je club het zand in de *bunker* aanraken:
 - » in het gebied direct voor of direct achter je bal (**behalve** zoals toegestaan bij het op correcte wijze zoeken naar je bal of bij het verwijderen van *losse natuurlijke voorwerpen* of *losse obstakels*);
 - » bij het doen van een oefenswing, of
 - » bij het maken van je backswing voor een *slag*.

Behalve de beperkingen die zijn beschreven in de bovenstaande twee punten, zijn de volgende handelingen wél toegestaan:

- met je voeten ingraven om je *stand in te nemen* voor een oefenswing of de *slag*;
- de *bunker* aanharken uit zorg voor de *baan*;
- clubs, *uitrusting* of andere voorwerpen in de *bunker* plaatsen (zowel door deze te gooien als door ze neer te leggen);
- meten, *markeren*, opnemen, *terugplaatsen* of andere handelingen die volgens de regels zijn toegestaan;
- op een club leunen om te rusten, in balans te blijven of om een val te voorkomen, of
- in het zand slaan uit frustratie of boosheid.

Maar je krijgt de **algemene straf** wanneer jouw handelingen waarbij het zand wordt aangeraakt een *verbetering* opleveren voor de *omstandigheden die je slag beïnvloeden*.

Straf voor overtreding van Regel 12.2: algemene straf

12.3 Speciale regels voor ontwijken als je bal in een bunker ligt

Wanneer je bal in een *bunker* ligt, kunnen speciale regels van toepassing zijn als er sprake is van een belemmering door een *abnormale baanomstandigheid* (Regel 16.1c) of een situatie met gevaarlijke *dieren* (Regel 16.2) of wanneer je bal onspeelbaar is (Regel 19.3).

REGEL

13

Greens

Doel van de regel: Regel 13 is een regel speciaal voor greens. Greens zijn speciaal bewerkt voor het spelen van je bal over de grond en er is een vlaggenstok voor de hole op elke green. Daarom zijn hier enkele andere regels van toepassing dan voor andere gebieden van de baan.

13.1 Toegestane of vereiste handelingen op greens

Doel van de regel: deze regel staat toe dat je dingen doet op de green die gewoonlijk niet zijn toegestaan buiten de green, zoals het markeren, opnemen, schoonmaken en terugplaatsen van je bal, het repareren van beschadigingen en het verwijderen van zand en losse aarde op de green. Er is geen straf voor het per ongeluk veroorzaken van beweging van je bal of balmarker op de green.

13.1a Wanneer je bal op de green ligt

Je bal ligt op de *green* wanneer enig deel ervan:

- de *green* raakt, of
- binnen de grens van de *green* in of op iets ligt (zoals een *los natuurlijk voorwerp* of een *obstakel*).

13.1b Markeren, opnemen en schoonmaken van je bal op de green

Je bal op de *green* mag worden opgenomen en schoongemaakt. De plek van de bal moet worden *gemarkeerd* voordat hij wordt opgenomen en de bal moet worden *teruggeplaatst*.

13.1c Toegestane verbeteringen op de green

Gedurende een *ronde* mag je de volgende twee handelingen op de *green* verrichten, ongeacht of je bal op de *green* ligt of eruiten:

- Zand en losse aarde mag op de *green* (**maar** niet ergens anders op de *baan*) zonder straf worden verwijderd.
- Je mag zonder straf beschadigingen op de *green* repareren door deze met normale, redelijke handelingen zo goed mogelijk in de oorspronkelijke staat te herstellen, **maar** uitsluitend:
 - » Door gebruik te maken van je hand, voet of ander deel van je lichaam of van een gangbare pitchfork, *tee*, club of soortgelijk onderdeel van een normale *uitrusting*.
 - » Zonder het spel onnodig op te houden.

Maar wanneer je de *green* *verbetert* door handelingen die verder gaan dan wat redelijk is om de *green* in de oorspronkelijke staat te herstellen, krijg je de **algemene straf**.

“Beschadiging van de *green*” betekent elke beschadiging veroorzaakt door een persoon of *invloed van buitenaf*, zoals:

- beschadiging door inslag van een bal, beschadiging door schoenen (zoals spike marks) en sporen of oneffenheden veroorzaakt door *uitrusting* of een *vlaggenstok*;
- oude holepluggen, graspluggen, naden van graszoden en sporen of oneffenheden veroorzaakt door gereedschap of onderhoudsvoertuigen;
- sporen van *dieren* of hoefafdrukken;
- ingebedde voorwerpen (zoals een steen, eikel of *tee*).

Maar “beschadigingen van de *green*” omvat niet een beschadiging of staat van de *green* als gevolg van:

- gebruikelijke handelingen voor het onderhouden van de algehele staat van de *green* (zoals beluchtigingsgaten en groeven van verticaal maaien);
- besproeien of regen of andere *natuurkrachten*;

- natuurlijke oneffenheden van het oppervlak (zoals onkruid, kale of aangetaste gebieden of gebieden met ongelijke groei);
- natuurlijke slijtage van de *hole*.

13.1d Wanneer je bal of balmarker beweegt op de green

Er is geen straf wanneer jij, je *tegenstander* of een andere speler bij *strokeplay* per ongeluk jouw bal of balmarker op de *green* beweegt.

Je moet je bal *terugplaatsen* op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is) of de oorspronkelijke plek *markeren* met een *balmarker*.

Uitzondering - Wanneer je bal begint te bewegen tijdens je backswing of je slag en de slag wordt afgemaakt, moet de bal gespeeld worden zoals hij ligt.

Indien *natuurkrachten* een *beweging* van je bal op de *green* veroorzaken, is de plaats waarvan je moet spelen afhankelijk van het feit of je bal al was opgenomen en *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke plek:

- Indien je bal al was opgenomen en *teruggeplaatst* moet je bal worden *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is).
- Indien de bal nog niet is opgenomen en *teruggeplaatst* dan moet de bal van zijn nieuwe plek gespeeld worden.

13.1e Opzettelijk testen van greens niet toegestaan

Indien je, gedurende een *ronde*, opzettelijk over het oppervlak wrijft of een bal rolt om de *green* of een *verkeerde green* te testen, krijg je de **algemene straf**.

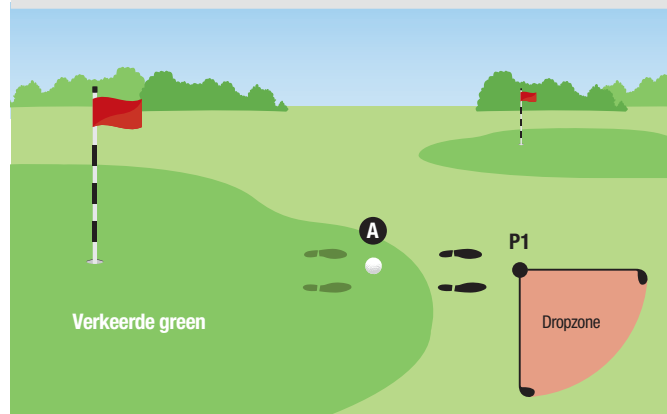
Uitzondering - Testen van de green van de zojuist beëindigde hole of van een oefengreen tussen het spelen van twee holes is toegestaan.

13.1f Verplicht ontwijken van een verkeerde green

Er is sprake van een belemmering volgens deze regel wanneer jouw bal op een *verkeerde green* ligt of wanneer een *verkeerde green* een

fysieke belemmering vormt voor je voorgenomen *stand* of ruimte voor je voorgenomen swing.

Abbeelding 13.1f Zonder straf ontwijken van een verkeerde green



Wanneer er sprake is van een belemmering door een verkeerde green, moet je de belemmering ontwijken zonder straf. De afbeelding gaat uit van een rechtshandige speler. Bal A ligt op een verkeerde green en het dichtstbijzijnde punt waar de belemmering volledig wordt ontweken is bij P1. Dit punt moet in hetzelfde gebied van de baan zijn waar de oorspronkelijke bal tot stilstand is gekomen (in dit geval het algemene gebied).

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
Het dichtstbijzijnde punt waar de belemmering volledig wordt ontweken (P1)	Eén clublengte van het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • moet in hetzelfde gebied van de baan zijn als het referentiepunt

Opmerking voor spelers:

Je moet de belemmering door een verkeerde green volledig ontwijken.

Wanneer er sprake is van een belemmering door een *verkeerde green*, mag je de bal niet spelen zoals hij ligt. In plaats daarvan moet je de *verkeerde green* zonder straf ontwijken door de oorspronkelijke bal of een andere bal te *droppen* in de *dropzone* zoals aangegeven in afbeelding 13.1f.

Ontwijken volgens deze regel is niet toegestaan wanneer de belemmering uitsluitend bestaat als je keuze van een club, de wijze van je *stand* of swing of de speelrichting gezien de omstandigheden duidelijk onredelijk is.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 13.1: algemene straf.

13.2 De vlaggenstok

Doel van de regel: Deze regel beschrijft hoe je mag omgaan met de vlaggenstok. Je mag de vlaggenstok in de hole laten staan of hem laten wegnemen (dit omvat ook de vlaggenstok door iemand laten bewaken en laten wegnemen nadat jouw bal is gespeeld), maar je moet een keuze maken voordat je een slag doet. Er is gewoonlijk geen straf wanneer een bal in beweging de vlaggenstok raakt.

Deze regel is van toepassing voor een bal gespeeld van elke plek op de *baan*, ongeacht of dit op de *green* is of erbuiten.

13.2a Vlaggenstok in de hole laten staan

Indien je een *slag* doet met de *vlaggenstok* in de *hole* en de bal in beweging raakt vervolgens de *vlaggenstok* is er geen straf en moet de bal gespeeld worden zoals hij ligt.

Voordat je een *slag* doet, moet je beslissen of je de slag met de *vlaggenstok* in de *hole* wilt doen. Dit doe je door de *vlaggenstok* in de hole te laten staan of een weggenomen *vlaggenstok* terug te laten plaatsen.

In beide gevallen mag je niet proberen een voordeel te behalen door de *vlaggenstok* opzettelijk in een andere positie te plaatsen dan in

het midden van de *hole*. Indien je dit doet en de bal in beweging raakt vervolgens de *vlaggenstok*, krijg je de **algemene straf**.



Zie volledige regels. Voor informatie over bewegen of wegnemen van een vlaggenstok in de hole terwijl een bal in beweging is.

13.2b Vlaggenstok wegnemen uit de hole

Je mag een *slag* doen met de *vlaggenstok* weggenomen uit de *hole*, zodat je bal in beweging de *vlaggenstok* in de *hole* niet zal raken.

Voordat je een *slag* doet moet je beslissen of je zonder *vlaggenstok* in de *hole* wilt spelen. Dit doe je door de vlaggenstok te laten wegnemen uit de hole of door iemand te vragen de *vlaggenstok* te bewaken.



Zie volledige regels. Voor situaties waarbij je wordt geacht toestemming te hebben gegeven om de vlaggenstok te bewaken en voor meer informatie over wat te doen wanneer jouw bal de vlaggenstok of persoon die hem bewaakt of heeft weggenomen raakt.

13.2c Bal ligt tegen de vlaggenstok in de hole

Indien je bal tot stilstand komt tegen de *vlaggenstok* die in de *hole* staat en enig deel van je bal bevindt zich in de *hole* onder het oppervlak van de *green*, dan wordt je bal beschouwd als *uitgeholed*.

Wanneer geen enkel deel van je bal zich in de *hole* onder het oppervlak van de *green* bevindt:

- Is je bal niet *uitgeholed* en moet hij gespeeld worden zoals hij ligt.
- Als de *vlaggenstok* wordt weggenomen en jouw bal beweegt (of hij nu in de *hole* valt of weggrolt van de *hole*), volgt er geen straf en moet hij worden *teruggeplaatst* op de rand van de *hole*.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 13.2c: algemene straf.

13.3 Bal op de rand van de hole

13.3a Wachtijd om vast te stellen of je bal op de rand van de hole in de hole gaat vallen

Wanneer enig deel van je bal over de rand van de *hole* hangt, mag je voldoende tijd nemen om de *hole* te bereiken en vervolgens tien seconden wachten om te zien of je bal in de *hole* zal vallen.

Indien je bal binnen deze tijd in de *hole* valt, heb je *uitgeholed* met je vorige *slag*.

Indien je bal binnen deze tijd niet in de *hole* valt:

- Wordt je bal geacht stil te liggen.
- Als je bal daarna in de *hole* valt voordat hij wordt gespeeld, heb je *uitgeholed* met je vorige *slag*, **maar** moet je **één strafslag** optellen bij jouw score voor deze hole.

13.3b Wat te doen wanneer je bal op de rand van de hole is opgenomen of bewogen voordat de toegestane wachtijd is verstreken



Zie *volledige regels*. Voor informatie over wat te doen wanneer je bal op de rand van de hole is opgenomen of bewogen voordat de 10 seconden wachtijd is verstreken.

V

Een bal opnemen en terug in het spel brengen

REGEL 14



REGEL 14

Procedures voor de bal: markeren, opnemen en schoonmaken; Terugplaatsen; Droppen in dropzone; Spelen van een verkeerde plaats

Doel van de regel: Regel 14 beschrijft wanneer en hoe je de plek van je stilliggende bal mag markeren, het opnemen en schoonmaken van je bal en hoe je de bal terug in het spel brengt, zodat hij van de juiste plaats wordt gespeeld.

- Wanneer je bal is opgenomen of is bewogen en moet worden teruggeplaatst, moet dezelfde bal worden geplaatst op zijn oorspronkelijke plek.
- Wanneer een belemmering wordt ontweken, met of zonder strafslag, moet je de oorspronkelijke bal of een vervangende bal droppen in een specifieke dropzone.

Je mag een fout bij het gebruik van deze procedures zonder straf herstellen voordat je bal is gespeeld, je krijgt echter een straf wanneer je de bal van een verkeerde plaats speelt.

14.1 De bal markeren, opnemen en schoonmaken

14.1a Plek van de op te nemen en terug te plaatsen bal moet worden gemarkeerd

Voordat je je bal opneemt volgens een regel die *terugplaatsen* op de oorspronkelijke plek voorschrijft, moet je de plek *markeren* door:

- een *balmarker* te plaatsen direct achter of direct naast je bal, of
- een club op de grond zetten direct achter of direct naast je bal.

Indien je je bal opneemt zonder de plek te *markeren*, de plek op een verkeerde manier *markeert* of een *slag* doet terwijl de *balmarker* er nog ligt, krijg je **één strafslag**.

Wanneer je je bal opneemt om volgens een regel een belemmering te ontwijken, ben je niet verplicht om je bal te *markeren*.

14.1b Wie de bal mag opnemen

Het opnemen van je bal bij het toepassen van een regel mag uitsluitend worden gedaan door jezelf of iemand die jij toestemming hebt gegeven dit te doen, **maar** je moet deze toestemming telkens apart geven voordat je bal wordt opgenomen en niet in het algemeen voor de gehele *ronde*.

Uitzondering - Jouw caddie mag jouw bal op de green zonder toestemming opnemen.

14.1c Opgenomen bal schoonmaken

Wanneer je je bal opneemt van de *green* mag deze altijd worden schoongemaakt. Wanneer je je bal ergens anders opneemt, mag deze altijd worden schoongemaakt, **behalve** wanneer je de bal opneemt:

- Om vast te stellen of hij ingesneden of gebarsten is – schoonmaken is niet toegestaan.
- Om hem te identificeren – schoonmaken is uitsluitend toegestaan voor zover nodig voor het identificeren.
- Omdat hij het spel helpt of hindert – schoonmaken is niet toegestaan.
- Om vast te stellen of de bal in een situatie ligt die mag worden ontweken – schoonmaken is niet toegestaan, tenzij je daarna een belemmering gaat ontwijken volgens een regel.

Indien je een opgenomen bal schoonmaakt terwijl dat niet is toegestaan, krijg je **één strafslag**.

14.2 De bal terugplaatsen

14.2a De oorspronkelijke bal moet worden gebruikt

Wanneer jouw bal moet worden *teruggeplaatst* nadat hij was opgenomen of *bewogen*, moet je oorspronkelijke bal worden gebruikt.

Uitzondering - Een andere bal mag worden gebruikt indien:

- je je oorspronkelijke bal niet met een normale inspanning binnen enkele seconden kan terugkrijgen;

- je oorspronkelijke bal is ingesneden of gebarsten;
- je het spel hervat nadat het is stilgelegd;
- je oorspronkelijke bal is gespeeld door een andere speler als een *verkeerde bal*.

14.2b Wie de bal moet terugplaatsen en hoe hij moet worden teruggeplaatst

Het *terugplaatsen* van je bal bij het toepassen van een regel mag uitsluitend worden gedaan door jouzelf of iedere andere persoon die jouw bal heeft opgenomen of de *beweging* van jouw bal heeft veroorzaakt.

Wanneer je een bal speelt die is *teruggeplaatst* op een verkeerde manier of is *teruggeplaatst* door iemand die daartoe niet bevoegd was, krijg je **één strafslag**.

14.2c De plek waar de bal moet worden teruggeplaatst

Je bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is), behalve als de regels voorschrijven dat je de bal op een andere plek moet *terugplaatsen*.

Indien jouw bal stillag op, onder of tegen een *vast obstakel*, *integraal deel van de baan*, *out-of-bounds marking* of groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp:

- Behoort de verticale positie ten opzichte van de grond ook tot de “plek” van je bal.
- Betekent dit dat je bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke plek op, onder of tegen een dergelijk voorwerp.

14.2d Waar de bal moet worden teruggeplaatst als de oorspronkelijke ligging is veranderd

Indien de *ligging* van je bal die is opgenomen of *bewogen*, is veranderd, moet je de bal op de volgende manier *terugplaatsen*:

- Als de bal in het zand lag:
 - » Moet je de oorspronkelijke *ligging* zo goed mogelijk namaken.

- » Als de bal bedekt was met zand, mag je bij het namaken van de *ligging* een klein deel van de bal zichtbaar laten.

Indien je de *ligging* niet goed namaakt en vervolgens de bal speelt, overtreed je deze regel en heb je van een *verkeerde plaats* gespeeld.

- Behalve als je bal in het zand lag, moet je de bal *terugplaatsen* door deze te plaatsen op de dichtstbijzijnde plek met een *ligging* die zoveel mogelijk lijkt op de oorspronkelijke *ligging* die:
 - » zich binnen één *clublengte* bevindt van de oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is);
 - » zich niet dichterbij de *hole* bevindt, en
 - » zich in hetzelfde *gebied van de baan* bevindt als die plek.

Als je weet dat de oorspronkelijke *ligging* is veranderd maar niet weet wat de *ligging* was, moet je de oorspronkelijke *ligging* schatten en je bal *terugplaatsen*.

Uitzondering - Voor liggingen die veranderd zijn terwijl het spel is stilgelegd en de bal is opgenomen, zie Regel 5.7d.

14.2e Wat te doen als de teruggeplaatste bal niet op de oorspronkelijke plek blijft liggen

Wanneer je probeert je bal *terug te plaatsen*, maar hij blijft niet liggen op de oorspronkelijke plek, moet je het een tweede keer proberen.

Wanneer je bal opnieuw niet op die plek blijft liggen, moet je de bal *terugplaatsen* door hem te plaatsen op de dichtstbijzijnde plek waar hij stil blijft liggen, **maar** met de volgende beperkingen die gerelateerd zijn aan de locatie van de oorspronkelijke plek:

- De plek mag niet dichterbij de *hole* zijn.
- Oorspronkelijke plek in *het algemene gebied*: de dichtstbijzijnde plek moet in het *algemene gebied* zijn.
- Oorspronkelijke plek in een *bunker* of *hindernis*: de dichtstbijzijnde plek moet in dezelfde *bunker* of in dezelfde *hindernis* zijn.

- Oorspronkelijke plek op de *green*: de dichtstbijzijnde plek moet op de *green* of in het *algemene gebied* zijn.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 14.2: algemene straf.

14.3 De bal droppen in de dropzone

14.3a De oorspronkelijke bal of een andere bal mag worden gebruikt

Elke keer als je een bal *dropt* of plaatst volgens deze regel mag je een andere bal gebruiken.

14.3b De bal moet op de juiste wijze worden gedropt

Je moet de bal op de juiste wijze *droppen*, hiervoor moet aan de volgende eisen worden voldaan:

- Je moet de bal zelf *droppen* (dit mag niet worden gedaan door je *caddie* of iemand anders).
- Je moet de bal loslaten van een plaats op kniehoogte zodat de bal:
 - » recht naar beneden valt, zonder dat je hem gooit, draait of rolt of enige andere beweging gebruikt die de plaats waar je bal tot stilstand zal komen zou kunnen beïnvloeden, en
 - » geen enkel deel van je lichaam of *uitrusting* raakt voordat hij de grond raakt.

“Kniehoogte” betekent de hoogte van je knie wanneer je rechtop staat.

- De bal moet worden *gedropt* binnen de *dropzone*. Je mag zowel binnen als buiten de *dropzone* staan wanneer je de bal *dropt*.

Indien je bal op een verkeerde manier is *gedropt*, in overtreding van een of meer van bovenstaande eisen, moet je de bal opnieuw *droppen* op de juiste wijze. Er is geen beperking voor het aantal keren dat je dit moet doen.

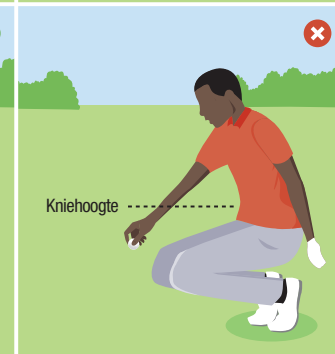
Een bal die op een verkeerde manier is *gedropt* telt niet mee als een van de twee vereiste *drops* voordat je bal moet worden geplaatst.

Afbeelding 14.3b Droppen van kniehoogte

Toegestaan



Niet toegestaan

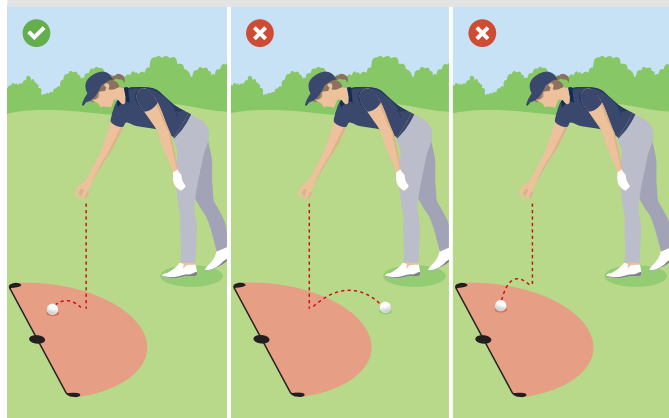


Een bal moet van kniehoogte recht naar beneden worden gedropt. “Kniehoogte” betekent de hoogte van de knie van een speler wanneer hij rechtop staat. Een speler hoeft echter niet rechtop te staan wanneer de bal wordt gedropt.



Zie volledige regels. Voor informatie over het doen van een slag naar een bal die op een verkeerde manier is gedropt en of één strafslag of de algemene straf van toepassing is.

Afbeelding 14.3c De bal moet worden gedropt en tot stilstand komen in de dropzone



De bal is op de juiste wijze gedropt volgens Regel 14.3b en komt tot stilstand binnen de dropzone, het ontwijken van de belemmering is voltooid.

De bal is op de juiste wijze gedropt volgens Regel 14.3b, maar komt tot stilstand buiten de dropzone, de bal moet daarom voor een tweede keer op de juiste wijze worden gedropt.

De bal is niet op de juiste wijze gedropt, omdat hij buiten de dropzone is gedropt, de bal moet daarom opnieuw worden gedropt op de juiste wijze.

14.3c Een bal die op de juiste wijze is gedropt moet tot stilstand komen in de dropzone

Deze regel is alleen van toepassing wanneer de bal op de juiste wijze is *gedropt* volgens Regel 14.3b.

Wanneer je het ontwijken van een belemmering hebt voltooid. Je hebt het ontwijken van een belemmering pas voltooid wanneer je bal op de juiste wijze is *gedropt* en tot stilstand is gekomen in de *dropzone*.

Het maakt niet uit of je bal, nadat hij de grond heeft geraakt, een persoon, *uitrusting* of andere *invloed van buitenaf* raakt voordat hij tot stilstand komt:

- Wanneer je bal tot stilstand is gekomen binnen de *dropzone*, heb je het ontwijken van de belemmering voltooid en moet de bal gespeeld worden zoals hij ligt.
- Wanneer je bal tot stilstand komt buiten de *dropzone*, zie onderstaand “Wat te doen als een bal die op de juiste wijze is gedropt tot stilstand komt buiten de dropzone”.

In beide gevallen is er voor geen enkele speler straf.

Uitzondering - Wanneer een bal die op de juiste wijze is gedropt opzettelijk van richting wordt veranderd of gestopt door een persoon.

Wat te doen als een bal die op de juiste wijze is gedropt tot stilstand komt buiten de dropzone. Je moet voor een tweede keer een bal op de juiste wijze *droppen*. Wanneer die bal ook tot stilstand komt buiten de *dropzone*, moet je het ontwijken van de belemmering voltooien door:

- Een bal te plaatsen op de plek waar de bal die de tweede keer is *gedropt* voor het eerst de grond raakte.
- Als de geplaatste bal niet stil blijft liggen op die plek, moet je nogmaals een bal op die plek plaatsen.
- Als de bal die voor de tweede keer is geplaatst ook niet stil blijft liggen op die plek, moet je een bal plaatsen op de dichtstbijzijnde plek waar de bal blijft stilliggen in overeenstemming met de beperkingen in Regel 14.2e.

14.3d Wat te doen wanneer een bal, die op de juiste wijze is gedropt, opzettelijk van richting wordt veranderd of gestopt door een persoon



Zie volledige regels. Voor informatie over wat te doen wanneer je een bal op de juiste manier hebt gedropt maar hij is opzettelijk van richting veranderd of gestopt.

Straf voor het spelen van een bal van een verkeerde plaats of het spelen van een bal die is geplaatst in plaats van gedropt in overtreding van Regel 14.3: algemene straf.

14.4 Wanneer je bal weer in het spel is nadat je oorspronkelijke bal uit het spel was



Zie volledige regels. Voor informatie over wanneer je bal weer in het spel is, waaronder ook wanneer je een bal vervangt terwijl dat niet is toegestaan of een procedure gebruikt die niet van toepassing is.

14.5 Herstellen van een fout bij het vervangen, terugplaatsen, droppen of plaatsen van je bal

Je mag je bal zonder straf opnemen en je fout herstellen voordat je je bal speelt:

- wanneer je de oorspronkelijke bal hebt *vervangen* door een ander bal terwijl dat niet is toegestaan, of
- wanneer je jouw bal hebt *teruggeplaatst*, *gedropt*, of geplaatst (1) op een *verkeerde plaats* of hij is tot stilstand gekomen op een *verkeerde plaats*, (2) op een verkeerde manier of (3) door een procedure te gebruiken die niet van toepassing is.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het herstellen van een fout voordat je bal is gespeeld.

14.6 De volgende slag doen van de plek waar de vorige slag is gedaan

Deze regel is van toepassing telkens als je verplicht bent of als het is toegestaan om je volgende *slag* te doen van de plek waar de vorige *slag* is gedaan (dit is bij het ontwijken met *slag-en-afstand* of bij het opnieuw spelen nadat een *slag* is vervallen of anderszins niet telt).

14.6a De vorige slag is gedaan van de afslagplaats

Je oorspronkelijke bal of een *vervangende bal* moet worden gespeeld van een plek binnen de *afslagplaats* (en mag worden opgeteed).

14.6b De vorige slag is gedaan in het algemene gebied, hindernis of bunker

Je oorspronkelijke bal of een *vervangende bal* moet worden *gedropt* in de *dropzone* die wordt bepaald door:

- Referentiepunt: de plek waar je vorige *slag* is gedaan (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is).
- Afmeting van de *dropzone* gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **maar** met de volgende beperkingen:
 - » de *dropzone* moet in hetzelfde *gebied van de baan* zijn als je referentiepunt, en
 - » de *dropzone* mag niet dichterbij de *hole* zijn dan je referentiepunt.

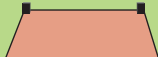
14.6c De vorige slag is gedaan op de green

Je oorspronkelijke bal of een *vervangende bal* moet worden geplaatst op de plek waar je vorige *slag* is gedaan (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is).

Straf voor het spelen van een bal van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 14.6: algemene straf.

Afbeelding 14.6 De volgende slag doen van de plek waar de vorige slag is gedaan

Wanneer een speler verplicht is of als het is toegestaan om de volgende slag te doen van de plek waar de vorige slag is gedaan, is de wijze waarop de bal in het spel moet worden gebracht afhankelijk van het gebied van de baan waar die vorige slag is gedaan

Afslagplaats	Algemeen gebied, bunker of hindernis	Green
 De vorige slag is gedaan van de afslagplaats, daarom moet een bal worden gespeeld van een plek binnen de afslagplaats.	 De vorige slag is gedaan in het algemene gebied, een bunker of een hindernis, daarom is het referentiepunt de plek waar de vorige slag is gedaan. Een bal wordt gedropt binnen één clublengte gemeten vanaf dat referentiepunt, maar in hetzelfde gebied van de baan als het referentiepunt en niet dichterbij de hole dan het referentiepunt.	 De vorige slag is gedaan op de green, daarom moet een bal worden geplaatst op de plek waar de vorige slag is gedaan.

14.7 Spelen van een verkeerde plaats

14.7a De plaats van waar de bal gespeeld moet worden

Na het beginnen van een hole moet je elke *slag* doen van de plaats waar je bal tot stilstand is gekomen, **behalve** als de regels eisen of toestaan dat je een bal speelt vanaf een andere plaats.

Straf voor het spelen van een bal van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 14.7a: algemene straf.

14.7b Hoe een hole uit te spelen nadat van een verkeerde plaats is gespeeld in strokeplay

Indien je van een *verkeerde plaats* hebt gespeeld maar er geen sprake is van een *ernstige overtreding*, krijg je de **algemene straf** volgens Regel 14.7a. Je moet doorgaan met het spelen van de hole met de bal die is gespeeld van de *verkeerde plaats*.

Indien je van een *verkeerde plaats* hebt gespeeld en er is sprake van een *ernstige overtreding*, moet je de fout herstellen door de hole uit te spelen van de juiste plaats. Indien je de fout niet herstelt, ben je **gediskwalificeerd**.



Zie volledige regels. Voor een uitleg over wat te doen wanneer je een ernstige overtreding hebt begaan door het spelen van een verkeerde plaats of als je niet zeker weet of je een ernstige overtreding hebt begaan.

VI

Ontwijken zonder straf

REGELS 15-16



REGEL

15

Ontwijken van losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels (met inbegrip van een bal of balmarker die het spel helpt of hindert)

Doel van deze regel: Regel 15 beschrijft wanneer en op welke manier je losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels zonder strafslag mag ontwijken.

Losse natuurlijke voorwerpen of kunstmatige voorwerpen worden niet beschouwd als onderdeel van de uitdaging die bij het spelen van de baan hoort. Daarom mag je ze meestal wegnemen als ze je hinderen bij het spel.

Je moet wel voorzichtig zijn bij het wegnemen van losse natuurlijke voorwerpen in de nabijheid van je bal wanneer deze niet op de green ligt. Als door het wegnemen van een los natuurlijk voorwerp je bal beweegt, krijg je een strafslag.

15.1 Losse natuurlijke voorwerpen**15.1a Wegnemen van losse natuurlijke voorwerpen**

Losse natuurlijke voorwerpen mogen overal, zowel op de baan als daarbuiten, zonder strafslag worden weggenomen. Het wegnemen mag je op iedere manier doen (zoals met je hand, voet, club of enig ander onderdeel van je *uitrusting*).

Er zijn twee **uitzonderingen** op deze regel:

Uitzondering 1 - Het wegnemen van losse natuurlijke voorwerpen van een plaats waar een bal moet worden teruggeplaatst.

Uitzondering 2 - Beperkingen voor het opzettelijk wegnemen van losse natuurlijke voorwerpen als dat de beweging van een bal kan beïnvloeden.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over deze uitzonderingen.

15.1b De bal bewegen bij het wegnemen van losse natuurlijke voorwerpen

Indien door het wegnemen van *losse natuurlijke voorwerpen* je bal *beweegt*, moet je bal worden *teruggeplaatst* op de oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is).

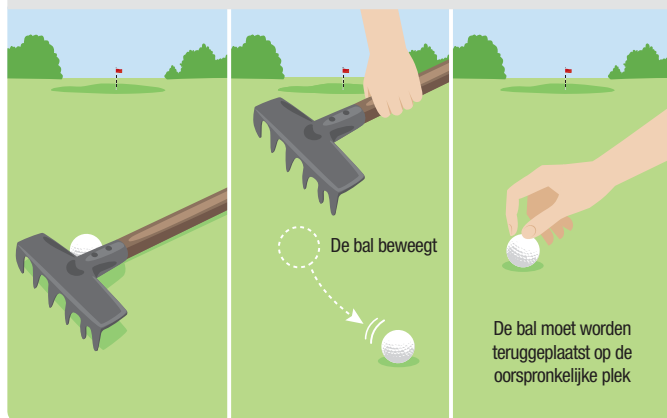
Als je *bewogen* bal voordat hij bewoog ergens anders stillag dan op de *green* of op de *afslagplaats*, krijg je **één strafslag**.

15.2 Losse obstakels

15.2a Ontwijken van losse obstakels

Wegnemen van een los obstakel. Je mag overal op of buiten de *baan* zonder straf een *los obstakel* wegnemen en dat mag je op iedere manier doen.

Afbeelding 15.2a #1 De bal beweegt bij het verwijderen van een los obstakel (behalve wanneer de bal in of op het obstakel ligt)



Indien je bal *beweegt* terwijl je een *los obstakel* wegneemt, volgt geen straf en moet je je bal *terugplaatsen* op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is), zoals weergegeven in afbeelding 15.2a #1.

Er zijn echter twee **uitzonderingen**, waarbij *losse obstakels* niet mogen worden weggenomen:

Uitzondering 1 - Bij het spelen van de afslagplaats mogen teemarkers niet worden verplaatst.

Uitzondering 2 - Beperkingen voor het opzettelijk wegnemen van een los obstakel om de beweging van een bal te beïnvloeden.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over deze uitzonderingen.

Indien je bal in of op een los obstakel ligt ergens op de baan maar niet op de green. Je mag deze situatie zonder straf ontwijken door je bal op te nemen en het *losse obstakel* weg te nemen. Je oorspronkelijke bal of een andere bal moet vervolgens worden *gedropt* op de manier zoals weergegeven in afbeelding 15.2a #2.



Zie volledige regels. Voor informatie over hoe zonder straf een situatie te ontwijken indien je bal op de green op een los obstakel ligt.

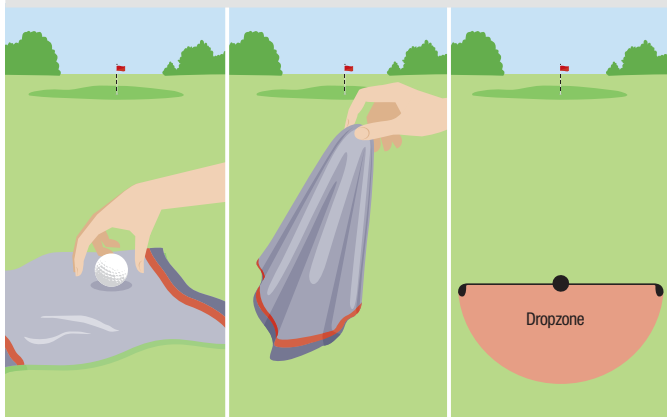
15.2b Ontwijken van een belemmering indien je bal niet wordt gevonden in of op een los obstakel



Zie volledige regels. Voor informatie hoe zonder straf een belemmering te ontwijken wanneer je bal in of op een los obstakel terecht is gekomen en niet kan worden teruggevonden.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 15.2: algemene straf.

Afbeelding 15.2a #2 De bal ligt in of op een los obstakel



Wanneer een bal zich ergens op de baan in of op een los obstakel bevindt (zoals een handdoek), mag je die situatie zonder straf ontwijken door je bal op te nemen, het losse obstakel te verwijderen en (behalve op de green) die bal of een andere bal te droppen.

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
De bij benadering vastgestelde plek recht onder waar de bal stilligt in of op het losse obstakel	Eén clublengte gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • moet in hetzelfde gebied van de baan zijn als het referentiepunt

15.3 Een bal of balmarker helpt of hindert het spel

15.3a Een bal op de green helpt het spel

Deze regel is alleen van toepassing wanneer de bal stilligt op de *green*.

Als je redelijkerwijs vindt dat een bal op de *green* het spel van iemand zou kunnen helpen (bijvoorbeeld als deze in de nabijheid van de *hole* zou kunnen helpen om de bal te laten stoppen), mag je deze *markeren* en opnemen als het je eigen bal is, of wanneer het de bal van een andere speler is, van deze speler verlangen dat hij zijn bal *markeert* en opneemt.

Uitsluitend in *strokeplay*:

- De speler, aan wie wordt gevraagd zijn bal op te nemen, mag ervoor kiezen in plaats daarvan als eerste te spelen.
- Echter indien jij en een andere speler afspreken een bal te laten liggen om een van jullie beiden te helpen, en die speler vervolgens een *slag* doet terwijl jullie die bal als hulpmiddel hebben laten liggen, krijgt iedere speler die bij die afspraak was betrokken de **algemene straf**.

15.3b Een bal hindert het spel waar dan ook op de baan

Indien een andere speler redelijkerwijs vindt dat jouw bal zijn of haar spel zou kunnen hinderen:

- Kan die speler van jou verlangen dat je de plaats *markeert* en je bal opneemt. Je bal mag in dat geval niet worden schoongemaakt (**behalve** wanneer de bal werd opgenomen op de *green*).
- Als je de plaats niet *markeert* voordat je je bal opneemt of als je de opgenomen bal schoonmaakt wanneer dat niet is toegestaan, krijg je **één strafslag**.
- Uitsluitend in *strokeplay* mag je besluiten als eerste te spelen wanneer van je wordt verlangd dat je je bal volgens deze regel opneemt.

Je mag volgens deze regel je bal niet opnemen alleen omdat jij denkt dat je bal het spel van een andere speler zou kunnen hinderen.

Indien je je bal opneemt zonder dat dat door een andere speler van je werd verlangd (**behalve** wanneer de bal werd opgenomen op de *green*), krijg je **één strafslag**.

15.3c Een balmarker helpt of hindert het spel

Indien een *balmarker* het spel zou kunnen helpen of hinderen, mag je:

- als het je eigen *balmarker* is: de *balmarker* verplaatsen, of
- als het de *balmarker* van een andere speler is: verlangen van die speler dat deze zijn *balmarker* verplaatst vanwege dezelfde redenen als bij het verzoek een bal op te nemen.

De *balmarker* moet zo worden verplaatst dat hij niet langer in de weg ligt. De nieuwe plaats bepaal je door vanaf de oorspronkelijke plaats, bijvoorbeeld één of twee clubhoofdlengten uit te meten.

Straf voor overtreding van Regel 15.3: algemene straf.

Straf voor het spelen van een vervangende bal die in strijd met de regels is ingebracht of het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 15.3: algemene straf.

REGEL 16

Ontwijken van abnormale baanomstandigheden (met inbegrip van vaste obstakels), situaties met gevaarlijke dieren, ingebedde bal

Doel van de regel: Regel 16 beschrijft wanneer en hoe je een situatie zonder straf mag ontwijken door een bal van een andere plek te spelen, bijvoorbeeld wanneer je in je spel wordt belemmerd door een abnormale baanomstandigheid of een situatie met gevaarlijke dieren.

- Dit soort omstandigheden worden niet beschouwd als onderdeel van de uitdaging die bij het spelen van de baan hoort. Daarom mag je ze meestal zonder straf ontwijken, behalve in een hindernis.
- Gewoonlijk doe je dat door een bal te droppen in een dropzone die wordt bepaald op basis van het dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering.

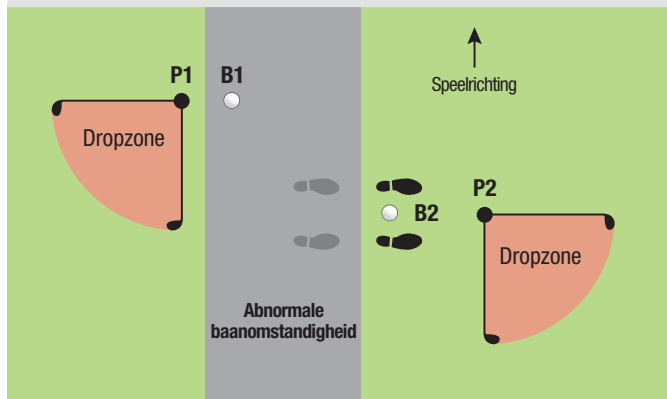
Deze regel beschrijft ook de procedure om de dropzone te bepalen, waarin je zonder straf mag droppen, wanneer je je bal die in zijn eigen pitchmark is ingebed in het algemene gebied niet wil of kan spelen.

16.1 Abnormale baanomstandigheden (met inbegrip van vaste obstakels)

Deze regel beschrijft het zonder straf ontwijken van een belemmering door *grond in bewerking*, *gaten gegraven door dieren*, *vaste obstakels* of *tijdelijk water*.

Deze omstandigheden worden gezamenlijk *abnormale baanomstandigheden* genoemd, waarbij ieder zijn eigen definitie heeft.

Afbeelding 16.1a Wanneer ontwijken van een *abnormale baanomstandigheid* is toegestaan



De afbeelding gaat uit van een rechtshandige speler. Ontwijken zonder straf is toegestaan in geval van een belemmering door een *abnormale baanomstandigheid*, met inbegrip van een vast obstakel, als de bal de baanomstandigheid raakt of erin ligt (B1) of als de baanomstandigheid het gebied van je voorgenomen stand (B2) of swing belemmert. Het dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering voor B1 is P1 en dat punt ligt heel dicht bij de baanomstandigheid. Voor B2 is het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering P2 en dat ligt verder van de baanomstandigheid, omdat je met je stand niet in de *abnormale baanomstandigheid* mag staan.

16.1a Wanneer ontwijken is toegestaan

Er is sprake van een belemmering in ieder van de volgende gevallen:

- je bal raakt of ligt in of op een *abnormale baanomstandigheid*;
- een *abnormale baanomstandigheid* belemmert fysiek de ruimte voor het innemen van je *stand* of voor je voorgenomen swing, of
- alleen wanneer je bal op de *green* ligt: een *abnormale baanomstandigheid* op of naast de *green* belemmert je *speellijn*.

Je mag een *abnormale baanomstandigheid* niet zonder straf ontwijken wanneer deze zich *buiten de baan* bevindt of wanneer je bal in een *hindernis* ligt.

Ontwijken niet toegestaan wanneer het duidelijk onredelijk is je bal te spelen. Ontwijken is niet toegestaan:

- wanneer het spelen van je bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is door iets anders dan de *abnormale baanomstandigheid* (bijvoorbeeld wanneer je op een *vast obstakel* staat, maar je geen *slag* kunt doen omdat je bal in een struik ligt), of
- omdat de belemmering alleen maar bestaat vanwege je keuze van club, type *stand*, swing of speelrichting en die keuze onder de gegeven omstandigheden duidelijk onredelijk is.

16.1b Ontwijken als je bal in het algemene gebied ligt

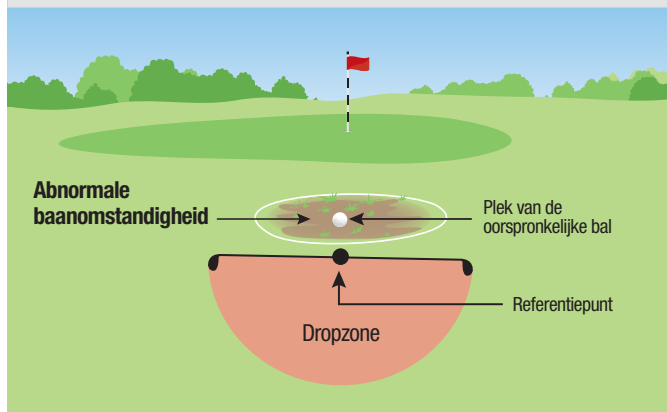
Als je bal in het *algemene gebied* ligt en er is sprake van een belemmering door een *abnormale baanomstandigheid* in de *baan*, mag je die belemmering zonder straf ontwijken door je oorspronkelijke bal of een andere bal te *droppen* zoals weergegeven in afbeelding 16.1b.

16.1c Ontwijken als je bal in een bunker ligt

Als je bal in een *bunker* ligt en er is sprake van een belemmering door een *abnormale baanomstandigheid* op de *baan*, heb je de keuze om:

- Zonder straf de belemmering te ontwijken volgens Regel 16.1b met dien verstande dat:
 - » Zowel het *dichtstbijzijnde punt zonder belemmering* als de *dropzone* zich in de *bunker* moeten bevinden.
 - » Als er geen *dichtstbijzijnde punt zonder belemmering* in de *bunker* kan worden gevonden, je de belemmering nog steeds mag ontwijken door als referentiepunt in de *bunker* het *punt met de minste belemmering* te kiezen.
- De belemmering te ontwijken met straf door van buiten de *bunker* te spelen (ontwijken in een rechte lijn naar achteren). Met **één strafslag** mag je een bal *droppen* zoals weergegeven in afbeelding 16.1c.

Afbeelding 16.1b Ontwijken zonder straf van een abnormale baanomstandigheid in het algemene gebied



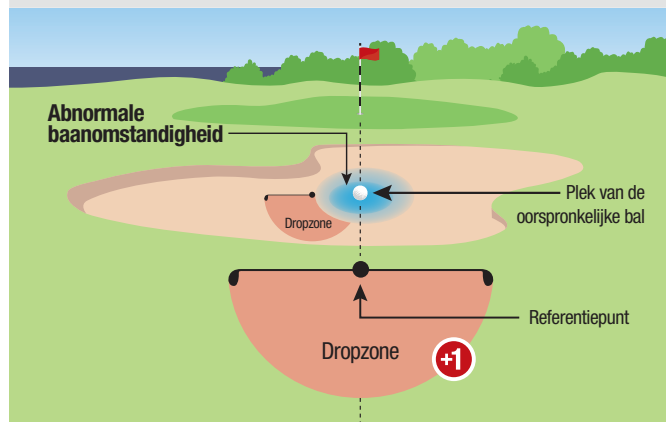
Ontwijken zonder straf is toegestaan, wanneer de bal in het algemene gebied ligt en er sprake is van een belemmering door een abnormale baanomstandigheid. Het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering behoort te worden vastgesteld en de bal moet worden gedropt in de dropzone en moet ook daarbinnen tot stilstand komen.

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
Het dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering	Eén clublengte gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • moet in het algemene gebied liggen

Opmerking voor spelers:

Als je de belemmering ontwijkt, dan moet je de belemmering door een abnormale baanomstandigheid volledig ontwijken.

Afbeelding 16.1c Abnormale baanomstandigheid ontwijken in een bunker



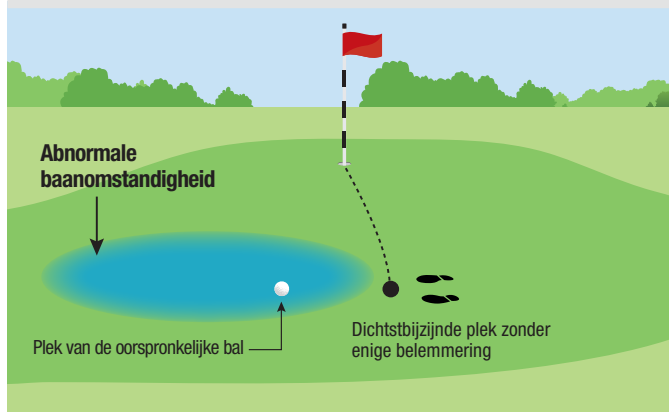
De afbeelding gaat uit van een rechtshandige speler. Wanneer er sprake is van een belemmering door een abnormale baanomstandigheid in een bunker mag je die belemmering zonder straf ontwijken in de bunker volgens van Regel 16.1b. Je mag de belemmering buiten de bunker ontwijken met één strafslag. Ontwijken van de belemmering buiten de bunker gaat langs de referentielijn die in een rechte lijn loopt vanaf de hole door de oorspronkelijke plek van de bal in de bunker.

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
Een door de speler op de baan maar buiten de bunker gekozen punt dat zich op de referentielijn bevindt en verder van de hole is gelegen dan de oorspronkelijke plek. Je mag daarbij zo ver naar achteren gaan als je wilt 	Eén clublengte gemeten vanaf het referentiepunt	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • mag in ieder gebied van de baan zijn gelegen

Opmerking voor spelers:

Bij de keuze van het referentiepunt behoort je dat punt met een voorwerp te markeren (bijvoorbeeld met een tee).

Afbeelding 16.1d. Zonder straf ontwijken van een abnormale baanomstandigheid op de green



De afbeelding gaat uit van een linkshandige speler. Wanneer een bal op de green ligt en er is sprake van een belemmering door een abnormale baanomstandigheid, mag je die belemmering zonder straf ontwijken door een bal te plaatsen op het dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering (P1).

Beperkingen

Het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering moet zich bevinden:

- op de green, of
- in het algemene gebied

Opmerking voor spelers:

- Als je de belemmering ontwijkt, dan moet je de belemmering door een abnormale baanomstandigheid volledig ontwijken.
- Als er geen dichtstbijzijnd punt zonder enige belemmering is, mag je de belemmering nog steeds zonder straf ontwijken door het punt van de minste belemmering als referentiepunt aan te houden, welk punt op de green of in het algemene gebied moet liggen.

16.1d Ontwijken als je bal op de green ligt

Als je bal op de *green* ligt en er is sprake van een belemmering door een *abnormale baanomstandigheid*, mag je die belemmering zonder straf ontwijken door je oorspronkelijk bal of een andere bal te plaatsen zoals weergegeven in afbeelding 16.1d.

16.1e Ontwijken indien je bal niet wordt gevonden in of op een abnormale baanomstandigheid

Als je bal niet wordt gevonden terwijl het *bekend of praktisch zeker* is dat deze binnen de *baan* in of op een *abnormale baanomstandigheid* terecht is gekomen, mag je deze situatie ontwijken volgens Regel 16.1b, c of d. Dat doe je door het punt waar de bal voor het laatst de grens van de *abnormale baanomstandigheid* binnen de *baan* heeft gekruist bij benadering vast te stellen en als referentiepunt te nemen.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over hoe te ontwijken als je bal in of op een abnormale baanomstandigheid ligt maar niet wordt gevonden.

16.1f Verplicht ontwijken van een belemmering in een verboden speelzone die binnen een abnormale baanomstandigheid ligt

In elk van de volgende situaties mag je bal niet worden gespeeld zoals hij ligt:

- Indien je bal in een *verboden speelzone* ligt die binnen een *abnormale baanomstandigheid* ligt. Je moet deze situatie ontwijken volgens Regel 16.1b, c of d.
- Indien je bal niet in een *verboden speelzone* ligt, maar een *verboden speelzone* (ongeacht of die zone zich binnen een *abnormale baanomstandigheid* of in een *hindernis* bevindt) belemmert wel de ruimte voor het innemen van je *stand* of voorgenomen swing. Je moet deze situatie ontwijken volgens Regel 16.1 of je bal onspeelbaar verklaren volgens Regel 19 (behalve wanneer je bal in een *hindernis* ligt).

Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 16.1: algemene straf.

16.2 Situatie met gevaarlijke dieren

Er is sprake van een “situatie met gevaarlijke dieren” wanneer door een gevaarlijk *dier* (zoals een giftige slang of een alligator) in de nabijheid van je bal de mogelijkheid bestaat dat je ernstige fysieke verwondingen oploopt als je je bal zou spelen zoals hij ligt.



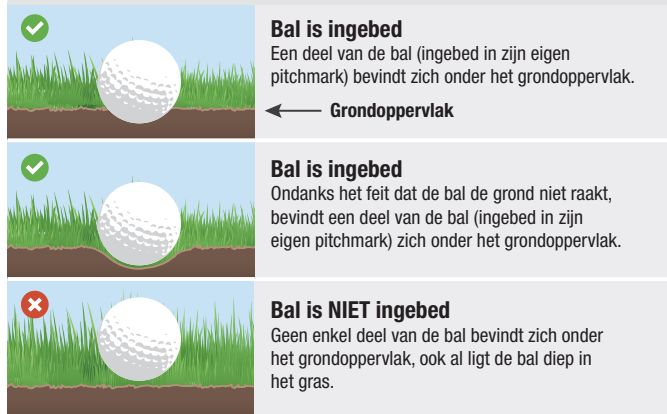
Zie *volledige regels*. Voor informatie hoe te handelen bij het ontwijken van een situatie met gevaarlijke dieren.

16.3 Ingebedde bal

16.3a Wanneer ontwijken is toegestaan

Ontwijken is alleen toegestaan wanneer je bal is *ingebed* in het *algemene gebied*. Maar als je bal is *ingebed* op de *green*, mag je de plek van je bal *markeren*, je bal opnemen en schoonmaken en de schade repareren. Je bal moet vervolgens worden *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke plek.

Afbeelding 16.3a Wanneer een bal is ingebed



Uitzonderingen - Wanneer ontwijken niet is toegestaan voor je ingebedde bal in het algemene gebied:

- wanneer je bal is *ingebed* in zand in een gedeelte van het *algemene gebied* waar het gras niet op fairwayhoogte of korter is gemaaid, of
- wanneer de belemmering door iets anders dan je *ingebedde* bal het doen van een *slag* duidelijk onredelijk maakt (bijvoorbeeld als je niet in staat bent een *slag* te doen omdat je bal in een struik ligt).

Je bal is alleen dan *ingebed*, wanneer hij als gevolg van je vorige *slag* in zijn eigen pitchmark ligt zodanig dat een deel van je bal zich onder het grondoppervlak bevindt.

16.3b Ontwijken vanwege een ingebedde bal

Wanneer je bal is *ingebed* in het *algemene gebied*, mag je die situatie zonder straf ontwijken door je oorspronkelijke bal of een andere bal te *droppen* zoals weergegeven in afbeelding 16.3b

Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in strijd met Regel 16.3: algemene straf.

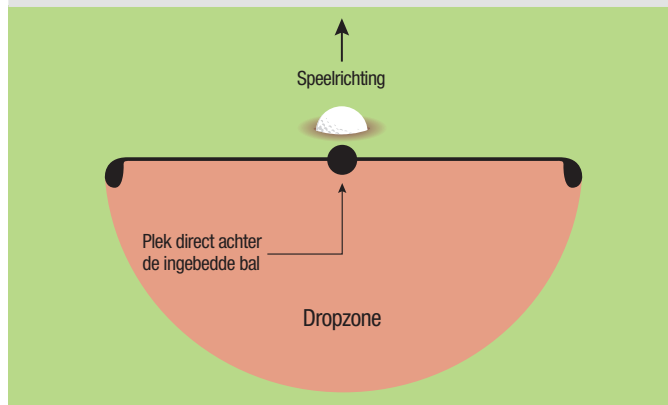
16.4 Opnemen van je bal om te zien of er sprake is van een situatie waarbij ontwijken is toegestaan

Wanneer je redelijkerwijs van mening bent dat er sprake is van een situatie waarbij volgens de regels zonder straf ontwijken is toegestaan, maar je kunt dat niet vaststellen zonder je bal op te nemen, mag je de plek van de bal *markeren* en je bal opnemen om te zien of ontwijken is toegestaan. De opgenomen bal mag niet worden schoongemaakt (**behalve** wanneer deze op de *green* ligt).



Zie *volledige regels*. Voor meer informatie over het opnemen van je bal om na te gaan of er sprake is van een omstandigheid waarbij ontwijken is toegestaan, met inbegrip van het opnemen van je bal zonder redelijke overtuiging dat dit ook zou mogen.

Afbeelding 16.3b Ontwijken zonder straf vanwege een ingebedde bal



Wanneer de bal is ingebed in het algemene gebied, mag deze belemmering worden ontweken zonder straf. Het referentiepunt voor het ontwijken zonder straf is de plek direct achter waar de bal is ingebed. Je moet een bal droppen in de dropzone en de bal moet ook in de dropzone tot stilstand komen.

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
Het punt direct achter waar de bal is ingebed	Eén clublengte gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • moet in het algemene gebied liggen

VII

Ontwijken met straf

REGELS 17-19



- (2) De speler mag de hindernis recht naar achteren ontwijken door de oorspronkelijke bal of een andere bal in een dropzone te droppen die is gebaseerd op een referentielijn die recht vanaf de hole door punt X loopt.

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
Een punt op de baan dat door de speler wordt gekozen en op de referentielijn ligt die door punt X loopt (dat is het punt waar de bal het laatst de grens van de gele hindernis heeft gekruist). Er is geen limiet aan hoe ver naar achteren op die lijn het referentiepunt gekozen mag worden	Eén clublengte gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • mag in ieder gebied van de baan liggen behalve in dezelfde hindernis
Opmerking voor spelers: Bij de keuze van het referentiepunt behoort je dat punt met een voorwerp te markeren (bijvoorbeeld met een tee).		

17.1c Ontwijken indien je bal niet wordt gevonden, maar wel in een hindernis ligt

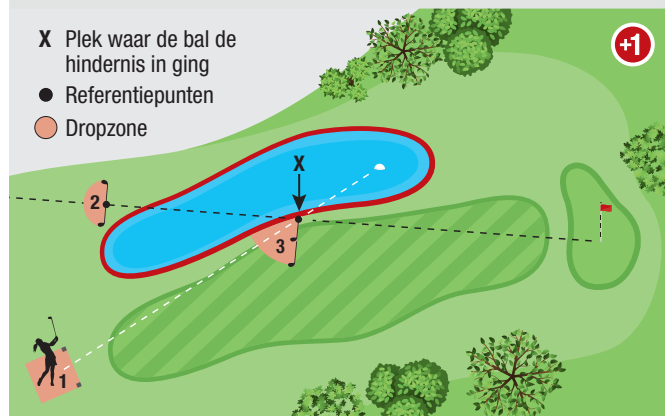
Indien je bal niet is gevonden en het *bekend of praktisch zeker* is dat deze in een *hindernis* tot stilstand is gekomen, mag je die *hindernis* met straf ontwijken volgens deze regel.

Echter als het niet *bekend of praktisch zeker* is dat je bal in een *hindernis* tot stilstand is gekomen en de bal *verloren* is, dan moet je handelen volgens *slag en afstand*.

17.1d Opties om een hindernis te ontwijken waar je bal in ligt

Je hebt de keuze om een *hindernis* te ontwijken zoals weergegeven in afbeelding 17.1d #1 (het ontwijken van een gele *hindernis*) en afbeelding 17.1d #2 (het ontwijken van een rode *hindernis*). Bij elk van deze opties krijg je **één strafslag**.

Afbeelding 17.1d #2 Ontwijken voor een bal die in een rode hindernis ligt



Wanneer het bekend of praktisch zeker is dat de bal in een rode hindernis ligt en de speler wil deze hindernis ontwijken, heeft de speler **drie opties**, ieder met één strafslag:

- (1) De speler mag de hindernis ontwijken met slag en afstand (zie punt 1 in afbeelding 17.1d #1).
- (2) De speler mag recht naar achteren ontwijken (zie punt 2 in afbeelding 17.1d #1).
- (3) De speler mag de hindernis zijwaarts ontwijken (alleen bij een rode hindernis). Het referentiepunt voor zijwaarts ontwijken is punt X.

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
Het bij benadering vastgestelde punt waar de bal voor het laatst de grens van de rode hindernis kruiste (punt X)	Twee clublengten gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • mag in ieder gebied van de baan liggen behalve in dezelfde hindernis

17.1e In een hindernis moet je een belemmering door een verboden speelzone verplicht ontwijken

In elk van de volgende situaties mag je bal niet worden gespeeld zoals hij ligt:

- Je bal ligt in een *verboden speelzone* in een *hindernis*.
- Een *verboden speelzone* belemmert je *stand* of je swing bij het spelen van je bal in een *hindernis*.



Zie *volledige regels*. Voor uitleg van de procedure voor het ontwijken van een verboden speelzone in een hindernis.

17.2 Opties na het spelen van een bal uit een hindernis

17.2a Na het spelen uit een hindernis, komt je bal tot stilstand in dezelfde of in een andere hindernis

Wanneer je bal, na het spelen uit een *hindernis*, tot stilstand komt in diezelfde *hindernis* of in een andere *hindernis* mag je deze spelen zoals hij ligt.

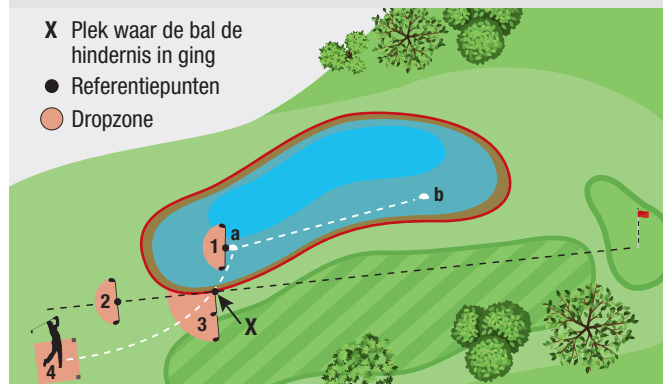
Als alternatief heb je, met **één strafslag**, de keuze uit de opties om de situatie te ontwijken zoals weergegeven in afbeelding 17.2a #1 en afbeelding 17.2a #2.

17.2b Wanneer je bal na het spelen uit een hindernis verloren, buiten de baan of onspeelbaar buiten een hindernis is



Zie *volledige regels*. Voor informatie over hoe te handelen wanneer je bal gespeeld uit een hindernis verloren, buiten de baan of onspeelbaar is buiten een hindernis.

Afbeelding 17.2a #1 Een bal gespeeld uit een hindernis komt tot stilstand in dezelfde hindernis



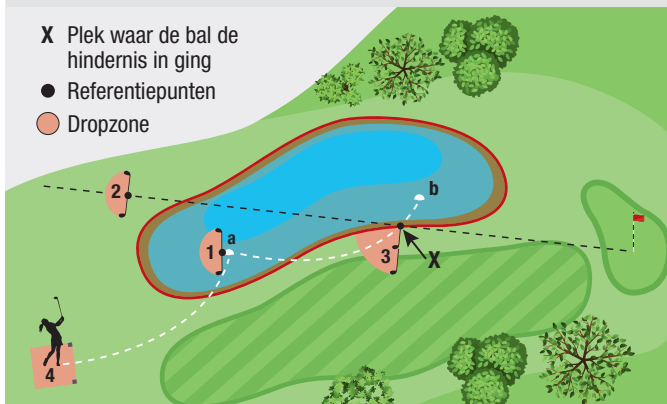
Een speler speelt vanaf de afslagplaats naar punt A in de hindernis. De speler slaat de bal van punt A naar punt B. De speler kan kiezen uit **vier opties** om de hindernis met één strafslag te ontwijken. De speler mag:

- (1) Ontwijken met slag en afstand door de oorspronkelijke bal of een andere bal te spelen van punt A, dat is een dropzone waar de vorige slag is gedaan (zie Regel 14.6 en afbeelding 14.6) en doet dan zijn of haar 4de slag.
- (2) Recht naar achteren ontwijken door de oorspronkelijke bal of een andere bal te droppen in de dropzone gebaseerd op de referentielijn die recht naar achteren gaat van de hole, door punt X en doet dan zijn of haar 4de slag.
- (3) Zijwaarts ontwijken (alleen bij rode hindernis). Het referentiepunt om te ontwijken is punt X en een bal moet worden gedropt en gespeeld vanuit de dropzone die bepaald wordt door twee clublengten af te meten vanaf het referentiepunt. De speler doet dan zijn of haar 4de slag.
- (4) De oorspronkelijke bal of een andere bal spelen vanaf de afslagplaats, want dat is de plek waar de laatste slag buiten de hindernis is gedaan. De speler doet dan zijn of haar 4e slag.

Als de speler voor optie (1) heeft gekozen en dan besluit om de gedropte bal niet te spelen, mag de speler alsnog ontwijken óf op een rechte lijn naar achteren óf zijwaarts met als referentiepunt punt X óf nog een keer spelen vanaf de afslagplaats met in alle gevallen een extra strafslag voor in totaal twee strafslagen. De speler doet dan zijn of haar 5e slag.

Afbeelding 17.2a #2 Een bal gespeeld uit een hindernis komt tot stilstand in dezelfde hindernis na eruit en er weer in te zijn gegaan

- X Plek waar de bal de hindernis in ging
- Referentiepunten
- Dropzone



Een speler speelt vanaf de afslagplaats naar punt A in de hindernis. De speler slaat de bal van punt A naar punt B, waarbij de bal de hindernis heeft verlaten en er weer is ingegaan bij punt X. De speler kan kiezen uit **vier opties** om de hindernis met één strafslag te ontwijken. De speler mag:

- (1) Ontwijken met slag en afstand door de oorspronkelijke bal of een andere bal te spelen van punt A, dat is een dropzone waar de vorige slag is gedaan (zie Regel 14.6 en afbeelding 14.6) en doet dan zijn of haar 4de slag.
- (2) Recht naar achteren ontwijken door de oorspronkelijke bal of een andere bal te droppen in de dropzone gebaseerd op de referentielijn die recht naar achteren gaat van de hole, door punt X en doet dan zijn of haar 4de slag.
- (3) Zijwaarts ontwijken (alleen bij rode hindernis). Het referentiepunt om te ontwijken is punt X en een bal moet worden gedropt en gespeeld vanuit de dropzone die bepaald wordt door twee clublengten af te meten vanaf het referentiepunt. De speler doet dan zijn of haar 4de slag.
- (4) De oorspronkelijke bal of een andere bal spelen vanaf de afslagplaats, want dat is de plek waar de laatste slag buiten de hindernis is gedaan. De speler doet dan zijn of haar 4e slag.

Vervolg op de volgende pagina.

Als de speler voor optie (1) heeft gekozen en dan besluit om de gedropte bal niet te spelen, mag de speler alsnog ontwijken óf op een rechte lijn naar achteren óf zijwaarts met als referentiepunt punt X óf nog een keer spelen vanaf de afslagplaats met in alle gevallen een extra strafslag voor in totaal twee strafslagen. De speler doet dan zijn of haar 5e slag.

17.3 Ontwijken volgens andere regels is niet mogelijk als je bal in een hindernis ligt

Wanneer je bal in een *hindernis* ligt zijn de opties om een belemmering te ontwijken vanwege een *abnormale baanomstandigheid* (Regel 16.1), een *ingebodde bal* (Regel 16.3) of een onspeelbare bal (Regel 19) niet van toepassing.

Je kunt een dergelijke situatie alleen met straf ontwijken volgens Regel 17.

REGEL

18

Slag en afstand; Bal verloren of buiten de baan; Provisionele bal

Doel van deze regel: Regel 18 beschrijft de procedure van de straf van slag en afstand. Wanneer je bal verloren is buiten een hindernis of buiten de baan tot stilstand is gekomen, is het normale spelverloop van afslagplaats tot aan de hole doorbroken. Dit moet je herstellen door een bal te spelen vanaf de plaats waar de vorige slag werd gedaan.

Ook beschrijft deze regel de wijze waarop je, om tijd te besparen, een provisionele bal mag spelen wanneer je oorspronkelijke bal misschien buiten de baan ligt of verloren is buiten een hindernis.

18.1 Handelen met de straf van slag en afstand is altijd toegestaan

Je mag altijd volgens *slag en afstand* handelen. Zodra je een andere bal *in het spel* hebt gebracht met de straf van *slag en afstand* is je oorspronkelijke bal niet langer *in het spel* en mag deze niet meer worden gespeeld. Dat geldt zelfs wanneer je oorspronkelijke bal alsnog in de *baan* wordt gevonden binnen de toegestane zoektijd van drie minuten.

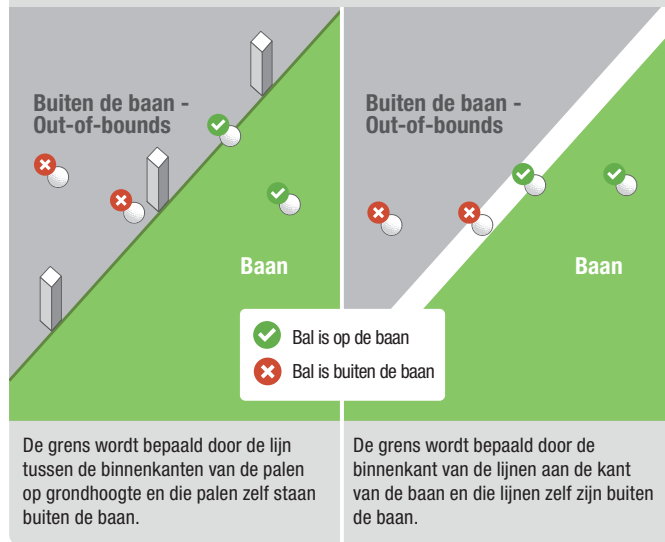
18.2 De bal verloren of buiten de baan: verplicht handelen volgens slag en afstand

18.2a Wanneer de bal verloren of buiten de baan is

Bal verloren. Je bal is *verloren* wanneer deze niet binnen drie minuten is gevonden nadat jij of je *caddie* met zoeken zijn begonnen. Als binnen de drie minuten zoektijd een bal is gevonden, maar het is niet zeker of het jouw bal is:

Afbeelding 18.2a Wanneer de bal buiten de baan is

Een bal is alleen buiten de baan wanneer hij geheel buiten de grens van de baan ligt. De afbeeldingen geven voorbeelden van wanneer een bal op de baan of buiten de baan is.



- Moet je zo snel mogelijk proberen die bal te identificeren. Daar krijg je een redelijke tijd voor, zelfs als je daardoor de toegestane zoektijd van drie minuten overschrijdt.
- Dit is met inbegrip van een redelijke tijd om bij de plaats van die bal te komen, mocht je daar niet in de buurt zijn.

Als je je bal niet binnen deze redelijke tijd kunt identificeren, is je bal verloren.

Bal buiten de baan. Je bal is alleen *buiten de baan* wanneer hij geheel buiten de grens van de *baan* ligt.

18.2b Hoe te handelen als je bal verloren of buiten de baan is

Indien je bal *verloren* of *buiten de baan* is, moet je handelen volgens de procedure van *slag en afstand*. Met **één strafslag** moet je je bal spelen vanaf de plaats waar je je vorige *slag* hebt gedaan (zie Regel 14.6).

Uitzondering - De speler mag onder toepassing van een andere regel zijn bal vervangen als het bekend of praktisch zeker is wat er met de oorspronkelijke bal is gebeurd.



Zie *volledige regels*. Voor meer informatie over de toepassing van deze uitzondering.

18.3 Provisieonele bal

18.3a Wanneer het spelen van een provisieonele bal is toegestaan

Indien een bal misschien *verloren* is buiten een *hindernis* of misschien *buiten de baan* ligt, mag de speler om tijd te besparen als provisieonele bal een andere bal spelen volgens de procedure van *slag en afstand*.

Echter als je je ervan bewust bent dat de enige mogelijke plaats waar je bal *verloren* kan zijn geraakt binnen een *hindernis* is, dan is het spelen van een *provisieonele bal* niet toegestaan. De bal gespeeld vanaf de plaats waar je je vorige *slag* hebt gedaan, wordt dan de bal *in het spel* met de straf van *slag en afstand*.

18.3b Melden van het spelen van een provisieonele bal

Voordat je je *slag* doet, moet je melden dat je een *provisieonele bal* gaat spelen.

Het is onvoldoende alleen te zeggen dat je een andere bal gaat spelen of nog een keer gaat spelen.

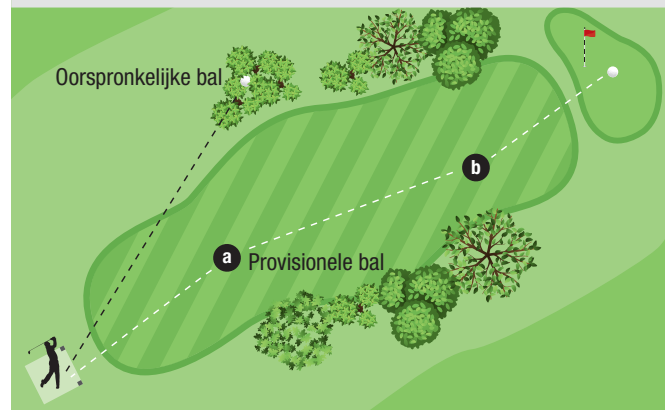
Je moet het woord “provisieoneel” gebruiken of op een andere manier duidelijk maken dat je uit voorzorg een bal gaat spelen volgens Regel 18.3.

Als je dit niet hebt aangekondigd (ook al was het je bedoeling een

provisieonele bal te spelen) en je speelt een bal vanaf de plaats waar je je vorige *slag* hebt gedaan, dan is die bal je bal *in het spel* met toepassing van de straf van *slag en afstand*.

18.3c Spelen van de provisieonele bal tot het moment dat deze de bal in het spel wordt of wordt opgegeven

Afbeelding 18.3c Een provisieonele bal gespeeld van een plek dicht bij de hole dan waar de oorspronkelijke bal vermoedelijk ligt



De oorspronkelijke bal van de speler, gespeeld vanaf de afslagplaats, is mogelijk verloren in de struiken. De speler meldt dat hij een provisieonele bal gaat spelen en doet dat. De provisieonele bal komt tot stilstand op punt A. Omdat punt A verder van de hole is verwijderd dan de vermoedelijke plek waar de oorspronkelijke bal ligt, mag de speler nog een slag met de provisieonele bal doen zonder dat deze zijn status van provisieonele bal verliest. De speler slaat zijn provisieonele bal van punt A naar punt B. Omdat punt B dicht bij de hole is gelegen dan de vermoedelijke plek waar de oorspronkelijke bal ligt, wordt de provisieonele bal de bal in het spel met de straf van slag en afstand wanneer de speler een slag met de provisieonele bal doet vanaf punt B.

Meer dan één keer spelen van de provisionele bal. Je mag met een *provisionele bal* doorspelen zonder dat deze zijn status van *provisionele bal* verliest, maar alleen voor zover je speelt vanaf een plaats die even ver of verder van de *hole* is gelegen dan waar je oorspronkelijke bal vermoedelijk ligt.

Wanneer een *provisionele bal* de bal in het spel wordt. Je *provisionele bal* wordt de bal *in het spel* met toepassing van de straf van *slag en afstand* in een van deze twee situaties:

- Wanneer je oorspronkelijke bal in de *baan* (maar buiten een *hindernis*) verloren is of *buiten de baan* tot stilstand is gekomen.
- Wanneer je je *provisionele bal* speelt vanaf een plaats die dichterbij de *hole* ligt dan de plaats waar je oorspronkelijke bal vermoedelijk ligt.

Uitzondering - Een speler mag onder toepassing van een andere regel zijn bal vervangen als het bekend of praktisch zeker is wat er met de oorspronkelijke bal is gebeurd.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de toepassing van deze uitzondering.

Wanneer de *provisionele bal* moet worden opgegeven. Wanneer je *provisionele bal* nog niet de bal *in het spel* is geworden, moet deze in ieder van de volgende twee situaties worden opgegeven:

- Wanneer je oorspronkelijke bal binnen de toegestane zoektijd van drie minuten in de *baan* en buiten een *hindernis* wordt gevonden.
- Wanneer je bal in een *hindernis* is gevonden of wanneer het bekend of praktisch zeker is dat deze in een *hindernis* ligt. In dat geval moet je de oorspronkelijke bal spelen zoals hij ligt of de *hindernis* met straf ontwijken.

Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 18.3: algemene straf.

REGEL

19

Onspeelbare bal

Doel van de regel: Regel 19 beschrijft de verschillende ontwijkmogelijkheden voor een onspeelbare bal. Er zijn een aantal opties - gewoonlijk met één strafslag - om overal op de baan (behalve in een hindernis) een moeilijke situatie te ontwijken.

19.1 Je mag overal op de baan besluiten je bal onspeelbaar te verklaren, behalve in een hindernis

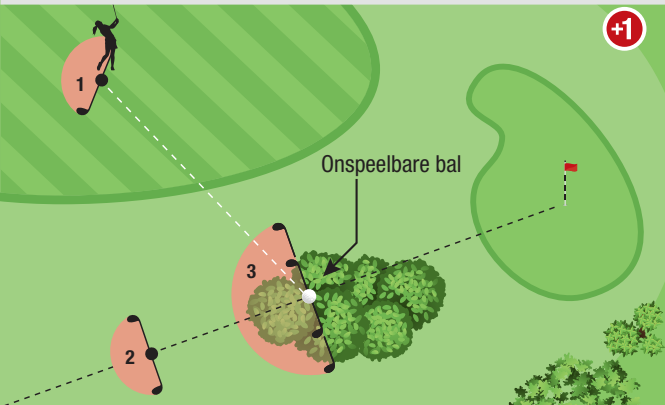
Jij bent de enige die kan besluiten je bal onspeelbaar te verklaren. Het ontwijken van een situatie, door het onspeelbaar verklaren van de bal, is overal op de *baan* toegestaan, **behalve** in een *hindernis*.

19.2 Ontwijkmogelijkheden voor een onspeelbare bal in het algemene gebied of op de green

Wanneer je je bal onspeelbaar verklaart, mag je de situatie ontwijken volgens een van de drie opties zoals weergegeven in afbeelding 19.2. Voor ieder van deze opties krijg je **één strafslag**.

Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 19.2: algemene straf.

Afbeelding 19.2 Ontwijkopties als een bal onspeelbaar is in het algemene gebied



Een speler besluit dat zijn of haar bal in het de struiken onspeelbaar is. De speler heeft **drie opties**, ieder met één strafslag:

- (1) De speler mag de situatie met slag en afstand ontwijken door de oorspronkelijke of een andere bal te spelen vanaf een dropzone gebaseerd op de plek waar de vorige slag werd gedaan (zie Regel 14.6 en afbeelding 14.6)

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
De plek van waar de speler zijn vorige slag heeft gedaan (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is)	Eén clublengte gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • moet in hetzelfde gebied van de baan zijn als het referentiepunt

Vervolg op de volgende pagina.

- (2) De speler mag de situatie recht naar achteren ontwijken door de bal of een andere bal in een dropzone te droppen die is gebaseerd op een referentielijn die recht vanaf de hole door de plek van de oorspronkelijke bal loopt.

Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
Een door de speler gekozen punt op de baan dat op de referentielijn ligt en verder van de hole ligt dan de plek van de oorspronkelijke bal. Er is geen limiet aan hoe ver naar achteren op die lijn het referentiepunt gekozen mag worden	Eén clublengte gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • mag in ieder gebied van de baan zijn gelegen
Opmerking voor spelers: Bij de keuze van het referentiepunt behoor je dat punt met een voorwerp te markeren (bijvoorbeeld met een tee).		

- (3) De speler mag de situatie zijwaarts ontwijken.

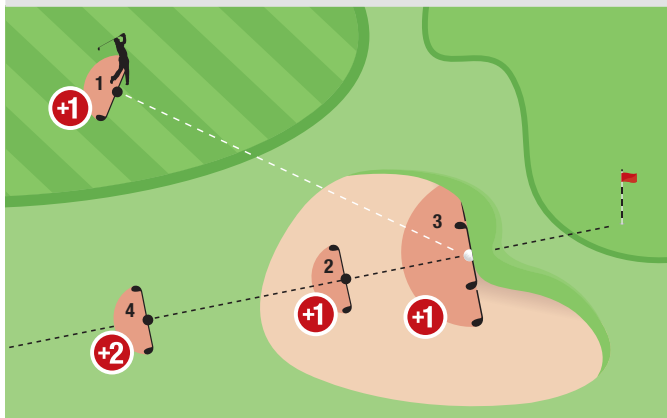
Referentiepunt	Afmeting van de dropzone	Beperkingen van de dropzone
De plek van de oorspronkelijke bal	Twee clublengten gemeten vanaf het referentiepunt 	De dropzone: • mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • mag in ieder gebied van de baan zijn gelegen

19.3 Ontwikmogelijkheden voor een onspeelbare bal in een bunker

Wanneer je bal onspeelbaar in een *bunker* ligt, mag je deze situatie volgens een van de vier opties ontwijken, zoals weergegeven in afbeelding 19.3.

Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 19.3: algemene straf.

Afbeelding 19.3 Ontwijkopties voor een onspeelbare bal in een bunker



Een speler besluit dat zijn of haar bal in een bunker onspeelbaar is. De speler heeft **vier opties**:

- (1) Met één strafslag mag de speler ontwijken met slag en afstand.
- (2) Met één strafslag mag de speler recht naar achteren ontwijken in de bunker.
- (3) Met één strafslag mag de speler zijwaarts ontwijken in de bunker.
- (4) Met een totaal van twee strafslagen mag de speler recht naar achteren ontwijken buiten de bunker, gebaseerd op de referentielijn die recht naar achteren loopt vanaf de hole door de plek van de oorspronkelijke bal.

VIII

Procedures voor spelers
en de Commissie wanneer
zich vragen voordoen bij het
toepassen van de regels

REGEL 20



REGEL

20

Het oplossen van regelkwesties tijdens een ronde; Uitspraken door een referee en de Commissie.

Doel van de regel: Regel 20 beschrijft wat je behoort te doen wanneer je tijdens een ronde vragen hebt over de toepassing van de regels, met inbegrip van de te volgen procedure (die verschillend is bij matchplay en strokeplay) om je recht op een later tijdstip een uitspraak te krijgen veilig te stellen. De regel gaat ook over de rol van referees die zijn aangewezen om kwesties van feitelijke aard te beslissen en de regels toe te passen. Uitspraken van referees of de Commissie zijn voor alle spelers bindend.

20.1 Regelkwesties oplossen tijdens een ronde

20.1a Onnodig oponthoud moet worden vermeden

Je mag gedurende een *ronde* geen onnodig oponthoud veroorzaken bij het vragen om hulp bij de toepassing van de regels. Als een *referee* of de *Commissie* niet binnen een redelijke tijd beschikbaar is om te helpen bij een regelkwestie, moet je zelf besluiten hoe te handelen en vervolgens doorspelen.

Je kunt je rechten veiligstellen bij *matchplay* door om een uitspraak te vragen en bij *strokeplay* door met twee ballen te spelen.

20.1b Regelkwesties bij matchplay

Onderling beslissen van regelkwesties. Tijdens een *ronde* waarin voor jouw match geen *referee* is aangewezen, mag je met je *tegenstander* onderling afspreken hoe een regelkwestie moet worden opgelost.

De overeengekomen oplossing is bindend, tenzij jij en je *tegenstander* bewust hebben afgesproken een regel te negeren of een straf niet te tellen waarvan jullie beiden wisten dat deze van toepassing is.

Verzoek om een uitspraak voordat de uitslag van de match vaststaat.

Als je wilt dat een *referee* of de *Commissie* beslist over de toepassing van de regels, maar geen van beide is binnen een redelijke tijd beschikbaar, dan kun je het verzoek om een uitspraak kenbaar maken door aan je *tegenstander* te laten weten dat je op een later tijdstip alsnog een uitspraak wilt krijgen als een *referee* of de *Commissie* wel beschikbaar is.



Zie volledige regels. Voor informatie over het tijdig indienen van een verzoek en over de manier waarop een verzoek om een uitspraak door een referee of de Commissie zal worden behandeld.

20.1c Regelkwesties bij strokeplay

Je mag regelkwesties niet onderling beslissen. Als een *referee* of de *Commissie* niet binnen redelijke tijd beschikbaar is om te helpen bij een regelkwestie, mag je deze kwestie niet in onderling overleg oplossen. Een dergelijke onderlinge afspraak is niet bindend voor een speler, een *referee* of de *Commissie*.

Je behoort dergelijke regelkwesties aan de *Commissie* voor te leggen voordat je je *scorekaart* inlevert.

Je behoort andere spelers in de wedstrijd te beschermen. Als je weet of denkt te weten dat een andere speler in strijd met de regels heeft gehandeld en zich daar niet van bewust is of dit negeert, dan behoort je die speler, de *marker* van die speler, een *referee* of de *Commissie* daarvan op de hoogte stellen. Dit behoort je zo snel als mogelijk te doen en in ieder geval voordat die speler zijn of haar *scorekaart* inlevert. Wanneer je dit nalaat, kan dat worden gezien als ernstig wangedrag met **diskwalificatie** tot gevolg.

Spelen met twee ballen. Als je twijfelt over de juiste handelwijze bij het spelen van een hole, mag je die hole zonder straf met twee ballen uitspelen:

- Je moet beslissen om met twee ballen te spelen zodra de situatie waarover je twijfelt zich voordoet en voordat je je volgende *slag* doet.

- Je behoort te kiezen met welke bal je wilt scoren voor het geval de regels de handelwijze die je wilt toepassen voor die bal toestaan. Dat doe je door je keuze aan je *marker* of aan een andere speler kenbaar te maken voordat je een *slag* doet.
- Als je je keuze niet tijdig hebt gemaakt, dan wordt de als eerste gespeelde bal automatisch beschouwd als de bal die je hebt gekozen.
- Je moet de feitelijke situatie aan de *Commissie* melden voordat je je *scorekaart* inlevert, zelfs wanneer je met beide ballen dezelfde score hebt gemaakt. Wanneer je nalaat zo te handelen ben je **gediskwalificeerd**.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over het spelen met twee ballen bij strokeplay en de manier waarop de Commissie jouw score voor die hole zal vaststellen.

20.2 Uitspraken over regelkwesties



Zie volledige regels. Voor informatie over uitspraken van referees, Commissies, de toepassing van de “blote oog” standaard, het herstellen van verkeerde uitspraken en diskwalificatie nadat de uitslag van de match of de wedstrijd definitief is.

20.3 Situaties waarin de regels niet voorzien

Iedere situatie waarin de regels niet voorzien behoort te worden beslist door de *Commissie*.

IX

Andere spelvormen

REGELS 21-24



REGEL

21

Andere vormen van individueel strokeplay en matchplay

Doel van de regel: Regel 21 beschrijft vier individuele spelvormen, waaronder drie vormen van strokeplay, waarbij de wijze van scoren afwijkt van de reguliere vorm van strokeplay: **Stableford** (scoren van punten die per hole worden toegekend), **Maximum score** (je score is per hole gemaximeerd) en **Par/Bogey** (het bijhouden van de score per hole zoals bij matchplay).

21.1 Stableford

21.1a Overzicht van Stableford

Een vorm van *strokeplay* waarbij:

- jouw score of die van jouw *partij* voor een hole is gebaseerd op punten die worden toegekend door jouw aantal slagen of die van jouw *partij* op de betreffende hole te vergelijken met de vaste score die door de *Commissie* voor die hole is vastgesteld, en
- de wedstrijd wordt gewonnen door de speler of de *partij* die over alle *rondes* samen de meeste punten heeft behaald.

21.1b Scoren bij Stableford

Je krijgt per hole punten toegekend door het aantal slagen op die hole (zowel gedane slagen als opgelopen strafslagen) te vergelijken met de vastgestelde doelscore voor die hole. De volgende tabel geeft het aantal punten weer dat je krijgt vergeleken met de vastgestelde doelscore.

Hole gespeeld in	
Meer dan één slag boven de vastgestelde doelscore of geen score ingevuld	0 punten
Eén slag boven de vastgestelde doelscore	1 punt
Vastgestelde doelscore	2 punten
Eén slag onder de vastgestelde doelscore	3 punten
Twee slagen onder de vastgestelde doelscore	4 punten
Drie slagen onder de vastgestelde doelscore	5 punten
Vier slagen onder de vastgestelde doelscore	6 punten

Afbeelding 21.1b Scoren bij scratch stableford

Naam: Kees Jansen

Datum: 01/03/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Uit
Lengte	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
K.Jansen	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Punten	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Totaal
Lengte	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
K.Jansen	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Punten	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Verantwoordelijkheden

Commissie

Speler

Speler en marker

Handtekening van de marker:

Handtekening van de speler:

Als je om wat voor reden ook een hole niet volgens de regels uitspeelt, scoor je nul punten voor die hole.

Om het speltempo te bevorderen, word je aangemoedigd met het spelen van een hole te stoppen wanneer je geen punten meer kunt behalen.

Vereisten voor het invullen van scores per hole op je *scorekaart*:

- Als je hebt *uitgeholed* en het aantal slagen zou resulteren in het behalen van punten, dan moet je op je *scorekaart* het feitelijke aantal slagen noteren.
- Als je hebt *uitgeholed* en het aantal slagen resulteert in nul punten, dan noteer je op je *scorekaart* een streepje of een aantal slagen dat resulteert in nul punten.
- Als je een hole niet volgens de regels hebt *uitgeholed*, dan noteer je op je *scorekaart* een streepje of een aantal slagen dat resulteert in nul punten.

21.1c Straffen bij Stableford

Alle strafslagen worden opgeteld bij je score op de hole, waar je die strafslagen hebt opgelopen.

Uitzondering 1: Te veel, gedeelde, toegevoegde of vervangen clubs.

Uitzondering 2: Starttijden.

Uitzondering 3: Onnodig oponthoud.

Voor iedere uitzondering moet je de feitelijke omstandigheden van de overtreding aan de *Commissie* melden voordat je je *scorekaart* inlevert, zodat de *Commissie* de juiste straf kan toepassen. Als je nalaat dat te doen, word je **gediskwalificeerd**.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over deze drie uitzonderingen.

Straf van diskwalificatie. Er volgt geen diskwalificatie, **maar** je krijgt **nul punten** voor de hole waarop de overtreding plaatsvond als je een van de volgende vier regelovertradingen begaat:

- Nalaten om *uit te holen*.
- Nalaten het afslaan van buiten de *afslagplaats* bij het starten van een hole op de juiste wijze te corrigeren.
- Nalaten het spelen van een *verkeerde bal* op de juiste wijze te corrigeren.
- Nalaten het spelen van een *verkeerde plaats* op de juiste wijze te corrigeren wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding*.

Wanneer je een andere regel waarop diskwalificatie als straf staat overtreedt, ben je **gediskwalificeerd**.

21.1d Uitzondering op Regel 11.2 bij Stableford



Zie volledige regels. Voor informatie over wanneer Regel 11.2 niet van toepassing is bij Stableford.

21.1e Wanneer bij Stableford een ronde is beëindigd



Zie volledige regels. Voor informatie over wanneer bij Stableford een ronde is beëindigd.

21.2 Maximum score

Een vorm van *strokeplay*, waarbij jouw score of die van jouw *partij* door de *Commissie* per hole op een bepaald aantal slagen wordt gemaximeerd, zoals twee keer par, een vast aantal of een netto dubbel bogey.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de spelvorm Maximum score.

21.3 Par/Bogey

Een vorm van *strokeplay*, waarin wordt gescoord zoals bij *matchplay* en waarbij:

- jij of jouw *partij* een hole wint of verliest door uit te hollen in minder of meer slagen (zowel gedane slagen als opgelopen strafslagen) dan de door de *Commissie* vastgestelde doelscore voor die hole, en
- de wedstrijd wordt gewonnen door de speler of de *partij* met het hoogste totaal van gewonnen holes ten opzichte van het aantal verloren holes (d.w.z. het aantal gewonnen holes optellen en het aantal verloren holes daarvan aftrekken).



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de spelvorm Par/Bogey.

21.4 Driebal matchplay

Een vorm van *matchplay*, waarbij ieder van drie spelers tegelijkertijd een individuele match speelt tegen de overige twee spelers en iedere speler met één bal speelt die wordt gebruikt in zijn beide matches.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de spelvorm Driebal matchplay.

21.5 Andere spelvormen bij golf



Zie volledige regels. Voor meer informatie over andere spelvormen.

REGEL

22

Foursomes

Doel van de regel: Regel 22 beschrijft Foursomes (gespeeld als *matchplay* of als *strokeplay*), waarbij twee partners samen spelen in dezelfde partij door om de beurt met één enkele bal een slag te doen. De regels voor deze spelvorm zijn in wezen gelijk aan die voor individuele spelvormen, behalve dat vereist is dat beide partners om de beurt afslaan bij het begin van een hole en dat elke hole wordt uitgespeeld door om de beurt de bal te slaan.

Een vorm van *matchplay* of *strokeplay* waarbij jij en een *partner* samen spelen als één *partij* met een enkele bal door op elke hole om de beurt een slag te doen. Jij en je *partner* moeten om de beurt afslaan bij de start van elke hole.

Strafslagen zijn niet van invloed op wie van jou en je *partner* de volgende *slag* moet doen.



Zie volledige regels. Voor meer informatie over de Foursomes spelvorm.

REGEL

23

Four-Ball

Doel van de regel: Regel 23 beschrijft Four-Ball (gespeeld als matchplay of als strokeplay), waarbij jij en je partner spelen als één partij met ieder zijn eigen bal. De score van jouw partij voor een hole is de laagste score van jullie beiden op die hole.

23.1 Overzicht van Four-Ball

Four-Ball is een spelvorm (zowel bij matchplay als bij strokeplay) met partners waarbij jij en je partner samenspelen als één partij, ieder met zijn eigen bal. De score van jouw partij voor een hole is de laagste score van jullie beiden op die hole.

23.2 Scoren bij Four-Ball

23.2a Score van jouw partij voor een hole bij matchplay en strokeplay

- Wanneer beide partners *uitholen* of op een andere manier volgens de regels de hole uitspelen, is de laagste score de score van jouw partij voor die hole.
- Wanneer slechts één partner *uitholet* of op een andere manier volgens de regels de hole uitspeelt, is de score van die partner de score van jouw partij voor die hole. De andere partner hoeft de hole niet uit te spelen.
- Wanneer geen van beide partners *uitholet* of op een andere manier volgens de regels de hole uitspeelt, heeft jouw partij geen score voor die hole, hetgeen betekent:
 - » Bij matchplay **verliest** jouw partij **de hole**, tenzij de partij van de tegenstanders de hole al heeft gegeven of op een andere manier de hole heeft verloren.
 - » Bij strokeplay is jouw partij **gediskwalificeerd**, tenzij de fout tijdig wordt hersteld.

23.2b Scorekaart van jouw partij bij strokeplay

De brutoscores van jouw partij voor elke hole moeten op een enkele scorekaart worden ingevuld en, bij een handicap wedstrijd, moet de handicap van beide partners op de scorekaart worden ingevuld.

Voor elke hole:

- Moet de brutoscore van ten minste één partner worden ingevuld op de scorekaart.
- Is er geen straf voor het invullen van de score van meer dan één partner op de scorekaart.
- Moet voor elke score op de scorekaart duidelijk zijn aangegeven wie van beide partners de score heeft gemaakt. Als dit niet is gedaan, is jouw partij **gediskwalificeerd**.

Slechts één partner hoeft te tekenen voor de juistheid van de scores per hole op de scorekaart van de partij.

Afbeelding 23.2b Scoren bij scratch Four-Ball strokeplay

Namen: Kees Jansen en Anna Jansen Datum: 10/05/19

Hole	1	2	3	4	5	9	7	8	9	Uit
Anna	4		5	4	6	4	3		6	
Kees	5	3	5		6	4		3	5	
Partij Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Totaal
Anna	5	4	4	4		4	5	3	4		
Kees	5	3		4	4	4		3	5		
Partij Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Verantwoordelijkheden

Commissie

Speler

Speler en marker

Handtekening van de marker:

Handtekening van de speler:

23.2c Uitzondering op Regel 11.2 bij Four-Ball



Zie volledige regels. Voor informatie over wanneer Regel 11.2 niet van toepassing is bij Four-Ball.

23.3 Wanneer een ronde begint en eindigt; Wanneer een hole is uitgespeeld



Zie volledige regels. Voor informatie over wanneer een ronde begint en eindigt en wanneer een hole is uitgespeeld bij Four-Ball.

23.4 Eén of beide partners mogen jouw partij vertegenwoordigen

Jouw *partij* mag worden vertegenwoordigd door één *partner* gedurende de gehele *ronde* of een deel daarvan. Het is niet nodig dat zowel jijzelf als je *partner* aanwezig zijn of, indien beiden aanwezig zijn, dat jullie beiden op elke hole spelen.

23.5 Jouw handelingen die het spel van jouw partner beïnvloeden

23.5a Jij mag een handeling verrichten met betrekking tot de bal van je partner die je partner ook zelf zou kunnen doen

Hoewel jij en je *partner* elk met een eigen bal spelen:

- Mag jij elke handeling verrichten met betrekking tot de bal van je *partner* die je *partner* zelf mag verrichten voor het doen van een *slag*, zoals het *markeren* van de plek van de bal en het opnemen, *terugplaatsen*, *droppen* en plaatsen van de bal.
- Mogen jij en je *caddie* je *partner* helpen op elke manier waarop de *caddie* van je *partner* hem mag helpen.

Bij *strokeplay* mogen jij en je *partner* niet afspreken om een bal op de *green* te laten liggen om een van jullie beiden of een andere speler te helpen.

23.5b Je partner is verantwoordelijk voor jouw handelingen

Elke handeling die jij verricht met betrekking tot de bal of *uitrusting* van je *partner* wordt beschouwd als handeling gedaan door je *partner*.

Als jouw handeling een overtreding van een regel zou zijn, indien je *partner* die had gedaan, is je *partner* in overtreding van de regel en krijgt hij de bijbehorende straf.

23.6 De volgorde van spelen van jouw partij

Jij en je *partner* mogen in de volgorde spelen die jullie de beste vinden. Dit betekent dat wanneer het jouw beurt is om te spelen, jijzelf of je *partner* als eerstvolgende mag spelen.

Uitzondering - Verder spelen van een hole nadat de slag is gegeven bij matchplay:

- Je mag niet verder spelen op een hole als je volgende *slag* is gegeven en wanneer verder spelen je *partner* zou kunnen helpen.
- Wanneer je dit wel doet, geldt jouw score voor de hole zonder straf, **maar** de score van je *partner* voor de hole is niet geldig als score voor jouw *partij*.

23.7 Partners mogen samen dezelfde clubs gebruiken

Jij en je *partner* mogen samen dezelfde clubs gebruiken, mits het totaal aantal clubs dat jullie bij je hebben niet meer dan 14 is.

23.8 Wanneer straffen gelden voor één partner of voor beide partners

23.8a Andere straffen dan diskwalificatie

Wanneer jij een andere straf krijgt dan **diskwalificatie**, geldt die straf gewoonlijk uitsluitend voor jouzelf en niet ook voor je *partner*.

Als je bij *matchplay* de **algemene straf (verlies van de hole)** krijgt, heb jij geen geldige score voor jouw *partij* op die hole, **maar** deze straf heeft geen invloed op je *partner* die voor jouw *partij* verder mag spelen op die hole.

Er zijn drie situaties waarbij jouw straf ook van toepassing is op je *partner*:

- (1) Als je Regel 4.1b overtreedt (maximum van 14 clubs; gedeelde, toegevoegde of vervangen clubs).
- (2) Als jouw overtreding het spel van je *partner* helpt.
- (3) Bij *matchplay*: als jouw overtreding het spel van je *tegenstander* benadeelt.

Uitzondering - Als je een slag doet naar een verkeerde bal, wordt dit niet beschouwd als het helpen van het spel van je partner of het benadelen van het spel van je tegenstander.

23.8b Straf van diskwalificatie



Zie *volledige regels*. Voor informatie over straf van diskwalificatie bij Four-Ball.

REGEL

24

Teamwedstrijden

Doel van de regel: Regel 24 beschrijft teamwedstrijden (gespeeld als matchplay of als strokeplay), waarbij meerdere spelers of partijen spelen als een team en de resultaten van hun rondes of matches worden gecombineerd tot een totaalscore van het team.



Zie *volledige regels*. Voor informatie over teamwedstrijden.

X

Definities



Abnormale baanomstandigheden: Een *gat van een dier, grond in bewerking, een vast obstakel of tijdelijk water*.

Advies: Elke opmerking of handeling (zoals laten zien welke club net is gebruikt voor het doen van een slag) die is bedoeld om jou of een andere speler te beïnvloeden bij de keuze van een club, het doen van een *slag*, of de beslissing over de speelwijze tijdens een hole of *ronde*. **Echter** wat voor iedereen waarneembaar of bekend is, valt niet onder *advies*, zoals de plaats van zaken op de baan, de afstand tussen twee punten of de regels.

Afslagplaats: Het gebied waar je het spelen van een *hole* moet beginnen. De *afslagplaats* is een rechthoekige strook, twee *clublengten* diep, waarvan:

- de voorkant wordt bepaald door de lijn tussen de voorste punten van de door de *Commissie* geplaatste twee teemarkers, en
- de zijkanten worden bepaald door de lijnen naar achteren van de buitenste punten van de teemarkers.

Algemeen gebied: Het *gebied* van de baan dat de hele *baan* omvat, **behalve** de overige vier gedefinieerde gebieden: (1) de *afslagplaats* waarvan je moet spelen bij aanvang van de *hole* die je speelt, (2) alle *hindernissen*, (3) alle *bunkers* en (4) de *green* van de *hole* die je speelt.

Het *algemene gebied* omvat ook alle andere afslaglocaties op de *baan*, anders dan de *afslagplaats* en alle *verkeerde greens*.

Algemene straf: Verlies van de hole bij *matchplay* of twee strafslagen bij *strokeplay*.

Baan: Het hele speelgebied binnen de door de *Commissie* gestelde grenzen van de baan. Deze grens loopt loodrecht omhoog en omlaag.

Bal bewogen: Wanneer je stilliggende bal zijn oorspronkelijke plek heeft verlaten en tot stilstand komt op een andere plek en dit met het blote oog waarneembaar is (los van het feit of iemand het daadwerkelijk ziet gebeuren).

Dit geldt voor een verplaatsing van je bal naar boven en beneden of horizontaal in enige richting ten opzichte van de oorspronkelijke plek.

Indien je bal alleen wiebelt (ook wel oscilleren genoemd) en op de oorspronkelijke plek blijft of daarnaar terugkeert, heeft je bal niet *bewogen*.

Balmarker: Een kunstmatig voorwerp dat wordt gebruikt om de plek van de bal te *markeren*, zoals een *tee*, een muntje, een voorwerp dat als *balmarker* is gemaakt of een ander klein *uitrustingsstuk*.

Bekend of praktisch zeker: De maatstaf om te bepalen wat er met je bal is gebeurd – bijvoorbeeld of je bal tot stilstand is gekomen in een *hindernis*, of hij is *bewogen* of waardoor hij is *bewogen*.

Bekend of praktisch zeker betekent meer dan alleen mogelijk of waarschijnlijk. Het betekent dat:

- er afdoende bewijs is dat de betreffende gebeurtenis heeft plaatsgevonden met je bal, zoals wanneer jij of een andere getuige het hebben zien gebeuren, of
- hoewel er een geringe mate van twijfel is, alle redelijkerwijs beschikbare informatie aantoont dat het ten minste 95% zeker is dat de betreffende gebeurtenis heeft plaatsgevonden.

Buiten de baan - Out-of-bounds: Het hele gebied buiten de grens van de *baan* zoals gemarkeerd door de *Commissie*. Alle gebieden binnen deze grens maken deel uit van de *baan*.

De grens van de *baan* loopt loodrecht omhoog en omlaag.

De grens van *buiten de baan* behoort gemarkeerd te zijn met *out-of-bounds markeringen* of lijnen:

- **Out-of-bounds markeringen:** wanneer de grens van de *baan* wordt gemarkeerd door palen of omheiningen dan wordt de grenslijn van *buiten de baan* bepaald door de lijn tussen die punten van de palen of staanders die zich op grondhoogte aan de baanzijde bevinden (schuinstaande schoren niet meegerekend) en dus staan die palen of staanders zelf *buiten de baan*.

- Wanneer de grenslijn wordt gedefinieerd door andere voorwerpen, zoals een muur of wanneer de *Commissie* een out-of-bounds markering op een andere manier wil behandelen, dan behoort de *Commissie* de grens van *buiten de baan* te vast te stellen.
- **Lijnen:** in het geval van geverfde lijnen op de grond wordt de grens bepaald door de binnenkant van die lijnen aan de kant van de *baan* en zijn die lijnen zelf *buiten de baan*.

Wanneer de grens van de *baan* wordt aangegeven met een lijn op de grond, dan kunnen palen worden gebruikt om aan te geven waar de grens van de *baan* zich ongeveer bevindt, **maar** zij hebben verder geen betekenis. Palen of lijnen die *buiten de baan* aangeven behoren wit te zijn.

Bunker: Een speciaal bewerkt gebied met zand dat vaak een kuil is waaruit gras of aarde is verwijderd. Geen onderdeel van de *bunker* zijn:

- de lip, muur of wand aan de rand van een bewerkt gebied bestaand uit aarde, gras, gestapelde graszoden of kunstmatig materiaal;
- aarde of enig groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp binnen de grenzen van een bewerkt gebied (zoals gras, struiken of bomen);
- zand dat over de grens van het bewerkte gebied heen of daarbuiten ligt, en
- alle andere gebieden met zand op de *baan* die niet binnen de grenzen van een bewerkt gebied liggen (zoals woestijn en andere natuurlijke gebieden met zand of gebieden die ook wel “waste areas” worden genoemd).

Caddie: Iemand die je tijdens een *ronde* helpt om je clubs te dragen, vervoeren of te verzorgen en/of om je *advies* te geven. Een *caddie* mag jou ook op andere manieren helpen (zie Regel 10.3b).

Clublengte: De lengte van de langste club van de 14 (of minder) clubs die je bij je hebt tijdens de *ronde* (zoals toegestaan in Regel 4.1b (1)), anders dan een putter. Bijvoorbeeld als de langste club (anders dan een putter) die je bij je hebt tijdens een *ronde* een driver is van 43 inch (109,22 cm), dan is een *clublengte* voor jou voor die *ronde* 43 inch (109,22 cm).

Commissie: De persoon of groep verantwoordelijk voor de wedstrijd of de *baan*.

Dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering: Het referentiepunt voor het ontwijken zonder straf van een belemmering door een *abnormale baanomstandigheid* (Regel 16.1), een situatie met gevaarlijke *dieren* (Regel 16.2), een *verkeerde green* (Regel 13.1f) of een *verboden speelzone* (Regels 16.1f en 17.1e) of bij het handelen volgens een plaatselijke regel.

Het is het bij benadering vastgestelde punt dat, als je bal daar zou liggen:

- het dichtst bij de oorspronkelijke plek van je bal is, **maar** niet dichter bij de *hole* dan die plek;
- in het vereiste *gebied van de baan* is, en
- waar, als je bal daar zou liggen, de belemmering die je wilt ontwijken niet meer bestaat voor de *slag* zoals je die op de oorspronkelijke plek, zonder de belemmering, zou hebben gedaan.

Om dit referentiepunt te bepalen, moet je vaststellen met welke club, *stand*, swing en *speellijn* je de *slag* zou hebben gedaan.

Dier: Ieder dierlijk levend wezen (anders dan mensen).

Droppen: De bal uit de hand loslaten zodat deze door de lucht valt, met de bedoeling dat de bal *in het spel* komt. Iedere regel voor ontwijken bepaalt een eigen *dropzone* waar de bal moet worden *gedropt* en tot stilstand moet komen.

Bij het droppen moet je de bal loslaten op kniehoogte zodanig dat de bal:

- recht naar beneden valt zonder dat je deze gooit, ronddraait of rolt of enige andere beweging meegeeft die de plaats kan beïnvloeden waar de bal tot stilstand komt en
- nergens je lichaam of *uitrusting* raakt voordat hij de grond raakt (zie Regel 14.3b).

Dropzone: Het gebied waarbinnen je een bal moet *droppen* bij het ontwijken van een belemmering volgens een regel. Iedere regel over belemmeringen schrijft het gebruik van een *dropzone* voor waarvan de afmeting en plaats gebaseerd zijn op de volgende criteria:

- **Referentiepunt:** het punt van waar de afmeting van de *dropzone* worden gemeten.
- **Afmeting van de dropzone gemeten vanaf het referentiepunt:** de *dropzone* is één of twee *clublengten* vanaf het referentiepunt, maar met bepaalde beperkingen:
- **Beperkingen van de plaats van de dropzone:** de plaats van de *dropzone* kan op één of meer manieren zijn beperkt, zodat bijvoorbeeld:
 - » Deze zich alleen in bepaalde gedefinieerde *gebieden van de baan* bevindt, zoals alleen in het *algemene gebied*, maar niet in een *bunker* of een *hindernis*,
 - » Deze niet dichterbij de *hole* is dan het referentiepunt of buiten de *hindernis* of de *bunker* die wordt ontweken moet zijn, of
 - » Deze bevindt zich daar waar er geen belemmering bestaat (zoals bepaald in de desbetreffende regel) van de belemmering die wordt ontweken.

Een gat gemaakt door een dier: Elk gat door een *dier* in de grond gegraven, **behalve** gaten gegraven door *dieren* die ook zijn gedefinieerd als *losse natuurlijke voorwerpen* (zoals wormen of insecten).

Het begrip *gat gemaakt door een dier* omvat:

- het losse materiaal dat het *dier* uit het gat heeft gegraven;
- elk uitgesleten spoor of pad dat naar het gat leidt, en
- elk gebied op de grond dat omhoog is geduwd of veranderd, doordat het dier het gat onder de grond heeft gegraven.

Eer: Jouw recht om als eerste af te slaan van de *afslagplaats* (zie Regel 6.4).

Ernstige overtreding: Bij *strokeplay*: wanneer het spelen van een *verkeerde plaats* je een beduidend voordeel op kan leveren ten opzichte van het spelen van de juiste plaats.

Gebieden van de baan: De vijf gedefinieerde gebieden die de *baan* vormen: (1) het *algemene gebied*, (2) de *afslagplaats* waar je het spelen van een hole moet beginnen, (3) alle *hindernissen*, (4) alle *bunkers* en (5) de *green* van de hole die je speelt.

Green: Dat gedeelte van de hole die wordt gespeeld dat speciaal is geprepareerd voor putten of door de *Commissie* als *green* is aangewezen (bijvoorbeeld wanneer een tijdelijke green in gebruik is).

Grond in bewerking - Ground Under Repair: Elk deel van de *baan* dat door de *Commissie* tot *grond in bewerking* is verklaard (door het te markeren of op een andere manier aan te duiden).

Grond in bewerking omvat ook de volgende zaken, zelfs als de *Commissie* deze niet als zodanig heeft vastgesteld:

- Elk gat gemaakt door de *Commissie* of het baanpersoneel om:
 - » de *baan* in te richten (zoals een gat waar een paal is verwijderd of de *hole* op een dubbele green die wordt gebruikt bij het spelen van een andere hole), of
 - » de *baan* te onderhouden (zoals een gat gemaakt bij het verwijderen van graszoden of een boomstronk of om leidingen te leggen, met uitzondering van beluchtingsgaten).

- Maaisel, bladeren en elk ander materiaal dat is opgehoopt om later te verwijderen, **maar**:
 - » alle natuurlijke materialen opgehoopt om te verwijderen zijn ook *losse natuurlijke voorwerpen*, en
 - » alle materialen die op de *baan* zijn achtergelaten zonder de bedoeling ze op te ruimen zijn geen *grond in bewerking*, tenzij de *Commissie* ze als zodanig heeft gedefinieerd.
- Enig leefgebied (habitat) van *dieren* (zoals een vogelnest) dat zich zo dicht bij je bal bevindt dat je *stand of slag* het zou kunnen beschadigen, **behalve** als het leefgebieden (habitats) betreft van *dieren* die als *losse natuurlijke voorwerpen* zijn gedefinieerd (zoals wormen en insecten).

De grens van *grond in bewerking* behoort te worden gemarkeerd door palen of lijnen:

- **Palen:** In het geval van palen wordt de grens van de *grond in bewerking* bepaald door de lijn tussen de buitenkanten (gezien vanuit de grond in bewerking) van die palen op grondhoogte en staan de palen zelf in de *grond in bewerking*.
- **Lijnen:** In het geval van geverfde lijnen op de grond is de grens van de *grond in bewerking* de buitenkant (gezien vanuit de grond in bewerking) van die lijnen en zijn die lijnen zelf in de *grond in bewerking*.

Hindernis: Een gebied dat je met één strafslag mag ontwijken wanneer je bal erin ligt.

Er zijn twee soorten *hindernissen* te onderscheiden en wel door de kleur van de palen of geverfde lijnen waarmee ze zijn gemarkeerd:

- Bij gele *hindernissen* (gemarkeerd met gele lijnen of gele palen) heb je twee ontwijkmogelijkheden (Regels 17. 1d (1) en (2)).
- Bij rode *hindernissen* (gemarkeerd met rode lijnen of rode palen) heb je naast de twee ontwijkmogelijkheden voor de gele *hindernissen* nog een extra zijwaartse ontwijkmogelijkheid (Regel 17. 1d (3)).

Als een *hindernis* niet met een kleur is aangegeven door de *Commissie*, dan wordt deze beschouwd als een rode *hindernis*.

De grens van een *hindernis* loopt loodrecht omhoog en omlaag.

De grens van een *hindernis* behoort te zijn aangegeven met palen of lijnen:

- **Palen:** In het geval van palen wordt de grens van de *hindernis* bepaald door de lijn tussen de buitenkanten (gezien vanuit de hindernis) van die palen op grondhoogte en staan die palen zelf in de *hindernis*.
- **Lijnen:** In geval van geverfde lijnen op de grond wordt de grens van de *hindernis* bepaald door de buitenkant (gezien vanuit de hindernis) van die lijnen en zijn die lijnen zelf in de *hindernis*.

Hole: Het eindpunt op de *green* van de hole die je speelt.

In het spel: De status van je bal wanneer deze op de *baan* ligt en wordt gebruikt voor het spelen van een hole:

Je bal komt voor het eerst *in het spel* op een hole:

- wanneer je er een *slag* naar doet binnen de *afslagplaats*, of
- bij *matchplay*: wanneer je er een *slag* naar doet buiten de *afslagplaats* en je *tegenstander* de *slag* niet laat vervallen volgens Regel 6.1b.

Die bal blijft *in het spel* totdat hij is *uitgeholed*, **maar** hij is niet langer *in het spel*:

- wanneer hij is opgenomen van de *baan*;
- wanneer hij *verloren* is (zelfs als hij stilligt op de *baan*) of *buiten de baan* ligt, of
- wanneer hij is *vervangen* door een andere bal, zelfs als dat niet is toegestaan volgens een regel.

Een bal die niet *in het spel* is, is een *verkeerde bal*.

Wanneer een *balmarker* is neergelegd om de plek van je bal *in het spel* te markeren:

- is je bal nog *in het spel* indien hij niet is opgenomen, en
- is je bal *in het spel*, indien je bal is opgenomen en *teruggeplaatst*, zelfs als de *balmarker* niet is weggenomen.

Ingebed: Je bal is *ingebied* wanneer deze als gevolg van de vorige *slag* in zijn eigen pitchmark ligt, zodanig dat enig deel van de bal zich onder het grondoppervlak bevindt. Om *ingebied* te zijn, is het niet noodzakelijk dat je bal aarde raakt (er mag bijvoorbeeld gras of *losse natuurlijke voorwerpen* tussen je bal en aarde zitten).

Integraal deel van de baan: Een kunstmatig object dat door de *Commissie* verklaard is een onderdeel te vormen van de uitdaging van het spelen van de *baan* waarvan ontwijken zonder straf niet is toegestaan.

Kunstmatige objecten die door de *Commissie* tot *integraal deel van de baan* zijn verklaard, worden als vast beschouwd (zie Regel 8.1a).

Echter indien een onderdeel van een *integraal deel van de baan* (zoals een poort of deur of een deel van een vastzittende kabel) voldoet aan de definitie van een *los obstakel*, wordt dat deel beschouwd als een *los obstakel*.

Integrale delen zijn geen *obstakels* of *out-of-bounds markeringen*.

Invloed van buitenaf: Elk van de volgende mensen of zaken die invloed kunnen hebben op wat er gebeurt met je bal of *uitrusting* of met de *baan*:

- elke persoon (waaronder andere spelers), **behalve** jij en jouw *caddie* of jouw *partner* of *tegenstander* of ieder van hun *caddies*;
- elk *dier*, en
- elk natuurlijk of kunstmatig object of iets anders (waaronder een andere bal in beweging), **behalve** *natuurkrachten*.

Ligging: De plek waar je bal stilligt en elk groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp, *vast obstakel*, *integraal deel van de baan* of *out-*

of-bounds markering dat je bal raakt of zich er direct naast bevindt. *Losse natuurlijke voorwerpen* en *losse obstakels* maken geen deel uit van de *ligging* van een bal.

Los natuurlijk voorwerp: Elk natuurlijk voorwerp dat niet vastzit, zoals:

- stenen, losse grassprietten, bladeren, takken en twijgen;
- dode *dieren* en *dierlijke* uitwerpselen;
- wormen, insecten en vergelijkbare *dieren* die eenvoudig kunnen worden verwijderd en de hoopjes of webben die ze maken (zoals wormenhoopjes en mierenhoppen), en
- kluiten aarde (waaronder propfen uit beluchtingsgaten).

Zulke natuurlijke voorwerpen zijn niet los als ze:

- vastzitten of groeien;
- stevig ingebied zijn in de grond (dus als ze niet gemakkelijk kunnen worden opgepakt), of
- aan de bal kleven.

Bijzonderheden:

- Zand en losse aarde zijn geen *losse natuurlijke voorwerpen*.
- Dauw, rijp en water zijn geen *losse natuurlijke voorwerpen*.
- Sneeuw en natuurlijk ijs (behalve rijp) zijn *losse natuurlijke voorwerpen* of, als ze op de grond liggen, *tijdelijk water*, naar eigen keuze.
- Spinnenwebben zijn *losse natuurlijke voorwerpen*, ook als ze vastzitten aan een ander voorwerp.

Los obstakel: Een *obstakel* dat met een redelijke inspanning kan worden verplaatst zonder het *obstakel* of de *baan* te beschadigen.

Indien een deel van een *vast obstakel* of *integraal deel van de baan* (zoals een poort of deur of een deel van een vastzittende kabel) voldoet aan deze twee eisen, wordt dat deel beschouwd als een

los obstakel. **Echter** dit is niet van toepassing als het losse deel van een *vast obstakel of integraal deel van de baan* niet bedoeld is om te bewegen (zoals een losse steen in een stenen muur).

Marker: Bij *strokeplay*: degene die verantwoordelijk is voor het noteren van jouw score op jouw *scorekaart* en voor het goedkeuren van die *scorekaart*. De *marker* kan een andere speler zijn, **maar** niet jouw *partner*.

Markeren: De plek aangeven waar een bal stilligt door een *balmarker* neer te leggen direct achter of direct naast de bal of een club op de grond te zetten direct achter of direct naast de bal.

Matchplay: Een spelvorm waarbij jij of jouw *partij* rechtstreeks tegen een *tegenstander* of *tegenpartij* speelt in een onderlinge wedstrijd van een of meerdere *rondes*.

Natuurkrachten: De invloeden van de natuur zoals wind, water of wanneer iets zonder duidelijke reden gebeurt onder invloed van de zwaartekracht.

Obstakel: (Zie ook *vaste en losse obstakels*.) Elk kunstmatig voorwerp **behalve integrale delen van de baan** en *out-of-bounds markeringen*.

Voorbeelden van *obstakels*:

- Kunstmatig verharde wegen en paden en hun kunstmatige randen.
- Gebouwen en voertuigen.
- Spoeikoppen, drainageputten en schakelkasten.
- *Uitrusting* van de speler, *vlaggenstokken* en harken.

Omstandigheden die de slag beïnvloeden: De *ligging* van je stilliggende bal, de ruimte voor je voorgenomen *stand* of *swing*, je *speellijn* en de *dropzone* waar je gaat *droppen* of plaatsen.

Out-of-bounds markering: Kunstmatige voorwerpen die *buiten de baan* (out-of-bounds) markeren of aangeven, zoals muren, omheiningen, palen en hekken waarvan ontwijken zonder straf niet is toegestaan.

Daarbij hoort ook elke voet en paal van een omheining die *buiten de baan* aangeeft, **maar** geen schuinstaande schoren of tuidraden die bevestigd zijn aan een muur of omheining of enige opstap of trap, brug of soortgelijke constructie die gebruikt wordt om over de muur of omheining te komen.

Out-of-bounds markeringen worden beschouwd als vast, zelfs als ze los staan of een onderdeel ervan los zit (zie Regel 8.1a).

Out-of-bounds markeringen zijn geen *obstakels* of *integrale delen van de baan*.

Partij: Twee of meer *partners* die als partij spelen in een *ronde* bij *matchplay* of *strokeplay*.

Partner: Een speler die samen met een andere speler in dezelfde *partij* speelt, bij *matchplay* of *strokeplay*.

Provisieonele bal: Een andere bal geslagen voor het geval dat de bal die je zojuist hebt geslagen misschien *out-of-bounds* is of verloren is buiten een *hindernis*.

Punt met de minste belemmering: Het referentiepunt om zonder straf een belemmering door een *abnormale baanomstandigheid* te ontwijken in een *bunker* (Regel 16.1c) of op een *green* (Regel 16.1d) wanneer er geen *dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering* is.

Het is het bij benadering vastgestelde punt dat, als je bal daar zou liggen:

- het dichtst bij de oorspronkelijke plek van de bal is, **maar** niet dichterbij de *hole* dan die plek;
- in het vereiste *gebied van de baan* is, en
- waar de *abnormale baanomstandigheid* de minste hinder oplevert voor de *slag* die je van de oorspronkelijke plek zou hebben gedaan als deze belemmering er niet geweest zou zijn.

Om dit referentiepunt te bepalen, moet je vaststellen met welke club, *stand*, *swing* en *speellijn* je de *slag* zou hebben gedaan.

Referee: Een functionaris die door de *Commissie* is aangewezen om uitspraken te doen over kwesties van feitelijke aard en om de regels toe te passen.

Regels voor uitrusting: De specificaties en andere regels voor clubs, ballen en andere *uitrusting* die je mag gebruiken gedurende een *ronde*. De *regels voor uitrusting* zijn te vinden op RandA.org/EquipmentStandards.

Ronde: 18 holes of minder, gespeeld in de volgorde zoals bepaald door de *Commissie*.

Scorekaart: Het document waarop bij *strokeplay* jouw score voor iedere hole wordt genoteerd.

Slag: De voorwaartse beweging van je club om de bal te slaan.

Slag en afstand: De procedure en straf wanneer je om een belemmering te ontwijken volgens Regel 17, 18 of 19 een bal speelt van de plaats waar je je vorige *slag* hebt gedaan (zie Regel 14.6).

Speellijn: De lijn waarlangs je je bal wilt laten gaan na een *slag* plus een redelijke ruimte boven de grond en aan beide zijden van deze lijn.

De *speellijn* is niet noodzakelijkerwijs een rechte lijn tussen twee punten (het kan bijvoorbeeld een gebogen lijn zijn afhankelijk van de baan die je je bal wilt laten afleggen).

Stand: De positie van je voeten en lichaam in voorbereiding op en voor het doen van je *slag*.

Strokeplay: Een spelvorm waarbij jij of jouw *partij* het opneemt tegen alle andere spelers of *partijen* in de wedstrijd.

Tee: Een voorwerp dat wordt gebruikt om je bal op te plaatsen om vanaf de *afslagplaats* te spelen. Een tee mag niet langer zijn dan 4 inches (101.6 mm) en moet voldoen aan de regels voor *uitrusting*.

Tegenstander: De persoon tegen wie je speelt in een wedstrijd. Het begrip *tegenstander* is alleen van toepassing bij *matchplay*.

Terugplaatsen: Het plaatsen van een bal door deze neer te leggen en los te laten met de bedoeling de bal *in het spel* te brengen.

Tijdelijk water: Iedere tijdelijke concentratie van water op de grond (zoals regen- of beregeningsplassen of plassen als gevolg van het overlopen van enige waterpartij) die zich buiten een *hindernis* bevindt en die zichtbaar is voor of nadat je je *stand* inneemt (zonder daarbij overdreven met je voeten druk uit te oefenen op de grond).

Het is niet voldoende als de grond alleen nat, modderig of zacht is of dat er alleen even water zichtbaar is als je op de grond stapt; er moet een concentratie van water zichtbaar blijven voor of nadat je je *stand* hebt ingenomen.

Bijzonderheden:

- Dauw en rijp zijn geen *tijdelijk water*.
- Sneeuw en natuurlijk ijs (behalve rijp) zijn *losse natuurlijke voorwerpen* of, als ze op de grond liggen, *tijdelijk water*, naar jouw keuze.
- Gefabriceerd ijs is een *obstakel*.

Uitgeholed: Wanneer je bal stilligt in de *hole* na je *slag* en de hele bal onder het oppervlak van de *green* ligt.

In het speciale geval dat de bal stilligt tegen de *vlaggenstok* in de *hole*, zie Regel 13.2c (je bal wordt als *uitgeholed* beschouwd, indien enig deel van je bal zich onder het oppervlak van de *green* bevindt).

Uitrusting: Alles wat door jou of jouw *caddie* wordt gebruikt, gedragen, vastgehouden of meegevoerd. Voorwerpen die worden gebruikt voor het onderhoud van de *baan*, zoals harken, zijn alleen *uitrusting* als ze worden vastgehouden of meegevoerd door jou of jou *caddie*.

Vast obstakel: Elk *obstakel* dat niet kan worden bewogen zonder onredelijke inspanning of zonder beschadiging van het *obstakel* of de *baan* en dat verder niet voldoet aan de definitie van een *los obstakel*.

Verbeteren: Het veranderen van één of meer *omstandigheden die je slag beïnvloeden* of andere fysieke omstandigheden die jouw spel beïnvloeden, zodat je er mogelijk voordeel mee behaalt voor je *slag*.

Verboden speelzone: Een deel van de *baan* waar de *Commissie* het spelen van een bal heeft verboden. Een *verboden speelzone* moet worden gemarkeerd als een deel van óf een *abnormale baanomstandigheid* óf een *hindernis*.

Verkeerde bal: Elke andere bal dan jouw:

- bal *in het spel* (je oorspronkelijke bal of een *vervangen* bal);
- *provisionele bal* (voordat je deze opgeeft onder Regel 18.3c), of
- tweede bal bij *strokeplay* gespeeld volgens Regel 14.7b of 20.1c.

Voorbeelden van een *verkeerde bal* zijn de bal *in het spel* van een andere speler, een achtergelaten bal en je eigen bal als die *buiten de baan* of *verloren* is of opgenomen is en nog niet terug *in het spel* is gebracht.

Verkeerde green: Elke andere green op de *baan* dan de *green* van de hole die je aan het spelen bent. *Verkeerde greens* zijn onderdeel van het *algemene gebied*.

Verkeerde plaats: Iedere andere plaats op de *baan* dan waar je volgens de regels je bal moet of mag spelen.

Verloren: De status van een bal die niet binnen drie minuten is gevonden, nadat jij óf jouw *caddie* (of jouw *partner* of diens *caddie*) is begonnen met zoeken.

Vervangen: De bal die je gebruikt om een hole te spelen vervangen door een andere bal *in het spel* te brengen.

Vlaggenstok: Een losse stok, geleverd door de *Commissie*, die in de *hole* is geplaatst om je te laten zien waar de *hole* is.

Index

Deze index bevat geen verwijzingen naar de definities. De definities zijn cursief geschreven door het hele boek en staan op alfabetische volgorde in het hoofdstuk van de definities - zie pagina's 142-156.

	Regel	Pagina
Abnormale baanomstandigheden		
- Bal niet gevonden	16.1e	103
- Ontwijken bij bal in bunker	16.1c	99
- Ontwijken bij bal in algemene gebied	16.1b	99
- Grond in bewerking	16.1	97
- Opnemen om te zien of ontwijken is toegestaan	16.4	105
- Verboden speelzone	16.1f	103
- Hindernis	16.1a	97
- Ontwijken bij bal op green	16.1d	97
- Slag duidelijk onredelijk	16.1a	97
- Wanneer ontwijken is toegestaan	16.1a	97
Advies en andere hulp		
- Advies	10.2a	60
- Caddie op speellijn achter bal	10.2b	60
- Speellijn aangeven	10.2b	60
- Voorwerpen die helpen met oplijnen	10.2b	60
- Fysieke hulp en bescherming tegen weersinvloeden	10.2b	60
Afslagplaats		
- Bal mag worden opgeteed	6.2b	39
- Bal moet worden gespeeld van afslagplaats	6.2b	39
- Toegestane verbeteringen	6.2b	39
- Verplaatsen teemarkers	6.2b, 8.1a	39, 49
- Wanneer regels voor de afslagplaats gelden	6.2a	39

	Regel	Pagina
Algemeen gebied	2.2	18
Baan		
- Verboden speelzones	2.4	19
- Speciale gebieden	2.2	18
Bal		
- Breekt in stukken	4.2b	29
- Toegestane bal	4.2a	28
- Ingesneden of gebarsten	4.2c	29
- Helpt het spel - Op de green	15.3a	95
- Hindert het spel - Overal	15.3b	95
- Bal vervangen	4.2c, 6.3b, 14.3a	29, 40, 82
Bal bewogen		
- Door dier	9.6	56
- Door andere speler in strokeplay	9.6	56
- Door caddie	9.4	55
- Door tegenstander in matchplay	9.5	56
- Door invloed van buitenaf	9.6	56
- Door partner	23.5b	139
- Door wind, water of andere natuurkrachten	9.3	55
- Door jou	9.4	55
- Vaststellen wat de beweging van de bal veroorzaakt heeft	9.2b	54
- Vaststellen of bal bewogen is	9.2a	54
- Tijdens backswing of slag	9.1b	54
Bal droppen		
- Per ongeluk van richting veranderd nadat de bal de grond heeft geraakt	14.3c	84
- Bal komt tot stilstand buiten de dropzone	14.3c	84

	Regel	Pagina
- Bal moet worden gedropt en tot stilstand komen in de dropzone	14.3c	84
- Opzettelijk van richting veranderd	14.3d	86
- Hoe bal gedropt moet worden	14.3b	82
- Oorspronkelijke bal of andere bal mag worden gebruikt	14.3a	82
Bal identificeren		
- Bal per ongeluk bewogen bij identificeren	7.4	48
- Hoe je je bal identificeert	7.2	47
- Bal opnemen voor identificatie	7.3	47
Bal in beweging		
- Opzettelijk omstandigheden veranderen om bal in beweging te beïnvloeden	11.3	65
- Opzettelijk van richting veranderd of gestopt door persoon	11.2	65
- Raakt invloed van buitenaf	11.1	64
- Raakt persoon	11.1	64
- Opnemen andere bal van de green	11.3	65
- Verplaatsen vlaggenstok	11.3	65
Bal in het spel	14.4	86
Bal spelen zoals hij ligt	9.1	53
Bal terugplaatsen		
- Bal schoonmaken	14.1c	79
- Hoe terug te plaatsen	14.2b	80
- Oorspronkelijke bal moet worden gebruikt	14.2a	79
- Plek moet worden gemarkeerd	14.1a	78
- Wie mag opnemen	14.1b	79
- Wie moet terugplaatsen	14.2b	80

	Regel	Pagina
Balmarker		
- Helpt of hindert het spel	15.3c	96
- Opgenomen of bewogen	9.7	57
- Straf voor opnemen of beweging veroorzaken	9.7b	57
Bal vervangen	4.2c, 6.3b, 14.3a	29, 40, 82
Brutoscore	3.1	20
Buiten de baan/ out-of-bounds		
- Hoe te handelen als bal buiten de baan is	18.2b	118
- Wanneer de bal buiten de baan is	18.2a	116
Bunkers		
- Abnormale baanomstandigheid ontwijken	16.1c	99
- Situatie met gevaarlijke dieren ontwijken	16.2	104
- Losse natuurlijke voorwerpen	12.2a, 15.1	68, 91
- Losse obstakels	12.2a, 15.2	68, 92
- Onspeelbare bal	19.3	124
- Wanneer bal in bunker ligt	12.1	67
- Wanneer het zand raken geen straf oplevert	12.2b	68
- Wanneer het zand raken straf oplevert	12.2b	68
Caddies		
- Toegestane en verboden handelingen	10.3b, 10.2	63, 60
- Overtreden van de regels	10.3c	63
- Eén caddie tegelijkertijd	10.3a	63
- Beperking om achter de speler te staan	10.2b	60
- Caddie delen	10.3a	63
Clubs		
- Toevoegen of vervangen clubs	4.1b	27
- Veranderen van speelkenmerken	4.1a	26
- Clubs die voldoen aan de eisen	4.1a	26

	Regel	Pagina
- Maximum van 14 clubs	4.1b	27
- Clubs samen gebruiken	4.1b, 23.7	27, 139
- Clubs uit het spel nemen	4.1c	30
- Gebruik of repareren van beschadigde club tijdens ronde	4.1a	26
Driebal Matchplay	21.4	134
Een hole beëindigen	6.5	44
Een slag doen		
- De club verankeren	10.1b	58
- Bal valt van tee	10.1d	59
- Bal beweegt nadat backswing is begonnen	9.1b, 10.1d	54, 59
- Bal beweegt in water	10.1d	59
- De bal correct slaan	10.1a	58
- Schrijlings over of op de speellijn staan	10.1c	59
Four-Ball		
- Bal opzettelijk van richting veranderd	23.2c	138
- Een of beide partners mogen partij vertegenwoordigen	23.4	138
- Volgorde van spelen	23.6	139
- Partners gebruiken dezelfde clubs	23.7	139
- Straffen	23.8	139
- Speler is verantwoordelijk voor handeling partner	23.5b	139
- Handeling speler beïnvloed spel van partner	23.5a	138
- Scorekaart in strokeplay	23.2b	137
- Partij score – matchplay en strokeplay	23.2a	136
- Wanneer afwezige partner met de groep mag gaan meedoen	23.4	138
- Wanneer ronde begint en eindigt	23.3	138
- Of men mag doorspelen als hole gegeven is	23.6	139

	Regel	Pagina
Foursomes	22	135
Fout herstellen	14.5	86
Gaten van dieren	Zie Abnormale baanomstandigheden	97
Gedrag		
- Gedragsregels	1.2	16
- Verwacht spelersgedrag	1.2	16
Gevaarlijk dier	16.2	99
Green		
- Bal of balmarker beweegt – per ongeluk	13.1d	72
- Bal of balmarker beweegt – door natuurkrachten	13.1d	72
- Bal op de rand van de hole	13.3	76
- Opzettelijk testen	13.1e	72
- Markeren, opnemen en schoonmaken	13.1b	70
- Verwijderen van zand en losse aarde	13.1c	71
- Beschadigingen repareren	13.1c	71
- Wanneer bal op de green ligt	13.1a	70
- Verkeerde green	13.1f	72
Grond in bewerking	Zie Abnormale baanomstandigheden	97
Groepen		
- Matchplay	5.4	34
- Strokeplay	5.4	34
Het golfspel	1.1	16
Hindernis		
- Bal niet gevonden	17.1c	110
- Bal gespeeld uit hindernis komt tot stilstand in hindernis	17.2a	112

	Regel	Pagina
- Bal gespeeld uit hindernis is verloren, buiten de baan of onspeelbaar	17.2b	112
- Hoe te ontwijken	17.1d	110
- Verboden speelzone	17.1e	112
- Ontwijken volgens andere regels is niet mogelijk	17.3	115
- Speel de bal zoals hij ligt	17.1b	108
- Ontwijk opties voor rode hindernis	17.1d	110
- Ontwijk opties voor gele hindernis	17.1d	110
- Wanneer bal in hindernis ligt	17.1a	108
Hole beginnen		
- Bal spelen van binnen afslagplaats - matchplay	6.1b	38
- Bal spelen van binnen afslagplaats - strokeplay	6.1b	38
- Wanneer hole begint	6.1a	38
Ingebedde Bal		
- Hoe te ontwijken	16.3b	105
- Wanneer ontwijken is toegestaan	16.3a	104
Kunstmatige paden	Zie Abnormale baanomstandigheden	97
Losse obstakels		
- Bal niet gevonden	15.2b	93
- Ontwijken overal behalve op de green	15.2a	92
- Ontwijken op de green	15.2a	92
- Wegnemen	15.2a	92
Losse natuurlijke voorwerpen		
- Bal bewogen bij wegnemen	15.1b	92
- Wegnemen van losse natuurlijke voorwerpen	15.1a	91

	Regel	Pagina
Matchplay		
- Handicaps verrekenen	3.2c	22
- Het geven van de volgende slag, hole of match	3.2b	21
- Het verlengen van een match die gelijk geëindigd is	3.2a	21
- De stand van de match weten	3.2d	22
- Eigen rechten en belangen beschermen	3.2d	22
- Tegenstander informeren over het aantal slagen dat je hebt gedaan	21.2	133
- Tegenstander informeren over straf	3.2d	22
- Hole gelijk spelen	3.2a	21
- Hole winnen	3.2a	21
- Match winnen	3.2a	21
Maximum score spelvorm	21.2	133
Nettoscores	3.1c	20
Oefenen		
- Voor of tussen rondes - matchplay	5.2a	32
- Voor of tussen rondes - strokeplay	5.2b	33
- Oefenen tussen twee holes	5.5	34
- Oefenen als het spel is gestaakt	5.5	34
- Oefenen tijdens het spelen van een hole	5.5	34
Omstandigheden opzettelijk veranderd		
- Bal van andere speler beïnvloeden	8.3	52
- Fysieke omstandigheden beïnvloeden	8.2	52
- De ligging van de bal beïnvloeden	8.2, 8.3	52, 52
Omstandigheden verbeteren		
- Handelingen die zijn toegestaan	8.1b	50
- Handelingen die niet zijn toegestaan	8.1a	49

	Regel	Pagina
- Omstandigheden die je slag beïnvloeden	8.1	49
- Herstellen verbeterde omstandigheden	8.1c	51
Omstandigheden verslechterd en herstellen	8.1d	51
Onspeelbare Bal		
- Recht naar achteren ontwijken	19.2	121
- Bunker – ontwijken in Bunker	19.3	124
- Bunker – ontwijken buiten Bunker	19.3	124
- Algemeen gebied	19.2	121
- Zijwaarts ontwijken	19.2	121
- Hindernis	19.1	121
- Green	19.2	121
- Ontwijken met slag en afstand	19.2	121
- Wanneer je mag ontwijken	19.1	121
Opnemen en terugplaatsen van de bal	Zie ook Bal terugplaatsen	
Par/Bogey spelvorm	21.3	134
Provisionele bal		
- Melden van het spelen van provisionele bal	18.3b	118
- Meer dan één keer spelen van de provisionele bal	18.3c	119
- Wanneer toegestaan	18.3a	118
- Wanneer provisionele bal moet worden opgegeven	18.3c	119
- Wanneer provisionele bal de bal in het spel wordt	18.3c	119
Redelijke beoordeling	1.3	17
Regels		
- Regels	1.3	17
- Situaties waarin de regels niet voorzien	20.3	128

	Regel	Pagina
Regelkwesties		
- Toepassing van 'blote oog' standaard bij gebruik video bewijs	20.2	128
- Vermijden onnodig oponthoud	20.1a	126
- Herstellen verkeerde uitspraak	20.2	128
- Spelers diskwalificeren nadat uitslag van match definitief is	20.2	128
- Spelers diskwalificeren nadat uitslag van strokeplay wedstrijd definitief is	20.2	128
- Matchplay	20.1b	126
- Uitspraken van Commissie	20.2	128
- Uitspraken van Referee	20.2	128
- Situaties waarin de regels niet voorzien	20.3	128
- Strokeplay	20.1c	127
Ronde beginnen	5.3a	33
Schoonmaken van de bal	14.1c	79
Slag en afstand		
- Bal verloren of out-of-bounds	18.2	116
- Vorige slag is gedaan in algemene gebied, hindernis of bunker	14.6b	87
- Vorige slag is gedaan op de green	14.6c	87
- Vorige slag is gedaan van afslagplaats	14.6a	87
- Handelen volgens straf en afstand altijd toegestaan	18.1	116
Slag vervallen		
- Volgorde van spelen in matchplay	6.4a	42
- Spelen van waar de vorige slag is gedaan	14.6	87
- Slag van buiten afslagplaats in matchplay	6.1b	38
Speeltempo		
- Hanteer vlot speeltempo	5.6b	35

	Regel	Pagina
- Voor je beurt spelen	5.6b	35
- Ready Golf	5.6b, 6.4	35, 42
- Aanbevelingen	5.6b	35
- Onnodig oponthoud van het spel	5.6a	34
Spelvormen	21	130
Spelvormen: matchplay of strokeplay	3.1	20
Spelvormen: andere	21.5	134
Stableford		
- Bal opzettelijk gestopt	21.1d	133
- Overzicht	21.1a	130
- Straffen	21.1c	132
- Scoren	21.1b	130
- Wanneer ronde is beëindigd	21.1e	133
Stoppen met spelen		
- Overeenkomen bij matchplay	5.7a	36
- Onmiddellijke onderbreking door Commissie	5.7b	36
- Bal opnemen	5.7d	37
- Bliksem	5.7a	36
- Gewone onderbreking door Commissie	5.7b	36
- Spel hervatten	5.7c	37
- Onderbreking door Commissie	5.7a	36
- Wanneer spelers het spel mogen of moeten stoppen	5.7a, 5.7b	36, 36
Straffen	1.3	17
Strokeplay		
- Uitholen	3.3c	25
- Scorekaart - handicap op scorekaart	3.3b	23
- Scorekaart – verantwoordelijkheden marker	3.3b	23
- Scorekaart – verantwoordelijkheden speler	3.3b	23

	Regel	Pagina
- Scorekaart – verkeerde score voor hole	3.3b	23
- Winnaar	3.3a	23
Teamwedstrijden	24	140
Tijdelijk water	Zie Abnormale baanomstandigheden	97
Uitrusting		
- Toegestaan en verboden gebruik	4.3a	30
- Medische uitzonderingen	4.3b	30
Vaste obstakels	Zie Abnormale baanomstandigheden	97
Verboden speelzones	2.4, 16.1f, 17.1e	19, 103, 112
Verkeerde bal	6.3c	41
Verkeerde plaats		
- Wel of niet herstellen	14.7b	89
- Geen ernstige overtreding	14.7b	89
- Plaats van waar de bal gespeeld moet worden	14.7a	89
- Ernstige overtreding	14.7b	89
Verloren bal		
- Hoe te handelen als bal verloren is	18.2b	118
- Wanneer is een bal verloren	18.2a	116
Volgorde van spelen		
- Four-Ball	23.6	139
- Foursomes	22	135
- Matchplay	6.4a	42
- Provisionele bal spelen	6.4	42
- Ready Golf	6.4b	43
- Strokeplay	6.4b	43
- Bij ontwijken	6.4	42

	Regel	Pagina
Wanneer ronde is beëindigd	5.3b	33
Zoeken van de bal		
- Bal beweegt per ongeluk bij zoeken	7.4	48
- Correct zoeken naar je bal	7.1a	46
- Zand verplaatst bij zoeken	7.1b	47

Amateurstatus regels

De amateurstatus regels maken onderscheid tussen degenen die het spel puur voor de uitdagingen en het plezier spelen en degenen die van deze sport hun beroep willen maken en eraan willen verdienen. Door gepaste beperkingen en limieten te hanteren voor bijvoorbeeld de waarde van prijzen die gewonnen kunnen worden, proberen de amateurstatus regels ervoor te zorgen dat de amateurspeler van de geest van het spel kan genieten, in tegenstelling tot het spelen van het spel met een financieel doel. Als je amateurspeler bent en je overtreedt deze regels, dan kun je je amateurstatus verliezen en daarmee de mogelijkheid om als amateur aan wedstrijden mee te doen. Het is daarom belangrijk om de amateurstatus regels te begrijpen. Je kunt deze vinden op RandA.org.

Uitrustingsregels

De uitrustingsregels bevatten de uitgebreide regels, specificaties en richtlijnen om de uitrustingsproducenten en ontwerpers, toernooiofficiëls en spelers te helpen in het begrijpen en toepassen van deze regels ten aanzien van het ontwerp en productie van golfclubs, ballen en andere uitrusting. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om zich ervan te verzekeren dat de uitrusting die hij of zij gebruikt aan deze regels voldoet. Een interactieve versie van de uitrustingsregels is beschikbaar op RandA.org. Men vindt hier links naar officiële testprotocollen en/of videodemonstraties relevant voor specifieke regels, specificaties of meettechnieken.

Aangepaste regels voor mindervalide spelers

De aangepaste regels herkennen vier categorieën van verminderde validiteit. Deze aanpassingen zijn ervoor bedoeld om een speler die mindervalide is op gelijke voet de strijd aan te kunnen laten gaan met andere spelers die al dan niet mindervalide zijn. Deze aangepaste regels zijn niet automatisch van kracht. Het is de taak van de Commissie om te beslissen welke van de aangepaste regels van toepassing zouden moeten zijn voor haar wedstrijden. De aangepaste regels zijn gepubliceerd in de officiële gids van de golfregels en kunnen ook gevonden worden op RandA.org

Golf is een spel dat
wereldwijd gespeeld wordt.
De R&A en de USGA hebben
samen een set regels vastgesteld
die voor alle spelers op de wereld
van toepassing is.

R&A USGA®



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

