

Inhoud

Voorwoord	8
Gebruikswijze van de Spelersuitgave van de Golfregels	15
I. Grondbeginselen van het spel (Regels 1-4)	17
Regel 1 – Het spel, spelersgedrag en de Regels	18
1.1 Het golfspel	18
1.2 Normen voor het gedrag van de speler	18
1.3 Spelen volgens de Regels	19
Regel 2 – De baan	20
2.1 Grenzen van de baan en buiten de baan	20
2.2 Gedefinieerde gebieden van de baan	20
2.3 Voorwerpen of condities die je spel kunnen hinderen	21
2.4 Verboden speelzones	21
Regel 3 – De competitie	22
3.1 Centrale elementen van elke competitie	22
3.2 Matchplay	23
3.3 Strokeplay	25
Regel 4 – Uitrusting van de speler	28
4.1 Clubs	28
4.2 Ballen	30
4.3 Gebruik van uitrusting	31
II. De ronde en een hole spelen (Regels 5-6)	33
Regel 5 – De ronde spelen	34
5.1 Betekenis van ronde	34
5.2 Oefenen op de baan vóór of tussen rondes	34
5.3 Ronde starten en eindigen	35
5.4 In groepen spelen	36
5.5 Oefenen tijdens ronde of tijdens spelschorsing	36
5.6 Onredelijk oponthoud; vlot speeltempo	36
5.7 Spel stoppen; spel hervatten	37

Regel 6 – Een hole spelen	39
6.1 Spel starten op een hole	39
6.2 De bal spelen vanuit het afslaggebied	40
6.3 Bal gebruikt bij het spelen van een hole	41
6.4 Volgorde van spelen tijdens het spelen van een hole	42
6.5 Spelen van een hole voltooien	44
III. De bal spelen (Regels 7-11)	45
Regel 7 – Bal zoeken: bal vinden en identificeren	46
7.1 Hoe op een faire manier naar de bal zoeken	46
7.2 Hoe je bal identificeren	47
7.3 Je bal opnemen voor identificatie	47
7.4 Bal per ongeluk bewogen tijdens de poging hem te vinden of te identificeren	48
Regel 8 – De baan spelen zoals men ze vindt	49
8.1 Je acties ter verbetering van de condities die je slag beïnvloeden	49
8.2 Opzettelijke acties om andere fysieke condities te wijzigen om je eigen stilliggende bal of volgende slag te beïnvloeden	51
8.3 Opzettelijke acties om fysieke condities te wijzigen om de stilliggende bal of volgende slag van een andere speler te beïnvloeden	51
Regel 9 – Bal spelen zoals hij ligt; stilliggende bal opgenomen of bewogen	52
9.1 Bal spelen zoals hij ligt	52
9.2 Oordelen of je bal bewogen is en wat de beweging veroorzaakte	53
9.3 Bal bewogen door natuurkrachten	54
9.4 Bal opgenomen of bewogen door jezelf	54
9.5 Bal opgenomen of bewogen door je tegenstander in matchplay	55
9.6 Bal opgenomen of bewogen door externe invloed	55
9.7 Balmarker opgenomen of bewogen	55
Regel 10 – Voorbereiding voor en doen van een slag; advies en bijstand; caddies	56
10.1 Een slag doen	56
10.2 Advies en andere bijstand	58
10.3 Caddies	60

Regel 11 – Bal in beweging raakt toevallig een persoon, een dier of een voorwerp; opzettelijke acties om een bal in beweging te beïnvloeden 62

- 11.1 Je bal in beweging raakt toevallig een persoon of een externe invloed 62
- 11.2 Bal in beweging met opzet van richting veranderd of gestopt door een persoon 63
- 11.3 Met opzet voorwerpen verplaatsen of condities veranderen om de bal in beweging te beïnvloeden 63

IV. Specifieke Regels voor bunkers en putting greens (Regels 12-13) 64

Regel 12 – Bunkers 65

- 12.1 Wanneer je bal in een bunker is 65
- 12.2 Je bal in een bunker spelen 66
- 12.3 Specifieke uitwijkregels voor een bal in een bunker 67

Regel 13 – Putting greens 68

- 13.1 Acties die op putting greens toegestaan of verplicht zijn 68
- 13.2 De vlaggenstok 72
- 13.3 Bal hangt over de hole 74

V. Een bal opnemen en terug in het spel brengen (Regel 14) 75

Regel 14 – Procedures voor de bal: markeren, opnemen en reinigen; terugplaatsen op de ligplaats; droppen in een uitwijkgebied; spelen vanaf een verkeerde plaats 76

- 14.1 De bal markeren, opnemen en reinigen 76
- 14.2 Bal op zijn ligplaats terugplaatsen 77
- 14.3 Bal droppen in een uitwijkgebied 79
- 14.4 Wanneer je bal terug in het spel is nadat je originele bal buiten het spel was 83
- 14.5 Rechtzetten van een fout bij het vervangen, terugplaatsen, droppen of plaatsen van een bal 83
- 14.6 De volgende slag doen vanwaar de vorige slag werd gedaan 84
- 14.7 Spelen vanaf een verkeerde plaats 85

VI. Vrij verwijderen of uitwijken (Regels 15-16) 87

Regel 15 – Verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels (inclusief bal of balmarker die het spel helpt of hindert)	88
15.1 Losse natuurlijke voorwerpen	88
15.2 Losse obstakels	89
15.3 Bal of balmarker helpt of hindert het spel	91
Regel 16 – Uitwijken voor abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels), situaties met een gevaarlijk dier, ingebedde bal	93
16.1 Abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels)	93
16.2 Situaties met een gevaarlijk dier	99
16.3 Ingebedde bal	100
16.4 Je bal opnemen om te zien of hij in een conditie ligt waarvoor uitwijken is toegestaan	102
VII. Uitwijken met straf (Regels 17-19)	103
Regel 17 – Strafgebieden	104
17.1 Mogelijkheden als je bal zich in een strafgebied bevindt	104
17.2 Mogelijkheden na het spelen van je bal vanuit een strafgebied	107
17.3 Niet uitwijken onder andere Regels wanneer je bal zich in een strafgebied bevindt	110
Regel 18 – Slag-en-afstand; bal verloren of buiten de baan; provisionele bal	111
18.1 Toepassing van slag-en-afstand is te allen tijde toegestaan	111
18.2 Bal verloren of buiten de baan: slag-en-afstand moet worden toegepast	111
18.3 Provisionele bal	113
Regel 19 – Onspeelbare bal	116
19.1 Je mag beslissen om uit te wijken wegens onspeelbare bal, eender waar, behalve in een strafgebied	116
19.2 Uitwijkmogelijkheden wegens onspeelbare bal in het algemeen gebied of op de putting green	116
19.3 Uitwijkmogelijkheden wegens onspeelbare bal in een bunker	119

VIII. Procedures voor spelers en Commissie wanneer zich problemen voordoen bij het toepassen van de Regels (Regel 20)	120
Regel 20 – Regelproblemen oplossen tijdens de ronde; rulings door referee en Commissie	121
20.1 Regelproblemen oplossen tijdens een ronde	121
20.2 Rulings over problemen onder de Regels	123
20.3 Situaties die niet in de Regels staan	123
IX. Andere spelvormen (Regels 21-24)	124
Regel 21 – Andere vormen van individuele strokeplay en matchplay	125
21.1 Stableford	125
21.2 Maximum Score	128
21.3 Par/Bogey	128
21.4 Driebal matchplay	129
21.5 Andere vormen van golfspelen	129
Regel 22 – Foursomes (ook bekend als Alternate Shot)	129
Regel 23 – Vierbal	130
23.1 Een overzicht van Vierbal	130
23.2 Scoren in Vierbal	130
23.3 Wanneer ronde start en eindigt; wanneer de hole voltooid is	132
23.4 Eén of beide partners mogen de partij vertegenwoordigen	132
23.5 Jouw acties die van invloed zijn op het spel van je partner	132
23.6 Volgorde van spelen binnen je partij	133
23.7 Partners mogen clubs delen	133
23.8 Wanneer een straf van toepassing is op slechts één partner of op beide partners	133
Regel 24 – Teamcompetities	134
X. Definities	135
Index	149
Andere publicaties	164

Voorwoord

Dit boekje bevat de vertaling van de 'Spelersuitgave van de golfregels', opgesteld door de R&A en de USGA. Deze Regels zijn wereldwijd van toepassing. Het is een verkorte versie die, waar nodig, verwijst naar de volledige versie van de golfregels en opgesteld is in de jou-vorm. Het woord 'speler' wordt gebruikt voor M/V, doch er wordt telkens verwezen naar 'hij of zij', 'zijn of haar' of 'hem of haar'.

Vanaf 1 januari 2019 zijn deze gemoderniseerde golfregels in voege. De structuur van de Regels is grondig herzien en de tekst is volledig herschreven. Een aantal punten is vereenvoudigd en een aantal strafslagen is weggefallen. Sommige definities zijn verdwenen en andere zijn nieuw. We hebben geprobeerd om zoveel mogelijk klassieke termen aan te wenden zoals die in België gebruikelijk zijn. We blijven ook zo dicht mogelijk bij de Engelse tekst om verwarring uit de weg te gaan. De vele diagrammen zullen meerdere Regels ook verder verduidelijken.

Alle spelers en allen die bij de golfsport zijn betrokken, hebben er belang bij om de nieuwe Regels grondig te bestuderen. Een speler wordt niet alleen verondersteld om de Regels te kennen, maar een goede kennis laat dikwijls toe om elegant uit een netelige situatie te geraken en strafslagen te vermijden.

Deze eerste vertaling is wellicht nog voor verbetering vatbaar. Eventuele correcties en andere verbeteringen kunnen in een volgende uitgave worden opgenomen. Mijn dank gaat in ieder geval uit naar alle Rules Officials die een bijdrage hebben geleverd aan deze vertaling en in het bijzonder naar de Referees Ann Eeckman, Eric Maes en Danny Mariens.

Dirk Bruynooghe

Voorzitter Regelcommissie
Koninklijke Belgische Golf Federatie

In geval van onenigheid over de betekenis van een Regel is de Engelse tekst steeds bepalend.



TIMELESS.

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.



ROLEX



JOHN DEERE

www.johndeere.be



COFABEL[®]

www.cofabel.be

Golf and Garden Specialist

De Koninklijke Belgische Golf Federatie,
Golf Vlaanderen en AFGolf
bedanken hun partners #BEgolf



Van Lanschot
SINDS 1737

ASSURÉMENT
GOLF
VERZEKERD





Drive it home.

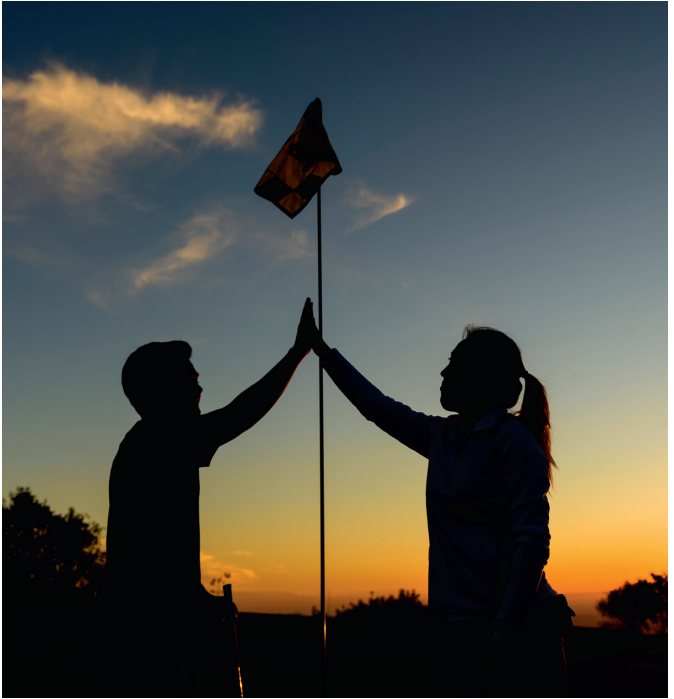
We are proud to support golf around the world.

Dedicated to the #PerfectDrive.

www.facebook.com/MercedesBenzGolf

Mercedes-Benz





CONNECTION.

The modernization of the Rules of Golf is the byproduct of listening to the voices of those who play the game. As a singular set of Rules, they embody and reinforce the special connections that exist among the golf community as a whole.



FOREVER GOLF.

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside The R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's new rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.

R&A **USGA**



ROLEX

Hoe gebruik je de “Spelersuitgave van de Golfregels”?

De Spelersuitgave van de Golfregels is bedoeld voor jou, de golfer. Veel van de informatie uit de volledige Golfregels die bedoeld is voor wie golfcompetities beheert, is uit de Spelersuitgave weggelaten. Dit betekent dat de Spelersuitgave minder dan de helft van de inhoud van de volledige Regels bevat. Het betekent ook dat de volledige Spelersuitgave in korte tijd kan worden gelezen.

De Spelersuitgave is ook een nuttige bron van informatie op de baan die je kan helpen bij het oplossen van de overgrote meerderheid van Regelsituaties die je waarschijnlijk tegenkomt op de baan, of die je op zijn minst regelmatig tegenkomt.

Wanneer je een vraag wil beantwoorden of een Regelprobleem op de baan wil oplossen, kan de inhoudstafel (vooraan in het boek) een handig hulpmiddel zijn om de Regel te vinden die op je situatie betrekking heeft.

De Index (achteraan in het boek) kan ook helpen om de Regel die voor je situatie relevant is snel te identificeren. Bijvoorbeeld:

- Als je per ongeluk je bal beweegt op de putting green, zoek je de sleutelwoorden in de vraag, zoals “bal bewogen” of “putting green”.
- De relevante Regels (Regel 9.4 en Regel 13.1d) kunnen in de Index worden gevonden onder de koppen “Bewogen” en “Putting green”.
- Het lezen van deze Regels zal het juiste antwoord opleveren.

Naast het gebruik van de Inhoud en de Index in de Spelersuitgave van de Golfregels, zullen de volgende punten je helpen bij het efficiënt en accuraat gebruiken van dit Regelboek:

Ken de definities

Er zijn meer dan 70 gedefinieerde termen (bijvoorbeeld abnormale baanconditie, algemeen gebied, enz.) en deze vormen de basis waarrond de Regels zijn geschreven. Een goede kennis van de gedefinieerde termen is erg belangrijk voor de juiste toepassing van de Regels. (Ze zijn in één sectie achteraan in het boek opgelijst en doorheen de tekst cursief gedrukt.)

Begrijp de feiten van de zaak

Om een vraag over de Regels te beantwoorden, moet je de feiten van de zaak in enig detail bekijken.

Je dient te identificeren:

- Wat de spelvorm is (speel je matchplay of strokeplay; is het individueel spel, foursomes of vierbal; enz.).
- Wie erbij betrokken is (betreft de kwestie jou, je partner of caddie, je tegenstander of zijn of haar caddie, of een externe invloed).
- Op welk deel van de baan het incident zich voordeed (was het in een bunker, in een strafgebied, op de putting green, enz.).
- Wat werkelijk is gebeurd.

Raadpleeg het boek

Zoals hierboven vermeld, zal de Spelersuitgave van de Golfregels een antwoord bieden op de meeste vragen die je op de baan tegenkomt. Maar bij twijfel kan je de vraag voorleggen aan de Commissie eens je terug bent in het clubhuis.

I

Grondbeginselen van het spel

REGELS 1-4



REGEL
1

Het spel, spelersgedrag en de Regels

Bedoeling van de Regel: Regel 1 introduceert volgende centrale spelprincipes:

- Speel de baan zoals je ze vindt en speel de bal zoals hij ligt.
- Speel volgens de Regels en respecteer de geest van het spel.
- Je bent verantwoordelijk voor het toepassen van je eigen straffen als je een Regel overtreedt, zodat je geen enkel potentieel voordeel kunt behalen ten opzichte van je tegenstander in matchplay of andere spelers in strokeplay.

1.1 Het golfspel

Golf wordt gespeeld door je bal te slaan met een club. Elke hole start vanuit het *afslaggebied* en eindigt wanneer je bal is *uitgeholed* op de *putting green*.

Normaal gezien dien je de *baan* te spelen zoals je ze vindt en je bal zoals hij ligt.

1.2 Normen voor het gedrag van de speler

Van alle spelers wordt verwacht dat ze in de geest van het spel spelen, door:

- Zich integer te gedragen – door bijvoorbeeld de Regels te volgen, alle straffen toe te passen en eerlijk te zijn in alle aspecten van het spel.
- De anderen te respecteren – door bijvoorbeeld aan een vlot tempo te spelen, uit te kijken voor de veiligheid van anderen en het spel van een andere speler niet te storen.
- Goed voor de *baan* te zorgen – door bijvoorbeeld divots terug te leggen, *bunkers* te egaliseren, pitchmarks te repareren en geen onnodige schade aan de *baan* te veroorzaken.

Controleer of de *Commissie* een gedragscode heeft opgesteld, want je kunt een straf oplopen als je die niet volgt.

1.3 Spelen volgens de Regels

Er wordt verwacht dat je weet wanneer je een Regel overtreden hebt en dat je eerlijk bent in het toepassen van je eigen straffen.

Je mag een *referee* of de *Commissie* om bijstand vragen i.v.m. de Regels, **maar** als die niet binnen een redelijke tijdspanne beschikbaar is, moet je verder spelen en de kwestie later melden.

Er zijn momenten waarop je een inschatting moet maken, bijvoorbeeld van de plek waar je jouw bal dient *terug te plaatsen*, het punt waar je bal voor het laatst de grens van een *strafgebied* heeft gekruist of bij uitwijken onder de Regels. Er wordt verwacht dat je alle beschikbare informatie in overweging neemt en een redelijk oordeel velt in de gegeven omstandigheden.

Een straf is op jou van toepassing wanneer een overtreding van een Regel het gevolg is van je eigen acties, de acties van je *caddie*, of de acties van iemand anders die handelt met jouw toestemming of met jouw medeweten.

Straffen zijn bedoeld om elk potentieel voordeel teniet te doen. Er zijn drie belangrijke niveaus in de straffen:

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



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over straffen en hoe straffen worden toegepast bij meervoudige overtredingen.

REGEL 2

De Baan

Bedoeling van de Regel: Regel 2 introduceert de basisgegevens die je dient te kennen over de baan:

- Er zijn vijf gedefinieerde gebieden van de baan, en
- Er zijn verschillende soorten gedefinieerde voorwerpen en condities die je spel kunnen hinderen.

Het is belangrijk om te weten in welk gebied van de baan je bal ligt en om de status van eventuele hinderende objecten en condities te kennen, daar die vaak invloed hebben op je mogelijkheden om je bal te spelen of om uit te wijken.

2.1 Grenzen van de baan en buiten de baan

Golf wordt gespeeld op een *baan*. Gebieden die niet op de *baan* liggen, zijn *buiten de baan*.

2.2 Gedefinieerde gebieden van de baan

Er zijn vijf *gebieden van de baan*. Het *algemeen gebied* bestrijkt de volledige *baan*, met **uitzondering** van de vier specifieke gebieden:

- Het *afslaggebied* van de hole die je speelt (Regel 6.2).
- Alle *strafgebieden* (Regel 17).
- Alle *bunkers* (Regel 12), en
- De *putting green* van de hole die je speelt (Regel 13).

Het is van belang te weten in welk *gebied van de baan* je bal ligt, daar dit invloed heeft op de Regels die gelden bij het spelen van je bal of bij het uitwijken voor hinder.



Voor informatie over de behandeling van een bal die in twee gebieden van de baan ligt.

DIAGRAM 2.2: GEDEFINIEERDE GEBIEDEN VAN DE BAAN



Het **algemeen gebied** bestrijkt de volledige baan, met uitzondering van:

- | | |
|--------------------|--------------------|
| ① Het afslaggebied | ③ Strafgebieden |
| ② Bunkers | ④ De putting green |

2.3 Voorwerpen of condities die je spel kunnen hinderen

Het vrij verwijderen van hinder of het vrij uitwijken voor hinder (vrij = zonder straf) kan mogelijk zijn in geval van:

- *Losse natuurlijke voorwerpen* (Regel 15.1).
- *Losse obstakels* (Regel 15.2).
- *Abnormale baancondities*, namelijk *gaten veroorzaakt door een dier, grond in bewerking, vaste obstakels en tijdelijk water* (Regel 16.1).

Maar voor *grenselementen* of *integrale elementen* die je spel hinderen, mag je niet vrij uitwijken.

2.4 Verboden speelzones

Een *verboden speelzone* is een deel van de *baan* waar het niet toegestaan is je bal te spelen. Je moet ook uitwijken als de *verboden speelzone* je *stand* of de ruimte voor je voorgenomen swing hindert wanneer je een bal speelt die zich buiten de *verboden speelzone* bevindt.

REGEL
3

De Competitie

Bedoeling van de regel: Regel 3 legt de drie centrale elementen van alle golfcompetities uit:

- Er wordt ofwel *matchplay* ofwel *strokeplay* gespeeld.
- Er wordt ofwel individueel gespeeld ofwel met een partner, als deel van een partij, en
- Scoren gebeurt ofwel in bruto (zonder toepassing van handicap) ofwel in netto (met toepassing van handicap).

3.1 Centrale elementen van elke competitie

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

- In *matchplay* nemen jij en je *tegenstander* het tegen elkaar op, op basis van gewonnen, verloren of gelijkgespeelde holes.
- In de reguliere vorm van *strokeplay* nemen alle spelers het tegen elkaar op, op basis van de totale score van elke speler (Regel 21 behandelt andere vormen van *strokeplay* die een verschillende scoringsmethode hanteren).

Je speelt ofwel individueel, d.w.z. op jezelf, ofwel met een *partner*, samenspelend als één *partij*. Hoewel Regels 1-20 zich richten op individueel spel, zijn ze ook van toepassing wanneer er *partners* en teams bij betrokken zijn.

Bruto scores of netto scores. In een scratchcompetitie is je 'bruto score', voor een hole of de *ronde*, je totaal aantal slagen. In een handicapcompetitie is je 'netto score', voor een hole of de *ronde*, gelijk aan je bruto score aangepast met je handicapslagen.

3.2 Matchplay

Bedoeling van de regel: Matchplay heeft specifieke Regels (met name over concessies en het geven van informatie over het aantal gedane slagen) omdat jij en je tegenstander:

- Het enkel tegen elkaar opnemen op elke hole.
- Elkaars spel kunnen gadeslaan, en
- Jullie eigen belangen kunnen beschermen.

3.2a Resultaat van hole en match

In *matchplay* wordt het resultaat van de hole of match als volgt beslist:

- Je wint een hole wanneer je de hole voltooit in minder slagen dan je *tegenstander*, wanneer je *tegenstander* de hole geeft, of wanneer je *tegenstander* de *algemene straf* (verlies van de hole) krijgt.
- Je speelt een hole gelijk (ook ‘halveren’ genoemd) wanneer jij en je *tegenstander* de hole voltooien in hetzelfde aantal slagen.
- Je wint een match wanneer je meer holes voor staat op je *tegenstander* dan er nog dienen gespeeld te worden, wanneer je *tegenstander* de match geeft, of wanneer je *tegenstander* gediskwalificeerd wordt.
- Als je match gelijk staat na de laatste hole en er een winnaar moet zijn, wordt de match met één hole tegelijk verlengd tot er een winnaar is.

3.2b Concessies

Je mag de volgende *slag*, een hole of de match aan je *tegenstander* geven, maar een concessie komt enkel tot stand wanneer ze duidelijk gecommuniceerd is.

Een concessie is definitief – je kan ze niet herroepen eens ze gedaan is en je *tegenstander* kan de concessie niet weigeren.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over concessies en hoe ze tot stand komen.

3.2c Handicaps toepassen in een handicapmatch

Jij en je *tegenstander* behoren elkaars handicap mee te delen vóór de match. Als je een verkeerde handicap opgeeft en de fout niet rechtzet vooraleer je *tegenstander* een *slag* doet:

- Als de opgegeven handicap te hoog is en dit invloed heeft op het aantal slagen dat je krijgt of geeft, ben je **gediskwalificeerd**.
- Als de opgegeven handicap te laag is, is er geen straf en moet je op de lagere handicap spelen.

Handicapslagen worden gegeven per hole en de laagste netto score wint de hole. Als een match bij gelijkspel wordt verlengd, worden handicapslagen gegeven per hole op dezelfde manier als in de *ronde*.



Voor meer informatie over de toepassing van handicaps in een match.

3.2d Jouw verantwoordelijkheden in matchplay

Je bent verantwoordelijk om:

- Wanneer je *tegenstander* ernaar vraagt, hem of haar in te lichten over het juiste aantal slagen dat je hebt gedaan.
- Je *tegenstander* zo snel als redelijkerwijs mogelijk op de hoogte te brengen dat je een straf hebt opgelopen, en
- De stand van de match te kennen.

In een match dien je jouw eigen rechten en belangen te beschermen onder de Regels:

- Als je weet of vermoedt dat je *tegenstander* een Regel overtreden heeft die een straf meebrengt, kan je reageren op de overtreding of opteren om die te negeren.
- **Maar** als jij en je *tegenstander* bewust afspreken om een overtreding of straf waarvan jullie kennis hebben te negeren, zijn jullie allebei **gediskwalificeerd**.

- Als jij en je *tegenstander* het niet eens zijn of één van jullie een Regel heeft overtreden, kunnen jullie je rechten beschermen door een ruling te vragen.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over verantwoordelijkheden en wanneer een straf van toepassing is om het verkeerde aantal slagen mee te delen of na te laten je tegenstander op de hoogte te brengen van een straf.

3.3 Strokeplay

Bedoeling van de Regel: Strokeplay heeft specifieke Regels (vooral voor scorekaarten en het uitholen) omdat:

- Je het opneemt tegen alle andere spelers in de wedstrijd, en
- Alle spelers gelijk moeten worden behandeld onder de Regels.

Na de ronde moeten jij en je marker attesteren dat je score voor elke hole klopt en je moet de scorekaart inleveren bij de Commissie.

3.3a Winnaar in strokeplay

De speler die alle *rondes* in het minste aantal slagen voltooit, is de winnaar.

3.3b Scoren in strokeplay

Verantwoordelijkheid van de marker. Na elke hole tijdens de *ronde* behoort de *marker* het aantal slagen dat je deed op die hole te bevestigen en die bruto score op je *scorekaart* te noteren.

Op het einde van de *ronde* moet jouw *marker* de holescores op je *scorekaart* attesteren. Als je meer dan één *marker* had, moet elke *marker* de scores attesteren van die holes waarvoor hij of zij je *marker* was.

Jouw verantwoordelijkheid. Op het einde van de *ronde*:

- Behoor je zorgvuldig de holesscores die je *marker* heeft genoteerd te verifiëren en problemen aan de *Commissie* te melden.
- Moet je ervoor zorgen dat de *marker* de holesscores op de *scorekaart* attesteert.
- Mag je de holesscores die de *marker* heeft genoteerd niet veranderen, **behalve** met toestemming van de *marker* of goedkeuring door de *Commissie*, en
- Moet je de holesscores op de *scorekaart* attesteren en die onverwijld inleveren bij de *Commissie*, waarna je jouw *scorekaart* niet meer mag wijzigen.

Als je één van deze voorschriften overtreedt, ben je **gediskwalificeerd**.

DIAGRAM 3.3b: VERANTWOORDELIJKHEDEN QUA SCOREKAART IN HANDICAP STROKEPLAY

Naam: **John Smith** Handicap: **5** Datum: **09/07/19**

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
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	Total
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**


Verantwoordelijkheden

 Commissie

 Speler

 Speler en marker

Handtekening marker: 

Handtekening speler: 



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

- Als je ingeleverde score voor een hole hoger is dan je werkelijke score, telt je hogere, ingeleverde score voor de hole.
- Als je ingeleverde score voor een hole lager is dan je werkelijke score of als je voor een hole geen score inlevert, ben je **gediskwalificeerd**.

Scoren in handicapwedstrijd. Je bent verantwoordelijk voor de vermelding van je handicap op de *scorekaart*. Als je een *scorekaart* inlevert zonder de juiste handicap:

- Als de handicap op je *scorekaart* te hoog is en dit invloed heeft op het aantal slagen dat je krijgt, of als er geen handicap vermeld is, ben je **gediskwalificeerd** voor de handicapwedstrijd.
- Als de handicap op je *scorekaart* te laag is, is er geen straf en je netto score is geldig, berekend op basis van de lagere handicap.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over de uitzondering voor het niet opnemen op je *scorekaart* van een straf waarvan je niet op de hoogte was.

3.3c Een hole niet uitspelen

Je moet *uitholen* op iedere hole in een *ronde*. Als je dit verzuimt, moet je die fout rechtzetten vooraleer je een *slag* doet om een andere hole te beginnen of, in het geval van de laatste hole in de *ronde*, vooraleer je jouw *scorekaart* inlevert.

Als je de fout in die tijdsperiode niet rechtzet, ben je **gediskwalificeerd**.

REGEL
4

Uitrusting van de speler

Bedoeling van de Regel: Regel 4 beschrijft de uitrusting die je tijdens je ronde mag gebruiken. Gestoeld op het principe dat golf een uitdagend spel is waarbij succes afhangt van je beoordelingsvermogen, vaardigheden en kundigheid:

- Moet je conforme clubs en ballen gebruiken.
- Ben je gelimiteerd tot maximum 14 clubs en mag je normaal gezien geen beschadigde of verloren clubs vervangen, en
- Ben je gelimiteerd in het gebruik van andere uitrusting die kunstmatige hulp levert bij je spel.

4.1 Clubs

4.1a Clubs waarmee een slag mag worden gedaan

Je moet een club gebruiken die voldoet aan de voorschriften van de *Uitrustingsregels*.

Als je conforme club wordt beschadigd tijdens je *ronde* of tijdens een spelschorsing, mag je gedurende de rest van de *ronde slagen* blijven doen met de beschadigde club of je club (laten) repareren door hem zo goed als mogelijk terug te brengen in de staat zoals hij was vóór hij schade opliep.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over beperkingen op het repareren van schade en het opzettelijk veranderen van de prestatiekenmerken van een club.

Straf om een *slag* te doen in overtreding van Regel 4.1a: Diskwalificatie.

4.1b Limiet van 14 clubs; clubs delen, toevoegen of vervangen tijdens een ronde

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

Als je een *ronde* start met minder dan 14 clubs, mag je clubs toevoegen tijdens de *ronde* tot aan de limiet van 14 clubs.

Wanneer je merkt dat je deze Regel overtreedt door meer dan 14 clubs bij te hebben, moet je onmiddellijk de overtollige club of clubs uit het spel halen volgens de procedure in Regel 4.1c.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over het delen, toevoegen of vervangen van clubs, waaronder een beperkte uitzondering als je de schade niet zelf hebt veroorzaakt.

Straf voor overtreding van Regel 4.1b: De toepassing van de straf hangt af van wanneer jij je van de overtreding bewust wordt:

- Tijdens het spelen van de hole: de straf wordt toegepast aan het einde van de hole die je aan het spelen bent. In *matchplay* moet je de hole voltooien, het resultaat van die hole verrekenen in de stand van de match en dan de straf toepassen om de stand van de match aan te passen.
- Tussen twee holes: de straf wordt toegepast op het einde van de zojuist voltooide hole, niet op de volgende hole.

Straf in matchplay – Stand van match herzien door aftrek van een hole, maximaal twee holes:

- Deze straf is een aanpassing van de stand van de match - dit is niet hetzelfde als een straf van verlies van de hole.
- Aan het einde van de hole die je speelt of die juist voltooid is, wordt de stand van de match herberekend door **één hole** af te trekken voor elke hole waar een overtreding heeft plaatsgevonden, met een **maximale aftrek van twee holes** in de *ronde*.
- Bijvoorbeeld: je bent met 15 clubs gestart en je realiseert je die overtreding tijdens het spelen van de 3de hole. Als je die hole dan wint en daardoor drie holes voorstaat in de match, is de maximale aftrek van twee holes van toepassing en sta je nu nog één hole voor in de match.

Straf in strokeplay – Twee strafslagen, maximaal vier slagen: Je krijgt de **algemene straf (twee strafslagen)** voor elke hole waar een overtreding plaatsvond, met een **maximum van vier strafslagen** in de *ronde* (twee strafslagen bijtellen op elk van de eerste twee holes waar een overtreding plaatsvond).

4.1c Procedure om clubs uit het spel te halen

Wanneer je tijdens een *ronde* merkt dat je meer dan 14 clubs bij je hebt of een *slag* hebt gedaan met een club van een andere speler, moet je onmiddellijk een actie ondernemen die duidelijk elke club identificeert die je uit het spel haalt (bijvoorbeeld door het aan een andere speler te zeggen of door de club ondersteboven in je tas te steken).

Straf om niet onmiddellijk actie te ondernemen voor het identificeren van elke club die je uit het spel haalt: Diskwalificatie.



Voor informatie over een club uit het spel halen kort vóór je jouw *ronde* start.

4.2 Ballen

4.2a Ballen toegestaan tijdens het spelen van een *ronde*

Je moet een bal gebruiken die voldoet aan de voorschriften van de *Uitrustingsregels*. Je mag van eender wie een conforme bal bekomen om te spelen, ook van een andere speler op de *baan*.

Je mag geen *slag* doen naar een bal waarvan de prestatiekenmerken opzettelijk zijn veranderd.

Straf om een *slag* te doen in overtreding van Regel 4.2a: Diskwalificatie

4.2b Bal breekt in stukken tijdens het spelen van een hole



Voor informatie over de handelwijze wanneer een bal in stukken breekt terwijl je een hole aan het spelen bent.

4.2c Bal loopt een snede of barst op tijdens het spelen van een hole

Als je een redelijk vermoeden hebt dat je bal een snede of barst heeft opgelopen tijdens het spelen van een hole, mag je hem opnemen voor inspectie. Eerst moet je de ligplaats van de bal *markeren* en hem dan opnemen zonder te reinigen (**behalve** op de *putting green*).

Als je de bal opneemt zonder dit redelijk vermoeden, de ligplaats van de bal niet *markeert* vooraleer hem op te nemen of hem reinigt wanneer het niet mag, krijg je **één strafslag**.

Je mag je bal enkel *vervangen* (door een andere bal op de originele ligplaats *terug te plaatsen*) als duidelijk te zien is dat je originele bal een snede of barst vertoont en als deze schade opgelopen is tijdens het spelen van de hole in kwestie – **maar** niet als hij slechts gekrast of geschaafd is of als zijn verf slechts beschadigd of verkleurd is.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 4.2c: *Algemene straf*.

4.3 Gebruik van uitrusting

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

Deze Regel betreft enkel de manier waarop je *uitrusting* gebruikt. Hij beperkt de *uitrusting* niet die je bij je mag hebben tijdens een *ronde*.

4.3a Toegestaan en verboden gebruik van uitrusting

Je mag *uitrusting* gebruiken tijdens een *ronde* als hulp bij je spel, **maar** je mag geen potentieel voordeel creëren door:

- *Uitrusting* te gebruiken (behalve een club of een bal) die kunstmatig de noodzaak elimineert of vermindert van een vaardigheid of beoordeling, die essentieel is voor de uitdaging van het spel, of

- *Uitrusting* (inclusief een club of een bal) op een abnormale manier te gebruiken bij het doen van een *slag*. Een ‘abnormale manier’ betekent een manier die fundamenteel verschilt van het bedoelde gebruik en die niet als gangbaar wordt erkend als deel van het spelen van het spel.

Zie volledige
Regels

Voor veel voorkomende voorbeelden van het gebruik van uitrusting dat wel of niet toegestaan is tijdens je ronde, zoals het gebruik van uitrusting om afstanden of windomstandigheden te meten, het gebruik van een apparaat om clubaanbevelingen te verkrijgen of het gebruik van een trainingshulpmiddel.

4.3b Uitrusting gebruikt voor medische redenen

Zie volledige
Regels

Voor informatie over het aanvragen van het gebruik van uitrusting voor medische redenen en de factoren die de Commissie dient in overweging te nemen.

Straf voor overtreding van Regel 4.3:

- **Straf voor eerste overtreding: Algemene straf.**
- **Straf voor tweede overtreding: Diskwalificatie.** Er is een beperkt aantal situaties waarin een tweede overtreding wordt beschouwd als een actie die gerelateerd is aan de eerste overtreding en waarvoor slechts de *algemene straf* van toepassing is.

II

De ronde en een hole spelen

REGELS 5-6



REGEL 5

De ronde spelen

Bedoeling van de Regel: Regel 5 legt uit hoe een ronde gespeeld wordt – zoals waar en wanneer je op de baan mag oefenen vóór of tijdens je ronde, wanneer je ronde start en eindigt en wat er gebeurt als het spel moet worden gestopt of hervat. Er wordt van je verwacht dat je:

- Elke ronde op tijd start, en
- Op elke hole zonder onderbreking en aan een vlot tempo speelt tot je ronde voltooid is.

Wanneer je aan de beurt bent om te spelen, is het aanbevolen je slag te doen in maximaal 40 seconden, en meestal sneller dan dat.

5.1 Betekenis van ronde

Een 'ronde' is 18 of minder holes, gespeeld in de volgorde die door de *Commissie* is bepaald.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over de betekenis van een ronde en hoe de Regels worden toegepast wanneer het spel geschorst wordt of wanneer een ronde eindigt in een gelijkspel.

5.2 Oefenen op de baan vóór of tussen rondes

'Oefenen op de *baan*' betekent van om het even waar een bal spelen of het oppervlak van de *putting green* van een hole testen door er een bal over te rollen of over het oppervlak te wrijven.

5.2a Matchplay

Je mag oefenen op de *baan* vóór een *ronde* of tussen de *rondes* van een *matchplay* competitie.

5.2b Strokeplay

Op de dag van een *strokeplay* wedstrijd:

- Mag je niet oefenen op de *baan* vóór een *ronde*, **behalve** dat je putts of chips mag oefenen op of bij je eerste *afslaggebied* en je mag oefenen op eender welk oefengebied.
- Mag je oefenen op de *baan* na het voltooien van je laatste *ronde* van die dag.

Straf voor overtreding van Regel 5.2:

- **Straf voor eerste overtreding: Algemene straf** (toegepast op je eerste hole).
- **Straf voor tweede overtreding: Diskwalificatie.**

5.3 Ronde starten en eindigen

5.3a Wanneer je ronde starten

Je moet starten op (en niet vóór of na) je starttijd:

Straf voor overtreding van Regel 5.3a: Diskwalificatie, behalve in deze drie gevallen:

- **Uitzondering 1 – Je komt aan op je startpunt, klaar om te spelen, niet meer dan vijf minuten te laat:** 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 uitzonderlijke omstandigheden je verhinderden om op tijd te starten:** er is geen overtreding van deze Regel en geen straf.

5.3b Wanneer ronde eindigt



Zie volledige
Regels

Voor informatie wanneer je ronde eindigt.

5.4 In groepen spelen

Je moet elke hole samen met je *tegenstander* spelen in *matchplay* of in dezelfde groep die werd samengesteld door de *Commissie* in *strokeplay*.

Straf voor overtreding van Regel 5.4: Diskwalificatie

5.5 Oefenen tijdens ronde of tijdens spelschorsing

Tijdens het spelen van een hole en tussen twee holes mag je geen oefenslag doen.

Uitzondering – Tussen holes mag je putts of chips oefenen op of bij de *putting green* van de hole die je juist hebt voltooid en eender welke oefengreen alsook op of bij het *afslaggebied* van je volgende hole. **Maar** dergelijke oefenslagen mogen niet vanuit een *bunker* worden gedaan en mogen het spel niet onredelijk ophouden.

Straf voor overtreding van Regel 5.5: Algemene straf. Als de overtreding tussen twee holes gebeurt, wordt de straf toegepast op je volgende hole.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over oefenen wanneer het spel is geschorst of op een andere manier gestopt.

5.6 Onredelijk oponthoud; vlot speltempo

5.6a Onredelijk oponthoud van het spel

Je mag het spel niet op een onredelijke manier ophouden, noch tijdens het spelen van een hole, noch tussen twee holes.

Straf voor overtreding van Regel 5.6a:

- **Straf voor eerste overtreding: Eén strafslag.**
- **Straf voor tweede overtreding: Algemene straf.**
- **Straf voor derde overtreding: Diskwalificatie.**

Als je op een onredelijke manier het spel ophoudt tussen twee holes, wordt de straf toegepast op de volgende hole.

5.6b Vlot speltempo

Een *golfronde* dient aan een vlot tempo gespeeld te worden.

Jouw speltempo zal waarschijnlijk invloed hebben op de tijd die andere spelers nodig hebben om hun *rondes* te spelen, zowel in je eigen groep als in

de volgende groepen. Je wordt aangespoord om snellere groepen door te laten.

Aanbevelingen qua speltempo. Je dient de hele *ronde* aan een vlot tempo te spelen, inclusief de tijd gebruikt om:

- Iedere *slag* voor te bereiden en uit te voeren.
- Van de ene plaats naar de andere te gaan tussen *slagen*, en
- Naar het volgende *afslaggebied* te gaan na voltooiing van een hole.

Je dient je op voorhand klaar te maken voor je volgende *slag* en speelklaar te zijn wanneer het jouw beurt is.

Wanneer het jouw beurt is om te spelen:

- Is het aanbevolen dat je de *slag* doet in maximaal 40 seconden vanaf het ogenblik dat je in staat bent (of zou moeten zijn) om, zonder storing of afleiding, te spelen, en
- Zou je doorgaans in staat moeten zijn om sneller dan dat te spelen en je wordt aangespoord om dit inderdaad te doen.

Voor de beurt spelen om het speltempo aan te houden. Speel 'ready golf' in *strokeplay* op een veilige en verantwoorde manier.

In *matchplay* mogen jij en je *tegenstander* afspreken dat één van jullie vóór zijn of haar beurt speelt om tijd te winnen.

5.7 Spel stoppen; spel hervatten

5.7a Wanneer je mag of moet stoppen met spelen

Tijdens een *ronde* mag je niet stoppen met spelen, **behalve** in deze gevallen:

- De *Commissie* schorst het spel.
- Je gelooft dat er gevaar is voor blikseminslag; in dit geval moet je rapporteren aan de *Commissie*.
- In *matchplay* mogen jij en je *tegenstander* afspreken om het spel om welke reden dan ook te stoppen, **behalve** als daardoor de competitie opgehouden wordt.

Als je stopt met spelen voor een reden die niet is toegestaan onder deze Regel of verzuimt te rapporteren aan de *Commissie* wanneer je daartoe verplicht bent, ben je **gediskwalificeerd**.

5.7b Wat je moet doen als de Commissie het spel schorst

Onmiddellijke schorsing (bijvoorbeeld bij dreigend gevaar). Als de *Commissie* een onmiddellijke spelschorsing aankondigt, moet je het spel onmiddellijk stoppen en mag je geen *slag* meer doen tot de *Commissie* het spel laat hervatten.

Normale schorsing (bijvoorbeeld voor duisternis of onbespeelbare baan). Als alle spelers in je groep zich tussen twee holes bevinden, moet je stoppen met spelen en mag je geen *slag* meer doen om een andere hole te beginnen tot de *Commissie* het spel laat hervatten.

Als een speler in je groep een hole is gestart, mag de groep kiezen om te stoppen met spelen of om de hole uit te spelen. Zodra je groep de hole heeft voltooid of stopt vooraleer de hole te voltooiën, mag je geen andere *slag* meer doen tot de *Commissie* het spel laat hervatten.

Straf voor overtreding van Regel 5.7b: Diskwalificatie.

5.7c Wat je moet doen als het spel hervat wordt

Je moet het spel hervatten op het door de *Commissie* opgelegde tijdstip en vanwaar je stopte met spelen op een hole of, als het tussen twee holes was, op je volgende *afslaggebied*, zelfs als het spel op een latere dag wordt hervat.

Straf voor overtreding van Regel 5.7c: Diskwalificatie.

5.7d Je bal opnemen wanneer het spel stopt; je bal terugplaatsen en vervangen wanneer het spel hervat wordt

Wanneer je stopt met het spelen van een hole onder deze Regel, mag je jouw bal *markeren* en opnemen. Hetzij vóór of wanneer het spel wordt hervat:

- Moet je de originele bal of een andere bal *terugplaatsen* op de originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is).
- Als je bal niet was opgenomen toen het spel werd gestopt, mag je de bal spelen zoals hij ligt, of de bal *markeren* en opnemen en diezelfde of een andere bal *terugplaatsen* op de originele ligplaats.

Straf om een bal te spelen vanaf een verkeerde plaats in overtreding van Regel 5.7d: Algemene straf.

REGEL

6

Een hole spelen

Bedoeling van de Regel: Regel 6 legt uit hoe een hole gespeeld wordt – zoals de specifieke Regels voor het afslaan bij de start van een hole, de vereiste om dezelfde bal te gebruiken op een complete hole behalve wanneer vervanging is toegestaan, de volgorde van spelen (belangrijker in matchplay dan in strokeplay) en het voltooien van een hole.

6.1 Spel starten op een hole

6.1a Wanneer een hole start

Je bent een hole gestart wanneer je een *slag* doet om de hole te beginnen.

6.1b De bal moet vanuit het afslaggebied worden gespeeld

Wanneer je een hole start en daarbij een bal van buiten het *afslaggebied* speelt (inclusief van een verkeerde set teemarkers die dienen voor een andere afslaglocatie op dezelfde hole of een andere hole):

Match Play. Er is geen straf en je speelt de bal zoals hij ligt, **maar** je *tegenstander* mag de *slag* annuleren. In dat geval moet je spelen van binnen het *afslaggebied*.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over annulering van je slag door een tegenstander.

Strokeplay. Je krijgt de **algemene straf (twee strafslagen)** en je moet de fout rechtzetten door een bal te spelen vanuit het *afslaggebied*. Als je de fout niet rechtzet, ben je **gediskwalificeerd**.




Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over de status van slagen gedaan van buiten het afslaggebied en de diskwalificatiestraf als de fout niet rechtgezet wordt.

6.2 De bal spelen vanuit het afslaggebied

6.2a Wanneer de Regels voor het afslaggebied van toepassing zijn

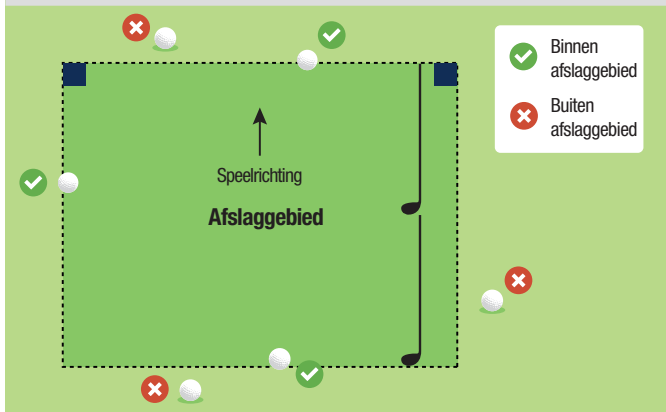
De Regels voor het *afslaggebied* zijn van toepassing telkens wanneer je een bal vanuit het *afslaggebied* moet of mag spelen.

 Zie volledige Regels [Voor meer informatie over wanneer de Regels voor het afslaggebied van toepassing zijn.](#)

6.2b Regels voor het afslaggebied

Je bal is in het *afslaggebied* wanneer een deel van de bal eraan raakt of zich boven een deel van het *afslaggebied* bevindt. Je mag buiten het *afslaggebied* staan bij het doen van een *slag* naar een bal in het *afslaggebied*. Je mag de bal spelen van een *tee* die in of op de grond is geplaatst of van de grond zelf.

DIAGRAM 6.2b: WANNEER IS EEN BAL IN HET AFSLAGGEBIED?



De stippellijn definieert de grenzen van het afslaggebied (zie definitie van afslaggebied). Een bal is in het afslaggebied wanneer een deel van de bal eraan raakt of zich boven een deel van het afslaggebied bevindt.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over het afslaggebied, inclusief bepaalde condities die mogen worden verbeterd, de beperkingen op het verplaatsen van de teemarkers en de behandeling van een bal die na een slag in het afslaggebied ligt.

6.3 Bal gebruikt bij het spelen van een hole

Bedoeling van de Regel: Een hole wordt gespeeld als een opeenvolging van slagen gedaan van het afslaggebied naar de putting green en tot in de hole. Na de afslag ben je normaal gezien verplicht dezelfde bal te spelen tot de hole voltooid is. Je krijgt een straf voor het doen van een slag naar een verkeerde bal of een vervangende bal wanneer vervanging niet is toegestaan door de Regels.

6.3a Uitholen met de bal gespeeld vanuit het afslaggebied

Je mag eender welke conforme bal spelen bij het starten van een hole vanuit het *afslaggebied* en je mag van bal wisselen tussen twee holes.

Je moet *uitholen* met de bal gespeeld vanuit het *afslaggebied*, **behalve** wanneer:

- Die bal *verloren* is of *buiten de baan* komt te liggen, of
- Je een bal *vervangt* (ongeacht of dat toegestaan is of niet).

Je hoort een identificatiemerk aan te brengen op de bal die je gaat spelen.

6.3b Bal vervangen tijdens het spelen van een hole

Bij het uitwijken voor hinder door te *droppen* of te plaatsens, mag je de originele bal of een andere bal gebruiken.

Bij het opnieuw spelen vanwaar een vorige *slag* werd gedaan, mag je de originele bal of een andere bal gebruiken.

Bij het *terugplaatsen* van een bal op een ligplaats, mag je de bal niet *vervangen* en moet je de originele bal gebruiken, met bepaalde uitzonderingen vervat in Regel 14.2a.

Als je een *slag* doet naar een incorrect *vervangende* bal:

- Krijg je de **algemene straf**.
- In *strokeplay* moet je de hole uitspelen met de incorrect *vervangende* bal.

6.3c Verkeerde bal

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



Voor informatie over de uitzondering voor een bal die beweegt in water.

Straf om een verkeerde bal te spelen: Algemene straf.

In *matchplay*:

- Als jij en je *tegenstander* elkaars bal spelen tijdens het spelen van een hole, krijgt de eerste die een *slag* deed naar een *verkeerde* bal de **algemene straf (verlies van de hole)**.
- Als het niet geweten is welke *verkeerde* bal het eerst werd gespeeld, is er geen straf en moet de hole worden uitgespeeld met de verwisselde ballen.

In *strokeplay* moet de speler de fout rechtzetten door verder te spelen met de originele bal door die te spelen zoals hij ligt of door uit te wijken onder de Regels:

- De *slag* gedaan met de *verkeerde* bal en alle verdere *slagen* vooraleer de fout is rechtgezet, tellen niet mee.
- Als je de fout niet rechtzet vooraleer je een *slag* doet om een andere hole te beginnen of, in het geval van de laatste hole van de *ronde*, vooraleer je *scorekaart* in te leveren, ben je **gediskwalificeerd**.

6.4 Volgorde van spelen tijdens het spelen van een hole

Bedoeling van de Regel: Regel 6.4 beschrijft de volgorde van spelen op de hele hole. In het afslaggebied hangt de volgorde van spelen af van wie de eer heeft en daarna van welke bal het verst van de hole verwijderd is.

- In matchplay is de volgorde van spelen fundamenteel; als je voor je beurt speelt, mag de tegenstander die slag annuleren en je opnieuw doen spelen.
- In strokeplay is er geen straf om voor je beurt te spelen en het wordt zowel toegestaan als aangemoedigd om 'ready golf' te spelen; dat wil zeggen, op een veilige en verantwoorde manier voor je beurt spelen.

6.4a Matchplay

Start op de eerste hole. De *eer* wordt bepaald door de volgorde van de startlijst of, als er geen startlijst is, door onderlinge overeenkomst of via een willekeurige methode (zoals het opgooien van een muntstuk).

Start op alle andere holes. De speler die een hole wint, heeft de *eer* op het volgende *afslaggebied*. Als de hole werd gelijkgespeeld, blijft de *eer* aan de speler die ze had op het vorige *afslaggebied*.

Nadat beide spelers op een hole zijn gestart. De bal die zich het verst van de *hole* bevindt, dient eerst te worden gespeeld.

In elk geval, als je speelt wanneer het de beurt van je *tegenstander* was om te spelen, is er geen straf en je speelt je bal zoals hij ligt, maar je *tegenstander* mag de *slag* annuleren.

Uitzondering – Voor de beurt spelen bij overeenkomst om tijd te winnen: om tijd te winnen, mogen jij en je *tegenstander* overeenkomen om niet in de juiste volgorde te spelen.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over annulering van je slag door een tegenstander.

6.4b Strokeplay

Start op de eerste hole. De *eer* wordt bepaald door de volgorde van de startlijst of, als er geen startlijst is, door onderlinge overeenkomst of via een willekeurige methode (zoals het opgooien van een muntstuk).

Start op alle andere holes.

- De speler in de groep met de laagste bruto score op een hole heeft de *eer* op het volgende *afslaggebied*; de speler met de op één na laagste bruto score dient daarna te spelen; enzovoort.

- Als twee of meer spelers dezelfde score hebben op een hole, dienen ze in dezelfde volgorde te spelen als op het vorige *afslaggebied*.
- De *eer* is gebaseerd op bruto scores, zelfs in een handicapcompetitie.

Nadat alle spelers op een hole zijn gestart. De bal die zich het verst van de *hole* bevindt, dient eerst te worden gespeeld.

In elk geval is er geen straf als je voor je beurt speelt, **behalve** dat, als jij en een andere speler afspreken om in een andere volgorde te spelen om één van jullie een voordeel te geven, jullie beiden de **algemene straf (twee strafslagen)** krijgen.

“Ready Golf”. In *strokeplay* is het toegelaten, en wordt het aangemoedigd, om op een veilige en verantwoorde manier in een andere volgorde te spelen, bijvoorbeeld wanneer:

- Je dit overeenkomt met een andere speler voor het gemak of om tijd te winnen.
- Je bal dichtbij de *hole* tot stilstand komt en je wenst *uit te holen*, of
- Je klaar staat en kan spelen vóór een andere speler, wiens beurt het is onder de normale volgorde van spelen, zolang je daarbij geen enkele andere speler in gevaar brengt, afleidt of stoort.

Maar als de speler wiens beurt het is om te spelen, klaarstaat en kan spelen en aangeeft dat hij of zij als eerste wil spelen, dienen andere spelers in principe te wachten tot die speler heeft gespeeld.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over de volgorde van spelen bij het spelen van een andere bal vanuit het afslaggebied, een provisionele bal of bij het uitwijken voor hinder.

6.5 Spelen van een hole voltooien



Zie volledige
Regels

Voor informatie over wanneer een hole voltooid is.

III

De bal spelen

REGELS 7-11



REGEL
7

Bal zoeken: bal vinden en identificeren

Bedoeling van de Regel: Regel 7 laat je toe redelijke acties te ondernemen om na elke slag op een faire manier naar je bal in het spel te zoeken.

- Maar je moet nog steeds voorzichtig zijn, want er volgt een straf als je buitensporig te werk gaat en verbetering veroorzaakt in de condities die je volgende slag beïnvloeden.
- Je krijgt geen straf als je bal per ongeluk wordt bewogen tijdens de poging om hem te vinden of te identificeren, maar je moet de bal dan op zijn originele ligplaats terugplaatsen.

7.1 Hoe op een faire manier naar de bal zoeken

7.1a Je mag redelijke acties ondernemen om de bal te vinden en te identificeren

Je mag op een faire manier naar de bal zoeken door redelijke acties te ondernemen om hem te vinden en te identificeren, zoals:

- Zand en water bewegen, en
- Gras, struiken, boomtakken en andere groeiende of vastzittende natuurlijke voorwerpen bewegen of buigen, alsook dergelijke voorwerpen breken, maar enkel als dat breken het resultaat is van andere redelijke acties die uitgevoerd worden om de bal te vinden of te identificeren.

Als het ondernemen van dergelijke redelijke acties, die deel uitmaken van een faire zoekactie, de *condities die de slag beïnvloeden verbetert*, is er geen straf. **Maar** als de *verbetering* het resultaat is van acties die de redelijkheid van een faire zoekactie te boven gaan, krijg je de **algemene straf**.

7.1b Handelwijze in geval zand, dat de ligging van de bal beïnvloedt, bewogen wordt bij de poging hem te vinden of te identificeren

Je moet de originele *ligging* in het zand recreëren, **maar** je mag een klein deel van de bal zichtbaar laten als de bal bedekt was met zand.

Als je de bal speelt zonder de originele *ligging* te recreëren, krijg je de **algemene straf**.

7.2 Hoe je bal identificeren

Je kan je bal identificeren door hem tot stilstand te zien komen of door je merkteken op de bal te zien.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over hoe je jouw bal kan identificeren.

7.3 Je bal opnemen voor identificatie

Als een bal de jouwe kan zijn, maar je hem niet kunt identificeren zoals hij ligt, mag je de bal opnemen om hem te identificeren. **Maar** de ligplaats van de bal moet eerst *gemarkeerd* worden en de bal mag niet meer gereinigd worden dan nodig om hem te identificeren (**behalve** op de *putting green*).

Als de opgenomen bal van jou of van een andere speler is, moet hij op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst*.

Als je jouw bal opneemt wanneer dit redelijkerwijs niet nodig is voor identificatie, de ligplaats van de bal niet *markeert* vooraleer hem op te nemen of hem reinigt wanneer het niet mag, krijg je **één strafslag**.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 7.3: Algemene straf.

7.4 Bal per ongeluk bewogen tijdens de poging hem te vinden of te identificeren

Er is geen straf als je bal per ongeluk wordt *bewogen* door jou, je *tegenstander* of iemand anders tijdens de poging hem te vinden of te identificeren.

Als dit gebeurt, moet de bal worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is). In dat geval:

- Als de bal zich bevond op, onder of tegen een *vast obstakel*, *integraal element*, *grenselement* of groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp, moet de bal worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats op, onder of tegen dat voorwerp.
- Als de bal bedekt was met zand, moet de originele *ligging* gerecreëerd worden en moet de bal in die *ligging* worden *teruggeplaatst*. Je mag een klein deel van de bal zichtbaar laten als de bal met zand bedekt was.

Straf voor overtreding van Regel 7.4: Algemene straf.

REGEL
8

De baan spelen zoals men ze vindt

Bedoeling van de Regel: Regel 8 beschrijft een centraal principe van het spel: “Speel de baan zoals je ze vindt”. Wanneer je bal tot stilstand komt, moet je normaal gezien de condities die de slag beïnvloeden aanvaarden en ze niet verbeteren vooraleer de bal te spelen. Je mag echter bepaalde redelijke acties ondernemen, zelfs als ze deze condities verbeteren, en in een beperkt aantal omstandigheden mogen condities zonder straf worden hersteld nadat ze waren verbeterd of verslechterd.

8.1 Je acties ter verbetering van de condities die je slag beïnvloeden

Deze Regel beperkt wat je mag doen om ‘*condities die je slag beïnvloeden*’ te verbeteren (Zie Definitie voor de lijst van dingen die bescherming genieten).

8.1a Niet toegestane acties

Behalve op de beperkte manieren die zijn toegestaan in Regels 8.1b, c en d, mag je geen van volgende acties ondernemen als die de *condities die je slag beïnvloeden*, verbeteren:

- Bewegen, buigen of breken van een groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp, *vast obstakel*, *integraal element of grenselement*, of teemarker van het *afslaggebied* bij het spelen van een bal vanuit dat *afslaggebied*.
- Een *los natuurlijk voorwerp* of *los obstakel* in een bepaalde positie brengen (bijvoorbeeld om een *stand* op te bouwen).
- Het grondoppervlak veranderen.
- Zand of losse aarde verwijderen of platdrukken.
- Dauw, rijp of water verwijderen.

Straf voor overtreding van Regel 8.1a: Algemene straf.

8.1b Toegestane acties

Bij de voorbereiding van of het doen van een *slag* mag je zonder straf volgende acties ondernemen, zelfs als dit de *condities die je slag beïnvloeden verbetert*:

- Op een faire manier naar je bal zoeken door redelijke acties te ondernemen om hem te vinden en te identificeren.
- Redelijke acties ondernemen om *losse natuurlijke voorwerpen* en *losse obstakels* te verwijderen.
- Redelijke acties ondernemen om de ligplaats van een bal te *markeren* en je bal op te nemen en *terug te plaatsen*.
- Je club zachtjes op de grond laten rusten vlak voor of vlak achter de bal (**maar** je mag dit niet doen in een *bunker*).
- Stevig je voeten neerzetten bij het innemen van een *stand*, waarbij je de voeten in redelijke mate mag ingraven in zand of losse aarde.
- Op een faire manier je *stand* innemen door redelijke acties te ondernemen om tot bij je bal te geraken en je *stand* in te nemen. **Maar** daarbij heb je geen recht op een normale *stand* of swing, en je moet de minst ingrijpende methode volgen om met de specifieke situatie om te gaan.
- Een *slag* doen of de backswing voor een *slag* die wordt voltooid. **Maar** als je bal zich in een *bunker* bevindt, mag je het zand in de *bunker* niet aanraken bij het uitvoeren van je backswing.
- Op de *putting green*, zand en losse aarde verwijderen en schade repareren.
- Een natuurlijk voorwerp bewegen om te zien of het los is. **Maar** als blijkt dat het voorwerp groeit of vastzit, moet het blijven vastzitten en zo goed mogelijk in zijn originele positie worden teruggebracht.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over toegestane acties in het afslaggebied en in een bunker.

8.1c Straf vermijden door condities te herstellen die werden verbeterd in overtreding van Regel 8.1a

Er zijn beperkte gevallen waarin je de straf kunt vermijden door de originele *condities* te herstellen vooraleer een *slag* te doen. De *Commissie* beslist of de verbetering werd geëlimineerd.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over het vermijden van straf door het herstellen van verbeterde condities.

8.1d Conditie herstellen die werden verslechterd nadat de bal tot stilstand kwam

Als de *condities die je slag beïnvloeden* worden verslechterd door een andere speler, een *dier* of een kunstmatig voorwerp nadat je bal tot stilstand kwam, heb je de mogelijkheid om de originele *condities* zo goed als mogelijk te herstellen. Je mag de *condities* echter niet herstellen als ze waren verslechterd door jezelf, een natuurlijk voorwerp of *natuurkrachten*.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over het herstel van condities die werden verslechterd nadat je bal tot stilstand kwam.

8.2 Opzettelijke acties om andere fysieke condities te wijzigen om je eigen stilliggende bal of volgende slag te beïnvloeden



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over opzettelijke acties ondernomen om andere fysieke condities te wijzigen om je eigen bal te beïnvloeden, inclusief de uitzondering die acties uit zorg voor de baan toestaat.

8.3 Opzettelijke acties om fysieke condities te wijzigen om de stilliggende bal of volgende slag van een andere speler te beïnvloeden



Zie volledige
Regels

Voor informatie over opzettelijke acties ondernomen om fysieke condities te wijzigen met als doel de stilliggende bal of volgende slag van een andere speler te beïnvloeden.

REGEL
9

Bal spelen zoals hij ligt; stilliggende bal opgenomen of bewogen

Bedoeling van de Regel: Regel 9 beschrijft een centraal principe van het spel: “Speel de bal zoals hij ligt”.

- Als je bal stilligt en daarna wordt bewogen door natuurkrachten zoals wind of water, moet je hem normaal gezien vanaf zijn nieuwe ligplaats spelen.
- Als je bal die stilligt, wordt opgenomen of bewogen door een persoon of een externe invloed vooraleer de slag gedaan is, moet je bal op zijn originele ligplaats worden teruggeplaatst.
- Je dient voorzichtig te zijn in de nabijheid van een bal die stilligt en als je jouw eigen bal of de bal van je tegenstander doet bewegen, krijg je normaal gezien een straf (behalve op de putting green).

9.1 Bal spelen zoals hij ligt

9.1a Je bal spelen vanwaar hij tot stilstand kwam

Je moet je bal die stilligt op de *baan* spelen zoals hij ligt, **behalve** wanneer de Regels vereisen of toestaan dat je:

- Een bal speelt vanaf een andere plaats op de *baan*, of
- Een bal opneemt en hem dan *terugplaatst* op zijn originele ligplaats.

9.1b Handelwijze wanneer de bal beweegt tijdens de backswing of de slag

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

- Mag de bal niet *teruggeplaatst* worden, ongeacht wat de *beweging* veroorzaakte.

- In plaats daarvan moet je de bal spelen vanwaar hij na de *slag* tot stilstand komt.
- Als jij de bal hebt doen *bewegen*, zie Regel 9.4b om te weten of er een straf is.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.1: *Algemene straf.*

9.2 Oordelen of je bal bewogen is en wat de beweging veroorzaakte

9.2a Oordelen of je bal bewogen is

Je stilliggende bal wordt enkel als *bewogen* beschouwd als het *bekend of praktisch zeker* is dat dit het geval is.

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

9.2b Oordelen wat de beweging van je bal veroorzaakte

De Regels onderkennen slechts vier mogelijke oorzaken die je stilliggende bal kunnen doen *bewegen* vooraleer je een *slag* doet:

- *Natuurkrachten*, zoals wind of water.
- Jijzelf, inclusief je *caddie*.
- Je *tegenstander* in *matchplay*, inclusief de *caddie* van je *tegenstander*, of
- Een *externe invloed*, inclusief elke andere speler in *strokeplay*.

Jijzelf, je *tegenstander* of een *externe invloed* worden als oorzaak van een *bewogen* bal beschouwd, enkel als het *bekend of praktisch zeker* is dat dit het geval is. Zoniet, wordt de bal beschouwd als *bewogen* door *natuurkrachten*.

9.3 Bal bewogen door natuurkrachten

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

Uitzondering – Als je bal op de *putting green beweegt* nadat je hem reeds had opgenomen en *teruggeplaatst*, moet hij worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is).

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.3: *Algemene straf.*

9.4 Bal opgenomen of bewogen door jezelf

9.4a Wanneer een opgenomen of bewogen bal moet worden teruggeplaatst

Als jij of je *caddie* je stilliggende bal opneemt of doet *bewegen*, moet je bal worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is), **behalve**:

- Wanneer je de bal opneemt onder een Regel om uit te wijken of om de bal op een andere plek *terug te plaatsen*, of
- Wanneer je bal pas *beweegt* nadat je de *slag* of de backswing voor een *slag* bent begonnen en vervolgens de *slag* afmaakt.

9.4b Straf voor het opnemen of opzettelijk aanraken of doen bewegen van je bal

Als je jouw stilliggende bal opzettelijk aanraakt of doet *bewegen*, krijg je **één strafslag**.

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

Uitzondering 1 – Wanneer je de bal mag opnemen of bewegen.

Uitzondering 2 – Accidentele beweging vooraleer bal wordt gevonden.

Uitzondering 3 – Accidentele beweging op de *putting green*.

Uitzondering 4 – Accidentele beweging eender waar buiten de *putting green* tijdens het toepassen van een Regel.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over deze uitzonderingen.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.4: *Algemene straf.*

9.5 Bal opgenomen of bewogen door tegenstander in matchplay



Zie volledige
Regels

Voor informatie wanneer je bal is opgenomen of bewogen door je tegenstander in matchplay.

9.6 Bal opgenomen of bewogen door externe invloed

Als het *bekend of praktisch zeker* is dat een *externe invloed* je bal heeft opgenomen of *bewogen*, is er geen straf, en de bal moet op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (die moet worden geschat als ze niet gekend is).

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.6: *Algemene straf.*

9.7 Balmarker opgenomen of bewogen

9.7a De bal of balmarker moet worden teruggeplaatst

Als je *balmarker* op welke manier dan ook wordt opgenomen of bewogen (inclusief door *natuurkrachten*) vooraleer je bal is *teruggeplaatst*, moet je ofwel:

- Je bal op zijn originele ligplaats *terugplaatsen* (die moet worden geschat als ze niet gekend is), of
- Een *balmarker* plaatsen om die originele ligplaats te *markeren*.

9.7b Straf om de balmarker op te nemen of te doen bewegen

Als je jouw eigen *balmarker* opneemt of doet bewegen vooraleer je bal is *teruggeplaatst*, krijg je **één strafslag**. Als je *tegenstander* het doet, krijgt hij of zij **één strafslag**.

Uitzondering – De uitzonderingen op Regel 9.4b en 9.5b zijn van toepassing op het opnemen of doen bewegen van een balmarker.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.7: *Algemene straf.*

**REGEL
10**

Vorbereiding voor en doen van een slag; advies en bijstand; caddies

Bedoeling van de Regel: Regel 10 beschrijft de voorbereiding en het doen van een slag, inclusief advies en andere bijstand die je van anderen (inclusief je caddie) mag krijgen. Het onderliggende principe is dat golf een spel is van vaardigheid en van persoonlijke uitdaging.

10.1 Een slag doen

Bedoeling van de Regel: Regel 10.1 beschrijft hoe een slag dient gedaan te worden en verschillende handelingen die daarbij verboden zijn. Een slag wordt gedaan door op een faire manier naar een bal te slaan met het clubhoofd. De fundamentele uitdaging bestaat erin om de beweging van de hele club te sturen en te controleren door de club vrij te swingen zonder hem te verankeren.

10.1a De bal op een faire manier slaan

Bij het doen van een *slag*:

- Moet je op een faire manier naar de bal slaan met het clubhoofd, zodat er slechts een kortstondig contact is tussen de club en de bal en je mag de bal niet duwen, schrapen of scheppen.
- Indien je club de bal per ongeluk meerdere keren raakt, is er slechts één *slag* gedaan en is er geen straf.

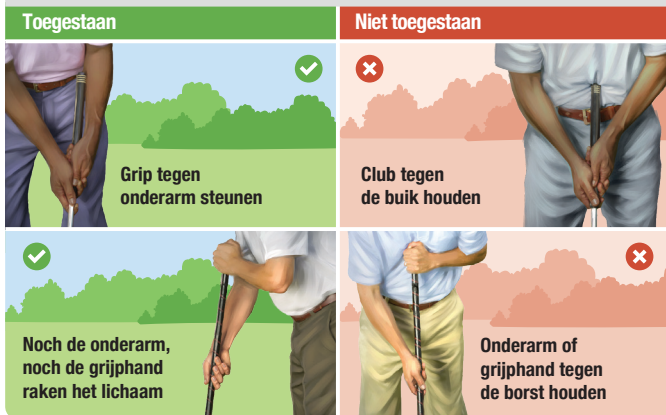
10.1b De club verankeren

Bij het doen van een *slag* mag je de club noch rechtstreeks noch onrechtstreeks verankeren.



Voor meer informatie over het verankeren van de club, inclusief de uitzondering voor een grijphand of club die kleding of het lichaam enkel aanraakt.

DIAGRAM 10.1b: DE CLUB VERANKEREN



10.1c Een slag doen met een stand schrijlings over of op de speellijn



Zie volledige Regels

Voor het verbod op en de straf voor het doen van een slag met een stand opzettelijk schrijlings over of op de speellijn.

10.1d Een bewegende bal spelen

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

Maar er zijn drie **uitzonderingen** waar er geen strafslag is:

Uitzondering 1 – Bal begint pas te bewegen nadat je de backswing voor een slag bent begonnen.

Uitzondering 2 – Bal valt van de tee.

Uitzondering 3 – Bal beweegt in water.

Straf voor overtreding van Regel 10.1: Algemene straf.

In *strokeplay* telt een *slag* die in overtreding van deze Regel gedaan is en je krijgt **twee strafslagen**.

10.2 Advies en andere bijstand

Bedoeling van de Regel: De strategie en tactiek voor je spel bepalen is een fundamentele uitdaging voor je spel. Daarom staan er beperkingen op het advies en andere bijstand die je tijdens een ronde mag krijgen.

10.2a Advies

Tijdens een *ronde* mag je:

- Geen *advies* geven aan iemand in de competitie die op de *baan* aan het spelen is.
- Geen *advies* vragen, behalve aan je *caddie*, en
- Ook niet aan de *uitrusting* van een andere speler komen om informatie in te winnen die *advies* zou vormen indien het gegeven wordt door of gevraagd wordt aan de andere speler.

10.2b Andere bijstand

De speellijn aanwijzen voor een bal, overal, behalve op de putting green. Dit is toegestaan, **maar** een persoon moet zich verwijderen en een voorwerp moet worden verwijderd vooraleer je *slag* wordt gedaan.

De speellijn aanwijzen voor een bal op de putting green. Jij of je *caddie* mogen dit doen, **maar**:

- Alhoewel jij of je *caddie* de *putting green* mogen aanraken met een hand, een voet of iets dat je vasthoudt, mag je de *condities die je slag beïnvloeden* niet verbeteren, en
- Jij of je *caddie* mogen nergens op of buiten de *putting green* een voorwerp plaatsen om de *speellijn* aan te geven. Dit is niet toegestaan, zelfs indien dat voorwerp verwijderd wordt vooraleer je *slag* wordt gedaan.

Terwijl de *slag* wordt gedaan, mag je *caddie* niet opzettelijk op of dichtbij je *speellijn* staan of iets anders doen (zoals een plek aanwijzen op de *putting green*) om de *speellijn* aan te wijzen.

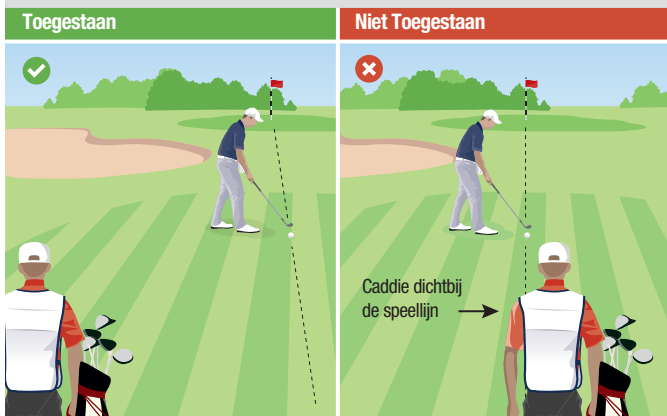
Uitzondering – Caddie die vlaggenstok bewaakt: de *caddie* mag op een locatie op of dichtbij de *speellijn* van de speler staan om de *vlaggenstok* te bewaken.

Geen voorwerp plaatsen als hulp bij het innemen van de stand. Je mag geen *stand* voor de *slag* innemen met behulp van een voorwerp dat werd geplaatst als hulp bij het oplijnen van je voeten of je lichaam.

Bepanking op je caddie die achter je staat. Wanneer je jouw *stand* voor de *slag* begint in te nemen en tot de *slag* is gedaan:

- Mag je *caddie* niet opzettelijk op of dichtbij het verlengde van je *speellijn* achter je bal staan om welke reden dan ook.
- Indien je een *stand* inneemt in overtreding van deze Regel, kan je de straf niet meer vermijden door de *stand* te verlaten.

DIAGRAM 10.2b: CADDIE STAAT OP EEN LOCATIE OP OF DICHTBIJ DE SPEELLIJN, ACHTER DE BAL



De caddie staat niet op een locatie op of dichtbij het verlengde van de speellijn achter de bal wanneer de speler de stand voor de slag begint in te nemen. Regel 10.2b wordt niet overtreden op voorwaarde dat de caddie geen dergelijke positie inneemt vooraleer de slag gedaan wordt.

De caddie staat op een locatie op of dichtbij het verlengde van de speellijn achter de bal wanneer de speler de stand voor de slag begint in te nemen. In dit geval wordt Regel 10.2b overtreden.

Uitzondering – Bal op de putting green: Wanneer je bal zich op de *putting green* bevindt, is er geen straf onder deze Regel indien je de *stand* verlaat en niet opnieuw je *stand* begint in te nemen tot wanneer je *caddie* is weggegaan.

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

- Terwijl je fysieke bijstand krijgt van je *caddie* of iemand anders, of
- Met je *caddie* of een andere persoon of een voorwerp opzettelijk gepositioneerd om je bescherming te bieden tegen zonlicht, regen, wind of andere weersinvloeden.

Straf voor overtreding van Regel 10.2: Algemene straf.

10.3 Caddies

Bedoeling van de Regel: Je mag een *caddie* hebben om je clubs te dragen en je advies en andere bijstand te geven tijdens je ronde, maar er zijn beperkingen op wat je *caddie* mag doen. Je bent verantwoordelijk voor de acties van je *caddie* tijdens je ronde en je krijgt een straf als je *caddie* de Regels overtreedt.

10.3a Je Caddie mag je bijstaan tijdens een ronde

Je mag een *caddie* hebben om je clubs te dragen, te vervoeren en te hanteren, om je *advies* te geven en je op andere toegestane manieren te helpen tijdens een *ronde*, **maar** je mag niet meer dan één *caddie* tegelijkertijd hebben of tijdelijk van *caddie* wisselen met als enig doel om *advies* te bekomen van de nieuwe *caddie*.



Zie volledige
Regels

Voor uitleg over de toepassing van de Regels op de acties van een gedeelde *caddie*.

Straf voor overtreding van Regel 10.3a:

Je krijgt de **algemene straf** voor elke hole waarop je door meer dan één *caddie* tegelijk werd bijgestaan. Indien de overtreding tussen twee holes plaatsvindt of verdergaat, krijg je de **algemene straf** voor de volgende hole.

10.3b Wat je caddie mag doen



Zie volledige
Regels

Voor de lijst van acties die je caddie mag of niet mag ondernemen.

10.3c Je bent verantwoordelijk voor de acties en overtredingen van de Regels van je caddie

Je bent verantwoordelijk voor de acties van je *caddie* tijdens je *ronde*, maar niet vóór of na je *ronde*. Indien de actie van je *caddie* een Regel overtreedt of een Regel zou overtreden indien de actie door jou was ondernomen, krijg jij de straf onder die Regel.

REGEL 11

Bal in beweging raakt toevallig een persoon, een dier of een voorwerp; opzettelijke acties om een bal in beweging te beïnvloeden

Bedoeling van de Regel: Regel 11 beschrijft de handelwijze indien je bal in beweging een persoon, dier, uitrusting of iets anders op de baan raakt. Wanneer dit per ongeluk gebeurt, is er geen straf en moet je normaal gezien het resultaat aanvaarden, gunstig of niet, en de bal spelen vanwaar hij tot stilstand komt. Regel 11 beperkt je ook in het opzettelijk ondernemen van acties om invloed uit te oefenen op waar een bal in beweging tot stilstand zou kunnen komen.

Deze Regel is altijd van toepassing wanneer je bal *in het spel* in beweging is (na een *slag* of op een andere manier), **behalve** wanneer je bal werd *gedropt* in een *uitwijkgebied* en nog niet tot stilstand gekomen is. Dat geval valt onder Regel 14.3.

11.1 Je bal in beweging raakt toevallig een persoon of een externe invloed

11.1a Geen enkele speler krijgt straf

Indien je bal in beweging toevallig een persoon of *externe invloed* raakt, inclusief jezelf, een andere speler of één van jullie *caddies*, is er geen straf voor eender welke speler.

Uitzondering – Bal gespeeld op de putting green in strokeplay: indien je bal in beweging een andere stilliggende bal op de *putting green* raakt en beide ballen bevonden zich op de *putting green* vóór je *slag*, krijg je de **algemene straf (twee strafslagen)**.

11.1b De bal moet worden gespeeld zoals hij ligt

Indien je bal in beweging per ongeluk een persoon of een *externe invloed* raakt, moet je bal gespeeld worden zoals hij ligt, **behalve** in twee gevallen:

Uitzondering 1 – Wanneer je bal, gespeeld van een andere plaats dan van op de *putting green*, tot stilstand komt op een persoon, dier of een bewegende externe invloed.

Uitzondering 2 – Wanneer je bal, gespeeld van op de *putting green*, per ongeluk een persoon, dier of los obstakel (inclusief een andere bal in beweging) raakt op de *putting green*.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over deze twee uitzonderingen.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 11.1: *Algemene straf*.

11.2 Bal in beweging met opzet van richting veranderd of gestopt door een persoon

Indien een bal in beweging met opzet van richting werd veranderd of gestopt door een speler, of *uitrusting* raakt die daar met opzet gepositioneerd werd, is er normaal gezien een straf en mag de bal niet gespeeld worden zoals hij ligt.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over waar een bal dient gespeeld te worden die opzettelijk van richting werd veranderd of gestopt en of er straffen dienen toegepast te worden.

11.3 Met opzet voorwerpen verplaatsen of condities veranderen om de bal in beweging te beïnvloeden

Wanneer een bal in beweging is, mag je niet met opzet fysieke condities veranderen of een *los natuurlijk voorwerp* of *los obstakel* verwijderen om te beïnvloeden waar een bal tot stilstand zou kunnen komen.

Uitzondering – Je mag een verwijderde *vlaggenstok*, een stilliggende bal op de *putting green* of andere *uitrusting* van een speler verplaatsen (behalve een stilliggende bal buiten de *putting green* of een *balmarker* eender waar op de *baan*).

Straf voor overtreding van Regel 11.3: *Algemene straf*.

IV

Specifieke Regels voor bunkers en putting greens

REGELS 12-13



**REGEL
12****Bunkers**

Bedoeling van de Regel: Regel 12 is een specifieke Regel voor bunkers. Dat zijn speciaal aangelegde gebieden om je vaardigheid te testen om een bal uit het zand te spelen. Om ervoor te zorgen dat je deze uitdaging aangaat, zijn er enkele beperkingen op het aanraken van het zand vooraleer je slag is gedaan en naar waar mag worden uitgeweken als je bal zich in een bunker bevindt.

12.1 Wanneer je bal in een bunker is**DIAGRAM 12.1: WANNEER IS EEN BAL IN DE BUNKER?**

In overeenstemming met de definitie van “Bunker” en Regel 12.1, toont het diagram voorbeelden van wanneer een bal zich in en niet in een bunker bevindt.

Je bal is in een *bunker* wanneer een deel van de bal zand op de grond raakt binnen de grens van de *bunker*.

Je bal is ook in een *bunker* als hij zich binnen de grens van de *bunker* bevindt en ligt:

- Op grond waar er normaal gezien zand zou zijn, of
- In of op een *los natuurlijk voorwerp, los obstakel, abnormale baanconditie of integraal element* in de *bunker*.

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

12.2 Je bal in een bunker spelen

12.2a Losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels verwijderen

Vooraleer je bal te spelen in een *bunker* mag je *losse natuurlijke voorwerpen* en *losse obstakels* verwijderen.

12.2b Beperkingen op het aanraken van zand in een bunker

Vooraleer een *slag* te doen naar je bal in een *bunker* mag je:

- Niet opzettelijk zand in de *bunker* aanraken met je hand, een club, een hark of een ander voorwerp om de gesteldheid van het zand te testen en zo informatie op te doen voor je volgende *slag*, of
- Geen zand in de *bunker* aanraken met je club:
 - » In de zone vlak voor of achter de bal (**behalve** zoals toegestaan bij het zoeken naar je bal op een faire manier of bij het verwijderen van een *los natuurlijk voorwerp* of een *los obstakel*).
 - » Tijdens het uitvoeren van een oefenswing, of
 - » Tijdens het uitvoeren van je backswing voor een *slag*.

Behalve zoals beschreven in de twee puntjes hierboven, zijn volgende acties wel toegestaan:

- Je voeten ingraven om een *stand* in te nemen voor een oefenswing of voor de *slag*.
- De *bunker* egaliseren uit zorg voor de *baan*.
- Clubs, *uitrusting* of andere voorwerpen in de *bunker* plaatsen (door ze neer te gooien of neer te zetten).
- Meten, *markeren*, opnemen, *terugplaatsen* of andere acties ondernemen onder een Regel.
- Op een club leunen om te rusten, in evenwicht te blijven of een val te voorkomen, of
- In het zand slaan uit frustratie of woede.

Maar je krijgt de **algemene straf** indien je acties bij het aanraken van het zand de *condities die van invloed zijn op je slag verbeteren*.

Straf voor overtreding van Regel 12.2: Algemene straf.

12.3 Specifieke uitwijkregels voor een bal in een bunker

Wanneer je bal zich in een *bunker* bevindt, kunnen specifieke Regels van toepassing zijn wanneer je gehinderd wordt door een *abnormale baanconditie* (Regel 16.1c) of een situatie met een gevaarlijk *dier* (Regel 16.2), of wanneer je bal onspeelbaar is (Regel 19.3).

**REGEL
13****Putting greens**

Bedoeling van de Regel: Regel 13 is een specifieke Regel voor putting greens. Putting greens zijn speciaal aangelegd om de bal langs de grond te spelen en er is een vlaggenstok voor de hole op elke putting green. Daarom zijn er een aantal verschillende Regels van toepassing dan voor andere gebieden van de baan.

13.1 Acties die op putting greens toegestaan of verplicht zijn

Bedoeling van de Regel: Deze Regel staat je toe dingen te doen op de putting green die normaal gezien niet toegestaan zijn buiten de putting green. Zo mag je een bal markeren, opnemen, reinigen en terugplaatsen, schade herstellen en zand en losse aarde van de putting green verwijderen. Er is geen straf om per ongeluk een bal of balmarker te doen bewegen op de putting green.

13.1a Wanneer is een bal op de putting green

Een bal is op de *putting green* wanneer een deel van de bal:

- De *putting green* raakt, of
- Op of in iets ligt (zoals een *los natuurlijk voorwerp* of een *obstakel*) en zich binnen de grens van de *putting green* bevindt.

13.1b Je bal op de putting green markeren, opnemen en reinigen

Je bal op de *putting green* mag worden opgenomen en gereinigd. De ligplaats van de bal moet worden *gemarkeerd* vooraleer hij wordt opgenomen en de bal moet worden *teruggeplaatst*.

13.1c Verbeteringen toegestaan op de putting green

Tijdens een *ronde* mag je deze twee acties ondernemen op de *putting green*, ongeacht of de bal zich op of buiten de *putting green* bevindt:

- Zand en losse aarde op de *putting green* (**maar** nergens elders op de *baan*) mogen zonder straf worden verwijderd.
- Je mag schade aan de *putting green* zonder straf herstellen door redelijke acties te ondernemen om de *putting green* zo goed mogelijk in zijn originele staat te herstellen, **maar** enkel:
 - » Met je hand, voet of ander lichaamsdeel of met een normale pitchfork, *tee*, club of soortgelijk item van de normale *uitrusting*, en
 - » Zonder het spel onredelijk op te houden.

Maar als je de *putting green* *verbetert* door acties uit te voeren die verder gaan dan wat redelijk is om de *putting green* in zijn originele staat te herstellen, krijg je de **algemene straf**.

‘Schade aan de *putting green*’ betekent elke schade veroorzaakt door een persoon of *externe invloed*, bijvoorbeeld:

- Pitchmarks, beschadiging door schoenen (zoals spike marks) en krassen of inkervingen veroorzaakt door de *uitrusting* of een *vlaggenstok*.
- Oude *holepluggen*, grondproppen, naden van gesneden graszoden en krassen of inkervingen van onderhoudsgereedschap of voertuigen.
- Sporen van *dieren* of hoefinslagen, en
- Ingebedde voorwerpen (zoals een steen, eikel of *tee*).

Maar ‘schade aan de *putting green*’ omvat geen schade of condities die het gevolg zijn van:

- Normale methoden voor het onderhoud van de globale staat van de *putting green* (zoals beluchtingsgaatjes en groeven door vertikaal maaien).
- Irrigatie of regen of andere *natuurkrachten*.
- Natuurlijke onvolkomenheden van het oppervlak (zoals onkruid of zones met kale of zieke plekken of ongelijkmatige groei), of
- Natuurlijke slijtage van de *hole*.

13.1d Wanneer je bal of je balmarker beweegt op de putting green

Er is geen straf als je zelf, je *tegenstander* of een andere speler in *strokeplay* per ongeluk je bal of *balmarker* op de *putting green* beweegt.

Je moet de bal op zijn originele ligplaats *terugplaatsen* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) of een *balmarker* plaatsen om die originele ligplaats te *markeren*.

Uitzondering – Je bal moet worden gespeeld zoals hij ligt wanneer hij begint te bewegen tijdens je backswing of tijdens je slag en de slag wordt voltooid.

Als *natuurkrachten* je bal op de *putting green* doen *bewegen*, is de plaats vanwaar je vervolgens moet spelen afhankelijk van het feit of de bal reeds opgenomen en op zijn originele ligplaats *teruggeplaatst* was.

- Bal reeds opgenomen en *teruggeplaatst* – Je bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is).
- Bal nog niet opgenomen en *teruggeplaatst* – De bal moet vanaf zijn nieuwe ligplaats worden gespeeld.

13.1e Greens niet opzettelijk testen

Als je tijdens een *ronde* met opzet over het oppervlak wrijft of een bal rolt om de *putting green* of een *verkeerde green* te testen, krijg je de **algemene straf**.

Uitzondering – Wanneer je tussen twee holes bent, is het toegestaan om de green van de zojuist voltooide hole of een oefengreen te testen.

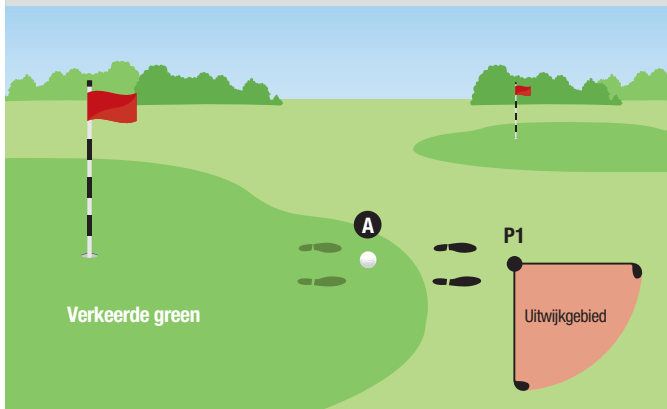
13.1f Voor een verkeerde green moet worden uitgeweken

Hinder onder deze Regel bestaat wanneer je bal zich op een *verkeerde green* bevindt of als een *verkeerde green* fysiek de ruimte voor je voorgenomen *stand* of voorgenomen swing hindert.

Wanneer er hinder is door een *verkeerde green*, mag je de bal niet spelen zoals hij ligt. In plaats daarvan moet je vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal in het *uitwijkgebied* te *droppen* zoals afgebeeld in Diagram 13.1f.

Er is geen recht om uit te wijken onder deze Regel als er enkel sprake is van hinder omdat je een club, type van *stand* of swing of speelrichting kiest die onder de omstandigheden duidelijk onredelijk is.

DIAGRAM 13.1f: VRIJ UITWIJKEN VOOR VERKEERDE GREEN



Wanneer er hinder is door een verkeerde green, moet er vrij uitgeweken worden. Het diagram gaat uit van een rechtshandige speler. Bal A ligt op de verkeerde green en het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken voor bal A is P1. Dit moet in hetzelfde gebied van de baan zijn waar de originele bal tot stilstand kwam (in dit geval, het algemeen gebied).

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken (P1)	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> •Moet zich in hetzelfde gebied van de baan bevinden als het referentiepunt, en •Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt

Opmerking voor de speler:

Je moet volledig uitwijken voor alle hinder door de verkeerde green.

Straf om een incorrect *vervangende* bal of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 13.1: *Algemene straf*.

13.2 De vlaggenstok

Bedoeling van de Regel: deze Regel beschrijft je keuzemogelijkheden voor het omgaan met de vlaggenstok. Je mag de vlaggenstok in de hole laten staan of (laten) verwijderen (dit omvat ook iemand die de vlaggenstok bewaakt en verwijdert nadat je bal gespeeld is), maar je moet beslissen vooraleer een slag te doen. Er is normaal gezien geen straf als een bal in beweging de vlaggenstok raakt.

Deze Regel is van toepassing op een bal die van om het even waar op de baan wordt gespeeld, zowel op of buiten de *putting green*.

13.2a Vlaggenstok in de hole laten staan

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

De beslissing om de *vlaggenstok* in de *hole* te laten, moet worden genomen vóór het doen van je *slag*, door de *vlaggenstok* in de *hole* te laten staan of een verwijderde *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 gecentreerd in de *hole*. Als je dat toch doet en de bal in beweging raakt dan de *vlaggenstok*, krijg je de **algemene straf**.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over het bewegen of verwijderen van een vlaggenstok die in de hole staat terwijl de bal in beweging is.

13.2b Vlaggenstok uit de hole verwijderen

Je mag een *slag* doen zonder de *vlaggenstok* in de *hole*, zodat je bal in beweging de *vlaggenstok* in de *hole* niet kan raken.

Je moet dit beslissen vooraleer de *slag* te doen, door de *vlaggenstok* uit de *hole* te (laten) verwijderen vooraleer je bal te spelen, of iemand toestemming te geven om de *vlaggenstok* te bewaken.



Zie volledige
Regels

Voor situaties waarin ervan uitgegaan wordt dat je toestemming hebt gegeven om de *vlaggenstok* te bewaken en voor meer informatie over wat je moet doen als je bal de *vlaggenstok* of de persoon die de *vlaggenstok* heeft verwijderd of aan het bewaken is, raakt.

13.2c Bal ligt tegen de vlaggenstok in de hole

Als je bal tot stilstand komt tegen de *vlaggenstok* in de *hole* en als een deel van je bal zich in de *hole* onder het oppervlak van de *putting green* bevindt, wordt je bal beschouwd als *uitgehoed*.

Als geen deel van de bal zich in de *hole* onder het oppervlak van de *putting green* bevindt:

- Is je bal niet *uitgehoed* en moet hij worden gespeeld zoals hij ligt.
- Als de *vlaggenstok* wordt verwijderd en je bal daarbij beweegt (of hij nu in de *hole* valt of van de *hole* weg beweegt), is er geen straf en hij moet worden *teruggeplaatst* op de rand van de *hole*.

Straf om een incorrect vervangende bal te spelen of een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 13.2c: Algemene straf.

13.3 Bal hangt over de hole

13.3a Wachtijd om te zien of je bal die over de hole hangt in de hole valt

Als een deel van je bal over de rand van de *hole* hangt krijg je een redelijke tijd om de *hole* te bereiken en je mag dan nog tien seconden wachten om te zien of je bal in de *hole* valt.

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

Als je bal binnen deze wachtijd niet in de *hole* valt:

- Wordt er beschouwd dat je bal stilligt.
- Als je bal dan in de *hole* valt vooraleer hij wordt gespeeld, heb je *uitgeholed* met de vorige *slag*, **maar** aan je score voor de hole wordt **één strafslag** toegevoegd.

13.3b Handelwijze als je bal die over de hole hangt wordt opgenomen of bewogen vooraleer de wachtijd is verstreken



Zie volledige
Regels

Voor informatie over wat je moet doen als je bal die over de hole hangt, wordt opgenomen of bewogen vooraleer de wachtijd van 10 seconden afgelopen is.



Een bal opnemen en terug in het spel brengen

REGEL 14



**REGEL
14**

Procedures voor de bal: markeren, opnemen en reinigen; terugplaatsen op de ligplaats; droppen in een uitwijkgebied; spelen vanaf een verkeerde plaats

Bedoeling van de Regel: Regel 14 beschrijft wanneer en hoe je de ligplaats van je stilliggende bal mag markeren en de bal opnemen, reinigen en terug in het spel brengen zodat je bal van de juiste plaats gespeeld wordt.

- Wanneer je opgenomen of bewogen bal dient teruggeplaatst te worden, moet dezelfde bal op zijn originele ligplaats neergelegd worden.
- Bij vrij uitwijken of bij uitwijken met straf moet je een vervangende bal of de originele bal in een specifiek uitwijkgebied droppen.

Een fout bij het gebruik van deze procedures mag zonder straf rechtgezet worden vooraleer de bal gespeeld wordt, maar de speler krijgt een straf als hij op zij de bal vanaf een verkeerde plaats speelt.

14.1 De bal markeren, opnemen en reinigen

14.1a De ligplaats van een bal die opgenomen en teruggeplaatst wordt, moet worden gemarkeerd

Vooraleer je bal op te nemen onder een Regel die vereist dat hij op zijn originele ligplaats *teruggeplaatst* wordt, moet je de ligplaats *markeren*, wat betekent:

- Een *balmarker* vlak achter of vlak bij de bal plaatsen, of
- Een club op de grond houden vlak achter of vlak bij de bal.

Als je jouw bal opneemt zonder zijn ligplaats te *markeren*, zijn ligplaats op een verkeerde manier *markeert* of een *slag* doet terwijl de *balmarker* blijft liggen, krijg je **één strafslag**.

Wanneer je jouw bal opneemt om uit te wijken onder een Regel, hoef je de ligplaats niet te *markeren*.

14.1b Wie de bal mag opnemen

Je bal mag onder de Regels enkel worden opgenomen door jezelf of iemand die jij toelating geeft, **maar** je moet deze toelating telkens opnieuw geven vooraleer je bal wordt opgenomen en niet in het algemeen voor de hele *ronde*.

Uitzondering – Je caddie mag je bal zonder toelating opnemen op de putting green.

14.1c Opgenomen bal reinigen

Wanneer je jouw bal opneemt van de *putting green* mag hij altijd worden gereinigd. Wanneer je jouw bal ergens anders opneemt, mag hij altijd worden gereinigd, **behalve** wanneer je hem opneemt:

- Om te zien of hij een snede of barst vertoont – reinigen is niet toegestaan.
- Ter identificatie – reinigen is enkel toegestaan zover als nodig om hem te identificeren.
- Omdat hij het spel hindert – reinigen is niet toegestaan.
- Om te zien of hij in een conditie ligt waarvoor uitwijken is toegestaan – reinigen is niet toegestaan, tenzij je vervolgens uitwijkt onder een Regel.

Als je een opgenomen bal reinigt wanneer het niet mag, krijg je **één strafslag**.

14.2 Bal op zijn ligplaats terugplaatsen

14.2a De originele bal moet worden gebruikt

Wanneer je bal moet worden *teruggeplaatst* nadat hij opgenomen of *bewogen* werd, moet je originele bal gebruikt worden.

Uitzondering – Een andere bal mag worden gebruikt wanneer:

- Je de originele bal niet met een redelijke inspanning en binnen een paar seconden kan recupereren.
- Je originele bal een snede of barst vertoont.
- Je het spel hervat na een schorsing, of
- Je originele bal door een andere speler als *verkeerde bal* was gespeeld.

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

Je bal mag onder de Regels enkel worden *teruggeplaatst* door jou of een andere persoon die je bal heeft opgenomen of doen *bewegen*.

Als je een bal speelt die werd *teruggeplaatst* op een verkeerde manier of door iemand die dit niet mocht doen, krijg je **één strafslag**.

14.2c Ligplaats waar de bal wordt teruggeplaatst

Je bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is), behalve wanneer de Regels vereisen dat je jouw bal op een andere plek *terugplaatst*.

Als je bal stillag op, onder of tegen een *vast obstakel*, *integraal element*, *grenselement* of groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp:

- Maakt de verticale locatie ten opzichte van de grond deel uit van de 'ligplaats' van je bal.
- Dit betekent dat je bal op zijn originele ligplaats op, onder of tegen een dergelijk voorwerp moet worden *teruggeplaatst*.

14.2d Waar de bal terugplaatsen wanneer de originele ligging gewijzigd is

Als de *ligging* van je opgenomen of *bewogen* bal gewijzigd is, moet je de bal op volgende manier *terugplaatsen*:

- Bal in zand:
 - » Je moet de originele *ligging* zo goed als mogelijk recreëren.
 - » Bij het recreëren van de *ligging* mag je een klein deel van de bal zichtbaar laten als de bal vooraf bedekt was met zand.

Als je verzuimt om de *ligging* te recreëren in overtreding van deze Regel, heb je vanaf een *verkeerde plaats* gespeeld.

- Bal eender waar, behalve in zand: je moet de bal *terugplaatsen* door hem te plaatsen op de dichtstbijzijnde plek met een *ligging* die het meest lijkt op de originele *ligging*:
 - » Binnen één *clublengte* van zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is).
 - » Niet dicht bij de *hole*, en
 - » In hetzelfde *gebied van de baan* als die ligplaats.

Als je weet dat de originele *ligging* veranderd was, maar niet weet wat de *ligging* was, moet je de originele *ligging* inschatten en de bal *terugplaatsen*.

Uitzondering – Voor liggingen die gewijzigd zijn terwijl het spel is geschorst en de bal was opgenomen, zie Regel 5.7d.

14.2e Handelwijze als een teruggeplaatste bal niet op zijn originele ligplaats blijft liggen

Als je probeert je bal *terug te plaatsen*, maar hij niet op zijn originele ligplaats blijft liggen, moet je een tweede keer proberen.

Als je bal nog steeds niet op die ligplaats blijft liggen, moet je de bal *terugplaatsen* door hem op de dichtstbijzijnde plek te plaatsen waar hij blijft stilliggen, **maar** met volgende beperkingen, afhankelijk van waar de originele ligplaats zich bevindt:

- De ligplaats mag niet dichterbij de *hole* zijn.
- Originele ligplaats in het *algemeen gebied* – de dichtstbijzijnde plek moet in het *algemeen gebied* zijn.
- Originele ligplaats in een *bunker* of *strafgebied* – de dichtstbijzijnde plek moet in dezelfde *bunker* of in hetzelfde *strafgebied* zijn.
- Originele ligplaats op een *putting green* – de dichtstbijzijnde plek moet op de *putting green* of in het *algemeen gebied* zijn.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 14.2: *Algemene straf*.

14.3 Bal droppen in een uitwijkgebied

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

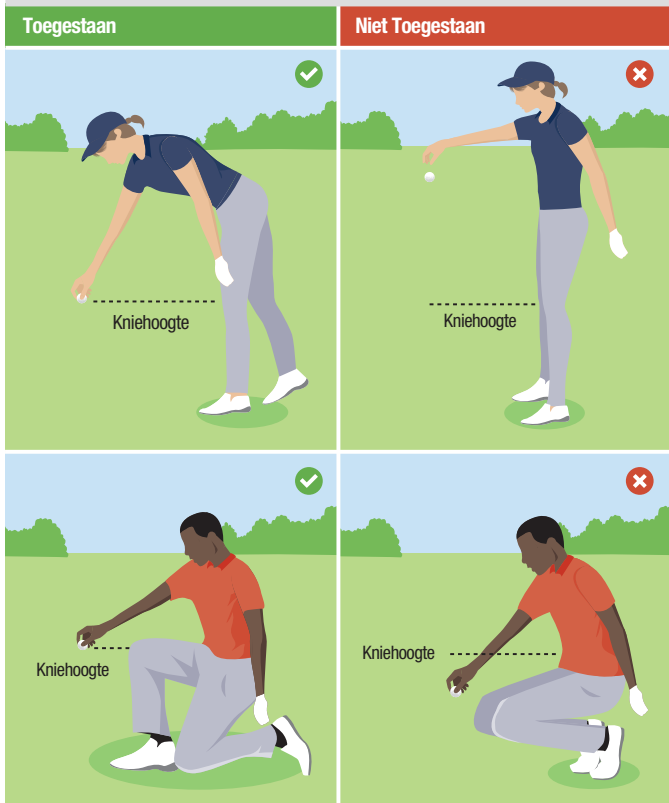
Je mag eender welke bal gebruiken telkens je een bal *dropt* of plaatst onder deze Regel.

14.3b De bal moet op de juiste manier gedropt worden

Je moet een bal op de juiste manier *droppen*, wat de drie volgende vereisten inhoudt:

- Je moet zelf de bal *droppen* (noch je *caddie*, noch iemand anders mag dit doen).
- Je moet de bal vanaf een locatie op kniehoogte loslaten, zodat de bal:

DIAGRAM 14.3b: DROPPEN VAN KNEIHOOGTE



Een bal moet recht naar beneden gedropt worden van op kniehoogte. “Kniehoogte” betekent de hoogte van de knie van een speler wanneer die rechtop staat. Maar de speler hoeft niet rechtop te staan bij het droppen van de bal.

- » Recht naar beneden valt, zonder dat je hem gooit, draait of rolt of een andere beweging gebruikt die invloed kan hebben op waar de bal tot stilstand komt, en
 - » Met geen enkel deel van je lichaam of *uitrusting* in aanraking komt vooraleer hij de grond raakt.
 - » ‘Kniehoogte’ betekent de hoogte van je knie wanneer je rechtop staat.
- De bal moet in het *uitwijkgebied gedropt* worden. Je mag zowel binnen als buiten het *uitwijkgebied* staan tijdens het *droppen* van de bal.

Als je bal op een verkeerde manier wordt *gedropt* in overtreding van één of meer van deze drie voornoemde vereisten, moet je jouw bal opnieuw *droppen* op de juiste manier en er is geen beperking op het aantal keren dat je dit moet doen.

Een bal die op de verkeerde manier is *gedropt*, telt niet als één van de twee *drops* die vereist zijn vooraleer je bal moet worden geplaatst.



Zie volledige
Regels

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

14.3c Een bal, op juiste manier gedropt, moet tot stilstand komen in het uitwijkgebied

Deze Regel is enkel van toepassing wanneer een bal op de juiste manier *gedropt* werd onder Regel 14.3b.

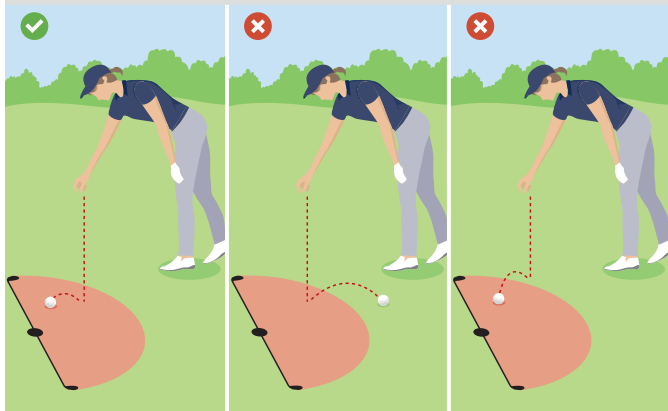
Wanneer je klaar bent met uitwijken. Je bent slechts klaar met uitwijken wanneer je bal, die op de juiste manier is *gedropt*, in het *uitwijkgebied* tot stilstand komt.

Nadat de bal de grond heeft geraakt, maakt het niet uit of je bal een persoon, *uitrusting* of andere *externe invloed* raakt vooraleer hij tot stilstand komt:

- Als je bal in het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, ben je klaar met uitwijken en moet je de bal spelen zoals hij ligt.
- Als je bal buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, zie hieronder voor de ‘Handelwijze als een bal, die op de juiste manier werd gedropt, buiten het uitwijkgebied tot stilstand komt’.

In beide gevallen krijgt geen enkele speler een straf.

DIAGRAM 14.3c: DE BAL MOET GEDROPT WORDEN EN TOT STILSTAND KOMEN IN HET UITWIJKGEBIED



De bal wordt op de juiste manier gedropt onder Regel 14.3b en de bal komt tot stilstand in het uitwijkgebied. Daarmee is de uitwijkprocedure voltooid.

De bal wordt op de juiste manier gedropt onder regel 14.3b, maar komt tot stilstand buiten het uitwijkgebied. Daarom moet de bal een tweede keer op de juiste manier gedropt worden.

De bal wordt op de verkeerde manier gedropt, daar hij buiten het uitwijkgebied gedropt wordt. Daarom moet de bal opnieuw op de juiste manier gedropt worden.

Uitzondering – Wanneer een bal die op de juiste manier gedropt is, opzettelijk door iemand van richting wordt veranderd of gestopt.

Handelwijze als een bal, die op de juiste manier is gedropt, buiten het uitwijkgebied tot stilstand komt. Je moet een tweede keer een bal *droppen* op de juiste manier en als ook die bal buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, moet je het uitwijken voltooien door:

- Een bal te plaatsen op de plek waar de bal die de tweede keer *gedropt* werd voor het eerst de grond raakte.

- Als de geplaatste bal niet op die plek blijft liggen, moet je een tweede keer een bal op die plek plaatsen.
- Als de bal die een tweede keer geplaatst werd ook niet op die plek blijft liggen, moet je een bal plaatsen op de dichtstbijzijnde plek waar de bal wel blijft liggen, met inachtneming van de beperkingen in Regel 14.2e.

14.3d Handelwijze als een bal op de juiste manier wordt gedropt en iemand hem opzettelijk van richting verandert of stopt



Zie volledige
Regels

Voor informatie over de handelwijze als je jouw bal op de juiste manier gedropt hebt, maar iemand hem opzettelijk van richting verandert of stopt.

Straf om een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen of een bal te spelen die werd geplaatst in plaats van *gedropt* in overtreding van Regel 14.3: *Algemene straf*.

14.4 Wanneer je bal terug in het spel is nadat je originele bal buiten het spel was



Zie volledige
Regels

Voor informatie over wanneer je bal weer in het spel is, inclusief wanneer je een bal vervangt als het niet is toegestaan of een procedure volgt die niet van toepassing is.

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

Je mag de bal zonder straf opnemen en de fout rechtzetten vooraleer je bal te spelen:

- Wanneer je de originele bal hebt *vervangen* door een andere bal wanneer dit niet is toegestaan, of
- Wanneer je jouw bal hebt *teruggeplaatst*, *gedropt* of geplaatst (1) op een *verkeerde plaats* of als hij tot stilstand was gekomen op een *verkeerde plaats*, (2) op een verkeerde manier of (3) via een procedure die niet van toepassing was.



Zie volledige
Regels


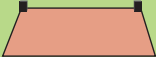


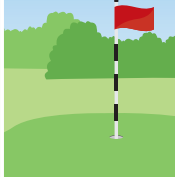

Voor meer informatie over het rechtzetten van een fout vooraleer je bal wordt gespeeld.

14.6 De volgende slag doen vanwaar de vorige slag werd gedaan

Deze Regel is steeds van toepassing wanneer je verplicht of toegestaan wordt om je volgende *slag* te doen vanwaar een vorige *slag* werd gedaan (dat wil zeggen, wanneer *slag-en-afstand* wordt toegepast of bij het opnieuw spelen nadat een *slag* hetzij geannuleerd wordt, hetzij op een andere manier niet telt).

DIAGRAM 14.6: VOLGENDE SLAG DOEN VANWAAR VORIGE SLAG WERD GEDAAN

Wanneer een speler verplicht is of het toegestaan is om de volgende slag te doen vanwaar de vorige slag werd gedaan, hangt de manier waarop de speler een bal in het spel moet brengen af van het gebied van de baan waar die vorige slag werd gedaan.

Afslaggebied	Algemeen gebied, bunker of strafgebied	Putting green
 	 	 
<p>De vorige slag werd gedaan vanuit het afslaggebied. Daarom moet een bal worden gespeeld van eender waar binnen het afslaggebied.</p>	<p>De vorige slag werd gedaan vanuit het algemeen gebied, een bunker of een strafgebied. Daarom is het referentiepunt de plek waar de vorige slag werd gedaan. Een bal wordt gedropt binnen één clublengte van dat referentiepunt, maar in hetzelfde gebied van de baan als het referentiepunt en niet dichterbij de hole dan het referentiepunt.</p>	<p>De vorige slag werd gedaan vanaf de putting green. Daarom wordt een bal geplaatst op de plek waar de vorige slag werd gedaan.</p>

14.6a Vorige slag gedaan vanuit het afslaggebied

Je originele bal of een andere bal moet worden gespeeld van eender waar binnen het *afslaggebied* (en mag worden opgeteed).

14.6b Vorige slag gedaan vanuit het algemeen gebied, een strafgebied of een bunker

Je originele bal of een andere bal moet in dit *uitwijkgebied gedropt* worden:

- Referentiepunt: de plek waar je vorige *slag* werd gedaan (die moet worden geschat als ze niet gekend is).
- Grootte van het *uitwijkgebied* gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **maar** met deze beperkingen:
- Beperkingen op de locatie van het *uitwijkgebied*:
 - » Moet zich in hetzelfde *gebied van de baan* bevinden als je referentiepunt, en
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan je referentiepunt.

14.6c Vorige slag gedaan van op de putting green

Je originele bal of een andere bal moet worden geplaatst op de plek waar je vorige *slag* werd gedaan (die moet worden geschat als ze niet gekend is).

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 14.6: Algemene straf.

14.7 Spelen vanaf een verkeerde plaats

14.7a Plaats vanwaar de bal moet worden gespeeld

Na het starten van een *hole* moet je elke *slag* doen vanwaar je bal tot stilstand komt, **behalve** wanneer de Regels je verplichten of toestaan om een bal te spelen van een andere plaats.

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen overtreding van Regel 14.7a: Algemene straf.

14.7b Hoe een hole voltooien na spelen vanaf een verkeerde plaats in strokeplay

Als je vanaf een *verkeerde plaats* hebt gespeeld, maar het geen *ernstige overtreding* is, krijg je de **algemene straf** onder Regel 14.7a en moet je de hole verder spelen met de bal gespeeld van de *verkeerde plaats*.

Als je vanaf een *verkeerde plaats* hebt gespeeld en het een *ernstige overtreding* is, moet je de fout rechtzetten door de hole uit te spelen vanaf de juiste plaats. Als je de fout niet rechtzet, ben je **gediskwalificeerd**.

Zie volledige Regels

Voor een uitleg over wat je moet doen als je een ernstige overtreding hebt begaan door vanaf een verkeerde plaats te spelen of als je niet zeker bent dat het een ernstige overtreding is.

VI

Vrij verwijderen of uitwijken

REGELS 15-16



REGEL 15

Verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels (inclusief bal of balmarker die het spel helpt of hindert)

Bedoeling van de Regel: Regel 15 beschrijft wanneer en hoe je losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels vrij (zonder straf) mag verwijderen.

- Deze losse natuurlijke en kunstmatige voorwerpen worden niet beschouwd als onderdeel van de uitdaging om de baan te spelen, en je mag deze normaal gezien verwijderen wanneer ze je spel hinderen.
- Maar je dient voorzichtig te zijn als je losse natuurlijke voorwerpen beweegt in de buurt van je bal buiten de putting green, omdat je een straf krijgt als het bewegen daarvan de oorzaak is dat je bal beweegt.

15.1 Losse natuurlijke voorwerpen

15.1a Verwijderen van los natuurlijke voorwerp

Je mag zonder straf een *los natuurlijk voorwerp* overal op of naast de *baan* verwijderen, en je mag dit op eender welke manier doen (bijvoorbeeld met een hand of voet of een club of andere *uitrusting*).

Maar er zijn twee uitzonderingen:

Uitzondering 1 – Los natuurlijke voorwerp verwijderen waar de bal moet worden teruggeplaatst.

Uitzondering 2 – Beperkingen op het opzettelijk verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen om een bal in beweging te beïnvloeden.

 **Zie volledige Regels** [Voor meer uitleg over de uitzonderingen.](#)

15.1b Bal beweegt bij het verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen

Als je een *los natuurlijk voorwerp* verwijdert en dat doet je bal *bewegen*, moet je bal op zijn originele ligplaats *teruggeplaatst* worden (die moet worden geschat als ze niet gekend is).

Als je *bewogen* bal eender waar stillag, behalve op de *putting green* of in het *afslaggebied*, krijg je **één strafslag**.

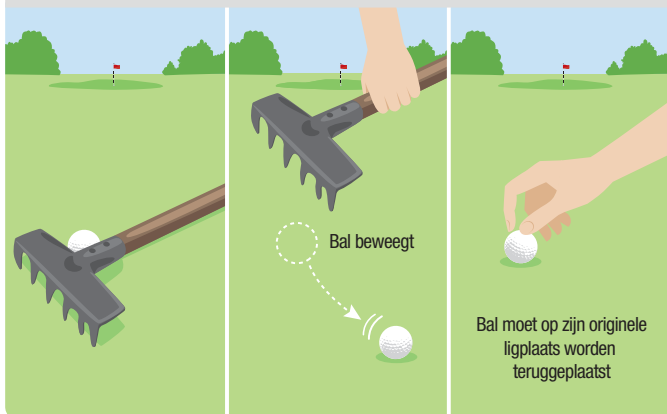
15.2 Losse obstakels

15.2a Verwijderen van los obstakel

Verwijderen van los obstakel. Je mag zonder straf een *los obstakel* overal op of naast de *baan* verwijderen, en mag dit op eender welke manier doen.

Als je bal *beweegt* terwijl je een *los obstakel* verwijdert, is er geen straf, en moet je bal op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (die moet worden geschat als ze niet gekend is).

DIAGRAM #1 15.2a: BAL BEWEEGT WANNEER EEN LOS OBSTAKEL WORDT VERWIJDERD (BEHALVE WANNEER DE BAL ZICH IN OF OP EEN OBSTAKEL BEVINDT)



Maar er zijn twee **uitzonderingen** waarbij *losse obstakels* niet mogen worden verwijderd:

Uitzondering 1 – Teemarkers mogen niet bewogen worden wanneer de bal vanuit het afslaggebied zal worden gespeeld.

Uitzondering 2 – Beperkingen op het opzettelijk verwijderen van een los obstakel om een bal in beweging te beïnvloeden.

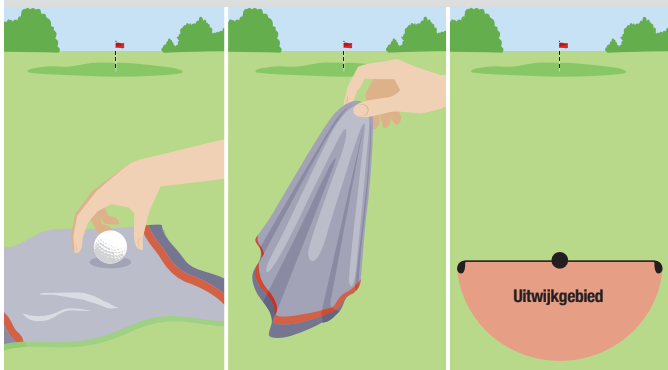


Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over de uitzonderingen.

Wanneer je bal zich in of op een los obstakel bevindt, eender waar op de baan, behalve op de putting green. Je mag vrij uitwijken door je bal op te nemen, het *los obstakel* te verwijderen en de originele bal of een andere bal te *droppen* zoals te zien in Diagram #2 15.2a.

DIAGRAM #2 15.2a: BAL BEVINDT ZICH IN OF OP EEN LOS OBSTAKEL



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

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Het geschatte punt loodrecht onder de plek waar de bal stillag in of op het los obstakel	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> Moet zich in hetzelfde gebied van de baan bevinden als het referentiepunt, en Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt



Zie volledige
Regels

Voor informatie over hoe je kunt vrij uitwijken wanneer je bal zich in of op een los obstakel bevindt op de *putting green*.

15.2b Uitmijden in geval een bal niet gevonden werd maar zich in of op een los obstakel bevindt



Zie volledige
Regels

Voor informatie over hoe je kunt uitwijken wanneer je bal zich in of op een los obstakel bevindt en niet gevonden werd.

Straf om een incorrect *vervangende* bal of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 15.2: *Algemene straf*.

15.3 Bal of balmarker helpt of hindert het spel

15.3a Bal op *putting green* helpt het spel

Deze Regel is enkel van toepassing op een bal die stilligt op de *putting green*.

Als je redelijkerwijs vermoedt dat een bal op de *putting green* iemands spel zou kunnen helpen (bijvoorbeeld als mogelijke backstop in de buurt van de *hole*), mag je de bal *markeren* en opnemen als het jouw bal is, of, als de bal aan een andere speler toebehoort, van de andere speler eisen om de bal te *markeren* en op te nemen.

Enkel in *strokeplay*:

- Een speler van wie vereist wordt om een bal op te nemen, mag in plaats daarvan zelf eerst spelen, en
- Als jij en een andere speler afspreken om een bal te laten liggen teneinde één van jullie te helpen, en die speler dan een *slag* doet terwijl de helpende bal blijft liggen, krijgt elke speler die dat afsprak de ***algemene straf (twee strafslagen)***.

15.3b Bal, eender waar op de baan, hindert het spel

Als een andere speler redelijkerwijs vermoedt dat jouw bal zijn of haar eigen spel zou kunnen hinderen:

- Mag die andere speler eisen dat je de ligplaats *markeert* en de bal opneemt, zonder hem te reinigen (behalve wanneer je hem opneemt van de *putting green*).
- Als je de ligplaats niet *markeert* vooraleer je bal op te nemen of als je de opgenomen bal reinigt wanneer het niet mag, krijg je **één strafslag**.
- Als van je vereist wordt om je bal op te nemen onder deze Regel, mag je ook eerst spelen, doch enkel in *strokeplay*.

Het is niet toegestaan om je bal onder deze Regel op te nemen, enkel omdat je zelf vermoedt dat je bal het spel van een andere speler zou kunnen hinderen.

Als je jouw bal opneemt wanneer een andere speler dit niet eist (**behalve** bij het opnemen van de bal op de *putting green*), krijg je **één strafslag**.

15.3c Balmarker helpt of hindert het spel

Als een *balmarker* het spel mogelijk helpt of hindert, mag je:

- De *balmarker* uit de weg leggen als hij van jou is, of
- Als de *balmarker* van een andere speler is, van die speler eisen om de *balmarker* uit de weg te leggen, voor dezelfde redenen als jij mag eisen om een bal op te nemen.

De *balmarker* moet uit de weg worden gelegd naar een nieuwe ligplaats door bijvoorbeeld één of meer clubhoofdlangtes te meten vanaf zijn originele ligplaats.

Straf voor overtreding van Regel 15.3: Algemene straf.

Straf om een incorrect *vervangende* bal of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 15.3: Algemene straf.

**REGEL
16**

Uitwijken voor abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels), situaties met een gevaarlijk dier, ingebedde bal

Bedoeling van de Regel: Regel 16 beschrijft wanneer en hoe je vrij mag uitwijken door een bal te spelen van een andere plaats, bijvoorbeeld wanneer je gehinderd wordt door een abnormale baanconditie of door een situatie met een gevaarlijk dier.

- Deze condities worden niet beschouwd als onderdeel van de uitdaging van het spelen van de baan en vrij uitwijken is doorgaans toegestaan, behalve in een strafgebied.
- Normaal gezien kijk je uit door een bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken.

Deze Regel beschrijft ook vrij uitwijken wanneer je bal is ingebed in zijn eigen pitchmark in het algemeen gebied.

16.1 Abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels)

Deze regel beschrijft vrij uitwijken dat is toegestaan in geval van hinder door *gaten veroorzaakt door dieren, grond in bewerking, vaste obstakels* of *tijdelijk water*:

Deze worden gezamenlijk *abnormale baancondities* genoemd, maar ze hebben elk een afzonderlijke definitie.

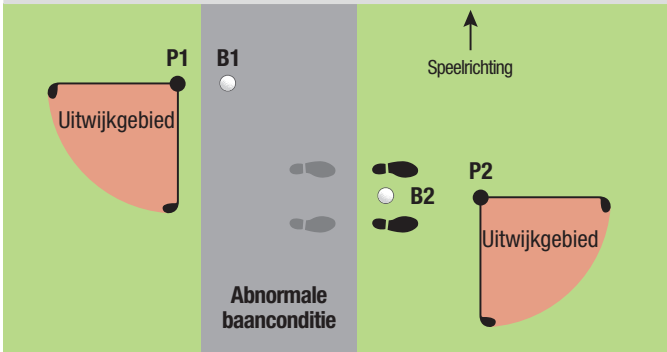
16.1a Wanneer uitwijken is toegestaan

Hinder bestaat in volgende gevallen:

- Je bal raakt aan of bevindt zich in een *abnormale baanconditie*.
- Een *abnormale baanconditie* hindert fysiek de ruimte voor je voorgenomen *stand* of de ruimte voor je voorgenomen swing, of
- Enkel wanneer je bal zich op de *putting green* bevindt: een *abnormale baanconditie* op of buiten de *putting green* vormt een hindernis op je *speellijn*.

Er is geen recht om vrij uit te wijken in geval van een *abnormale baanconditie* wanneer de *abnormale baanconditie* zich buiten de baan bevindt of wanneer je bal in een *strafgebied* is.

DIAGRAM 16.1a: WANNEER MAG JE VRIJ UITWIJKEN VOOR EEN ABNORMALE BAANCONDITIE?



Het diagram gaat ervan uit dat de speler rechtshandig is. Vrij uitwijken is toegestaan bij hinder door een abnormale baanconditie (ABC), inclusief een vast obstakel, wanneer de bal aan de conditie raakt of er in of op ligt (B1), of wanneer de conditie de ruimte voor de voorgenomen stand (B2) of swing hindert. Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken voor B1 is P1 en bevindt zich zeer dicht bij de conditie. Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken voor B2 is P2 en is verder weg van de conditie omdat ook de stand niet meer mag gehinderd worden door de ABC.

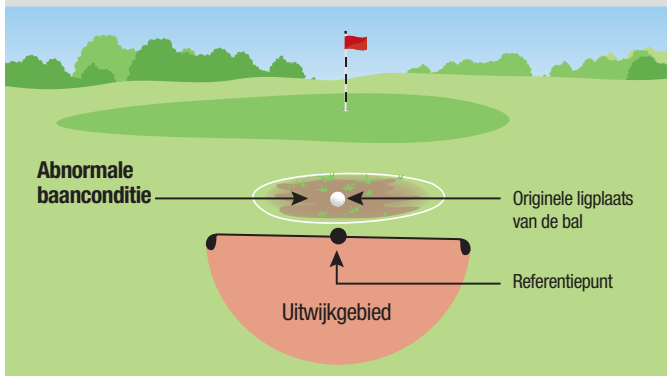
Geen recht om uit te wijken wanneer het duidelijk onredelijk is om de bal te spelen. Er is geen recht om uit te wijken:

- Wanneer het spelen van je bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is vanwege iets anders dan een *abnormale baanconditie* (bijvoorbeeld wanneer je op een *vast obstakel* staat maar je geen *slag* kan doen vanwege de locatie van je bal in een struik), of
- Wanneer er enkel hinder bestaat doordat je een club, type van *stand* of swing of speelrichting kiest die duidelijk onredelijk is onder de omstandigheden.


16.1b Uitwijken wanneer je bal in het algemeen gebied is

Als je bal zich in het *algemeen gebied* bevindt en er hinder is door een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag je vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te *droppen* zoals te zien in Diagram 16.1b.

DIAGRAM 16.1b: VRIJ UITWIJKEN VOOR EEN ABNORMALE BAANCONDITIE IN HET ALGEMEEN GEBIED



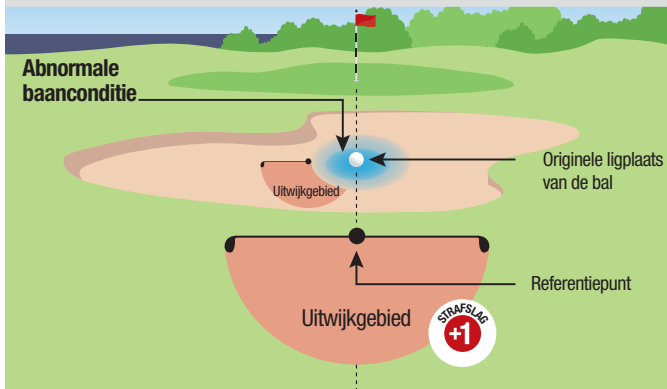
Vrij uitwijken is toegestaan wanneer de bal zich in het algemeen gebied bevindt en er hinder is door een abnormale baanconditie (ABC). Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken dient bepaald te worden en een bal moet worden gedropt in en tot stilstand komen in het uitwijkgebied.

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Moet zich in het algemeen gebied bevinden

Opmerking voor de speler:

Wanneer je uitwijkt, moet je volledig uitwijken voor alle hinder door de abnormale baanconditie.

DIAGRAM 16.1c: UITWIJKEN VOOR EEN ABNORMALE BAANCONDITIE IN EEN BUNKER



Het diagram gaat ervan uit dat de speler rechtshandig is. Bij hinder door een abnormale baanconditie in een bunker, mag je vrij uitwijken in de bunker onder Regel 16.1b.

Je mag uitwijken buiten de bunker mits één strafslag. Utwijken buiten de bunker is gebaseerd op een referentielijn die recht achteruit loopt van de hole door de originele ligplaats van de bal in de bunker.

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Een punt op de baan, buiten de bunker, gekozen door de speler, dat op de referentielijn ligt en verder van de hole is dan de originele ligplaats (zonder beperking van afstand achteruit op de lijn)	Eén clublengte vanaf het referentiepunt	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Mag zich in om het even welk gebied van de baan bevinden

Opmerking voor de speler:

Bij het kiezen van dit referentiepunt behoort je het punt aan te geven met behulp van een voorwerp (zoals een tee).

16.1c Uitwijken wanneer je bal in een bunker is

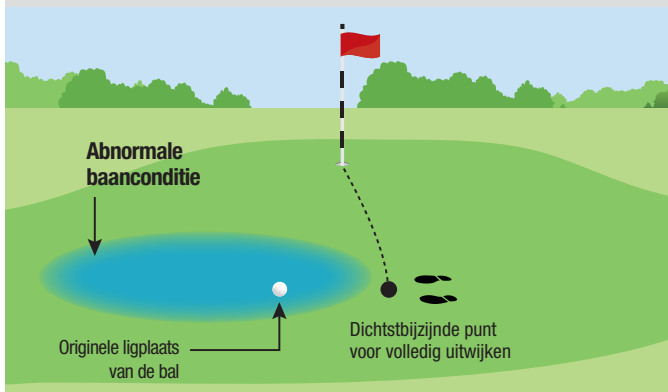
Als je bal zich in een *bunker* bevindt en er hinder is door een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag je:

- Ofwel vrij uitwijken: onder Regel 16.1b, **behalve** dat:
 - » Het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* en het *uitwijkgebied* in de *bunker* moeten zijn.
 - » Als er geen dergelijk *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* bestaat in de *bunker*, mag je toch nog uitwijken door het *maximaal mogelijk uitwijkpunt* in de *bunker* als referentiepunt te gebruiken.
- Ofwel uitwijken met straf door van buiten de *bunker* te spelen (achteruit-op-de-lijn uitwijken): met **één strafslag** mag je *droppen* zoals te zien in Diagram 16.1c.

16.1d Uitwijken wanneer je bal op de putting green is

Als je bal zich op de *putting green* bevindt en er hinder is door een *abnormale baanconditie*, mag je vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te plaatsen zoals te zien in Diagram 16.1d.

DIAGRAM 16.1d: VRIJ UITWIJKEN VOOR EEN ABNORMALE BAANCONDITIE OP DE PUTTING GREEN



Het diagram gaat ervan uit dat de speler linkshandig is. Wanneer een bal zich op de putting green bevindt en er hinder is door een abnormale baanconditie, mag je vrij uitwijken door een bal te plaatsen op de plek van het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken.

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken	Een bal moet geplaatst worden op de plek van het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken	Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken moet: <ul style="list-style-type: none"> • Op de putting green zijn, of • In het algemeen gebied

Opmerkingen voor de speler:

- Wanneer je uitwijkt, moet je volledig uitwijken voor alle hinder door de abnormale baanconditie.
- Als een dergelijk dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken niet bestaat, mag je toch nog vrij uitwijken door het maximaal mogelijk uitwijkpunt als referentiepunt te nemen. Dit punt moet zich op de putting green of in het algemeen gebied bevinden.

16.1e Uitwijken wanneer je bal niet gevonden is in een abnormale baanconditie

Indien je bal niet werd gevonden en het *bekend of praktisch zeker* is dat je bal tot stilstand kwam in een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag je uitwijken onder Regel 16.1b, c of d. Je doet dat door het geschatte punt waar de bal het laatst de grens van de *abnormale baanconditie* op de *baan* kruiste als referentiepunt te nemen.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over hoe uit te wijken als je bal zich in of op een *abnormale baanconditie* bevindt, maar niet gevonden werd.

16.1f Verplicht uitwijken voor hinder door een verboden speelzone in een abnormale baanconditie

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

- Als je bal zich in een *verboden speelzone* bevindt die zelf in een *abnormale baanconditie* ligt, moet je uitwijken onder Regel 16.1b, c of d.
- Als je bal zich buiten een *verboden speelzone* bevindt, maar een *verboden speelzone* (die zelf in een *abnormale baanconditie* of in een *strafgebied* ligt) de ruimte voor je voorgenomen *stand* of de ruimte voor je voorgenomen swing hindert, moet je uitwijken onder Regel 16.1 of, tenzij je bal zich in een *strafgebied* bevindt, uitwijken onder Regel 19 wegens onspeelbare bal.

Straf om een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 16.1: *Algemene straf*.

16.2 Situaties met een gevaarlijk dier

Er is sprake van een ‘situatie met een gevaarlijk *dier*’ wanneer een gevaarlijk *dier* (zoals een giftige slang of een alligator) in de buurt van je bal je ernstig lichamelijk letsel zou kunnen toebrengen als je de bal dient te spelen zoals hij ligt.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over hoe uit te wijken voor een situatie met een gevaarlijk dier.

16.3 Ingebedde bal

16.3a Wanneer uitwijken is toegestaan

Uitwijken is enkel toegestaan wanneer je bal is *ingebed* in het *algemeen gebied*. **Maar** als je bal is *ingebed* op de *putting green*, mag je de ligplaats van de bal *markeren*, hem opnemen en reinigen, de schade herstellen en je bal *terugplaatsen* op zijn originele ligplaats.

DIAGRAM 16.3a: WANNEER IS EEN BAL INGEBED?



Bal is ingebed

Een deel van de bal (ingebed in zijn eigen pitchmark) bevindt zich onder het grondoppervlak.

← Grondoppervlak



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.



Bal is NIET ingebed

Hoewel de bal diep in het gras zit, is uitwijken niet toegestaan omdat geen enkel deel van de bal zich onder het grondoppervlak bevindt.

Uitzonderingen – Wanneer uitwijken niet is toegestaan voor een ingebedde bal in het algemeen gebied:

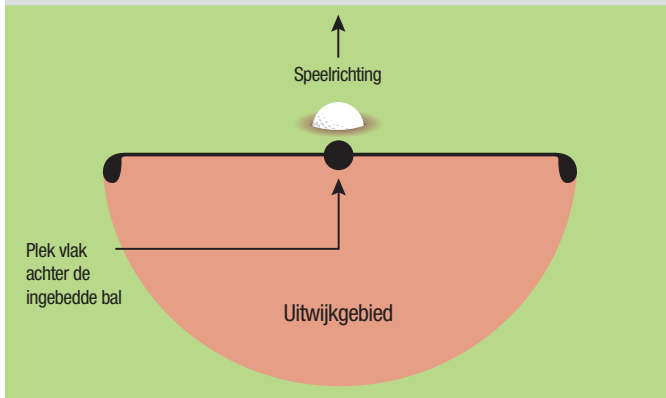
- Wanneer je bal is *ingebed* in zand in een deel van het *algemeen gebied* dat niet is gemaaid op fairwayhoogte of lager, of
- Wanneer hinder door iets anders dan je *ingebedde* bal de *slag* duidelijk onredelijk maakt (bijvoorbeeld wanneer je geen *slag* kan doen vanwege de locatie van je bal in een struik).

Je bal is enkel *ingebed* als hij in zijn eigen pitchmark zit als gevolg van je vorige *slag* en een deel van de bal zich onder het niveau van de grond bevindt.

16.3b Uitwijken voor een ingebedde bal

Wanneer je bal in het *algemeen gebied* is ingebed, mag je vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te *droppen* zoals te zien in Diagram 16.3b.

DIAGRAM 16.3b: VRIJ UITWIJKEN ALS EEN BAL INGEBED IS



Wanneer een bal is ingebed in het algemeen gebied, mag je vrij uitwijken. Het referentiepunt voor vrij uitwijken is de plek vlak achter de ingebedde bal. Een bal moet worden gedropt in en tot stilstand komen in het uitwijkgebied.

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
De plek vlak achter de ingebedde bal	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Moet zich in het algemeen gebied bevinden

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 16.3: Algemene straf.

16.4 Je bal opnemen om te zien of hij in een conditie ligt waarvoor uitwijken is toegestaan

Als je redelijkerwijs vermoedt dat je bal in een conditie ligt waarvoor vrij uitwijken is toegestaan onder de Regels, maar je dat niet kan beoordelen zonder je bal op te nemen, mag je de ligplaats *markeren* en je bal opnemen om te zien of uitwijken is toegestaan. De opgenomen bal mag niet worden gereinigd (behalve op de *putting green*).



Zie volledige Regels

Voor meer informatie over het opnemen van je bal om te zien of hij in een conditie ligt waar uitwijken is toegestaan, inclusief de straf voor het opnemen van je bal als er geen redelijk vermoeden bestaat.

VII

Uitwijken met straf

REGELS 17-19



REGEL 17

Strafgebieden

Bedoeling van de Regel: Regel 17 is een specifieke regel voor strafgebieden. Dat zijn watermassa's of andere gebieden die door de Commissie zijn gedefinieerd waar een bal vaak verloren gaat of niet kan worden gespeeld. Mits één strafslag mag je van specifieke uitwijkmogelijkheden gebruik maken om een bal van buiten het strafgebied te spelen.

17.1 Mogelijkheden als je bal zich in een strafgebied bevindt

Strafgebieden worden gedefinieerd als rood of geel. Dit heeft invloed op je uitwijkmogelijkheden (zie Regel 17.1d).

Je mag in een *strafgebied* staan om een bal buiten het *strafgebied* te spelen, ook na het uitwijken voor het *strafgebied*.

17.1a Wanneer je bal zich in een strafgebied bevindt

Je bal bevindt zich in een *strafgebied* wanneer een deel van de bal op de grond of op iets anders ligt of eraan raakt binnen de grens van het *strafgebied*, of zich boven de grens of een ander deel van het *strafgebied* bevindt.

17.1b In een strafgebied mag je de bal spelen zoals hij ligt of uitwijken met straf

Je mag ofwel de bal spelen zoals hij ligt, zonder straf, ofwel een bal spelen van buiten het *strafgebied* door uit te wijken met straf.

Uitzondering – Uitwijken is verplicht bij hinder door een verboden speelzone in een strafgebied.

17.1c Uitwijken wanneer je bal niet gevonden wordt in een strafgebied

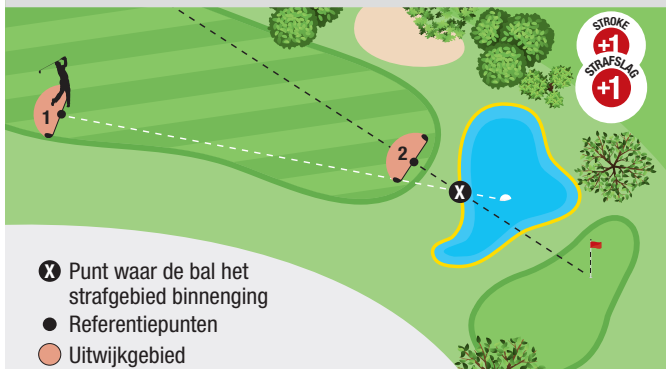
Als je bal niet gevonden wordt en het is *bekend of praktisch zeker* dat hij in een *strafgebied* tot stilstand kwam, mag je met straf uitwijken onder deze Regel.

Maar als het niet *bekend of praktisch zeker* is dat je bal in een *strafgebied* tot stilstand is gekomen en de bal *verloren* is, moet je *slag-en-afstand* toepassen.

17.1d Uitwijken wanneer je bal zich in een strafgebied bevindt

Zie de uitwijkmogelijkheden in Diagram #1 17.1d (uitwijken voor een geel strafgebied) en Diagram #2 17.1d (uitwijken voor een rood strafgebied), elk voor **één strafslag**.

DIAGRAM #1 17.1d: UITWIJKEN WANNEER EEN BAL ZICH IN EEN GEEL STRAFGEBIED BEVINDT



Wanneer het bekend of praktisch zeker is dat een bal zich in een geel strafgebied bevindt en de speler wenst uit te wijken, heeft de speler **twee mogelijkheden**, telkens mits één strafslag:

- (1) De speler mag slag-en-afstand toepassen door de originele bal of een andere bal te spelen vanuit een uitwijkgebied gebaseerd op de plek waar de vorige slag was gedaan (zie Regel 14.6 en diagram 14.6).

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
De plek waar de speler zijn of haar vorige slag heeft gedaan (die moet worden geschat als ze niet bekend is)	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Moet zich in hetzelfde gebied van de baan bevinden als het referentiepunt

- (2) De speler mag achteruit-op-de-lijn uitwijken door de originele bal of een andere bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van een referentiepunt die recht achteruitloopt van de hole door punt X.

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Een punt op de baan, gekozen door de speler, op de referentielijn door punt X (het punt waar de bal voor het laatst de grens van het gele strafgebied heeft gekruist). Er is geen beperking van afstand op hoever achteruit op de lijn het referentiepunt zich mag bevinden.	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden, behalve in hetzelfde strafgebied

Opmerkingen voor de speler:

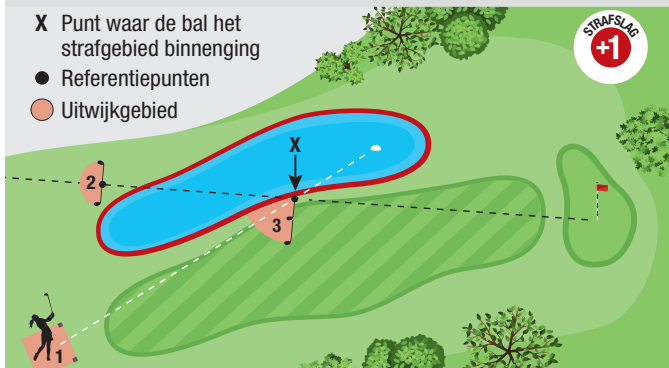
Bij het kiezen van dit referentiepunt behoor je het punt aan te geven met behulp van een voorwerp (zoals een tee).

DIAGRAM #2 17.1d: UITWIJKEN WANNEER EEN BAL ZICH IN EEN ROOD STRAFGEBIED BEVINDT

X Punt waar de bal het strafgebied binnenging

● Referentiepunten

○ Uitwijkgebied



Wanneer het bekend of praktisch zeker is dat een bal zich in een rood strafgebied bevindt en de speler wenst uit te wijken, heeft de speler **drie mogelijkheden**, telkens mits één strafslag:

- (1) De speler mag slag-en-afstand toepassen (zie punt (1) in Diagram #1 17.1d).
- (2) De speler mag achteruit-op-de-lijn uitwijken. (zie punt (2) in Diagram #1 17.1d).
- (3) De speler mag lateraal uitwijken (enkel rood strafgebied). Het referentiepunt om uit te wijken is punt X.

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Het geschatte punt waar de originele bal voor het laatst de grens van het rood strafgebied kruiste	Twee clublengtes vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden, behalve in hetzelfde strafgebied

17.1e Verplicht uitwijken voor hinder door een verboden speelzone in een strafgebied

In elk van de volgende situaties mag je jouw bal niet spelen zoals hij ligt:

- Wanneer je bal zich in een *verboden speelzone* in een *strafgebied* bevindt.
- Wanneer een *verboden speelzone* op de *baan* je *stand* of *swing* hindert als je bal zich in een *strafgebied* bevindt.



Zie volledige Regels

Voor uitleg over de uitwijkprocedure voor een verboden speelzone in een strafgebied.

17.2 Mogelijkheden na het spelen van je bal vanuit een strafgebied

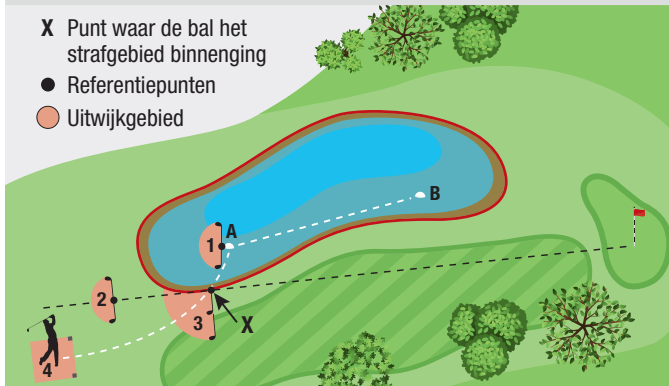
17.2a Wanneer je bal, gespeeld vanuit een strafgebied, tot stilstand komt in hetzelfde of een ander strafgebied

Als je bal, die vanuit een *strafgebied* gespeeld wordt, in hetzelfde *strafgebied* of een ander *strafgebied* tot stilstand komt, mag je de bal spelen zoals hij ligt.

Anderzijds, mits **één strafslag**, zijn er de uitwijkmogelijkheden in Diagram #1 17.2a en Diagram #2 17.2a.

DIAGRAM #1 17.2a: EEN BAL, GESPEELD VANUIT EEN STRAFGEBIED, KOMT TOT STILSTAND IN HETZELFDE STRAFGEBIED

- X Punt waar de bal het strafgebied binnenging
- Referentiepunten
- Uitwijkgebied



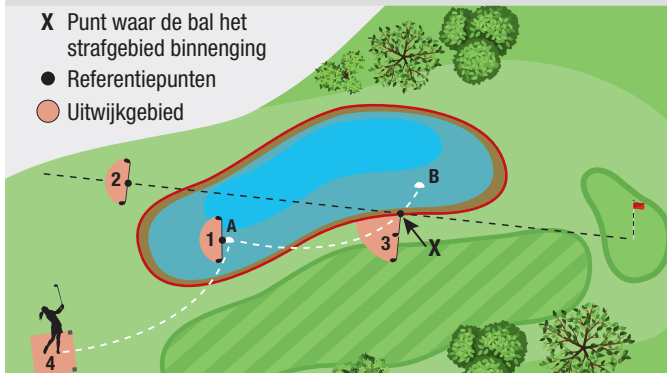
Een speler speelt vanuit het afslaggebied tot punt A in het strafgebied. Dan speelt de speler de bal van punt A naar punt B. Als de speler verkiest om uit te wijken, zijn er vier mogelijkheden, telkens mits één strafslag. De speler mag:

- (1) Slag-en-afstand toepassen door de originele bal of een andere bal te spelen vanuit een uitwijkgebied op basis van waar de vorige slag was gedaan op punt A (zie Regel 14.6 en Diagram 14.6). De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.
- (2) Achteruit-op-de-lijn uitwijken door de originele bal of een andere bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van een referentielijn die recht achteruit loopt van de hole door punt X. De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.
- (3) Lateraal uitwijken (enkel rood strafgebied). Het referentiepunt om uit te wijken is punt X en de originele bal of een andere moet worden gedropt in en worden gespeeld vanuit het uitwijkgebied van twee clublengtes. De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.
- (4) De originele bal of een andere bal spelen vanuit het afslaggebied omdat de speler daar zijn of haar laatste slag deed van buiten het strafgebied. De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.

Als de speler mogelijkheid (1) koos en vervolgens besliste om de gedropte bal niet te spelen, mag de speler achteruit-op-de-lijn of lateraal uitwijken met betrekking tot punt X, of opnieuw vanuit het afslaggebied spelen, mits het bijtellen van een additionele strafslag voor een totaal van twee strafslagen. De speler speelt dan zijn of haar 5^{de} slag.

DIAGRAM #2 17.2a: EEN BAL, GESPEELD VANUIT EEN STRAFGEBIED, KOMT TOT STILSTAND IN HETZELFDE STRAFGEBIED NA ER EERST UIT TE ZIJN GEGAAN EN ER DAARNA IN TERUGGEKEERD TE ZIJN

- X Punt waar de bal het strafgebied binnenging
- Referentiepunten
- Uitwijkgebied



Een speler speelt vanuit het afslaggebied tot punt A in het strafgebied. Dan speelt de speler de bal van punt A naar punt B, waarbij de bal eerst het strafgebied verlaat maar daarna op punt X het strafgebied terug binnengaat. Als de speler verkiest om uit te wijken, zijn er **vier mogelijkheden**, telkens mits één strafslag. De speler mag:

- (1) Slag-en-afstand toepassen door de originele bal of een andere bal te spelen vanuit een uitwijkgebied op basis van waar de vorige slag was gedaan op punt A (zie Regel 14.6 en Diagram 14.6). De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.
- (2) Achteruit-op-de-lijn uitwijken door de originele bal of een andere bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van een referentielijn die recht achteruit loopt van de hole door punt X. De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.
- (3) Lateraal uitwijken (enkel rood strafgebied). Het referentiepunt om uit te wijken is punt X en de originele bal of een andere moet worden gedropt in en worden gespeeld vanuit het uitwijkgebied van twee clublengtes. De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.
- (4) De originele bal of een andere bal spelen vanuit het afslaggebied omdat de speler daar zijn of haar laatste slag deed van buiten het strafgebied. De speler speelt dan zijn of haar 4^{de} slag.

Als de speler mogelijkheid (1) koos en vervolgens besliste om de gedropte bal niet te spelen, mag de speler achteruit-op-de-lijn of lateraal uitwijken met betrekking tot punt X, of opnieuw vanuit het afslaggebied spelen, mits het bijtellen van een additionele strafslag voor een totaal van twee strafslagen. De speler speelt dan zijn of haar 5^{de} slag.

17.2b Wanneer je bal, gespeeld vanuit een strafgebied, verloren, buiten de baan of buiten een strafgebied onspeelbaar is



Zie volledige
Regels

Voor informatie over hoe je uitwijkt wanneer je bal, gespeeld uit een strafgebied, verloren of buiten de baan is, of onspeelbaar buiten een strafgebied.

17.3 Niet uitwijken onder andere Regels wanneer je bal zich in een strafgebied bevindt

Wanneer je bal zich in een *strafgebied* bevindt, is uitwijken niet mogelijk bij hinder door een *abnormale baanconditie* (Regel 16.1), een *ingebedde* bal (Regel 16.3), of een onspeelbare bal (Regel 19).

Je enige uitwijkmogelijkheid is om uit te wijken met straf onder Regel 17.

**REGEL
18****Slag-en-afstand; bal verloren of buiten de baan; provisionele bal**

Bedoeling van de Regel: Regel 18 beschrijft het uitwijken onder straf van slag-en-afstand. Wanneer je bal buiten een strafgebied verloren is of buiten de baan tot stilstand komt, is de vereiste vooruitgang in het spelen vanuit het afslaggebied tot in de hole onderbroken; je moet die vooruitgang weer op gang brengen door opnieuw te spelen vanwaar de vorige slag werd gedaan.

Deze Regel heeft ook betrekking op hoe en wanneer een provisionele bal mag worden gespeeld om tijd te winnen wanneer je bal in het spel mogelijks buiten de baan is terecht gekomen of misschien buiten een strafgebied verloren is.

18.1 Toepassing van slag-en-afstand is te allen tijde toegestaan

Je mag gelijk wanneer *slag-en-afstand* toepassen. Zodra je een andere bal *in het spel* brengt onder *slag-en-afstand* is je originele bal niet langer *in het spel* en mag er niet verder mee gespeeld worden. Dit geldt ook, zelfs als je originele bal alsnog op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de drie minuten zoektijd.

18.2 Bal verloren of buiten de baan: slag-en-afstand moet worden toegepast**18.2a Wanneer je bal verloren of buiten de baan is**

Wanneer de bal verloren is. Je bal is *verloren* als hij niet gevonden wordt binnen drie minuten nadat jij of je *caddie* ernaar begint te zoeken. Als een bal in die tijdspanne wordt gevonden, maar het is niet zeker of het wel jouw bal is:

- Moet je onverwijld proberen de bal te identificeren en je krijgt daarvoor een redelijke tijd, zelfs als dat gebeurt nadat de drie minuten zoektijd zijn verstreken.

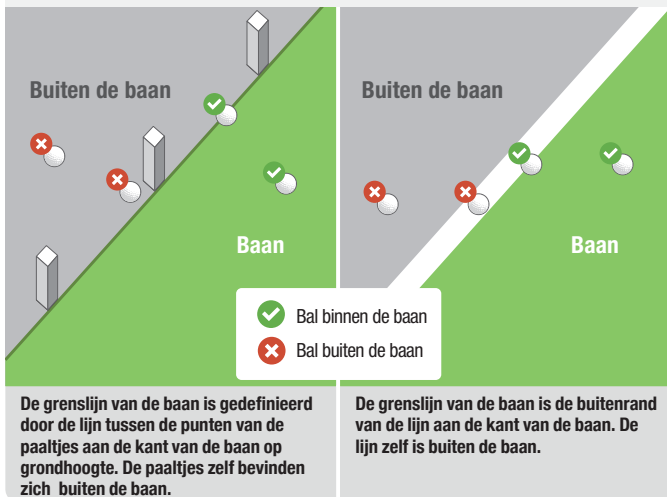
- Dit omvat ook een redelijke tijd om tot bij de bal te gaan als jij je niet op de plaats bevindt waar de bal is gevonden.

Als je jouw bal niet binnen die redelijke tijd identificeert, is de bal *verloren*.

Wanneer de bal buiten de baan is. Je stilliggende bal is enkel *buiten de baan* wanneer hij zich helemaal buiten de grenslijn van de *baan* bevindt.

DIAGRAM 18.2a: WANNEER DE BAL BUITEN DE BAAN IS

Een bal is alleen buiten de baan wanneer hij zich helemaal buiten de grenslijn van de baan bevindt. De diagrammen tonen voorbeelden van een bal binnen en buiten de baan.



18.2b Handelwijze wanneer je bal verloren of buiten de baan is

Als je bal *verloren* of *buiten de baan* is, moet je *slag-en-afstand* toepassen door **één strafslag** bij te tellen en een bal te spelen vanwaar de vorige *slag* werd gedaan (zie Regel 14.6).

Uitzondering – De speler mag de bal vervangen onder een andere Regel wanneer het bekend of praktisch zeker is wat er met die bal is gebeurd.



Voor meer informatie over wanneer de uitzondering van toepassing is.

18.3 Provisieele bal

18.3a Wanneer een provisieele bal mag worden gespeeld

Als je bal buiten een *strafgebied* kan *verloren* zijn of *buiten de baan* kan zijn, mag je, om tijd te winnen, provisioneel een andere bal spelen onder straf van *slag-en-afstand*.

Maar als je weet dat de enige mogelijke plaats waar je originele bal kan *verloren* zijn in een *strafgebied* is, is een *provisieele bal* niet toegestaan en een bal gespeeld vanwaar de vorige *slag* werd gedaan, wordt je bal *in het spel* onder *slag-en-afstand*.

18.3b Een provisieele bal aankondigen

Vooraleer de *slag* gedaan wordt, moet je aankondigen dat je een *provisieele bal* gaat spelen.

Het is niet voldoende dat je zegt dat je een andere bal gaat spelen of opnieuw gaat spelen.

Je moet het woord ‘provisieel’ gebruiken of op een andere manier duidelijk aangeven dat je de bal provisioneel speelt onder Regel 18.3.

Als je dit niet aankondigt (zelfs als je de bedoeling had een *provisieele bal* te spelen) en een bal speelt vanwaar de vorige *slag* werd gedaan, wordt die bal je bal *in het spel* onder *slag-en-afstand*.

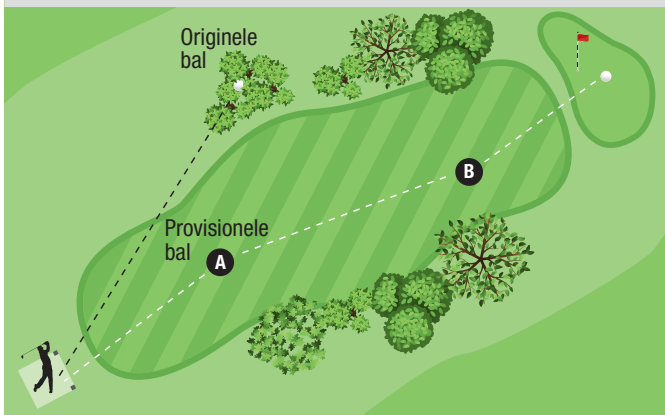
18.3c Provisieele bal spelen tot hij de bal in het spel wordt of opgegeven wordt

Provisieele bal meer dan één keer spelen. Je mag de *provisieele bal* blijven spelen zonder dat hij zijn status van *provisieele bal* verliest zolang hij wordt gespeeld vanaf een ligplaats die zich op dezelfde afstand of verder van de *hole* bevindt dan de geschatte ligplaats van de originele bal.

Wanneer een provisionele bal de bal in het spel wordt. Je *provisionele bal* wordt je bal *in het spel* onder *slag-en-afstand* in de twee volgende gevallen:

- Wanneer je originele bal ergens op de *baan* verloren is, behalve in een *strafgebied*, of wanneer hij *buiten de baan* is.
- Wanneer je *provisionele bal* wordt gespeeld vanaf een ligplaats dichterbij de *hole* dan de geschatte ligplaats van de originele bal.

DIAGRAM 18.3c: PROVISIONELE BAL GESPEELD VANAF EEN LIGPLAATS DICHTER BIJ DE HOLE DAN DE GESCHATTE LIGPLAATS VAN DE ORIGINELE BAL



De originele bal van een speler, gespeeld vanuit het afslaggebied, kan verloren zijn in een struik. Daarom kondigt de speler een provisionele bal aan en speelt hem. Die komt tot stilstand op punt A. Omdat punt A verder van de hole ligt dan de geschatte ligplaats van de originele bal, mag de speler de provisionele bal vanaf punt A spelen zonder dat die zijn status van provisionele bal verliest. De speler speelt de provisionele bal van punt A tot punt B. Als de speler de provisionele bal speelt vanaf punt B, wordt de provisionele bal de bal in het spel onder straf van slag-en-afstand, omdat punt B dichterbij de hole ligt dan de geschatte ligplaats van de originele bal.

Uitzondering – De speler mag de bal vervangen onder een andere Regel wanneer het bekend of praktisch zeker is wat er met die bal is gebeurd.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over wanneer de uitzondering van toepassing is.

Wanneer de provisionele bal moet worden opgegeven. Wanneer je *provisionele bal* nog niet je bal *in het spel* is geworden, moet hij in de twee volgende gevallen worden opgegeven:

- Wanneer je originele bal buiten een *strafgebied* op de *baan* wordt gevonden vóór het verstrijken van de drie minuten zoektijd.
- Wanneer je originele bal in een *strafgebied* wordt gevonden of wanneer het *bekend of praktisch zeker* is dat hij zich in een *strafgebied* bevindt. Je moet je originele bal spelen zoals hij ligt of uitwijken met straf.

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 18.3: Algemene straf.

**REGEL
19****Onspeelbare bal**

Bedoeling van de Regel: Regel 19 beschrijft je uitwijkmogelijkheden in het geval van een onspeelbare bal. Dit laat je toe te kiezen welke mogelijkheid je wil gebruiken – normaal gezien met één strafslag – om uit een moeilijke situatie te geraken, en dit eender waar op de baan (behalve in een strafgebied).

19.1 Je mag beslissen om uit te wijken wegens onspeelbare bal, eender waar, behalve in een strafgebied

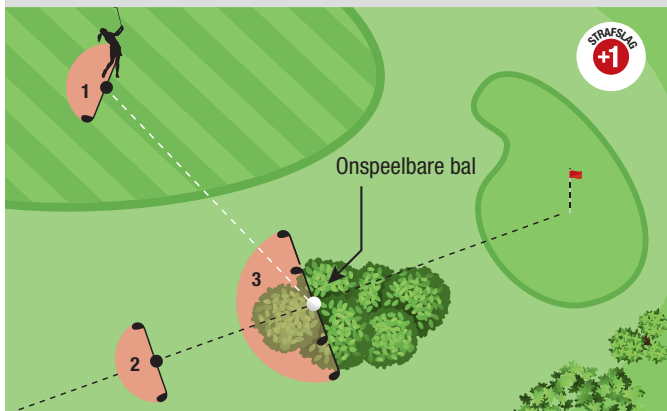
Jij bent de enige persoon die mag beslissen om je bal als onspeelbaar te behandelen. Uitwijken wegens een onspeelbare bal is overal op de *baan* toegestaan, **behalve** in een *strafgebied*.

19.2 Uitwijkmogelijkheden wegens onspeelbare bal in het algemeen gebied of op de putting green

In geval van een onspeelbare bal, mag je uitwijken volgens één van de drie mogelijkheden in Diagram 19.2, telkens mits **één strafslag**.

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 19.2: Algemene straf.

DIAGRAM 19.2: UITWIJKMOGELIJKHEDEN VOOR EEN ONSPEELBARE BAL IN HET ALGEMEEN GEBIED



Een speler beslist dat zijn of haar bal in een struik onspeelbaar is. De speler heeft **drie mogelijkheden**, elk mits één strafslag:

- (1) De speler mag slag-en-afstand toepassen door de originele bal of een andere bal te spelen vanuit een uitwijkgebied op basis van waar de vorige slag werd gedaan (zie Regel 14.6 en Diagram 14.6).

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
De plek waar de vorige slag werd gedaan (die moet worden geschat als ze niet bekend is)	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Moet zich in hetzelfde gebied van de baan bevinden als het referentiepunt

- (2) De speler mag achteruit-op-de-lijn uitwijken door de originele bal of een andere bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van een referentielijl die recht achteruit loopt van de hole door de ligplaats van de originele bal.

Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
Een punt op de baan, gekozen door de speler, op de referentielijl en verder van de hole dan de ligplaats van de originele bal (zonder beperking van afstand op hoever achteruit op de lijn).	Eén clublengte vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden

Opmerking voor de speler:

Bij het kiezen van dit referentiepunt behoort je het punt aan te geven met behulp van een voorwerp (zoals een tee).

- (3) De speler mag lateraal uitwijken

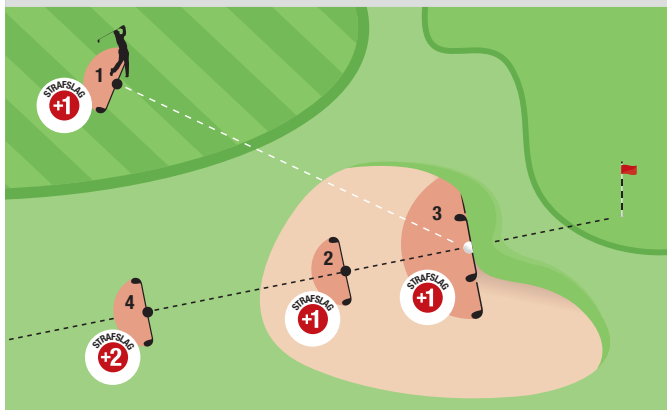
Referentiepunt	Grootte van het uitwijkgebied	Beperkingen op het uitwijkgebied
De ligplaats van de originele bal	Twee clublengtes vanaf het referentiepunt 	Het uitwijkgebied: <ul style="list-style-type: none"> • Mag niet dichterbij de hole zijn dan het referentiepunt, en • Mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden

19.3 Uitwijkmogelijkheden wegens onspeelbare bal in een bunker

Wanneer je bal zich in een *bunker* bevindt, mag je uitwijken wegens een onspeelbare bal volgens één van de vier mogelijkheden in Diagram 19.3.

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 19.3: Algemene straf.

DIAGRAM 19.3: UITWIJKMOGELIJKHEDEN VOOR EEN ONSPEELBARE BAL IN EEN BUNKER



Een speler beslist dat zijn of haar bal in een bunker onspeelbaar is. De speler heeft vier mogelijkheden:

- (1) Mits één strafslag mag de speler slag-en-afstand toepassen.
- (2) Mits één strafslag mag de speler achteruit-op-de-lijn uitwijken in de bunker.
- (3) Mits één strafslag mag de speler lateraal uitwijken in de bunker.
- (4) Voor een totaal van twee strafslagen, mag de speler achteruit-op-de-lijn uitwijken buiten de bunker op basis van een referentielijn die recht achteruit loopt van de hole door de originele ligplaats van de bal.



Procedures voor spelers en
Commissie wanneer zich
problemen voordoen bij het
toepassen van de Regels

REGEL 20



**REGEL
20**

Regelproblemen oplossen tijdens de ronde; rulings door referee en Commissie

Bedoeling van de Regel: Regel 20 beschrijft wat je dient te doen als je tijdens een ronde vragen hebt over de Regels, inclusief de procedures (die verschillend zijn in matchplay en strokeplay) waardoor je jouw recht kan beschermen om een ruling te bekomen op een later tijdstip.

De Regel beschrijft ook de rol van referees die bevoegd zijn om beslissingen te nemen over kwesties van feitelijke aard en de Regels toe te passen. Rulings van een referee of de Commissie zijn bindend voor alle spelers.

20.1 Regelproblemen oplossen tijdens een ronde

20.1a Je moet onredelijk oponthoud vermijden

Je mag het spel niet op onredelijke wijze ophouden wanneer je tijdens een *ronde* bijstand zoekt aangaande de Regels. Als een *referee* of de *Commissie* niet binnen een redelijke tijdspanne beschikbaar is om te assisteren met een Regelprobleem, moet je beslissen wat te doen en verder spelen.

Je kan je rechten beschermen door een ruling te vragen in *matchplay* of door twee ballen te spelen in *strokeplay*.

20.1b Regelproblemen in matchplay

Problemen oplossen via overeenkomst. Tijdens een *ronde* waarbij geen *referee* is aangesteld voor je match, mogen jij en je *tegenstander* overeenkomen hoe een Regelprobleem op te lossen.

Het afgesproken resultaat is bindend zolang jij en je *tegenstander* niet bewust overeenkwamen om Regels of straffen te negeren waarvan jullie beiden wisten dat die van toepassing waren.

Verzoek tot ruling vóór het resultaat van de match definitief is. Wanneer je wenst dat een *referee* of de *Commissie* beslist over de toepassing van de Regels, maar geen van beiden beschikbaar is binnen een redelijke tijdspanne, mag je een verzoek tot ruling doen door de *tegenstander* te informeren dat een latere ruling zal worden gevraagd wanneer een *referee* of de *Commissie* beschikbaar is.



Zie volledige
Regels

Voor informatie over het tijdig aanvragen van een ruling en hoe je aanvraag voor een ruling door de *referee* of de *Commissie* zal worden behandeld.

20.1c Regelproblemen in strokeplay

Geen recht om regelproblemen op te lossen door overeenkomst.

Als een *referee* of de *Commissie* niet binnen een redelijke tijdspanne beschikbaar is om te assisteren met een Regelprobleem, heb je niet het recht om een Regelprobleem op te lossen door onderlinge overeenkomst en dergelijke overeenkomst die je mogelijks bereikt, is niet bindend voor een speler, een *referee* of de *Commissie*.

Je dient Regelproblemen te melden aan de *Commissie* vooraleer je *scorekaart* in te leveren.

Je dient andere spelers in de competitie te beschermen. Als je weet of vermoedt dat een andere speler de Regels heeft overtreden en dit niet beseft of negeert, dien je dit te melden aan de andere speler, de *marker* van de speler, een *referee* of de *Commissie*. Je dient dit onverwijld te doen en zeker vooraleer de speler zijn of haar *scorekaart* inlevert. Zoiets verzuimen kan als ernstig wangedrag beschouwd worden, wat resulteert in diskwalificatie.

Twee ballen spelen. Als je onzeker bent over de juiste procedure tijdens het spelen van een hole mag je de hole zonder straf uitspelen met twee ballen:

- Je moet beslissen om twee ballen te spelen nadat de onzekere situatie zich voordoet en vooraleer een *slag* te doen.

- Je dient te kiezen welke bal zal tellen als de Regels de gevolgde procedure voor die bal toestaan, door die keuze aan te kondigen aan je *marker* of een andere speler vooraleer een *slag* te doen.
- Als je niet op tijd kiest, wordt de eerst gespeelde bal automatisch als de gekozen bal beschouwd.
- Je moet de feiten van de situatie aan de *Commissie* melden vooraleer je *scorekaart* in te leveren, zelfs als je dezelfde score maakt met beide ballen. Je wordt **gediskwalificeerd** als je dit verzuimt.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over het spelen van twee ballen in strokeplay, inclusief hoe de Commissie je score voor de hole zal bepalen.

20.2 Rulings over problemen onder de Regels



Zie volledige
Regels

Voor informatie over rulings door referees, Commissies, het gebruik van de 'blote oog' norm, het rechtzetten van verkeerde rulings en diskwalificatie nadat het resultaat van de match of de wedstrijd definitief is.

20.3 Situaties die niet in de Regels staan

Elke situatie die niet in de Regels beschreven staat, dient beslist te worden door de *Commissie*.

IX

Andere spelvormen

REGELS 21-24



**REGEL
21**

Andere vormen van individuele strokeplay en matchplay

Bedoeling van de Regel: Regel 21 beschrijft vier andere vormen van individueel spel, waaronder drie vormen van strokeplay waarin anders gescoord wordt dan in gewone strokeplay: *Stableford* (scoren met punten toegekend op elke hole); *Maximum Score* (je score voor elke hole is gelimiteerd op een maximum); en *Par/Bogey* (scores zoals in matchplay op een hole per hole basis).

21.1 Stableford

21.1a Een overzicht van Stableford

Een vorm van *strokeplay* waarbij:

- De holescore van jou of je *partij* gebaseerd is op punten die worden toegekend door het aantal slagen van jou of je *partij* op de hole te vergelijken met een vaste score voor de hole die door de *Commissie* wordt gekozen, en
- De wedstrijd wordt gewonnen door de speler of *partij* die alle *rondes* voltooit met de meeste punten.

21.1b Scoren in Stableford

Je krijgt punten toegekend voor elke hole door het aantal slagen dat je hebt gedaan (gespeelde slagen plus strafslagen) te vergelijken met de vaste doelscore voor de hole. Deze tabel geeft het aantal toegekende punten in functie van de vaste doelscore:

Hole gespeeld in	Punten
Meer dan één boven de vaste doelscore of geen score ingegeven	0
Eén boven de vaste doelscore	1
De vaste doelscore	2
Eén onder de vaste doelscore	3
Twee onder de vaste doelscore	4
Drie onder de vaste doelscore	5
Vier onder de vaste doelscore	6

DIAGRAM 21.1b: SCOREN IN SCRATCH STABLEFORD

Naam: John Smith

Datum: 01/03/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Lengte	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	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	Total
Lengte	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	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 marker:

Handtekening speler:



Als je om eender welke reden niet *uitholet* onder de Regels, krijg je nul punten voor de hole.

Om het speltempo te bevorderen, word je aangemoedigd om te stoppen met het spelen van een hole zodra je score nul punten zal opleveren.

Om te voldoen aan de vereisten voor het noteren van de holescores op je scorekaart:

- Wanneer je *uitholet* en het aantal slagen resulteert in het toekennen

van punten, moet je *scorekaart* het werkelijke aantal slagen weergeven.

- Wanneer je *uitholet* en het aantal slagen resulteert in nul punten, moet je *scorekaart* ofwel geen score weergeven ofwel eender welk aantal slagen dat resulteert in het toekennen van nul punten.
- Als je niet *uitholet* onder de Regels, moet je *scorekaart* ofwel geen score weergeven ofwel eender welk aantal slagen dat resulteert in het toekennen van nul punten.

21.1c Straffen in Stableford

Alle strafslagen worden toegevoegd aan je score voor de hole waar de overtreding plaatsvond.

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

Uitzondering 2 – Starttijd.

Uitzondering 3 – Onredelijk oponthoud.

Voor elke uitzondering moet je de feiten van de overtreding aan de *Commissie* melden vooraleer je *scorekaart* in te leveren, zodat de *Commissie* de straf kan toepassen. Als je dit verzuimt, word je **gediskwalificeerd**.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over de drie bovenvermelde uitzonderingen.

Diskwalificatie als straf. Als je één van de volgende vier Regels overtreedt, word je niet gediskwalificeerd **maar** krijg je **nul punten** voor de hole waar de overtreding plaatsvond:

- Niet *uitholen*.
- Bij de start van een hole van buiten het *afslaggebied* spelen en die fout niet rechtzetten.
- Een *verkeerde bal* spelen en die fout niet rechtzetten, of
- Vanaf een *verkeerde plaats* spelen wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding* en die fout niet rechtzetten.

Als je een andere Regel overtreedt waarop de straf van diskwalificatie staat, word je **gediskwalificeerd**.

21.1d Uitzondering op Regel 11.2 in Stableford



Voor informatie over wanneer Regel 11.2 niet van toepassing is in Stableford.

21.1e Wanneer een ronde voltooid is in Stableford



Voor informatie over wanneer een ronde voltooid is in Stableford.

21.2 Maximum Score

Een vorm van *strokeplay* waarbij de score voor een hole van jou of jouw *partij* wordt afgetopt op een maximum aantal slagen dat door de *Commissie* wordt bepaald, bijvoorbeeld twee keer par, of een vast getal of netto dubbel bogey.



Voor meer informatie over de spelvorm Maximum Score.

21.3 Par/Bogey

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

- Jij of jouw *partij* een hole wint of verliest door de hole in minder slagen of meer slagen (inclusief gespeelde slagen en strafslagen) te voltooien dan een vaste doelscore voor die hole die door de *Commissie* is gekozen, en
- De wedstrijd wordt gewonnen door de speler of *partij* met het hoogste totaal van gewonnen holes versus verloren holes (dat wil zeggen, de gewonnen holes optellen en de verloren holes aftrekken).



Voor meer informatie over de spelvorm Par/Bogey.

21.4 Driebal matchplay

Een vorm van *matchplay* waarbij elk van de drie spelers tegelijkertijd een individuele match speelt tegen de twee andere spelers, en elke speler één bal speelt die in zijn of haar beide matches wordt gebruikt.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over de spelvorm Driebal matchplay.

21.5 Andere vormen van golfspelen



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over andere spelvormen.

REGEL 22

Foursomes (ook bekend als Alternate Shot)

Bedoeling van de Regel: Regel 22 beschrijft Foursomes (gespeeld in *matchplay* of *strokeplay*), waarbij twee partners samenspelen als één partij door afwisselend slagen te doen naar één enkele bal. De Regels voor deze spelvorm zijn in essentie dezelfde als voor het individueel spel, behalve dat de partners verplicht zijn om afwisselend af te slaan bij het starten van een hole en om elke hole uit te spelen met afwisselende slagen.

Een vorm van *matchplay* of *strokeplay* waarbij jij en je *partner* als één partij samenspelen door op elke hole één bal om beurt te spelen. Jij en je *partner* moeten ook afwisselen bij de afslag aan de start van elke hole.

Strafslagen hebben geen invloed op wie van jou of je *partner* de volgende *slag* moet spelen.



Zie volledige
Regels

Voor meer informatie over de Foursomes spelvorm.

REGEL 23

Vierbal

Bedoeling van de Regel: Regel 23 beschrijft Vierbal (gespeeld in *matchplay* of *strokeplay*), waarbij jij en je partner samenspelen als één partij en jullie elk een afzonderlijke bal spelen. De score van jullie partij voor een hole is de laagste score van jullie twee op die hole.

23.1 Een overzicht van Vierbal

Vierbal is een spelvorm (in *matchplay* of *strokeplay*) met *partners*, waarbij jij en je *partner* samenspelen als één *partij* en elk van jullie zijn of haar eigen bal speelt, en de score van jullie *partij* voor een hole de laagste van de twee scores is op die hole.

23.2 Scoren in Vierbal

23.2a Score van jullie partij voor een hole in *matchplay* en in *strokeplay*

- Wanneer beide *partners* *uitholen* of op een andere manier de hole voltooien onder de Regels, is de laagste score de score van jullie *partij* voor de hole.
- Wanneer slechts één *partner* *uithoet* of op een ander manier de hole voltooit onder de Regels, is de score van die *partner* de score van jullie *partij* voor de hole. De andere *partner* hoeft niet *uit te hopen*.
- Wanneer geen enkele *partner* *uithoet* of op een andere manier de hole voltooit onder de Regels, heeft jullie *partij* geen score voor die hole, wat betekent dat:
 - » In *matchplay*: jullie *partij* **de hole verliest**, tenzij de tegenpartij de hole reeds had gegeven of op een andere manier verloren had.

- » In *strokeplay*: jullie *partij* **gediskwalificeerd** is, tenzij de fout op tijd rechtgezet wordt.

23.2b Scorekaart van jullie partij in *strokeplay*

De bruto scores van jullie *partij* voor elke hole moeten op één *scorekaart* genoteerd worden. In een handicapwedstrijd moet de handicap van elke *partner* op de *scorekaart* vermeld worden.

Voor elke hole:

- Moet de bruto score van ten minste één *partner* op de *scorekaart* genoteerd worden.
- Er is geen straf voor het noteren van de score van meer dan één *partner* op de *scorekaart*.
- Elke score op de *scorekaart* moet duidelijk geïdentificeerd zijn als de score van de individuele *partner* die ze heeft gemaakt; indien niet, wordt jullie *partij* **gediskwalificeerd**.

Slechts één *partner* dient de holesscores op de *scorekaart* van de *partij* te attesteren.

DIAGRAM 23.2b: SCOREN IN SCRATCH VIERBAL STROKEPLAY

Namen: John Smith and Kate Datum: 10/05/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Score partij	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Score partij	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Verantwoordelijkheden

- Commissie
- Speler
- Speler en marker

Handtekening marker:


Handtekening speler:



23.2c Uitzondering op Regel 11.2 in Vierbal

 Zie volledige Regels Voor informatie over wanneer Regel 11.2 niet van toepassing is in Vierbal.

23.3 Wanneer ronde start en eindigt; wanneer de hole voltooid is

 Zie volledige Regels Voor informatie over wanneer een ronde start en wanneer een hole voltooid is in Vierbal.

23.4 Eén of beide partners mogen de partij vertegenwoordigen

Je *partij* mag door één *partner* worden vertegenwoordigd tijdens heel of een deel van een *ronde*. Het is niet nodig dat jij en je *partner* beiden aanwezig zijn of, indien aanwezig, dat beiden op elke hole spelen.

23.5 Jouw acties die van invloed zijn op het spel van je partner

23.5a Je mag alle acties ondernemen met betrekking tot de bal van je partner die je partner zelf mag ondernemen

Hoewel jij en je *partner* elk jullie eigen bal spelen:

- Mag je elke actie ondernemen met betrekking tot de bal van je *partner* die je *partner* zelf mag ondernemen vooraleer een *slag* te doen, zoals de ligplaats van de bal *markeren* en de bal opnemen, *terugplaatsen*, *droppen* en plaatsen.
- Mogen jij en je *caddie* je *partner* bijstaan op dezelfde manier waarop de *caddie* van je *partner* bijstand mag geven.

In *strokeplay* mogen jij en je *partner* niet met elkaar overeenkomen om een bal te laten liggen op de *putting green* om één van jullie of een andere speler te helpen.

23.5b Je partner is verantwoordelijk voor jouw acties

Elke actie die door jou wordt ondernomen met betrekking tot de bal of de *uitrusting* van je *partner*, wordt beschouwd alsof ze door je *partner* zelf is ondernomen.

Als jouw actie een Regel zou overtreden als die door de *partner* zou ondernomen zijn, is je *partner* in overtreding van de Regel en krijgt hij of zij de resulterende straf.

23.6 Volgorde van spelen binnen je partij

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

Uitzondering – Doorgaan met spelen van een hole nadat de slag is gegeven in matchplay:

- Je mag niet doorgaan met het spelen van een hole nadat jouw volgende *slag* is gegeven als dit je *partner* zou helpen.
- Als je dit toch doet, blijft jouw score voor de hole geldig zonder straf, **maar** de score voor de hole van je *partner* kan niet in aanmerking komen voor jullie *partij*.

23.7 Partners mogen clubs delen

Jij en je *partner* mogen clubs delen, zolang het totale aantal clubs dat jullie samen hebben niet meer bedraagt dan 14.

23.8 Wanneer een straf van toepassing is op slechts één partner of op beide partners

23.8a Andere straffen dan diskwalificatie

Wanneer je een andere straf krijgt dan diskwalificatie, is die straf normaal enkel van toepassing op jou en niet tegelijk op je *partner*.

Als je in *matchplay* de **algemene straf (verlies van de hole)** krijgt, heb je geen score die kan meetellen voor jullie *partij* op die hole; maar deze straf heeft geen effect op je *partner* die mag blijven spelen voor jullie *partij* op die hole.

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

- (1) Wanneer je Regel 4.1b (Limiet van 14 clubs; gedeelde, toegevoegde of vervangen clubs) overtreedt.
- (2) Wanneer jouw overtreding het spel van je *partner* helpt.
- (3) In *matchplay*, wanneer jouw overtreding het spel van je *tegenstander* schaadt.

Uitzondering – Als je een slag doet naar een verkeerde bal, wordt er niet van uitgegaan dat dit het spel van je partner helpt of het spel van je tegenstander schaadt.

23.8b Bestrafing met diskwalificatie

 Zie volledige Regels [Voor informatie over diskwalificatie in Vierbal.](#)

REGEL

24

Teamcompetities

Bedoeling van de Regel: Regel 24 beschrijft teamcompetities (gespeeld in *matchplay* of *strokeplay*), waarbij meerdere spelers of partijen het opnemen als een team en de gezamenlijke resultaten van hun rondes of matches een globale teamscore opleveren.

 Zie volledige Regels [Voor informatie over teamcompetities.](#)



Definities



Abnormale baanconditie: een *gat veroorzaakt door een dier, grond in bewerking, een vast obstakel, of tijdelijk water.*

Advies: elk mondeling commentaar of elke actie (zoals laten zien welke club net gebruikt is 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 hoe te spelen tijdens een hole of *ronde*. **Maar** openbare informatie valt niet onder *advies*, bijvoorbeeld de locatie van dingen op de *baan*, de afstand tussen twee punten, of de Regels.

Afslaggebied: het gebied waarvan je moet spelen bij het starten van de hole die je speelt. Het *afslaggebied* is een rechthoek van twee *clublengtes* diep, waarvan:

- De voorgrens gedefinieerd is door de lijn tussen de voorste punten van twee door de *Commissie* geplaatste teemarkers, en
- De zijgrenzen gedefinieerd zijn door de lijnen die van de buitenste punten van de teemarkers naar achter lopen.

Algemeen gebied: het *gebied van de baan* dat de hele *baan* omvat, **behalve** de vier andere gedefinieerde gebieden: (1) het *afslaggebied* waarvan je moet spelen bij de start van de hole die je speelt, (2) alle *strafgebieden*, (3) alle *bunkers* en (4) de *putting green* van de hole die je speelt.

Het *algemeen gebied* omvat ook alle andere afslaglocaties op de *baan* en alle *verkeerde greens*.

Algemene straf: verlies van de hole in *matchplay* of twee strafslagen in *strokeplay*.

Baan: het hele speelgebied binnen de door de *Commissie* bepaalde grenzen. De grenslijn van de *baan* loopt zowel omhoog boven de grond als omlaag onder de grond.

Balmarker: een kunstmatig voorwerp gebruikt om de ligplaats te *markeren* van je bal die zal opgenomen worden, zoals een *tee*, een muntstukje, een voorwerp dat als *balmarker* gemaakt is of een ander klein stukje *uitrusting*.

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

Bekend of praktisch zeker betekent meer dan alleen mogelijk of

waarschijnlijk. Het betekent dat:

- Er voldoende bewijs is dat de gebeurtenis in kwestie heeft plaatsgevonden met je bal, zoals wanneer jij of andere getuigen het hebben zien gebeuren, of
- Alhoewel er een zeer kleine mate van twijfel is, alle redelijkerwijs beschikbare informatie aantoont dat het minstens 95% waarschijnlijk is dat de gebeurtenis in kwestie heeft plaatsgevonden.

Bewogen: wanneer je stilliggende bal zijn originele ligplaats heeft verlaten en tot stilstand komt op een andere ligplaats, en dit met het blote oog kan worden gezien (los van het feit of iemand het daadwerkelijk ziet gebeuren).

Dit geldt zowel voor een verplaatsing van je bal naar boven, naar beneden of horizontaal in gelijk welke richting, weg van zijn originele ligplaats.

Indien je bal alleen wiebelt (ook wel oscilleren genoemd) en op de originele ligplaats blijft of daarnaar terugkeert, is je bal niet *bewogen*.

Buiten de baan: het hele gebied buiten de grenslijn van de *baan* zoals gedefinieerd door de *Commissie*. Alle gebieden binnen deze grens zijn binnen de *baan*.

De grenslijn van de *baan* loopt zowel omhoog boven de grond als omlaag onder de grond.

De grenslijn van de *baan* behoort gemarkeerd te zijn met *grenselementen* of lijnen:

- **Grenselementen:** wanneer de grenslijn van de *baan* gemarkeerd is met paaltjes of een omheining, dan is de grenslijn van de *baan* gedefinieerd door de lijn tussen de punten van de paaltjes of de omheiningpalen aan de kant van de *baan* op grondhoogte (exclusief schuinstaande steunen) en deze paaltjes of omheiningpalen zijn *buiten de baan*.

Wanneer gemarkeerd door andere voorwerpen, zoals een muur, of wanneer de *Commissie* een grensomheining op een andere manier wil behandelen, dient de *Commissie* de grenslijn van de *baan* te definiëren.

- **Lijnen:** wanneer gemarkeerd met een geveerde lijn op de grond, dan is de grenslijn van de *baan* de buitenrand van de lijn aan de kant van de *baan* en de lijn zelf is *buiten de baan*.

Wanneer een lijn op de grond de grenslijn van de *baan* markeert, dan mogen paaltjes gebruikt worden om aan te duiden waar de grenslijn van de *baan* is, **maar** zij hebben verder geen betekenis. Grenspaaltjes of -lijnen behoren wit te zijn.

Bunker: een speciaal aangelegd gebied met zand, dat vaak een kuil is waaruit de graslaag of aarde is verwijderd. Zijn geen onderdeel van de *bunker*:

- Een boord, rand of wand aan de grens van een aangelegd gebied bestaande uit aarde, gras, gestapelde graszoden of kunstmatig materiaal,
- Aarde of een groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp binnen de grenzen van een aangelegd gebied (zoals gras, struiken of bomen),
- Overgelopen zand of zand dat buiten de grens van een aangelegd gebied ligt, en
- Alle andere gebieden met zand op de *baan* die niet binnen de grenzen van een aangelegd gebied liggen (zoals woestijn en andere natuurlijke zandgebieden of woeste zones (waste areas)).

Caddie: iemand die je bijstaat tijdens een *ronde* om je clubs te dragen, te vervoeren of te hanteren en/of je *advies* te geven. Een *caddie* mag je ook bijstaan op andere manieren toegestaan door de Regels (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 door Regel 4.1b(1)), behalve een putter. Bijvoorbeeld, als de langste club (behalve een putter) die je hebt tijdens een *ronde* een driver is van 43 inch (109,22 cm), dan is 43 inch (109,22 cm) de *clublengte* voor jou voor die *ronde*.

Commissie: de persoon of groep verantwoordelijk voor de competitie of de *baan*.

Conditie die de slag beïnvloeden: de *ligging* van je stilliggende bal, de ruimte voor je voorgenomen *stand*, de ruimte voor je voorgenomen swing, je *speellijn* en het *uitwijkgebied* waar je een bal gaat *droppen* of plaatsen.

Dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken: je referentiepunt om vrij uit te wijken voor een *abnormale baanconditie* (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 om uit te wijken onder sommige Lokale Regels.

Het is het geschatte punt waar je bal zou liggen:

- Het dichtst bij de originele ligplaats van je bal, **maar** niet dichterbij de *hole* dan die ligplaats,
- In het vereiste *gebied van de baan*, en
- Waar er geen hinder meer is voor de *slag* die je van de originele ligplaats, zonder de hinder, zou gedaan hebben.

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

Dier: elk levend wezen van het dierenrijk (behalve mensen).

Droppen: de bal vasthouden en loslaten zodat hij door de lucht valt, met de bedoeling dat de bal *in het spel* komt. Iedere uitwijkregel bepaalt een specifiek *uitwijkgebied* waar de bal *gedropt* moet worden en tot stilstand komen.

Bij het uitwijken moet je de bal loslaten op kniehoogte zodat de bal:

- Recht naar beneden valt zonder dat je hem gooit, draait of rolt of een andere beweging meegeeft die kan beïnvloeden waar de bal tot stilstand zal komen, en
- Geen enkel deel van je lichaam of je *uitrusting* raakt voordat hij de grond raakt (zie Regel 14.3b).

Eer: je recht om als eerste af te slaan vanuit het *afslaggebied* (zie Regel 6.4).

Ernstige overtreding: in *strokeplay*, wanneer spelen van een *verkeerde plaats* je een beduidend voordeel zou kunnen geven in vergelijking met de *slag* van de juiste plaats.

Externe invloed: elk van de volgende personen of dingen die invloed kunnen hebben op wat er gebeurt met je bal of *uitrusting* of met de *baan*:

- Elke persoon (inclusief een andere speler), **behalve** jijzelf of je *caddie* of je *partner* of *tegenstander* of hun *caddies*,

- Elk *dier*, en
- Elk natuurlijk of kunstmatig voorwerp of iets anders (waaronder een andere bal in beweging), **behalve** *natuurkrachten*.

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

Het begrip *gat veroorzaakt door een dier* omvat:

- Het losse materiaal dat het *dier* uit het gat heeft gegraven,
- Elk uitgelopen spoor of pad dat naar het gat leidt, en
- Elk gebied op de grond dat omhooggeduwd of veranderd is ten gevolge van het graven van het gat door het *dier* onder de grond.

Gebieden van de baan: de vijf gedefinieerde gebieden die de *baan* vormen: (1) het *algemeen gebied*, (2) het *afslaggebied* waarvan je moet spelen bij de start van de hole die je speelt, (3) alle *strafgebieden*, (4) alle *bunkers* en (5) de *putting green* van de hole die je speelt.

Grenselement: kunstmatige voorwerpen die *buiten de baan* markeren of aanduiden, zoals muren, omheiningen, paaltjes en afrasteringen waarvoor vrij uitwijken niet toegestaan is.

Dit omvat elke basis en elke paal van een grensomheining, **behalve** schuinstaande steunen of spankabels die bevestigd zijn aan een muur of omheining, of elke trede of trap, brug of soortgelijke constructie die gebruikt wordt om over de muur of de omheining te geraken.

Grenselementen worden beschouwd als vast, zelfs als ze los zijn of een onderdeel ervan los is. (zie Regel 8.1a).

Grenselementen zijn geen *obstakels* of *integrale elementen*.

Grond in bewerking: elk deel van de *baan* dat de *Commissie* definieert als *grond in bewerking* (door het te markeren of op een andere manier).

Grond in bewerking omvat ook de volgende dingen, zelfs als de *Commissie* ze niet als dusdanig definieert:

- Elk gat gemaakt door de *Commissie* of het onderhoudspersoneel voor:
 - » De set-up van de *baan* (zoals een gat waaruit een paaltje is verwijderd, of de *hole* op een dubbele green die gebruikt wordt tijdens het spelen van een andere hole), of

- » Het onderhoud van de *baan* (zoals een gat gemaakt bij het verwijderen van graszoden of een boomstronk of het leggen van leidingen, **maar** met uitsluiting van beluchtingsgaatjes).
- Maaisel, bladeren en elk ander materiaal dat gestapeld is om later te verwijderen. **Maar:**
 - » Alle natuurlijke materialen gestapeld 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.
- Elk woongebied van *dieren* (zoals een vogelnest) dat zich zo dicht bij je bal bevindt dat je *slag* of *stand* het zou kunnen beschadigen, **behalve** wanneer het woongebied werd gemaakt door *dieren* die als *losse natuurlijke voorwerpen* zijn gedefinieerd (zoals wormen of insecten).

De grens van *grond in bewerking* behoort gemarkeerd te zijn door paaltjes of lijnen:

- **Paaltjes:** wanneer gemarkeerd door paaltjes, wordt de grens van de *grond in bewerking* bepaald door de lijn tussen de buitenste punten van die paaltjes op grondhoogte, en de paaltjes bevinden zich binnen de *grond in bewerking*.
- **Lijnen:** wanneer gemarkeerd door een geverfde lijn op de grond, is de grens van de *grond in bewerking* de buitenrand van die lijn en de lijn zelf bevindt zich binnen de *grond in bewerking*.

Hole: het eindpunt op de *putting green* van de hole die je aan het spelen bent.

In het spel: de status van je bal wanneer hij 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 van binnen het *afslaggebied*, of
- In *matchplay*, wanneer je er een *slag* naar doet van buiten het *afslaggebied* en de *tegenstander* de *slag* niet annuleert onder Regel 6.1b.

Die bal blijft *in het spel* totdat hij is *uitgeholed*, **behalve** dat hij niet langer *in het spel* is wanneer hij:

- Opgenomen is van de *baan*,
- *Verloren* is (zelfs als hij stilligt op de *baan*) of *buiten de baan* komt te liggen, of
- *Vervangen* is door een andere bal, zelfs als dat niet is toegestaan door een Regel.

Een bal die niet *in het spel* is, is een *verkeerde bal*.

Wanneer een *balmarker* is geplaatst om de ligplaats van je bal *in het spel* te markeren:

- Indien je bal niet is opgenomen is hij nog *in het spel*, en
- Indien je bal is opgenomen en *teruggeplaatst*, is hij *in het spel*, zelfs als de *balmarker* niet is weggenomen.

Ingebed: wanneer je bal in zijn eigen pitchmark zit ten gevolge van je vorige *slag* en een deel van de bal zich onder het grondoppervlak bevindt. Je bal hoeft niet noodzakelijk aarde te raken om *ingebied* te zijn (bijvoorbeeld gras of *losse natuurlijke voorwerpen* mogen tussen de bal en de aarde zitten).

Integraal element: een kunstmatig voorwerp gedefinieerd door de *Commissie* als onderdeel van de uitdaging van het spelen van de *baan*, waarvoor vrij uitwijken niet is toegestaan.

Kunstmatige voorwerpen die door de *Commissie* gedefinieerd zijn als *integraal element* worden als vast beschouwd (zie Regel 8.1a). **Maar** indien een deel van een *integraal element* (zoals een poort of deur of een deel van een vastgehechte kabel) voldoet aan de definitie van een *los obstakel*, wordt dat deel beschouwd als een *los obstakel*.

Integrale elementen zijn geen *obstakels* of *grenselementen*.

Ligging: de ligplaats waar je bal stilligt en elk groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp, *vast obstakel*, *integraal element*, of *grenselement* dat je bal raakt of er zich vlak 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, los gras, bladeren, takken en stokken,
- Dode *dieren* en *dierlijke* uitwerpselen,

- Wormen, insecten en vergelijkbare *dieren* die gemakkelijk verwijderd kunnen worden, en de hoopjes of webben die ze maken (zoals wormhoopjes en mierenhopjes), en
- Klompen gecompacteerd aarde (inclusief grondproppen van beluchtingsgaatjes).

Zulke natuurlijke voorwerpen zijn niet los als ze:

- Vastzitten of groeien,
- Stevig *ingebied* zijn in de grond (d.w.z. als ze niet gemakkelijk kunnen worden opgepakt), of
- Aan de bal kleven.

Speciale gevallen:

- 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 ofwel *losse natuurlijke voorwerpen* of, wanneer ze op de grond liggen, *tijdelijk water*, naar jouw keuze.
- Spinnenwebben zijn *losse natuurlijke voorwerpen* zelfs als ze vastzitten aan een ander voorwerp.

Los obstakel: een *obstakel* dat kan worden bewogen met een redelijke inspanning en zonder het *obstakel* of de *baan* te beschadigen.

Indien een deel van een *vast obstakel* of *integraal element* (zoals een poort of deur of een deel van een vastgehechte kabel) voldoet aan deze twee eisen, wordt dat deel beschouwd als een *los obstakel*. **Maar** dit is niet van toepassing als het beweegbare deel van een *vast obstakel* of *integraal element* niet bedoeld is om bewogen te worden (zoals een losse steen die deel uitmaakt van een stenen muur).

Marker: in *strokeplay*, de persoon die verantwoordelijk is voor het noteren van je score op je *scorekaart* en voor het attesteren van die *scorekaart*. De *marker* mag een andere speler zijn, **maar** niet je *partner*.

Markeren: de ligplaats aanduiden waar een bal stilligt door ofwel een *balmarker* te plaatsen vlak achter of vlak bij de bal, of een club op de grond te houden vlak achter of vlak bij de bal.

Matchplay: een spelvorm waarbij jij of je *partij* rechtstreeks tegen een *tegenstander* of *tegenpartij* speelt in een onderlinge match van één of meerdere *rondes*.

Maximaal mogelijk uitwijkpunt: je referentiepunt om vrij uit te wijken voor een *abnormale baanconditie* in een *bunker* (Regel 16.1c) of op de *putting green* (Regel 16.1d) wanneer er geen *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* is.

Het is het geschatte punt waar je bal zou liggen:

- Het dichtst bij de originele ligplaats van je bal, **maar** niet dichterbij de *hole* dan die ligplaats,
- In het vereiste *gebied van de baan*, en
- Waar die *abnormale baanconditie* minst hindert voor de *slag* die je van de originele ligplaats, zonder de hinder, zou gedaan hebben.

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

Natuurkrachten: de invloeden van de natuur zoals wind, water of wanneer iets zonder duidelijke reden gebeurt onder invloed van zwaartekracht.

Obstakel: (zie ook *vast en los obstakel*): elk kunstmatig voorwerp **behalve** *integrale elementen* en *grenselementen*.

Voorbeelden van *obstakels*:

- Wegen en paden voorzien van kunstmatige bedekking, inclusief hun kunstmatige randen.
- Gebouwen en voertuigen.
- Sproeikoppen, waterafvoersystemen en irrigatie- of besturingskasten.
- *Uitrusting* van spelers, *vlaggenstokken* en harken.

Partij: twee of meer *partners* die als eenheid samenspelen in een *ronde* in *matchplay* of *strokeplay*.

Partner: een speler die samen met een andere speler in dezelfde *partij* speelt, in *matchplay* of *strokeplay*.

Provisionele bal: een andere bal gespeeld voor het geval dat de bal die je pas geslagen hebt *buiten de baan* kan zijn of *verloren* kan zijn buiten een *strafgebied*.

Putting green: het gebied van de hole die je aan het spelen bent dat speciaal aangelegd is voor het putten of dat de *Commissie* heeft gedefinieerd als de *putting green* (bijvoorbeeld wanneer een tijdelijke green in gebruik is).

Referee: een official, door de *Commissie* aangewezen, om beslissingen te nemen over kwesties van feitelijke aard en de Regels toe te passen.

Ronde: 18 of minder holes te spelen in de volgorde bepaald door de *Commissie*.

Scorekaart: het document waarop, in *strokeplay*, je score voor iedere hole genoteerd wordt.

Slag: de voorwaartse beweging van je club, uitgevoerd om op de bal te slaan.

Slag-en-afstand: de procedure en straf wanneer je uitwijkt onder Regels 17, 18 of 19 door een bal te spelen van waar je vorige *slag* werd gedaan (zie Regel 14.6).

Speellijn: de lijn waarlangs je jouw bal wil laten gaan na een *slag*, inclusief de ruimte langs je lijn tot op een redelijke afstand boven de grond en aan beide zijden van je lijn.

De *speellijn* is niet noodzakelijkerwijs een rechte lijn tussen twee punten (het kan bijvoorbeeld een gebogen lijn zijn waarlangs je jouw bal wil laten gaan).

Stand: de positie van je voeten en lichaam ter voorbereiding van en tijdens het doen van je *slag*.

Strafgebied: een gebied waarvoor je met één strafslag mag uitwijken wanneer je bal daarin tot stilstand komt.

Er zijn twee verschillende types *strafgebieden*, herkenbaar door de kleur waarmee ze gemarkeerd zijn:

- Gele *strafgebieden* (gemarkeerd met gele lijnen of gele paaltjes) geven je twee uitwijkmogelijkheden (Regels 17. 1d(1) en (2)).
- Rode *strafgebieden* (gemarkeerd met rode lijnen of rode paaltjes) geven je een extra laterale uitwijkmogelijkheid (Regel 17. 1d(3)), naast de twee uitwijkmogelijkheden voor gele *strafgebieden*.

Als een *strafgebied* niet met een kleur is gemarkeerd of aangegeven door de *Commissie*, dan wordt het beschouwd als een rood *strafgebied*.

De grens van een *strafgebied* loopt zowel omhoog boven de grond als omlaag onder de grond.

De grens van een *strafgebied* behoort gemarkeerd te zijn met paaltjes of lijnen:

- **Paaltjes:** wanneer gemarkeerd door paaltjes, wordt de grens van het *strafgebied* gedefinieerd door de lijn tussen de buitenste punten van die paaltjes op grondhoogte, en de paaltjes bevinden zich binnen het *strafgebied*.
- **Lijnen:** wanneer gemarkeerd door een geverfde lijn op de grond, is de grens van het *strafgebied* de buitenrand van die lijn, en de lijn zelf bevindt zich binnen het *strafgebied*.

Strokeplay: een spelvorm waarbij jij of je *partij* het opneemt tegen alle andere spelers of *partijen* in de wedstrijd.

Tee: een voorwerp dat gebruikt wordt om je bal boven de grond te plaatsen om hem vanaf het *afslaggebied* te spelen. Het mag niet langer zijn dan vier inches (101.6 mm) en moet voldoen aan de *Uitrustingsregels*.

Tegenstander: de persoon tegen wie je het opneemt in een match. Het begrip *tegenstander* is alleen van toepassing in *matchplay*.

Terugplaatsen: het plaatsen van een bal door hem neer te leggen en los te laten met de bedoeling de bal *in het spel* te brengen.

Tijdelijk water: elke tijdelijke accumulatie van water op het oppervlak van de grond (zoals plassen van regen of besproeiing of water dat buiten zijn oevers is getreden) dat niet in een *strafgebied* ligt en zichtbaar is vóór of nadat je een *stand* inneemt (zonder daarbij overdreven druk uit te oefenen op de grond met je voeten).

Het is niet voldoende dat de grond enkel nat, modderig of zacht is of dat er slechts even water zichtbaar is als je op de grond stapt; er moet een accumulatie van water zichtbaar blijven voor of na het innemen van je *stand*.

Speciale gevallen:

- Dauw en rijp zijn geen *tijdelijk water*.
- Sneeuw en natuurlijk ijs (behalve rijp) zijn ofwel *losse natuurlijke voorwerpen* of, wanneer ze op de grond liggen, *tijdelijk water*, naar keuze van de speler.

- Gefabriceerd ijs is een *obstakel*.

Uitgeholed: wanneer je bal stilligt in de *hole* na je *slag* en de hele bal zich onder het oppervlak van de *putting green* bevindt. Wanneer de Regels refereren naar 'uitholen' of 'uitgeholed' wil dat zeggen dat je bal in de *hole* is.

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 een deel van je bal zich onder het oppervlak van de *putting green* bevindt).

Uitrusting: alles wat door jou of je *caddie* gebruikt wordt, wat jullie aanhebben, vasthouden of meedragen. Voorwerpen voor het onderhoud van de *baan*, zoals harken, zijn alleen *uitrusting* als ze vastgehouden of meedragen worden door jou of je *caddie*.

Uitrustingsregels: de specificaties en andere regels voor clubs, ballen en andere *uitrusting* die je mag gebruiken gedurende een *ronde*. De *Uitrustingsregels* zijn te vinden in RandA.org/EquipmentStandards.

Uitwijkgebied: het gebied waar je een bal moet *droppen* bij het uitwijken onder een Regel. Iedere uitwijkregel vereist dat je een specifiek *uitwijkgebied* gebruikt, waarvan grootte en locatie gebaseerd zijn op de drie volgende criteria:

- **Referentiepunt:** het punt van waar de grootte van het *uitwijkgebied* wordt gemeten.
- **Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt:** het *uitwijkgebied* is één of twee *clublengtes* vanaf het referentiepunt, **maar** met bepaalde beperkingen:
- **Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:** de locatie van het *uitwijkgebied* kan op één of meer manieren beperkt zijn zodat het zich bijvoorbeeld:
 - » Enkel in bepaalde gedefinieerde *gebieden van de baan* bevindt, zoals alleen in het *algemeen gebied*, of niet in een *bunker* of een *strafgebied*,
 - » Niet dicht bij de *hole* bevindt dan je referentiepunt of buiten een *strafgebied* of een *bunker* waarvoor uitgeweken wordt, moet liggen of
 - » Bevindt waar geen hinder is (zoals gedefinieerd in de desbetreffende Regel) van de conditie waarvoor uitgeweken wordt.

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 *condities die je slag beïnvloeden* of andere fysieke condities die je spel beïnvloeden zodat je een mogelijk voordeel verkrijgt voor je *slag*.

Verboden speelzone: een deel van de *baan* waar spelen verboden is door de *Commissie*. Een *verboden speelzone* moet gedefinieerd zijn als een deel van een *abnormale baanconditie* of een *strafgebied*.

Verkeerde bal: elke andere bal dan je:

- Bal *in het spel* (hetzij je originele bal, hetzij een *vervangende* bal),
- *Provisionele bal* (voordat je hem opgeeft onder Regel 18.3c), of
- Tweede bal gespeeld in *strokeplay* onder Regels 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 die *buiten de baan* is, of *verloren*, of opgenomen en nog niet terug *in het spel* gebracht.

Verkeerde green: elke andere green op de *baan* dan de *putting green* van de hole die je aan het spelen bent. *Verkeerde greens* maken deel uit van het *algemeen gebied*.

Verkeerde plaats: elke 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 is gevonden binnen drie minuten nadat jij of je *caddie* (of je *partner* of diens *caddie*) begint met ernaar te zoeken.

Vervangen: de bal die je gebruikt om een hole te spelen, wisselen voor een andere bal die daardoor je bal *in het spel* wordt.

Vlaggenstok: een losse staaf, voorzien door de *Commissie*, die in de *hole* is geplaatst om je te laten zien waar de *hole* is.

Index

Deze index bevat geen referenties naar de Definities. De Definities zijn overal in het boekje schuin gedrukt en staan alfabetisch in de sectie Definities – zie pagina's van 136 tot 148.

	Regel	Pagina
Abnormale baanconditie		
- Bal niet gevonden	16.1e	99
- Grond in bewerking	16.1	93
- Opnemen om te zien of uitwijken is toegestaan	16.4	102
- Slag duidelijk onredelijk	16.1a	93
- Strafgebied	16.1a	93
- Uitwijken in algemeen gebied	16.1b	95
- Uitwijken in bunker	16.1c	97
- Uitwijken op putting green	16.1d	97
- Verboden speelzone	16.1f	99
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.1a	93
Advies en andere bijstand		
- Advies	10.2a	58
- Caddie die achter speler staat	10.2b	58
- Fysieke bijstand en bescherming tegen weersinvloeden	10.2b	58
- Speellijn aanwijzen	10.2b	58
- Voorwerpen als hulp bij oplijnen	10.2b	58
Afslaggebied		
- Bal mag worden opgeteed	6.2b	40
- Bal moet vanuit afslaggebied gespeeld worden	6.2b	40
- Teemarkers bewegen	6.2b, 8.1a	40 - 49
- Toegestane verbeteringen	6.2b	40
- Wanneer Regels voor afslaggebieden van toepassing zijn	6.2a	40
Algemeen Gebied		
	2.2	20
Baan		
- Specifieke gebieden	2.2	20
- Verboden speelzones	2.4	21

	Regel	Pagina
Bal		
- Bal vervangen	4.2c, 6.3b, 14.3a	31 - 41 - 79
- Breekt in stukken	4.2b	30
- Conforme ballen	4.2a	30
- Snede of barst	4.2c	31
Bal bewegen		
- Door andere speler in strokeplay	9.6	55
- Door caddie	9.4	54
- Door dier	9.6	55
- Door externe invloed	9.6	55
- Door jou	9.4	54
- Door partner	23.5b	133
- Door tegenstander in matchplay	9.5	55
- Door wind, water of andere natuurkrachten	9.3	54
- Oordelen of bal bewegen is	9.2a	53
- Oordelen wat beweging van bal veroorzaakte	9.2b	53
- Tijdens backswing of slag	9.1b	52
Bal droppen		
- Bal komt tot stilstand buiten uitwijkgebied	14.3c	81
- Bal moet in uitwijkgebied gedropt worden en tot stilstand komen	14.3c	81
- Hoe bal moet worden gedropt	14.3b	79
- Opzettelijk van richting veranderd	14.3d	83
- Originele bal of andere bal mag gebruikt worden	14.3a	79
- Per ongeluk van richting veranderd nadat bal grond raakt	14.3c	81
Bal identificeren		
- Bal opnemen voor identificatie	7.3	47
- Bal per ongeluk bewegen tijdens identificatie	7.4	48
- Hoe bal identificeren	7.2	47
Bal in beweging		
- Andere bal opnemen van putting green	11.3	63
- Met opzet condities veranderen om bal in beweging te beïnvloeden	11.3	63

	Regel	Pagina
- Met opzet van richting veranderd of gestopt door persoon	11.2	63
- Raakt externe invloed	11.1	62
- Raakt persoon	11.1	62
- Vlaggenstok verplaatsen	11.3	63
Bal in het spel	14.4	83
Bal ingebed		
- Hoe uitwijken	16.3b	101
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.3a	100
Bal opnemen en terugplaatsen	Zie ook 'Bal terugplaatsen'	
- Bal reinigen	14.1c	77
- Hoe bal terugplaatsen	14.2b	78
- Ligplaats moet worden gemarkeerd	14.1a	76
- Originele bal moet worden gebruikt	14.2a	77
- Wie mag opnemen	14.1b	77
- Wie moet terugplaatsen	14.2b	78
Bal reinigen	14.1c	77
Bal spelen zoals hij ligt	9.1	52
Bal terugplaatsen		
- Hoe bal terugplaatsen	14.2b	77
- Ligplaats waar bal wordt teruggeplaatst	14.2c	78
- Originele bal moet worden gebruikt	14.2a	77
- Originele ligging gewijzigd behalve in zand	14.2d	78
- Originele ligging gewijzigd in zand	14.2d	78
- Teruggeplaatste bal blijft niet liggen op originele ligplaats	14.2e	79
- Wie bal moet terugplaatsen	14.2b	78
Bal verloren		
- Wat doen wanneer bal verloren is	18.2b	112
- Wanneer een bal verloren is	18.2a	111
Bal vervangen	4.2c, 6.3b, 14.3a	31 - 41 - 79
Bal zoeken		
- Bal per ongeluk bewogen tijdens zoeken	7.4	48
- Bal zoeken op faire manier	7.1a	46
- Zand bewogen tijdens zoeken	7.1b	47

	Regel	Pagina
Balmarker		
- Helpt of hindert het spel	15.3c	92
- Opgenomen of bewogen	9.7	55
- Straf om op te nemen of te bewegen	9.7b	55
Bruto scores	3.1	22
Buiten de baan		
- Handelwijze wanneer bal buiten de baan is	18.2b	112
- Wanneer bal buiten de baan is	18.2a	111
Bunkers		
- Losse natuurlijke voorwerpen	12.2a, 15.1	66 - 88
- Losse obstakels	12.2a, 15.2	66 - 89
- Onspeelbare bal	19.3	119
- Uitwijken voor abnormale baanconditie	16.1c	97
- Uitwijken voor situatie met gevaarlijk dier	16.2	99
- Wanneer bal in bunker is	12.1	65
- Wanneer zand aanraken geen straf meebrengt	12.2b	66
- Wanneer zand aanraken straf meebrengt	12.2b	66
Caddies		
- Acties toegestaan en niet toegestaan	10.3b, 10.2	61 - 58
- Beperking op achter de speler staan	10.3b	61
- Caddie delen	10.3a	60
- Eén caddie tegelijk toegestaan	10.3a	60
- Overtreding van Regel	10.3c	61
Clubs		
- Clubs delen	4.1b, 23.7	29 - 133
- Clubs toevoegen of vervangen	4.1b	29
- Clubs uit het spel nemen	4.1c	30
- Conforme clubs	4.1a	28
- Gebruik of reparatie van club beschadigd tijdens ronde	4.1a	28
- Limiet van 14 clubs	4.1b	29
- Prestatiekenmerken veranderen	4.1a	28
Conditie met opzet gewijzigd		
- Beïnvloeden van andere fysieke condities	8.2	51
- Beïnvloeden van bal van andere speler	8.3	51
- Beïnvloeden van ligging van bal	8.2, 8.3	51

	Regel	Pagina
Conditie verbeteren		
- Conditie die de slag beïnvloeden	8.1	49
- Niet toegestane acties	8.1a	49
- Toegestane acties	8.1b	50
- Verbeterde condities herstellen	8.1c	51
Conditie verslechterd en herstel	8.1d	51
Driebal matchplay	21.4	129
Foursomes	22	129
Gat veroorzaakt door een dier	Zie abnormale baanconditie	
Gedrag		
- Gedragscode	1.2	18
- Gedrag verwacht van speler	1.2	18
Gevaarlijk dier	16.2	99
Grond in bewerking	Zie abnormale baanconditie	
Golfspel	1.1	18
Groepen		
- Matchplay	5.4	36
- Strokeplay	5.4	36
Hole starten		
- Spelen vanuit afslaggebied – matchplay	6.1b	39
- Spelen vanuit afslaggebied – strokeplay	6.1b	39
- Wanneer hole start	6.1a	39
Hole voltooien	6.5	44
Kunstmatige paden	Zie abnormale baanconditie	
Losse natuurlijke voorwerpen		
- Bal bewogen tijdens verwijderen	15.1b	88
- Los natuurlijk voorwerp verwijderen	15.1a	88
Losse obstakels		
- Bal niet gevonden	15.2b	91
- Verwijderen	15.2a	89
- Verwijderen behalve op putting green	15.2a	89
- Verwijderen op putting green	15.2a	89
Matchplay		
- Concessies	3.2b	23

	Regel	Pagina
- Eigen rechten en belangen beschermen	3.2d	24
- Handicaps toepassen	3.2c	24
- Hole halveren	3.2a	23
- Hole winnen	3.2a	23
- Match bij gelijke stand verlengen	3.2a	23
- Match winnen	3.2a	23
- Score van match kennen	3.2d	24
- Tegenstander inlichten over aantal gedane slagen	3.2d	24
- Tegenstander inlichten over straf	3.2d	24
Maximum Score spelvorm	21.2	128
Netto scores	3.1	22
Oefenen		
- Oefenen tijdens spelen van hole	5.5	36
- Oefenen tijdens spelschorsing	5.5	36
- Oefenen tussen twee holes	5.5	36
- Voor of tussen rondes - matchplay	5.2a	34
- Voor of tussen rondes - strokeplay	5.2b	35
Onspeelbare bal		
- Achteruit-op-de-lijn uitwijken	19.2	116
- Algemeen gebied	19.2	116
- Bunker – Uitwijken buiten bunker	19.3	119
- Bunker – Uitwijken in bunker	19.3	119
- Lateraal uitwijken	19.2	116
- Putting green	19.2	116
- Strafg gebied	19.1	116
- Uitwijken via slag-en-afstand	19.2	116
- Wanneer kan uitgeweken worden	19.1	116
Par/Bogey spelvorm	21.3	128
Provisonele Bal		
- Provisonele bal aankondigen	18.3b	113
- Provisonele bal meer dan eens spelen	18.3c	113
- Wanneer provisionele bal de bal in het spel wordt	18.3c	113
- Wanneer provisionele bal moet opgegeven worden	18.3c	113
- Wanneer toegestaan	18.3a	113

	Regel	Pagina
Putting greens		
- Bal of balmarker bewogen – door natuurkrachten	13.1d	70
- Bal of balmarker bewogen – per ongeluk	13.1d	70
- Bal hangt over hole	13.3	74
- Markeren, opnemen en reinigen	13.1b	68
- Opzettelijk testen	13.1e	70
- Schade herstellen	13.1c	68
- Verkeerde green	13.1f	70
- Wanneer bal op de putting green is	13.1a	68
- Zand en losse aarde verwijderen	13.1c	68
Rechtzetten van fout	14.5	83
Redelijk oordeel	1.3	19
Regelproblemen		
- ‘Blote oog’ norm toepassen bij gebruik videobewijs	20.2	123
- Matchplay	20.1b	121
- Onredelijk oponthoud vermijden	20.1a	121
- Rulings door Commissie	20.2	123
- Rulings door Referee	20.2	123
- Situaties die niet in de Regels staan	20.3	123
- Spelers diskwalificeren nadat resultaat match definitief is	20.2	123
- Spelers diskwalificeren nadat strokeplay wedstrijd afgesloten is	20.2	123
- Strokeplay	20.1c	122
- Verkeerde ruling corrigeren	20.2	123
Regels		
- Regels	1.3	19
- Situaties die niet in de Regels staan	20.3	123
Ronde eindigen	5.3b	35
Ronde starten	5.3a	35
Slag annuleren		
- Slag van buiten afslaggebied in match	6.1b	39
- Spelen vanwaar vorige slag werd gedaan	14.6	84
- Volgorde van spelen in matchplay	6.4a	43

	Regel	Pagina
Slag doen		
- Bal beweegt in water	10.1d	57
- Bal beweegt nadat backswing begonnen is	9.1b, 10.1d	52 - 57
- Bal op faire manier slaan	10.1a	56
- Bal valt van tee	10.1d	57
- Club verankeren	10.1b	56
- Schrijlings op of over speellijn staan	10.1c	57
Slag-en-afstand		
- Bal verloren of buiten de baan	18.2	111
- Opnieuw spelen van putting green	14.6c	85
- Opnieuw spelen vanuit afslaggebied	14.6a	85
- Opnieuw spelen vanuit algemeen gebied, strafgebied of bunker	14.6b	85
- Uitwijken te allen tijde	18.1	111
Speeltempo		
- Aanbevelingen	5.6b	36
- Onredelijk oponthoud van het spel	5.6a	36
- Ready golf	5.6b, 6.4	36 - 43
- Spelen aan vlot tempo	5.6b	36
- Voor de beurt spelen	5.6b	36
Spelvormen		
	21	125
Spelvormen: andere		
	21.5	129
Spelvormen: matchplay of strokeplay		
	3.1	22
Stableford		
- Bal met opzet van richting veranderd	21.1d	128
- Overzicht	21.1a	125
- Scoren	21.1b	125
- Straffen	21.1c	127
- Wanneer ronde voltooid is	21.1e	128
Stoppen met spelen		
- Bal opnemen	5.7d	38
- Bliksem	5.7a	37
- Normale schorsing door Commissie	5.7b	38
- Onmiddellijke schorsing door Commissie	5.7b	38
- Schorsing door Commissie	5.7a	37
- Spel hervatten	5.7c	38
- Via afspraak in matchplay	5.7a	37

	Regel	Pagina
- Wanneer spelers mogen of moeten stoppen met spelen	5.7a, 5.7b	37 - 38
Straffen	1.3	19
Strafgebied		
- Bal gespeeld vanuit strafgebied komt tot stilstand in strafgebied	17.2a	107
- Bal gespeeld vanuit strafgebied is verloren, buiten de baan of onspeelbaar	17.2b	110
- Bal niet gevonden	17.1c	104
- Bal spelen zoals hij ligt	17.1b	104
- Hoe uitwijken	17.1d	105
- Niet uitwijken onder andere Regels	17.3	110
- Uitwijkmogelijkheden voor geel strafgebied	17.1d	105
- Uitwijkmogelijkheden voor rood strafgebied	17.1d	105
- Verboden speelzone	17.1e	107
- Wanneer bal in een strafgebied is	17.1a	104
Strokeplay		
- Scorekaart – Handicap op scorekaart	3.3b	25
- Scorekaart – Verantwoordelijkheid van marker	3.3b	25
- Scorekaart – Verantwoordelijkheid van speler	3.3b	25
- Scorekaart – Verkeerde score voor hole	3.3b	25
- Uitholen	3.3c	27
- Winnaar	3.3a	25
Teamcompetities	24	134
Tijdelijk water	Zie abnormale baanconditie	
Uitrusting		
- Medische uitzonderingen	4.3b	32
- Toegestaan en verboden gebruik	4.3a	31
Vaste obstakels	Zie abnormale baanconditie	
Verboden speelzones	2.4, 16.1f, 17.1e	21 - 99 - 107
Verkeerde bal	6.3c	42
Verkeerde plaats		
- Ernstige overtreding	14.7b	86
- Fout rechtzetten of niet	14.7b	86

	Regel	Pagina
- Geen ernstige overtreding	14.7b	86
- Plaats vanwaar bal moet worden gespeeld	14.7a	85
Vierbal		
- Acties van speler van invloed op spel van partner	23.5a	132
- Bal opzettelijk van richting veranderd	23.2c	132
- Eén of beide partners mogen partij vertegenwoordigen	23.4	132
- Of gegeven slag mag gespeeld worden	23.6	133
- Partners delen clubs	23.7	133
- Score van partij – matchplay en strokeplay	23.2a	130
- Scorekaart in strokeplay	23.2b	131
- Speler verantwoordelijk voor acties van partner	23.5b	133
- Straffen	23.8	133
- Volgorde van spelen	23.6	133
- Wanneer afwezige partner de groep mag vervoegen	23.4	132
- Wanneer ronde start en eindigt	23.3	132
Vlaggenstok		
- Bal ligt tegen vlaggenstok in hole	13.2c	73
- Bal raakt vlaggenstok of persoon wanneer bewaakt	13.2b	73
- Vlaggenstok in hole laten staan	13.2a	72
- Vlaggenstok uit hole verwijderen	13.2b	73
Volgorde van spelen		
- Bij uitwijken	6.4	43
- Foursomes	22	129
- Matchplay	6.4a	43
- Provisionele bal spelen	6.4	43
- Ready golf	6.4b	43
- Strokeplay	6.4b	43
- Vierbal	23.6	133

