

Introductie

<p>Dia 1 Beginscherm</p>	<p>Introductie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stel jezelf voor en eventuele overige sprekers. - Vertel dat dit een introductie is van de golfregels. - Deze presentatie bevat de belangrijkste regels die voor iedere golfer belangrijk zijn om te weten en helpt bij het voorbereiden op het regelexamen.
<p>Dia 2 Golf is uniek</p>	<p>Golf is in verscheidene opzichten uniek. Het is een spel van precisie dat onder uiteenlopende omstandigheden en op verschillende banen wordt gespeeld. Bovendien is er in de meeste gevallen geen scheidsrechter bij.</p> <p>Het kennen van de golfregels is daarom voor iedere speler belangrijk. In golf ben je je eigen scheidsrechter.</p> <p>Je bent zelf verantwoordelijk voor je eigen fouten en het toepassen van de strafslagen.</p> <p>De regels zijn misschien iets minder belangrijk als je een oefenrondje speelt met vrienden. Maar op het moment dat je kaarten gaat spelen om je handicap te verbeteren of aan wedstrijden gaat deelnemen is het wel belangrijk.</p> <p>Deze presentatie is bedoeld om de belangrijkste regels toe te lichten en je te helpen met de voorbereiding op het golfregelexamen. Het golfregelexamen is niet het eindpunt maar het begin. Het gaat er uiteindelijk om dat je met voldoende regelkennis kan spelen en hier je voordeel mee kan doen en dat je nog jaren kan genieten van de golfsport.</p>
<p>Dia 3 De Golfregels</p>	<p>Waar vind je de golfregels?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Het volledige regelboek met de Golfregels wordt met name door Regelcommissies gebruikt. - Voor golfers is het advies om de Rules of Golf app van de R&A te downloaden. Hier kan je regels makkelijk in opzoeken in het Nederlands. Dit mag ook tijdens het spelen. - Op www.golfboeken.nl zijn verschillende regeluitgaven beschikbaar zoals het boek 'Golfregels voor de startende golfer'.

De golfregels



- Kijk ook eens op www.golf.nl/regels voor een overzicht van de golfregels en om te oefenen met de golfregels.

Dia 4 Het spel

Het spel

- Strokeplay - spelen alle spelers tegen elkaar op basis van de totale score van iedere speler. Hiertoe moeten van iedere speler de scores per hole worden opgeteld.
- Matchplay - spelen een speler en zijn tegenstander tegen elkaar op basis van gewonnen, verloren of gelijkgespeelde holes.



In de golfregels wordt er onderscheid gemaakt tussen 2 basis spelvormen. Strokeplay en matchplay.

Strokeplay - alle spelers spelen tegen elkaar op basis van de totale score van iedere speler. Hiertoe moeten van iedere speler de scores per hole worden opgeteld. Je moet altijd uitholen.

Matchplay - een speler en zijn tegenstander spelen tegen elkaar op basis van gewonnen, verloren of gelijkgespeelde holes.

De meeste regels zijn op beide spelvormen van toepassing, maar bepaalde regels gelden voor een specifieke spelvorm.

In deze presentatie behandelen we de regels uitgaande van de spelvorm strokeplay.

Dia 5 Het spel

Afbeelding 3.3b: Verantwoordelijkheden voor de scorekaart bij strokeplay

Naam: Kees Jansen Datum: 09/04/23

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	5	5	4	3	4	36

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

Handicap: 5
NETTO: 69

Verantwoordelijkheden:
 ● Commissie
 ● Speler
 ● Speler en marker

Handtekening marker: [Handwritten Signature]
 Handtekening speler: [Handwritten Signature]

Hoe vul je een scorekaart correct in?



Voor het spelen van een ronde wissel je als speler jouw kaart uit met jouw marker.

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

Wanneer de ronde is afgelopen, moet de marker de scores op jouw scorekaart controleren en ervoor tekenen.

Jouw verantwoordelijkheid als speler. Wanneer de ronde is afgelopen, dan:

Behoor je de scores die je marker voor de holes heeft ingevuld zorgvuldig te controleren en ervoor zorgen dat je marker de scores op jouw scorekaart controleert en ervoor tekent. De kaart dient direct ingeleverd te worden.

	<p>Als je de app GOLF.nl gebruikt ontvangt jouw marker een verzoek tot digitale goedkeuring.</p>
<p>Dia 6 Het spel</p> 	<p>Een veelvoorkomende spelvariant van strokeplay is stableford. Deze spelvorm zal je geregeld terug zien komen tijdens clubwedstrijden.</p> <p>Per gespeelde hole kan je punten verdienen. Hoe beter je scoort, hoe meer punten je verdient. Bij een stablefordwedstrijd is het aantal slagen dat je over een hole mag doen afhankelijk van jouw handicap. Hoe hoger je handicap, hoe meer slagen je over een hole mag doen. Hoe lager de handicap, hoe minder slagen je 'cadeau' krijgt.</p>
<p>Dia 7 Het spel</p> 	<p>Hier een voorbeeld hoe de puntentelling werkt.</p> <p>Op elke baan worden de holes ingedeeld in volgorde van moeilijkheidsgraad. Dit heet de stroke index. De moeilijkste hole heeft stroke index 1, de op een na moeilijkste hole heeft stroke index 2 en de gemakkelijkste hole heeft stroke index 18. Deze stroke index staat op de scorekaart vermeld bij elke hole.</p> <p>De netto score per hole is de bruto score minus de handicapslagen voor die hole. Als jouw netto score gelijk is aan par krijg je twee stablefordpunten. Als je bijvoorbeeld handicap 36 hebt, krijg je 36 handicapslagen. Dit betekent dat je in een 18-holes wedstrijd over elke hole ($36:18=$) twee slagen extra mag doen. Is je score 5 op een par-3, dan is je netto score $5-2=3$, dus een par.</p> <p>Heb je een netto score van 2 of meer boven par: 0 stablefordpunten Heb je een netto score van 1 boven par: 1 stablefordpunt Heb je een netto score gelijk aan par: 2 stablefordpunten Heb je een netto score van 1 onder par: 3 stablefordpunten Heb je een netto score van 2 onder par: 4 stablefordpunten Heb je een netto score van 3 onder par: 5 stablefordpunten</p> <p>Hier zie je een voorbeeld van Tim die handicap 36 heeft.</p> <p>Je ziet dat op hole 5 en 17 Tim zijn bal heeft opgepakt. Bij deze spelvorm is dat toegestaan op het moment dat je geen punten meer kunt halen op de desbetreffende hole.</p>



KONINKLIJKE
NEDERLANDSE
GOLF FEDERATIE

Gedragsregels

Dia 9
Veiligheid, zorg en snelheid in de baan



De gedragsregels in golf gaan over veiligheid en respect voor de baan, de spelers en het spel. Het zijn richtlijnen die ervoor zorgen dat andere spelers (en jijzelf) veilig, plezierig en eerlijk kunnen spelen. Ze zijn belangrijk om golf veilig en leuk te houden. Eigenlijk komen de voorschriften op het volgende neer: houd rekening met andere spelers en de baan en zorg dat er veilig gespeeld wordt zodat iedereen van golf en de baan kan genieten.

Dia 10
Veiligheid



Veiligheid staat voorop
Het is belangrijk dat golfers op een veilige plaats gaan staan als iemand anders slaat.

Dia 11
Veiligheid



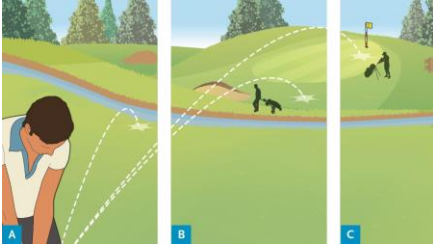
Dit is geen veilige plaats om te staan als iemand afslaat. Zorg dat je altijd achter de bal blijft.

Dia 12
Veiligheid



Een oefenswing maak je nooit in de richting van personen.

Dia 13
Veiligheid



In welke van de 3 situaties is het veilig om te slaan?

Natuurlijk bij A. Zorg altijd dat je pas slaat als de spelers voor je zo ver weg zijn dat je ze met je allerbeste slag nog niet zou kunnen raken.

Neem de volgende twee regels altijd in acht: 1. Sla nooit als je spelers of baanpersoneel zou kunnen raken. 2. Roep altijd hard 'FORE' als een bal de verkeerde kant op gaat richting een persoon, ook als je zelf de bal niet sloeg.

Dia 14
Veiligheid



Als je per ongeluk in de richting van een andere speler slaat, waarschuw je door heel hard FORE! te roepen.

Dia 15
Veiligheid





Wat doe je als je FORE! hoort?

Het rechterplaatje is wat je zou moeten doen. Als je dat niet doet kan je zomaar in plaatje B terecht komen. Wat we veel zien gebeuren is dat men wel bukt zoals in plaatje A maar toch even kijkt. Ook dat is gevaarlijk. Voor je het weet heb je toch de bal tegen je hoofd gekregen. Het is belangrijk dat je na het horen van FORE 6 tellen (seconden) wacht voordat je weer opstaat.

Dia 16
Zorg voor de baan



Het is belangrijk om goed voor de baan te zorgen en geen onnodige schade aan de baan te veroorzaken.

<p>Dia 17 Zorg voor de baan</p> 	<p>Na het slaan van je bal uit de bunker hark je deze aan. Je loopt via de lage kant de bunker in en er weer uit. De graswanden van een bunker zijn zeer kwetsbaar. Als je daar het gras kapot trapt, ontstaan kuilen waar je heel moeilijk je bal weer uit kunt slaan!</p>
<p>Dia 18 Zorg voor de baan</p> 	<p>Uitgeslagen plaggen leg je terug en stamp je zorgvuldig aan. Natuurlijk mag je ook plaggen terugleggen die een ander heeft geslagen. De plag groeit in de meeste gevallen weer aan en dan komt er geen onkruid en ongewenst straatgras op de plaats waar de plag is verdwenen.</p>
<p>Dia 19 Zorg voor de baan</p> 	<p>Loop niet met je kar tussen de green en een greensidebunker door. Als iedereen dat doet ontstaat daar een kaal stuk grond, vanwaar het moeilijk spelen is. Als je een draagtas hebt, mag je daar wel gewoon lopen. Op elke baan staan richtingaanwijzers die aangeven waar je met je kar of buggy mag komen.</p>
<p>Dia 20 Zorg voor de baan</p> 	<p>Herstel pitchmarks en andere schade aan de green. Een gerepareerde ballmark herstelt binnen een paar dagen. Als een pitchmark niet meteen hersteld wordt, is de oppervlakte van de green wekenlang beschadigd. In deze video wordt uitgelegd hoe golfers een pitchmark moeten repareren.</p>

Dia 21
Snelheid



De golfregels zijn gekoppeld aan 'Ready golf': adviezen die een prettig speltempo bevorderen. Ready golf betekent onder meer dat je speelt zodra het kan mits het veilig is - ook al is het nog niet jouw beurt. In het algemeen geldt het volgende:

- Bereid je slag voor waardoor je klaar bent om te slaan als het veilig is om te slaan.
- Zodra het veilig is om te slaan word je geacht om dit in maximaal 40 seconden te doen.
- Verlaat de green zo snel mogelijk zodat de spelers achter jouw groep naar de green kunnen slaan.
- Sla een provisionele bal als je oorspronkelijke bal mogelijk buiten een hindernis verloren is of out of bounds is.

In het volgende filmpje - dia 22 - wat tips voor vlot spel.

Dia 23
Gedrag



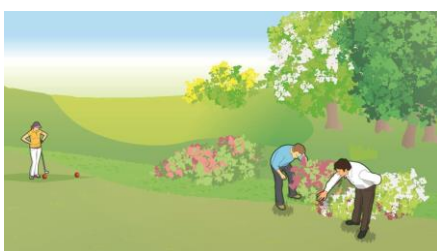
Golfers worden ook geacht om rekening te houden met anders spelers.

Dia 24
Gedrag



Stil zijn als iemand afslaat. Door te praten kun je iemand afleiden. Respect tonen betekent in dit geval dat je de andere speler zich laat concentreren op zijn slag.

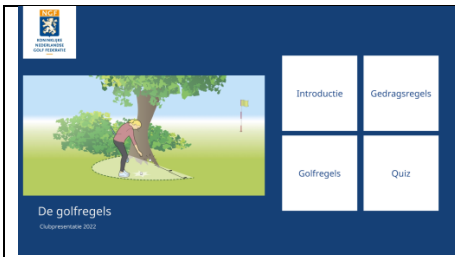
Dia 25
Gedrag



En als jullie een bal moeten zoeken en er staat al een volgende groep te wachten, dan kun je deze groep vaak het beste even doorlaten. Zeker als er voor jullie voldoende ruimte vrij is. Als er geen ruimte voor je vrij is moet je daarna sneller spelen om de achterstand in te halen. Sneller doorspelen is dan belangrijker dan doorlaten. Uitgangspunt voor het tempo in de baan is namelijk dat je aansluiting houdt met de spelers voor je.

<p>Dia 26 Gedrag</p> 	<p>Verder is golf een activiteit waarbij we rekening houden met de andere spelers in de baan. Dat betekent dat je niets doet waar anderen last van hebben en dat je respect toont naar de andere spelers.</p> <p>Bellen hoort daar dus niet bij. Tenzij het een noodsituatie betreft. Je mag je telefoon wel gebruiken om bijvoorbeeld de golfregels op te zoeken of je score bij te houden. Zorg wel dat je telefoon op stil staat zodat dit geen andere spelers kan storen.</p>
<p>Dia 27 Gedrag</p> 	<p>Als iemand in jouw groep een bal gaat zoeken, ga je even helpen. Maar..... als het kan sla je eerst je eigen bal.</p>
<p>Dia 28 Gedrag</p> 	<p>Bij het uitholen is het wel zo netjes dat je wacht tot iedereen klaar is. Daarna loop je zo snel mogelijk naar de volgende afslagplaats.</p> <p>NB Als de vlaggenstok uit de hole is, zoals op het plaatje, dan is het voor het tempo belangrijk dat een van de andere spelers die al klaar zijn, de vlaggenstok terugzet in de hole als de laatste speler klaar is.</p>

Golfregels



Terug naar beginscherm

Dia 30
De 5 gebieden van de golfbaan



Op deze afbeelding zijn de vijf gebieden van de baan te zien.

Het algemene gebied is het grootste gebied van de golfbaan. Bevat in ieder geval alle fairways en rough.

Leg uit dat je bij ieder gebied zal stilstaan in deze presentatie met de belangrijkste regels die hierbij horen.

- afslagplaats
- bunkers
- hindernissen
- green
- algemeen gebied

Dia 31
De Afslagplaats



Als je gaat beginnen met een hole, sla je een bal vanaf de afslagplaats. De bal moet binnen de afslagplaats liggen, maar je mag er wel buiten staan om je bal te slaan.

Op de afslagplaats mag je je bal opteeën.

De afslagplaats wordt aangegeven met 2 gekleurde teemarkers. Deze teemarkers mag je niet verplaatsen. De grens van de afslagplaats loopt van de buitenkant van de teemarkers en gaat 2 clublengten naar achter. Iemand met lange stokken heeft dus een grotere afslagplaats dan een klein iemand met korte stokken.

Dia 32
De Afslagplaats



Spelen van de verkeerde afslagplaats of van buiten de afslagplaats

Strokeplay:

- De speler krijgt 2 strafslagen.
- De speler moet de fout herstellen en spelen vanaf de juiste plaats.
- De bal die is gespeeld van de verkeerde plaats telt niet mee.
- De slagen die gemaakt zijn voordat de fout was ontdekt worden niet meegeteld in de score van de speler.
- Als de fout niet wordt hersteld, dan volgt diskwalificatie.

Matchplay:

- In matchplay is er geen straf.

	<ul style="list-style-type: none"> - Wel mag de tegenstander de slag laten vervallen en de speler vragen opnieuw te spelen van binnen de afslagplaats of vanaf de juiste afslagplaats. - Als de slag is vervallen moet de speler een nieuwe bal spelen van de juiste afslagplaats. - Als de slag niet wordt geannuleerd, dan telt de slag en moet de bal worden gespeeld zoals deze ligt.
<p>Dia 33 De Afslagplaats</p> 	<p>Golf kent verschillende afslagplaatsen met verschillende kleuren. Als je begint met golfen kun je het beste van de oranje tee beginnen. Als je verder gaat slaan en beter wordt kun je opbouwen naar rood, blauw of geel. Voor de hele goede golfers is er op veel banen nog een tee met witte teemarkers.</p> <p>Als je van de juiste kleur tee speelt, heb je minder te maken met hindernissen of lastige gebieden, bereik je met minder slagen de green en maak je meer kans op een par of birdie. Bovendien kost een rondje van de juiste kleur tee minder tijd.</p>
<p>Dia 34 De Afslagplaats</p> 	<p>Video – De afslagplaats</p>
<p>Dia 35</p> 	<p>De 5 gebieden van de golfbaan</p>
<p>Dia 36 Algemeen gebied</p> 	<p>Het algemeen gebied is alles op de baan behalve de 4 andere genoemde gebieden.</p> <p>Dit is het grootste gebied van de golfbaan en bevat in ieder geval alle fairways en rough.</p>

Dia 37 Zoeken



Hieronder volgen enkele voorbeelden wat je wel en niet mag bij het zoeken naar je bal.

Dia 38
Algemeen gebied



Je mag 3 minuten zoeken naar je bal.

Er volgt geen straf als de bal van de speler per ongeluk bewogen wordt door de speler, tegenstander of iemand anders in een poging deze te vinden of te identificeren.

Als dit gebeurt moet de bal worden teruggeplaatst op zijn oorspronkelijke plek (die bij benadering moet worden vastgesteld als die niet bekend is).

De bal is verloren als deze niet binnen drie minuten is gevonden nadat de speler óf zijn of haar caddie begonnen is met zoeken. De speler moet dan terug naar de plek van waar de laatste slag is gedaan en krijgt 1 strafslag.

Dia 39
Algemeen gebied



Als een bal van de speler zou kunnen zijn maar niet kan worden geïdentificeerd zoals hij ligt dan mag de speler de bal opnemen (ook door te roteren) om deze te identificeren.


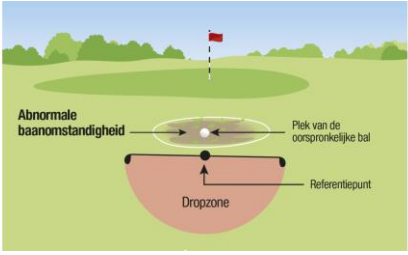
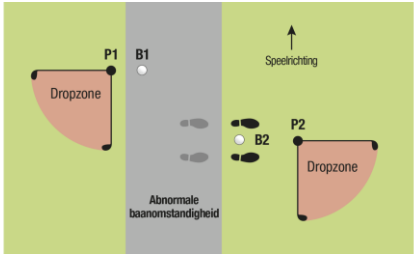
De plek van de bal moet eerst gemarkeerd worden en de bal mag niet verder schoongemaakt worden dan nodig is om deze te identificeren. Als de opgenomen bal van de speler of van een andere speler is, moet deze teruggeplaatst worden op zijn oorspronkelijke plek.

Dia 40 Ingebedde bal



In de volgende dia's geven we uitleg over de ingebedde bal.

<p>Dia 41 Algemeen gebied</p>  <p>Bal is ingebed Een deel van de bal (ingebed in zijn eigen pitchmark) bevindt zich onder het grondoppervlak. ← Grondoppervlak</p> <p>Bal is ingebed Ondanks het feit dat de bal de grond niet raakt, bevindt een deel van de bal (ingebed in zijn eigen pitchmark) zich onder het grondoppervlak.</p> <p>Bal is NIET ingebed Geen enkel deel van de bal bevindt zich onder het grondoppervlak, ook al ligt de bal diep in het gras.</p>	<p>Wanneer is een bal ingebed?</p> <p>De bal is alleen ingebed wanneer een deel ervan onder het grondoppervlak ligt. Er moet een deukje in het grondoppervlak zijn.</p> <p>Hij moet ingebed zijn in zijn eigen pitchmark.</p> <p>De afbeelding laat dit zien.</p>
<p>Dia 42 Algemeen gebied</p> 	<p>Ingebedde bal ontwijken:</p> <ul style="list-style-type: none"> - drop de bal zonder straf - referentiepunt = punt direct achter waar de bal was ingebed in het algemeen gebied. - droppen binnen 1 clublengte, maar: <ul style="list-style-type: none"> * droppen binnen het algemene gebied; * niet dichterbij de hole dan het referentiepunt.
<p>Dia 43 Algemeen gebied</p> 	<p>Op de golfbaan kan je verschillende dingen tegenkomen die in de weg liggen. In de volgende plaatjes leggen we uit hoe je hier mee om kan gaan volgens de golfregels. Kennis hiervan gaat je helpen bij het spelen van je ronde golf.</p>
<p>Dia 44 Algemeen gebied</p>	<p>In het algemene gebied kunnen abnormale baanomstandigheden het spel beïnvloeden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gaten van dieren - tijdelijk water - grond in bewerking (GUR) - vaste obstakels (zoals verharde paden, sprinklers, bankjes, schuilhutten, etc.)

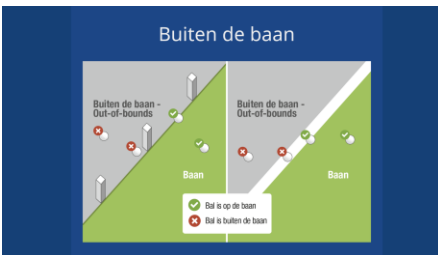
	<p>Een abnormale baanomstandigheid mag je ontwijken als je hier last van hebt met de ligging van de bal, het innemen van je stand of je swing.</p>
<p>Dia 45 Algemeen gebied</p> 	<p>De ontwijkprocedure is hetzelfde voor alle abnormale baanomstandigheden en vaste obstakels:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ontwijken zonder straf. - Bepaal het referentiepunt (dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering) in het algemene gebied. - Drop de bal binnen 1 clublengte van dit punt in de dropzone.
<p>Dia 46 Algemeen gebied</p> 	<p>Hoe je het dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering bepaalt leggen we uit aan de hand van deze afbeelding.</p> <p>Situatie 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Het dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering voor de bal (B1) moet worden bepaald. Deze ligt op het geasfalteerde pad. - P1 geeft het dichtstbijzijnde punt bij de oorspronkelijke plek weer, niet dicht bij de hole. - Drop de bal nu binnen 1 clublengte in de dropzone. <p>Situatie 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Het dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering voor de bal (B2) moet worden bepaald. Deze ligt niet op het geasfalteerde pad maar de speler moet wel op het pad staan als hij deze bal zou willen spelen. - P2 geeft het dichtstbijzijnde punt bij de oorspronkelijke plek weer, niet dicht bij de hole waarbij de speler niet meer op het pad zal staan bij het spelen van de bal (de andere kant van het pad zou verder weg geweest zijn). - Drop de bal nu binnen 1 clublengte in de dropzone. <p>In beide gevallen MAG de speler het pad ontwijken, maar het is geen verplichting. Kies je ervoor de abnormale baanomstandigheid te ontwijken dan moet je deze volledig ontwijken.</p>
<p>Dia 47 Algemeen gebied</p>	<p>De grens van grond in bewerking behoort te worden gemarkeerd door palen of lijnen.</p> <p>Vaak is de GUR aangegeven door middel van blauwe paaltjes. De speler mag de GUR ontwijken volgens de procedure die we hiervoor hebben besproken.</p>

	<p>Als de blauwe paaltjes groene koppen hebben dan is het een verboden speelzone. Uit een verboden speelzone mag niet worden gespeeld en moet de speler verplicht de GUR ontwijken.</p>
<p>Dia 48 Algemeen gebied</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Een los obstakel mag worden weggenomen zonder strafslag. - Als de bal beweegt wanneer het obstakel wordt weggenomen volgt er geen straf. - De bal moet worden teruggeplaatst. <p>Voorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De hark is een los obstakel. - De bal ligt er tegenaan. - De hark mag worden weggehaald zonder straf. - Als de bal beweegt wanneer de hark wordt weggenomen dan volgt er geen straf. - De bal moet worden teruggeplaatst.
<p>Dia 49 Algemeen gebied</p>	<p>Video – Losse en vaste obstakels</p>
<p>Dia 50 Algemeen gebied</p>	<p>Een los natuurlijk voorwerp is elk natuurlijk voorwerp dat niet vastzit, zoals:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 mierenhopjes); - kluiten aarde (waaronder proppen uit beluchttingsgaten). <p>Zulke natuurlijke voorwerpen zijn niet los als ze:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - vastzitten of groeien; - stevig ingebed zijn in de grond (dus als ze niet gemakkelijk kunnen worden opgepakt), - aan de bal kleven. <p>Bijzonderheden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zand en losse aarde zijn geen losse natuurlijke voorwerpen. - Dauw, rijp en water zijn geen losse natuurlijke voorwerpen. <p>Een los natuurlijk voorwerp mag je overal in de baan wegnemen. Pas op dat je hierbij de bal niet beweegt. Als deze wel beweegt krijg je een strafslag en moet je de bal terugplaatsen. Op de green krijg je geen strafslag.</p>
<p>Dia 51 Algemeen gebied</p>	<p>Soms vinden we onze bal in een onspeelbare positie op de baan. Ontwijken mag, maar wel met een strafslag.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jij bent als speler de enige die de bal onspeelbaar kan verklaren. - Dit mag je niet als je bal in een hindernis ligt. - Je hebt als speler 3 mogelijkheden om uit de onspeelbare positie te komen. <ol style="list-style-type: none"> 1. Slag en afstand. 2. Recht naar achteren ontwijken. 3. Zijwaarts ontwijken. <p>In de afbeelding zijn de verschillende opties afgebeeld:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Slag en afstand = ga terug naar de plek waar je het laatste hebt gespeeld. 2. Recht naar achteren ontwijken = ga in een rechte lijn naar achteren met de positie van de bal in lijn met de vlag. Kies een referentiepunt op deze lijn en drop de bal op deze lijn. De bal mag een clublengte rollen na het droppen. 3. Zijwaarts ontwijken = meet twee clublengten van waar de bal ligt en drop binnen deze twee clublengten.
<p>Dia 52 Algemeen gebied</p>	<p>Regelvideo – Fairway en Rough</p>



Dia 53
Buiten de baan



De grens van de golfbaan wordt meestal aangegeven met witte markeringen. Dit kan van alles zijn, maar meestal zijn het palen met witte koppen. Het is belangrijk om te weten of de bal in of buiten de baan ligt, omdat je niet meer met de bal verder mag spelen als de bal buiten de baan ligt. Gelukkig is er wel een regel die uitlegt hoe je toch verder kunt spelen.

Een bal is 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.

Dia 54



De 5 gebieden van de golfbaan

Dia 55
Hindernissen



Hindernissen zijn gebieden waar je makkelijk je bal kunt kwijtraken of het is moeilijk om je bal daar te spelen. De hindernissen kunnen water bevatten maar dat hoeft niet. De meeste hindernissen zijn met rode palen gemarkeerd. Soms is een hindernis met gele palen aangegeven. Als je bal erin is gegaan geeft de regel van de hindernis aan op welke manieren je toch door kunt spelen.

Als je de bal speelt vanuit een hindernis dan:

- mag je de club 'grounden';
- mag je losse natuurlijk voorwerpen aanraken en weghalen (let op dat de bal dan niet verrolt).

Ontwijken van de hindernis mag alleen als je bal in de hindernis ligt (je ziet de bal liggen) of het moet bekend of praktisch zeker zijn dat je bal in de hindernis ligt (95% zeker).

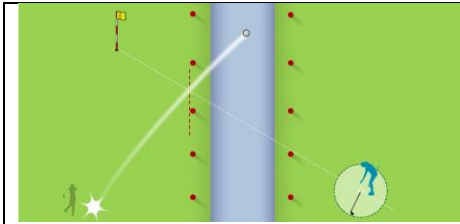
We behandelen nu hoe je een gele en rode hindernis kan ontwijken.

Dia 56

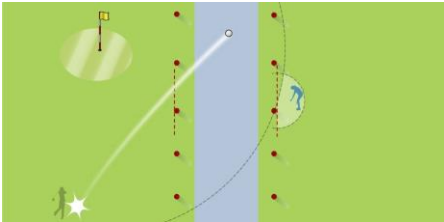
Ontwijken van een gele hindernis, 2 opties:

<p>Hindernissen</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Speel nog een keer van de plek waar je het laatst hebt geslagen (slag en afstand). 2. Drop achter de hindernis op een rechte lijn naar achteren. <p>Je krijgt 1 strafslog.</p> <p>We lopen nu door een paar voorbeelden heen om deze regel te oefenen.</p>
<p>Dia 57 Hindernissen</p>	<p>Mag je hier droppen?</p> <p>Antwoord: Ja</p>
<p>Dia 58 Hindernissen</p>	<p>Mag je hier droppen?</p> <p>Antwoord: Ja</p>
<p>Dia 59 Hindernissen</p>	<p>Mag je hier droppen?</p> <p>Antwoord: Nee</p>
<p>Dia 60 Hindernissen</p>	<p>Welke opties zijn toegestaan bij een gele hindernis?</p>

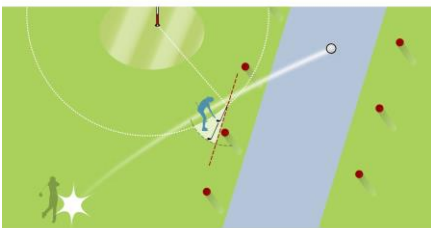
	<p>Antwoord: Optie 1 en 2.</p>
<p>Dia 61 Hindernissen</p>	<p>Welke opties zijn toegestaan bij een gele hindernis?</p> <p>Antwoord: Optie 1 en 3.</p>
<p>Dia 62</p>	<p>In de volgende dia's volgt uitleg over wat je opties zijn bij een rode hindernis.</p>
<p>Dia 63 Hindernissen</p>	<p>Ontwijken van een rode hindernis, 3 opties:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Speel nog een keer van de plek waar je het laatst hebt geslagen (slag en afstand). 2. Drop achter de hindernis op de rechte lijn naar achteren. 3. Drop binnen 2 clublengten van waar de bal het laatst de grens van de rode hindernis heeft gekruist. <p>Je krijgt 1 strafslag.</p> <p>We lopen nu weer door een paar voorbeelden heen om deze regel te oefenen.</p>
<p>Dia 64 Hindernissen</p>	<p>Mag je hier droppen?</p> <p>Antwoord: Ja Hier wordt de optie op een rechte lijn naar achteren toegepast.</p>



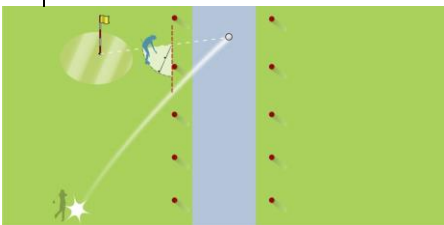
Dia 65
Hindernissen



Dia 66
Hindernissen



Dia 67
Hindernissen



Mag je hier droppen?

Antwoord: nee

Mag je hier droppen?

Antwoord: Ja

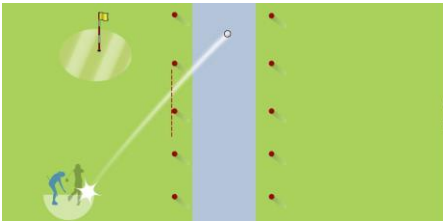
Hier wordt de optie van opzij droppen binnen 2 clublengten toegepast.

Mag je hier droppen?

Antwoord: Nee

Vaak wordt gekeken waar de bal in de hindernis ligt en wordt de kruising van de lijn waar de bal ligt naar de vlag als referentiepunt genomen. Dat is een verkeerd punt.

Dia 68 Hindernissen



Mag je hier droppen?

Antwoord: Ja
Hier wordt slag en afstand toegepast.

Dia 69



In de volgende dia's wordt uitgelegd hoe de procedure voor het droppen van een bal verloopt.

Dia 70
Droppen



De speler moet de bal op de juiste wijze droppen, hiervoor moet aan de volgende eisen worden voldaan:

- (1) De bal mag uitsluitend door de speler worden gedropt.
- (2) De bal moet vanaf kniehoogte worden losgelaten en recht naar beneden vallen zonder de speler of zijn uitrusting te raken. De speler moet de bal loslaten van een plaats op kniehoogte zodat de bal:

Recht naar beneden valt, zonder dat de speler hem gooit, draait of rolt. Geen enkel deel van het lichaam van de speler of zijn uitrusting raakt voordat hij de grond raakt.

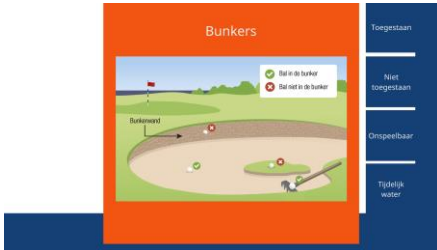
“Kniehoogte” betekent de hoogte van de knie van de speler wanneer hij rechtop staat.

Dia 71



De 5 gebieden van de golfbaan

Dia 72
Bunkers



Bunkers zijn delen van de golfbaan waar de bodem is verwijderd en waar zand is aangebracht. Er zijn twee soorten bunkers: fairwaybunkers en greensidebunkers. De fairway-bunkers liggen meestal ongeveer halverwege de hole en zijn niet zo diep. Greensidebunkers liggen vlak voor of naast de green en zijn vaak wat dieper. In de bunker gelden speciale regels om het spel uitdagender te maken.

Afbeelding: Wanneer ligt je bal in de bunker?

Antwoord: Je bal ligt in een bunker wanneer enig deel van de bal het zand op de grond binnen de grens van de bunker raakt.

Dia 73
Bunkers



Acties die zijn toegestaan in de bunker:

- Je mag voordat de bal wordt gespeeld losse natuurlijke voorwerpen weghalen zoals blaadjes, takjes, dennenappels.
- Je mag ook losse obstakels wegnemen zoals harken.

Dia 74
Bunkers



Acties die **niet** zijn toegestaan in de bunker:

- het zand aanraken met je hand, club, hark of ander voorwerp om de conditie van de bunker te testen;
- met je club het zand direct voor of achter de bal raken;
- het zand raken met je oefenswing;
- het zand raken tijdens het maken van de backswing als je een slag gaat maken.

Dia 75
Bunkers



Als de bal zo moeilijk ligt dat je deze niet kan spelen dan heb je de mogelijkheid om de bal onspeelbaar te verklaren.


Je hebt dan in de bunker de volgende 4 opties.

Opties met 1 strafslag:

1. Terug naar de plek waar je het laatst hebt gespeeld (slag en afstand).
2. Recht naar achteren ontwijken in de bunker (je moet op de lijn droppen)
3. Zijwaarts ontwijken binnen 2 clublengten.

In de bunker heb je nog 1 extra optie. Namelijk ontwijken buiten de bunker. Dit kost je 2 strafslagen.

4. Recht naar achteren ontwijken buiten de bunker

	<p>Je ontwijkt dan in een rechte lijn naar achteren in lijn met de vlaggenstok en de bal. Hier drop je de bal op de lijn en je bal mag dan 1 clublengte rollen en met 2 strafslagen.</p>
<p>Dia 76 Bunkers</p> 	<p>Tijdelijk water in de bunker komt nog wel eens voor na een stevige regenbui.</p> <p>Als je last hebt van tijdelijk water in de bunker mag je met of zonder strafslag ontwijken.</p> <p>Bij ontwijken zonder straf, moet het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering in de bunker zijn. Je dropt dan de bal binnen de dropzone vanaf dit punt.</p> <p>Buiten de bunker ontwijken kost 1 strafslag. Je ontwijkt dan in een rechte lijn naar achteren in lijn met de vlaggenstok en de bal. Je moet de bal droppen op de rechte lijn. Je bal mag 1 clublengte rollen.</p>
<p>Dia 77</p> 	<p>De 5 gebieden van de golfbaan</p>
<p>Dia 78 De Green</p> 	<p>De green is het meest kwetsbare deel van de golfbaan. Het gras is er heel kort gemaaid zodat de bal goed kan rollen. Daarom zijn hier enkele andere regels van toepassing dan op de rest van de baan.</p> <p>Toegestaan op de green maar niet op andere delen van de baan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bal markeren, opnemen, schoonmaken en terugplaatsen op de oorspronkelijke plek. - Zand en losse aarde verwijderen. - Repareren van schade aan de green gemaakt door personen of invloed van buitenaf (vb. pitchmarks, spikemarks, oude holes, sporen van dieren). - De volgende items mag je echter niet repareren: kale of versleten plekken op de green, normale greenkeeping praktijken (beluchtings gaten, groeven van vertiaal maaien). <p>Je moet heel voorzichtig met de green omgaan en als je een pitchmark (deukje door de inslag van de bal) hebt gemaakt, repareer je die direct.</p>
<p>Dia 79 De Green</p>	<p>De speler kan beslissen om de vlag in de hole te laten staan. Als de bal de vlaggenstok raakt volgt er geen straf. Speel de bal zoals deze ligt.</p>

De vlaggenstok

- Laten staan
- Eruit halen
- Bewaken

Je kunt de vlag ook uit de hole halen. Of de vlag laten 'bewaken'.

Wat je met de vlag doet moet je beslissen voordat je je slag gaat doen.

Dia 80
De Green

Verkeerde green

- Verplicht ontwijken

Als je bal op een verkeerde green ligt of je staat op een verkeerde green (plaatje a) dan moet je de verkeerde green ontwijken. Ook als je met je swing de verkeerde green zou raken moet je deze ontwijken.

Dia 81
De Green



Regelvideo – Op de green

Dia 82

De 5 gebieden van de golfbaan

Het algemene gebied bestaat uit twee elementen van drie soorten: de volgende gebieden:

- 1 De afslagplaats
- 2 Hindernissen
- 3 Bunkers
- 4 De green

De afslagplaats Algemeen Hindernissen Bunkers De Green

De 5 gebieden van de golfbaan

Dia 83

Terug naar beginscherm



KONINKLIJKE
NEDERLANDSE
GOLF FEDERATIE

De golfregels
Oudprentaire 2022

Introductie Gedragregels
Golfregels Quiz

Quiz

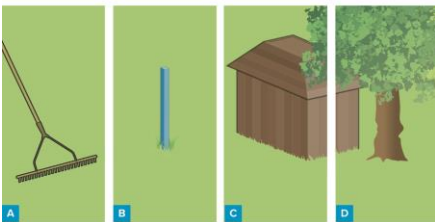
Dia 84
Quiz



Dia 85
Quiz vraag 1



Dia 86
Quiz vraag 2



Dia 87
Quiz vraag 3



Wat is de beste plek om te gaan staan als een medespeler afslaat?

- A. Plek A
- B. Plek B
- C. Plek C

Antwoord: B

Als je medespeler afslaat is het goed om zoveel mogelijk schuin achter de speler te gaan staan. Helemaal achter de speler kan storend zijn en tevens mag de speler niet geholpen worden met oplijnen. Naast of net voor de speler gaan staan kan gevaarlijk zijn als de speler de bal niet goed raakt.

Welke van de volgende zaken is een vast obstakel?

- A. Een hark
- B. Een GUR-paaltje
- C. Een schuilhut
- D. Een boom

Antwoord: C



Abnormale baanomstandigheden zijn: tijdelijk water, gat gemaakt door een dier, grond in bewerking (GUR) en vaste obstakels. Vaste obstakels kunnen aangelegde paden, schuilhutten of prullenbakken zijn.


Tijdens het zoeken naar je bal in de rough trap je per ongeluk tegen je bal. De bal verrolt een stukje.

Hoeveel strafslagen krijg je?

- A. Geen straf
- B. 1 strafslag
- C. 2 strafslagen

Antwoord: A

	<p>Als je per ongeluk bij het zoeken je bal verrolt, moet je de bal weer terugplaatsen op de plek waar hij lag. Als je niet precies weet waar dat is, moet je de plek inschatten. In dit geval hoeft je geen strafslag te tellen.</p>
<p>Dia 88 Quiz vraag 4</p> 	<p>Deze speler staat buiten de afslagplaats en slaat af. Hoeveel strafslagen krijgt hij?</p> <p>A. Geen straf. B. 1 strafslag C. 2 strafslagen</p> <p>Antwoord: A</p> <p>Het is belangrijk dat de bal binnen de juiste afslagplaats ligt. Je mag er wel buiten gaan staan.</p>
<p>Dia 89 Quiz vraag 5</p> 	<p>Je haalt dit takje weg.</p> <p>Mag dit?</p> <p>A. Ja, want het takje is een los natuurlijk voorwerp. B. Nee, want het takje is geen los natuurlijk voorwerp. C. Nee, want het takje ligt in een hindernis.</p> <p>Antwoord: A</p> <p>Als je bal in een hindernis bij losse natuurlijke voorwerpen ligt en je hebt er last van, dan mag je deze losse natuurlijke voorwerpen wegnemen. Let er wel op dat de bal niet beweegt.</p>
<p>Dia 90 Quiz vraag 6</p> 	<p>Je verklaart je bal onspeelbaar. Welke van deze opties mag je toepassen?</p> <p>A. Optie A B. Optie B C. Optie A en B</p> <p>Antwoord: C</p> <p>Als je je bal in een lastige positie hebt geslagen, kan je je bal onspeelbaar verklaren. Je hebt dan drie opties: Optie 1: 'Slag en afstand'. Drop een bal binnen één clublengte van de plek waar je de laatste slag hebt gedaan. Als dat de afslagplaats is, mag je de bal overal op de afslagplaats weer opteeën.</p>

	<p>Optie 2: Drop een bal op de rechte lijn achter de bal. De lijn loopt vanaf de vlaggenstok door het punt waar de bal lag. Je mag hierbij zo ver naar achteren als je wilt. Je bal mag een clublengte rollen.</p> <p>Optie 3: Drop een bal binnen twee clublengten van de plek waar de bal lag, maar niet dichterbij de hole.</p> <p>Bij alle drie de opties moet je een strafslag bij de score optellen.</p>
<p>Dia 91 Quiz vraag 7</p> 	<p>Grond in bewerking wordt in het algemeen gemarkeerd door:</p> <p>A. Blauwe paaltjes B. Gele paaltjes C. Rode paaltjes D. Witte paaltjes</p> <p>Antwoord: A</p> <p>Grond in bewerking worden in het algemeen gemarkeerd door blauwe palen of lijnen.</p>
<p>Dia 92 Quiz vraag 8</p> 	<p>Je bal ligt dicht bij een vast obstakel en je mag zonder straf droppen. Je dropt, maar nadat de bal de grond heeft geraakt, rolt hij de helling af buiten de dropzone.</p> <p>Wat nu?</p> <p>A. Opnieuw droppen B. Spelen zoals hij ligt C. Plaatsen</p> <p>Antwoord: A</p> <p>De gedropte bal moet in de dropzone blijven liggen. Als de bal daar niet blijft liggen, moet je opnieuw droppen. Als de bal bij de tweede keer droppen opnieuw buiten de dropzone rolt, moet je de bal plaatsen waar hij voor het eerst de grond raakte bij de tweede drop.</p>
<p>Dia 93 Zelf verder oefenen</p> 	<p>Zelf verder oefenen?</p> <p>Op de website van golf.nl vind je de oefenexamenwebsite voor het golfregelexamen om zelf verder te oefenen met regelvragen.</p> <p>www.golf.nl/regels</p>