



Beknopte gids van de golf-, gedrags- en plaatselijke regels 2017

***NGF team Golfbaan
Schinkelshoek***

Beknopte gids van de Golfregels

Omdat bij golf de spelers zelf ook als scheidsrechter optreden behoren alle golfers een goede kennis te hebben van de basis Regels die in deze gids staan. Maar deze gids kan de Golfregels niet vervangen, die moeten geraadpleegd worden wanneer er ook maar enige twijfel ontstaat. Meer informatie over de punten die in deze gids behandeld worden vindt u bij de betreffende Regels.

Algemene punten

Voordat u de ronde begint:

- Lees de Plaatselijke Regels op de scorekaart of het publicatiebord.
- Zet een merkteken op uw bal. Veel golfers spelen met hetzelfde merk en type bal en als u uw bal niet kunt identificeren wordt hij als verloren beschouwd. (Regels 12-1 en 27-1)
- Tel uw stokken. U mag hoogstens 14 stokken meenemen. (Regel 4-4)

Tijdens de ronde:

- Vraag geen “advies” aan iemand anders dan uw partner (d.w.z. een speler in uw partij) of uw caddies. Geef geen advies aan iemand anders dan uw partner. U mag informatie inwinnen over de Regels, afstanden en de plaats van de hindernissen, van de vlaggenstok, etc. (Regel 8-1)
- Doe geen oefenslagen tijdens het spelen van een hole. (Regel 7-2)

Aan het einde van uw ronde:

- Zorg er bij matchplay voor dat de uitslag wordt doorgegeven.
- Zorg er bij strokeplay voor dat uw scorekaart correct is ingevuld en lever hem zo spoedig mogelijk in.

De Golfregels

De afslag (Regel 11)

Speel uw afslag tussen en niet voor de teemerken. U mag uw afslag spelen tot twee stoklengten achter de voorkant van de teemerken.

De bal spelen (Regels 12, 13, 14 en 15)

Als u denkt dat een bal van u is maar u kunt het merkteken niet zien, mag u met toestemming van uw marker of tegenstander de bal

merken en opnemen om hem te identificeren. (Regel 12-2)

Speel de bal zoals hij ligt. U moet uw ligging, het gebied van uw voorgenomen stand of swing, of uw speellijn niet verbeteren door iets wat vast zit of groeit te verplaatsen, te verbuigen of te breken anders dan door uw stand correct in te nemen of om een swing te maken.

(Regel 13-2)

Als uw bal in een bunker ligt of in een waterhindernis moet u de grond in beide

soorten hindernissen niet aanraken, of water in een waterhindernis aanraken, met de hand of een stok, voor uw neerzwaai en u moet geen losse natuurlijke voorwerpen verplaatsen. (Regel 13-4)

U moet swingen met de stok en een slag naar de bal doen. Het is niet toegestaan de bal te duwen, te schuiven of te lepelen. (Regel 14-1)

Als u een verkeerde bal speelt bij matchplay verliest u de hole; bij strokeplay krijgt u twee strafslagen en u moet daarna de fout herstellen en de juiste bal spelen. (Regel 15-3)

Op de green (Regels 16 en 17)

Op de green mag u uw bal merken, opnemen en schoonmaken; plaats hem altijd precies op dezelfde plek terug. (Regel 16-1b) U mag pitchmarks en oude hole-pluggen repareren maar geen andere schade zoals spikemarks. (Regel 16-1c) Wanneer u een slag doet op de green moet u er voor zorgen dat

de vlaggenstok weggenomen of bewaakt wordt. De vlaggenstok mag ook weggenomen of bewaakt worden als de bal buiten de green ligt. (Regel 17)

Stilliggende bal bewogen (Regel 18)

Wanneer uw bal in het spel is, moet u in de regel een strafslag bijtellen en uw bal terugplaatsen als u uw bal per ongeluk doet bewegen, opneemt wanneer dat niet mag of hem beweegt nadat u geadresseerd heeft. Maar er zijn uitzonderingen, zie Regel 18-2a. (Regel 18-2) Als een ander uw stilliggende bal beweegt of hij wordt door een andere bal bewogen, moet u hem zonder straf terugplaatsen.

Bal in beweging van richting veranderd of gestopt (Regel 19)

Als een bal die u zelf hebt gespeeld van richting wordt veranderd of gestopt, door u, door uw partner, caddie of uitrusting, moet u een

strafslag bijtellen en de bal spelen zoals hij ligt. Als een bal die u zelf hebt gespeeld van richting wordt veranderd of gestopt door een andere stilliggende bal volgt geen straf en moet de bal gespeeld worden zoals hij ligt, behalve bij strokeplay waar u twee strafslagen krijgt als uw bal en de andere op de green lagen voordat u speelde.

Opnemen, droppen en plaatsen (Regel 20)

Voordat een bal die moet worden teruggeplaatst wordt opgenomen (b.v. wanneer een bal op de green wordt opgenomen om hem schoon te maken) moet de ligplaats worden gemerkt. (Regel 20-1) Wanneer de bal wordt opgenomen om hem te droppen of op een andere plek te plaatsen (b.v. droppen binnen twee stoklengten volgens de Regel onspeelbare bal), is het niet verplicht om de ligplaats te merken al wordt het wel aangeraden om het te doen.

Sta bij het droppen rechtop, houdt de bal met gestrekte arm op schouderhoogte en laat hem vallen.

Een gedropte bal moet opnieuw gedropt worden als hij terugrolt in een ligplaats waar de belemmering zonder straf ontweken werd, als hij meer dan twee stoklengten van de plek waar hij gedropt is tot stilstand komt of als hij tot stilstand komt dichterbij de hole dan de oorspronkelijke ligplaats, het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering of waar de bal het laatst de grens van de waterhindernis kruiste.

Er zijn in totaal negen gevallen waarin een bal opnieuw moet worden gedropt, die worden beschreven in Regel 20-2c. Als een bal die voor de tweede keer is gedropt in een van deze ligplaatsen rolt, moet de bal geplaatst worden op de plek waar de opnieuw gedropte bal het eerst de grond raakte. (Regel 20-2c) Als u uw afslag buiten dit gebied speelt, is er geen

straf bij matchplay maar uw tegenstander mag eisen dat u de slag opnieuw doet; bij strokeplay krijgt u twee strafslagen en moet u de fout herstellen door binnen het juiste gebied te spelen.

De bal schoonmaken (Regel 21)

U mag uw bal schoonmaken voordat u de bal in het spel brengt (b.v. op de afslagplaats) en op de green. Ook mag u uw bal schoonmaken als hij is opgenomen omdat u gaat droppen of plaatsen. Indien de bal wordt opgenomen om vast te stellen of hij nog bruikbaar is, om hem te identificeren of omdat hij het spel helpt of hindert, mag hij niet worden schoongemaakt. Overtreding van deze regel wordt bestraft met 1 strafslag.

Bal helpt of hindert spel (Regel 22)

U mag uw bal opnemen of een andere bal laten opnemen als u denkt dat de bal een andere speler kan helpen. U mag niet afspreken een bal te laten liggen om een andere speler te helpen. U mag

iedere bal laten opnemen die uw spel zou kunnen hinderen. Een bal die wegens helpen of hinderen is opgenomen mag niet worden schoongemaakt, tenzij hij op de green is opgenomen.

Losse natuurlijke voorwerpen (Regel 23)

U mag een los natuurlijk voorwerp bewegen (d.w.z. losse natuurlijke objecten als kiezels, losliggende bladeren, takjes) tenzij het losse natuurlijke voorwerp en uw bal in een hindernis liggen. Als uw bal verrolt doordat u een los natuurlijk voorwerp weghaalt moet de bal worden teruggeplaatst en (tenzij uw bal op de putting green lag) krijgt u een strafslag (Regel 23-1).

Losse obstakels (Regel 24-1)

Losse obstakels (d.w.z. losse kunstmatige objecten als harken, blikjes, etc.) mogen overal zonder straf worden weggenomen. Als de bal daardoor

beweegt moet hij zonder straf worden teruggeplaatst. Als de bal op een obstakel ligt, mag de bal worden opgenomen, het obstakel weggenomen en mag de bal worden gedropt op de plek recht onder de plaats waar de bal op het obstakel lag, behalve op de green waar de bal mag worden geplaatst op die plek.

Vaste obstakels en abnormale terreinomstandigheden (Regels 24-2 en 25-1)

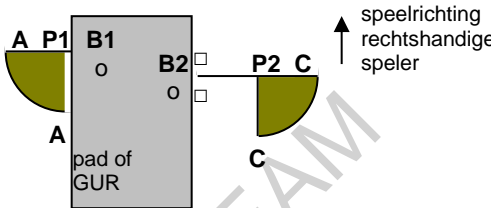
Een vast obstakel is een vast kunstmatig object zoals een gebouw of een kunstmatig verharde weg (maar bekijk de Plaatselijke Regels voor de status van wegen en paden).

Een abnormale terreinomstandigheid is tijdelijk water, grond in bewerking of een gat, hoop of spoor gemaakt door een gravend dier, een reptiel of een vogel.

Vaste obstakels en abnormale terreinomstandigheden mogen zonder straf worden ontweken wanneer zij de ligging van de bal, uw stand of uw swing

belemmeren, behalve wanneer de bal in een waterhindernis ligt. U mag de bal opnemen en droppen binnen een stoklengte van het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering P (zie Definitie van “Dichtstbijzijnde punt zonder belemmering”), maar niet dicht bij de hole dan het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering (zie tekening hieronder). Als de bal op de green ligt moet hij op het dichtstbijzijnde punt zonder belemmering worden geplaatst. Als het obstakel op uw speellijn is, maar niet uw swing belemmert, mag u de belemmering niet ontwijken, tenzij zowel uw bal als de belemmering op de green zijn. Voor een bal die in de bunker ligt bestaat de extra mogelijkheid de belemmering te ontwijken met een strafslag achter de bunker.

De volgende tekening laat zien wat het dichtstbijzijnde punt zonder Belemmering P is in Regels 24-2 en 25-1 voor een rechtshandige speler.



B1 = ligplaats van de bal op de weg, in grond in bewerking (GUR) etc.

P1 = dichtstbijzijnde punt zonder belemmering

P1-A-A = gebied waarin de bal gedropt moet worden, straal één stoklengte van P1, gemeten met een willekeurige stok

B2 = ligplaats van de bal op de weg, in grond in bewerking (GUR) etc.

□

□ = denkbeeldige stand van een speler om de bal bij P2 te kunnen spelen met de stok die hij waarschijnlijk zal gebruiken

P2 = dichtstbijzijnde punt zonder belemmering

P2-C-C = gebied waarin de bal gedropt moet worden, straal één stoklengte van P2, gemeten met een willekeurige stok

Waterhindernissen (Regel 26)

Als uw bal in een waterhindernis ligt (gele palen en/of lijnen) mag u de bal spelen zoals hij ligt of met een strafslag:

- een bal spelen van waar u de bal in het water sloeg, of
- droppen zover als u wilt achter de waterhindernis waarbij u de hole, het punt waar de bal het laatst de grens van de waterhindernis heeft gekruist en de plek waar de bal wordt gedropt op een rechte lijn moet houden. Als uw bal in een laterale waterhindernis ligt (rode palen en/of lijnen) mag u, naast de mogelijkheden voor een bal in een waterhindernis (zie boven), met een strafslag binnen twee stoklengten droppen van, en niet dichterbij de hole dan:

- het punt waar de bal het laatst de grens van de hindernis heeft gekruist, of
- een punt aan de overzijde van de hindernis, even ver verwijderd van de hole als het punt waar de bal het laatst de grens van de hindernis heeft gekruist.

Bal verloren of buiten de baan; provisionele bal (Regel 27)

Bekijk de Plaatselijke Regels op de scorekaart om de grenzen van de baan vast te stellen. Als uw bal verloren is buiten een waterhindernis of buiten de baan moet u met een strafslag een andere bal spelen van de plek waar u het laatst gespeeld heeft, d.w.z. slag en afstand. U krijgt 5 minuten om naar de bal te zoeken waarna de bal verloren is als hij niet is gevonden of geïdentificeerd. Als u na uw slag denkt dat uw bal misschien verloren is buiten een waterhindernis of buiten de baan, behoort u een “provisionele bal” te spelen. U moet kenbaar maken dat het een provisionele bal is en deze spelen

voordat u naar voren gaat om de oorspronkelijke bal te zoeken. Als het zo blijkt te zijn dat uw oorspronkelijke bal verloren is (buiten een waterhindernis) of buiten de baan, moet u met een strafslag doorspelen met de provisionele bal. Als uw oorspronkelijke bal op de baan wordt gevonden, moet u daarmee doorspelen en niet met de provisionele bal.

Onspeelbare bal (Regel 28)

Als uw bal in een waterhindernis ligt geldt de Regel voor onspeelbare bal niet en moet u de Regel waterhindernissen toepassen om hem te ontwijken. Verder mag u overal op de baan als u denkt dat u bal onspeelbaar is met een strafslag:

- een bal spelen van de plek waar u het laatst gespeeld heeft, of
- een bal droppen zover als u wilt achter het punt waar de bal lag waarbij u de hole, het punt waar de bal lag en de plek waar de bal wordt gedropt op een rechte lijn moet houden, of

- een bal droppen binnen twee stoklengten van de plek waar de bal ligt, niet dichterbij de hole. Als uw bal in een bunker ligt mag u handelen als hierboven maar u moet in de bunker droppen als u op de lijn of binnen twee stoklengten gaat droppen.

Golfbaan Schinkelshoek weetjes

Een fout begaan of jezelf uit een lastige situatie redden, kost meestal 1 strafslag. Een overtreding van de golfregels wordt bestraft met 2 strafslagen (Matchplay verlies van de hole).

1 stoklengte gaat altijd samen met 0 strafslagen (vrije drop) en 2 stoklengtes gaat altijd samen met 1 strafslag. Andere combinaties zijn niet mogelijk.

Handicap

Een handicap is een golfterm, die de speelsterkte van een golfer aangeeft. De handicap toont aan hoeveel slagen de speler gemiddeld nodig heeft om 18 holes te spelen boven de par van de baan. Hoe lager de handicap des te beter een speler is. Een speler met handicap 10 doet over 18 holes gemiddeld 82 slagen op een par72-baan. Een speler met handicap 26 heeft over 18 holes gemiddeld 98 slagen nodig.

De handicap, die voor een speler wordt geregistreerd heet een exact handicap en bestaat uit een getal met 1 cijfer achter de komma. Op basis van de exact handicap wordt op een baan de playing handicap bepaald, het aantal extra slagen boven par (18 holes par = 72) dat de speler op deze baan mee krijgt. Een speler mag zelf niet bepalen op welke holes hij zijn extra slagen inzet. De stroke index (SI) bepaalt op welke holes een speler de extra slagen (handicapslagen)

dient te verrekenen, deze index geeft de moeilijkheidsgraad van de hole aan. Verrekening van de extra slagen gaat als volgt:

Indien het aantal handicapslagen hoger is dan 18 wordt aan elke hole een extra slag toegekend. Het restant wordt verdeeld over de holes volgens de volgorde van de stroke index. De stroke index is van laag naar hoog, van moeilijk naar gemakkelijk. De resterende slagen worden toegekend aan de holes beginnend bij stroke index 1. Indien het aantal handicapslagen lager is dan 18 worden de extra slagen toegekend aan de holes beginnend bij stroke index 1. De par die op deze manier voor een hole wordt berekend heet de persoonlijke par.

Stableford

De par van een hole geeft aan in hoeveel slagen deze hole gespeeld dient te worden. Indien men daarin slaagt kan men bij een Stableford wedstrijd punten scoren. Stel een hole is een par 4 en

slaagt er in deze hole in 4 slagen uit te spelen, dan verdient met 2 Stableford punten, indien men 1 slag minder nodig heeft, dan 3 en 1 slag meer dan 1 Stableford punt. Een speler met een handicap gaat per hole uit van zijn persoonlijke par, zoals die in het voorgaande is uitgelegd.

NGF TEAM

Golfetiquette of gedragsregels op de Golfbaan Schinkelshoek

Golfetiquette of gedragsregels staan kort beschreven in het boekje Golfregels van de NGF, terwijl ze toch essentieel zijn voor de voortgang van het spel. Reden om de gedragsregels inclusief de ongeschreven regels nog eens op een rijtje te zetten.

De voortgang in het golfspel wordt bepaald door beleefdheid, welwillendheid en wellevendheid en is tegenover andere spelers op de baan tijdens je rondje een eerste vereiste. Het is namelijk bijzonder vervelend om een bal slecht te slaan, slecht te raken of te missen door het onbeheerste of onaangepast golf gedrag van andere spelers op de baan.

Waar? Wanneer? en Hoe?

1. Nooit opzij van de speler, maar schuin rechts voor de speler. Dit is een ongeschreven “golfwet”.
2. Je bent altijd verplicht om de bal van de speler na te kijken en vast te stellen waar zijn bal naar toe gaat. Een speler mag eigenlijk bij zijn slag niet “opkijken”, wel meekijken, dus dat doet de medespeler.
3. Praten wanneer een speler gaat slaan is uit den boze. Dan breng je hem uit zijn concentratie.
4. Bewegen is ook storend. Sta stil wanneer een ander op het punt staat te gaan slaan totdat de speler zijn slag heeft gedaan en loop dan verder. Dit gebaar getuigt van wellevendheid en respect voor de ander.
5. Snel doorspelen is plezierig voor iedereen. Niets is zo vervelend als tijdens het spel op de baan te moeten wachten. Het bevordert de concentratie niet en het brengt je uit het spel.
6. Loop daarom tussen je slagen behoorlijk door en slenter niet over de

baan. Verlies geen afstand op de partij die voor je speelt. Houd het veld aaneengesloten. Loop direct naar je eigen bal. Niet bij elkaar kleven. Maar loop niet in de slaglijn van degene die aan de beurt het is.

7. Wanneer je geen Stableford punten meer kunt scoren, raap dan de bal op en loop door naar de volgende hole.

8. Wanneer de laatste speler van uw partij zijn bal in de hole heeft geslagen, verlaat je direct de green.

9. Je plaatst je trolley of tas daar, waar je naar toe gaat wanneer je de green verlaat. Dus richting volgende afslagplaats. Niet voor de green, en ook niet aan de “verkeerde kant” van de green.

10. Als jij behoort tot de partij die wordt doorgelaten, bedank je met een vriendelijk gebaar of woord. “Bedankt voor het voor het doorlaten!”.

11. Een partij die een volle ronde (18 holes) speelt, heeft voorrang boven een

partij die een kortere ronde speelt of niet op hole 1 begint.

12. Het merken van je bal op de green moet je doen met een muntstuk of balmarker. Dus niet met een tee een paar krassen maken om de plaats van de bal te markeren en ook geen blaadje of een stukje aarde.

13. De hole is zeer belangrijk in het spel. Daar moet de bal uiteindelijk in terecht komen. Dus uiterste zorg voor het behandelen van de vlaggenstok en de hole is een eerste vereiste.

14. Ga niet te dicht bij de hole staan, maar blijf op armlengte afstand. Bij veelvuldig gebruik van en hole kan anders “kratervorming” ontstaan.

15. Golfwagentjes of trolleys waar je tas op staat mogen natuurlijk nooit over een green of een afslagplaats of tussen een bunker en een green getrokken worden.

16. Sla pas een bal, als de kans een andere speler te raken tot een minimum is beperkt. Het kan voorkomen dat je een afzwaaiër slaat die in de buurt kan komen

van andere spelers. Je roept dan luid: “fore”.

17. Je wacht totdat personeel van de baan te kennen hebben gegeven dat zij attent zijn op de komst van jouw bal.

18. Volg de aanwijzingen van de marshal op.

19. Je kleedt je correct in de stijl en de omgeving die op de Golfbaan Schinkelshoek van een ieder wordt verlangd. Dus bermuda's tot aan of net over de knie, kragen op shirts en natuurlijk schone kleding.

20. Tot slot lees en maak je de plaatselijke regels van de Golfbaan Schinkelshoek eigen. Je werkt mee aan de veiligheid op en de toestand van de baan.

Plaatselijke Regels Golfbaan Schinkelhoek

Buiten de baan wordt aangegeven met witte palen. De overzijde van waterhindernissen met inbegrip van laterale waterhindernissen die het terrein van Golfbaan Schinkelhoek en de driving range afbakenen zijn buiten de baan.

GUR wordt aangegeven met blauwe palen. Indien er sprake is van belemmering is de speler verplicht de belemmering te ontwijken volgens Regel 25-1b.

Aangepaalde bomen zijn vaste obstakels, Indien er sprake is van belemmering is de speler verplicht de belemmering te ontwijken volgens Regel 24-2b.

Een kunststof afslagmat is een integraal onderdeel van de baan, wanneer in gebruik als afslagplaats.

Voor de toepassing van Regel 25-3 (verkeerde green) omvat de puttinggreen ook de voorgreen die de green omgeeft.

Als de bal op of tegen een opstaande rand van de green ligt of als de opstaande rand een belemmering vormt voor de ruimte voor de voorgenomen swing van de speler, dan mag de bal, zonder straf worden opgenomen, schoongemaakt en worden geplaatst op het dichtstbijzijnde punt dat niet dichterbij de hole is en waar de speler geen last meer heeft van de belemmering, ongeacht of deze op of naast de green is

Straf voor overtreding van een plaatselijke regel:

Matchplay: verlies van de hole:

Strokeplay: twee slagen

Op deze baan mag een speler afstanden bepalen met een afstandsmeter. Indien een speler tijdens een vastgestelde

ronde een afstandsmeter gebruikt om ook andere gegevens te bepalen die zijn spel kunnen beïnvloeden (bijv. helling, windsnelheid etc.) overtreedt hij Regel 14-3.

NGF TEAM