

R&A USGA®

Golfregels

Vanaf januari 2023



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF



1912



ROYAL BELGIAN
GOLF FEDERATION

De officiële Golfregels App



Download deze GRATIS,
scan de QR code of ga naar:
randa.org/rules/rules-app





Golfregels

Vanaf januari 2023

Vlaamse uitgave, vertaald voor de KBGF

© 2022 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.

All rights reserved.



De R&A, gevestigd in St Andrews, Schotland en de USGA, gevestigd in Liberty Corner, New Jersey, beheren samen wereldwijd het golfspel, met inbegrip van het schrijven en interpreteren van de Golfregels.

Terwijl ze samenwerken om één set Regels uit te geven, opereren de R&A en de USGA in afzonderlijke werkjurisdicties. De USGA is verantwoordelijk voor het beheer van de Regels in de Verenigde Staten, haar territoria en Mexico. De R&A, die werkt met de toestemming van de bij haar aangesloten golfinstanties, heeft dezelfde verantwoordelijkheden voor alle andere delen van de wereld.

De R&A en de USGA behouden zich het recht voor om de Regels en hun interpretaties op elk moment te wijzigen.

www.RandA.org

www.USGA.org

Inhoud

Voorwoord bij de vertaling	8
Voorwoord bij de uitgave 2023 van de Golfregels	10
Belangrijkste wijzigingen geïntroduceerd in de 2023 Golfregels	11
Hoe het Regelboek te gebruiken	13
I. Grondbeginselen van het spel (Regels 1-4)	15
Regel 1 - Het spel, spelersgedrag en de Regels	17
1.1 Het golfspel	17
1.2 Normen voor het gedrag van de speler	17
1.3 Spelen volgens de Regels	18
Regel 2 - De baan	23
2.1 Grenzen van de baan en buiten de baan	23
2.2 Gedefinieerde gebieden van de baan	23
2.3 Voorwerpen of condities die het spel kunnen hinderen	25
2.4 Verboden speelzones	25
Regel 3 - De competitie	27
3.1 Centrale elementen van elke competitie	27
3.2 Matchplay	28
3.3 Strokeplay	33
Regel 4 - Uitrusting van de speler	37
4.1 Clubs	37
4.2 Ballen	42
4.3 Gebruik van uitrusting	43
II. De ronde en een hole spelen (Regels 5-6)	47
Regel 5 - De ronde spelen	49
5.1 Betekenis van ronde	49
5.2 Oefenen op de baan vóór of tussen rondes	49
5.3 Ronde starten en eindigen	50
5.4 In groepen spelen	51
5.5 Oefenen tijdens ronde of tijdens spelschorsing	51
5.6 Onredelijk oponthoud; vlot speltempo	52
5.7 Spel stoppen; spel hervatten	57

Regel 6 - Een hole spelen	57
6.1 Spel starten op een hole	57
6.2 De bal spelen vanuit het afslaggebied	58
6.3 Bal gebruikt bij het spelen van een hole	60
6.4 Volgorde van spelen tijdens het spelen van een hole	63
6.5 Spelen van een hole voltooien	66
III. De bal spelen (Regels 7-11)	67
Regel 7 - Bal zoeken: bal vinden en identificeren	69
7.1 Hoe op een faire manier naar de bal zoeken	69
7.2 Hoe de bal identificeren	70
7.3 Bal opnemen voor identificatie	70
7.4 Bal per ongeluk bewogen tijdens de poging hem te vinden of te identificeren	71
Regel 8 - De baan spelen zoals men ze vindt	73
8.1 Acties van de speler welke de condities die de slag beïnvloeden verbeteren	73
8.2 Opzettelijke acties van de speler om andere fysieke condities te wijzigen om diens stilliggende bal of volgende slag te beïnvloeden	77
8.3 Opzettelijke acties van de speler om fysieke condities te wijzigen om de stilliggende bal of volgende slag van een andere speler te beïnvloeden	78
Regel 9 - Bal spelen zoals hij ligt; stilliggende bal opgenomen of bewogen	79
9.1 Bal spelen zoals hij ligt	79
9.2 Oordelen of de bal bewogen is en wat de beweging veroorzaakte	80
9.3 Bal bewogen door natuurkrachten	80
9.4 Bal opgenomen of bewogen door de speler	81
9.5 Bal opgenomen of bewogen door een tegenstander bij matchplay	82
9.6 Bal opgenomen of bewogen door een externe invloed	83
9.7 Balmarker opgenomen of bewogen	84
Regel 10 - Voorbereiding en doen van een slag; advies en bijstand; caddies	85
10.1 Een slag doen	85
10.2 Advies en andere bijstand	87
10.3 Caddies	90
Regel 11 - Bal in beweging raakt toevallig een persoon, dier of voorwerp; opzettelijke acties om een bal in beweging te beïnvloeden	93
11.1 Bal in beweging raakt per ongeluk een persoon of een externe invloed	93
11.2 Bal in beweging met opzet van richting veranderd of gestopt door een persoon	95
11.3 Met opzet voorwerpen verplaatsen of condities veranderen om de bal in beweging te beïnvloeden	97

IV. Specifieke regels voor bunkers en putting green (Regels 12-13)	99
Regel 12 - Bunkers	101
12.1 Wanneer een bal in een bunker is	102
12.2 Spelen van een bal in een bunker	102
12.3 Specifieke uitwijkregels voor een bal in een bunker	103
Regel 13 - Putting greens	105
13.1 Acties die op putting greens toegestaan of verplicht zijn	105
13.2 De vlaggenstok	110
13.3 Bal hangt over de hole	113
V. Een bal opnemen en terug in het spel brengen (Regel 14)	115
Regel 14 - Procedures voor de bal: markeren, opnemen en schoonmaken; terugplaatsen op de ligplaats; droppen in een uitwijkgebied; spelen van een verkeerde plaats	117
14.1 De bal markeren, opnemen en schoonmaken	117
14.2 Bal op zijn ligplaats terugplaatsen	118
14.3 Bal droppen in een uitwijkgebied	121
14.4 Wanneer bal van speler terug in het spel is nadat originele bal buiten het spel was	127
14.5 Rechtzetten van een fout bij het vervangen, terugplaatsen, droppen of plaatsen van een bal	127
14.6 De volgende slag doen vanwaar de vorige slag werd gedaan	129
14.7 Spelen van een verkeerde plaats	131
VI. Vrij uitwijken (Regels 15-16)	133
Regel 15 - Verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels (inclusief bal of balmarker die het spel helpt of hindert)	135
15.1 Losse natuurlijke voorwerpen	135
15.2 Losse obstakels	136
15.3 Bal of balmarker helpt of hindert het spel	139
Regel 16 - Uitmijden voor abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels), situaties met een gevaarlijk dier, ingebedde bal	141
16.1 Abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels)	141
16.2 Situaties met een gevaarlijk dier	148
16.3 Ingebedde Bal	149
16.4 Bal opnemen om te zien of hij in een conditie ligt waarvoor uitwijken is toegestaan	150
VII. Uitmijden met straf (Regels 17-19)	153
Regel 17 - Strafgebieden	155
17.1 Mogelijkheden als bal zich in een strafgebied bevindt	155

17.2	Mogelijkheden na het spelen van een bal vanuit een strafgebied	159
17.3	Niet uitwijken onder andere Regels wanneer de bal zich in een strafgebied bevindt	163
	Regel 18 - Slag-en-afstand; bal verloren of buiten de baan; provisionele bal	165
18.1	Toepassing van slag-en-afstand is altijd toegestaan	165
18.2	Bal verloren of buiten de baan: slag-en-afstand moet worden toegepast	166
18.3	Provisionele bal	167
	Regel 19 - Onspeelbare bal	171
19.1	De speler mag beslissen om uit te wijken wegens onspeelbare bal, eender waar, behalve in een strafgebied	171
19.2	Uitwijkmogelijkheden wegens onspeelbare bal in het algemeen gebied of op de putting green	171
19.3	Uitwijkmogelijkheden voor onspeelbare bal in een bunker	173
	VIII. Procedures voor spelers en Commissie wanneer zich problemen voordoen bij het toepassen van de Regels (Regel 20)	175
	Regel 20 - Regelproblemen oplossen tijdens een ronde; rulings door referee en Commissie	177
20.1	Regelproblemen oplossen tijdens een ronde	177
20.2	Rulings over problemen onder de Regels	180
20.3	Situaties niet in de Regels voorzien	183
	IX. Andere spelvormen (Regels 21-24)	185
	Regel 21 - Andere vormen van individuele strokeplay en matchplay	187
21.1	Stableford	187
21.2	Maximum Score	190
21.3	Par/Bogey	192
21.4	Driebal matchplay	194
21.5	Andere vormen van golfspelen	194
	Regel 22 - Foursomes (ook bekend als Alternate Shot)	195
22.1	Overzicht van Foursomes	195
22.2	Elke partner mag optreden voor de partij	195
22.3	Partij moet afwisselend slagen doen	196
22.4	De ronde starten	196
22.5	Partners mogen clubs delen	197
22.6	Beperking op speler die achter partner staat wanneer een slag gedaan wordt	197
	Regel 23 - Vierbal	199
23.1	Overzicht van Vierbal	199
23.2	Scoren bij Vierbal	199

23.3	Wanneer ronde start en eindigt; wanneer de hole voltooid is	201
23.4	Eén of beide partners mogen de partij vertegenwoordigen	202
23.5	Acties van een speler die van invloed zijn op het spel van de partner	202
23.6	Volgorde van spelen binnen de partij	203
23.7	Partners mogen clubs delen	203
23.8	Beperking voor speler die achter de partner staat bij het doen van een slag	204
23.9	Wanneer een straf van toepassing is op slechts één partner of op beide partners	204
Regel 24 - Teamcompetities		207
24.1	Overzicht van teamcompetities	207
24.2	Voorwaarden van een teamcompetitie	207
24.3	Teamcaptain	207
24.4	Advies toegestaan bij een teamcompetitie	208
X. Wijzigingen voor spelers met een beperking (Regel 25)		209
Regel 25 - Wijzigingen voor spelers met een beperking		211
25.1	Overzicht	211
25.2	Wijzigingen voor blinde spelers	212
25.3	Wijzigingen voor geamputeerde spelers	214
25.4	Wijzigingen voor spelers die mobiliteitshulpmiddelen gebruiken	215
25.5	Wijzigingen voor spelers met een verstandelijke beperking	219
25.6	Algemene bepalingen voor alle categorieën van beperkingen	220
XI. Definities		221
Index		249
Andere publicaties		261

Voorwoord bij de vertaling

Dit boek bevat de vertaling van de golfregels, opgesteld door de R&A en de USGA. Deze Regels zijn wereldwijd van toepassing.

Sinds de introductie van de gemoderniseerde golfregels in 2019 zijn er de voorbije vier jaar een aantal verduidelijkingen gepubliceerd die enerzijds tot doel hadden duiding te geven bij de interpretatie van de Regels en anderzijds een aantal aanpassingen in te voeren om problemen op te lossen die zich in de praktijk stelden. Een groot aantal van deze verduidelijkingen is nu opgenomen in de Regels.

Een belangrijke wijziging is het toevoegen van Regel 25: "Wijzigingen voor spelers met een beperking".

Bij de vertaling is er de voorkeur aan gegeven om de klassieke golftermen te gebruiken zoals die in België gangbaar zijn.

Het woord "speler" wordt gebruikt voor M/V/X.

Deze vertaling is ook beschikbaar in de app van de R&A die gratis kan worden gedownload.

Mijn dank gaat uit naar Dirk Bruynooghe die verantwoordelijk was voor de oorspronkelijke vertaling van de Regels in 2019 en alle Rules Officials die een bijdrage hebben geleverd aan de vertaling met in het bijzonder Referees Ann Eeckman en Danny Mariens.

Eric Maes

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.



Voorwoord bij de uitgave 2023 van de Golfregels

Welkom bij de Golfregels die vanaf januari 2023 in voege zijn voor golfers wereldwijd.

Deze nieuwe editie behoudt de principes die altijd leidend zijn geweest voor de R&A en de USGA bij het beheren van het spel, zet het moderniseringsproces voort dat begon 10 jaar geleden met duidelijke taal, een praktische aanpak en intuïtieve antwoorden.

Onze voortdurende strategie blijft om de Regels consistent, eenvoudiger en toegankelijker te maken en waar mogelijk, minder bestraffend.

De belangrijkste wijzigingen staan vermeld op pagina's 11 en 12. U zult zien dat de 'Wijzigingen voor spelers met een beperking' nu opgenomen zijn in de hoofdtekst van de Regels als Regel 25. Deze belangrijke ontwikkeling weerspiegelt onze verbintenis er voor te zorgen dat het spel iedereen verwelkomt die wil deelnemen en meedingen.

Een aantal van de laatste herzieningen is bedoeld om referees en commissies te helpen bij het toepassen van de Regels, waarbij de speler centraal blijft. We hebben het gebruik van figuren verhoogd om hun toepassing te illustreren en veel van de strafbepalingen vereenvoudigd.

Nuttige informatie is ook overgebracht van de Verduidelijkingen naar de relevante Regel. De behouden Verduidelijkingen blijven in de Officiële Gids en zijn nu aanzienlijk in aantal verminderd. Updates hiervan zullen verder per kwartaal gepubliceerd worden op de websites van de R&A en de USGA.

De informatie in de Spelerseditie van de Golfregels, die vier jaar geleden als een aparte publicatie werd geïntroduceerd, wordt nu aangeboden in digitale vorm, een weerspiegeling van de manier waarop we informatie ter beschikking stellen en die bijdraagt tot het streven om onze wereldwijde ecologische voetafdruk te verkleinen door het drukken en verspreiden van papieren exemplaren te verminderen. Ons digitaal aanbod bevat talrijke verklarende video's en figuren, samen met antwoorden op veelgestelde vragen. Ze zijn allemaal bedoeld om te helpen bij het toepassen van de Regels in de meest voorkomende situaties die spelers overal tegenkomen. Lokaliseren van de benodigde informatie is gemakkelijker gemaakt door de nieuwe verbeterde zoekfuncties.

We spreken onze dank uit voor het uitgebreide en rigoureuze werk dat is verricht door onze respectievelijke commissies en medewerkers in het maken van deze nieuwe editie van de Golfregels en aan alle anderen die een bijdrage hebben geleverd gedurende de buitengewone en uitdagende omstandigheden gecreëerd door de wereldwijde pandemie.

Doug Norvall

Voorzitter

Regelcommissie

R&A Rules Limited

Kendra B. Graham

Voorzitter

Regelcommissie

United States Golf Association

Belangrijkste wijzigingen ingevoerd in de 2023 Golfregels

Specifieke Regels

Regel 1.3c(4) Straffen toepassen op meerdere Regelovertredingen

De Regel is gewijzigd zodat het bepalen of overtredingen gerelateerd of niet gerelateerd zijn niet langer deel uitmaakt van de toepassing er van, wat betekent dat er minder gevallen zullen zijn waarin meerdere straffen zullen worden toegepast.

Regel 3.3b(4) De speler is niet verantwoordelijk voor het vermelden van de handicap of voor de optelling van scores.

De Regel is gewijzigd zodat een speler niet langer verplicht is diens handicap op diens scorekaart te vermelden. De Commissie is verantwoordelijk voor het berekenen van de handicaplagen van de speler voor de competitie en het gebruik daarvan om de nettoscore van de speler te berekenen.

Regel 4.1a(2) Gebruik, reparatie of vervanging van club beschadigd tijdens ronde

De Regel is gewijzigd om een speler toe te staan een beschadigde club te vervangen, op voorwaarde dat de club niet door misbruik is beschadigd.

Regel 6.3b(3) Vervanging van de bal tijdens het spelen van een hole

De straf voor het spelen van een incorrect vervangen bal is verlaagd van de algemene straf naar één strafslag.

Regel 9.3 Bal bewogen door natuurkrachten

Nieuwe Uitzondering 2 bepaalt dat een bal moet worden teruggeplaatst als deze naar een ander deel van de baan beweegt nadat hij is gedropt, geplaatst of teruggeplaatst. Dit geldt ook als de bal buiten de baan tot stilstand komt.

Regel 10.2b Andere bijstand

Regel 10.2b is herschreven voor de duidelijkheid en om de belangrijkste principes van de Verduidelijkingen die in april 2019 zijn uitgegeven ter ondersteuning van de Regel van 2019 op te nemen.

Regels 10.2b(1) en (2) zijn gewijzigd om te bepalen dat noch de caddie, noch enige andere persoon een voorwerp mag neerleggen om de speler te helpen met de speellijn of andere richtingsinformatie (zoals wanneer de speler de vlaggenstok niet kan zien), en de speler kan de straf niet ontlopen door het voorwerp te laten verwijderen voordat de slag wordt gedaan.

Regel 11.1b Bal in beweging raakt per ongeluk een persoon of een externe invloed: Plaats vanwaar de bal moet worden gespeeld

Regel 11.1b is herschreven voor de duidelijkheid.

Regel 11.1b(2) is gewijzigd om te bepalen dat wanneer een vanaf de putting green gespeelde bal een

insect raakt, de speler of de club waarmee de slag is gedaan, de bal wordt gespeeld zoals hij ligt – de slag wordt niet opnieuw gespeeld.

Regel 21.1c Straffen bij Stableford

De Regel is gewijzigd om te bepalen dat straffen met betrekking tot clubs, starttijd en onredelijk oponthoud nu op de hole worden toegepast op dezelfde manier als bij gewone strokeplay. Deze wijziging is aangebracht aan Regel 21.3c (Straffen bij Par/Bogey).

Regel 25 Wijzigingen voor spelers met een beperking

De invoering van de nieuwe Regel 25 betekent dat de wijzigingen in de Regel van toepassing zijn op alle competities, inclusief alle spelvormen.

Algemene wijzigingen

Achteruit-op-de-lijn uitwijkprocedure

De procedure voor het achteruit-op-lijn uitwijken is gewijzigd om te bepalen dat de speler op de lijn moet droppen. De plek op de lijn waar de bal voor het eerst de grond raakt wanneer hij wordt gedropt, creëert een uitwijkgebied van één clublengte in elke richting vanaf dat punt. Deze wijziging komt tot uiting in wijzigingen in Regels 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b en 19.3, en de definitie van uitwijkgebied.

Handelwijze wanneer de slag moet herspeeld worden

Verschillende Regels die de zinsnede "slag telt niet" gebruikten (zoals Regel 11.1b) zijn gewijzigd zodat het niet opnieuw spelen van een slag wanneer dit vereist is, terwijl het nog steeds een overtreding van de relevante Regel is, niet langer het risico met zich meebrengt voor diskwalificatie.

Hoe het Regelboek te gebruiken

De Golfregels zijn bedoeld om volledig te zijn en om antwoorden te verstrekken op de vele kwesties die opduiken in een spel dat in heel de wereld wordt gespeeld op veel verschillende types van banen en door spelers van alle niveaus.

Dit Golfregelboek is bedoeld voor zij die het spel administreren en een antwoord moeten geven op de diverse vragen die kunnen rijzen met betrekking tot golfcompetities.

Wanneer u een vraag wilt beantwoorden of een Regelkwestie op de baan wilt oplossen, kan de Inhoud (vooraan in het boek) een nuttig hulpmiddel zijn om de Regel te vinden die relevant is voor de situatie.

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

- Als een speler per ongeluk diens bal heeft bewogen op de putting green, identificeer dan de sleutelwoorden in de vraag, zoals "bal bewogen" of "putting green".
- De relevante Regels (Regel 9.4 en Regel 13.1d) zijn te vinden onder de hoofdingen "Bal bewogen" en "Putting green" in de Index.
- Als u deze Regels naleest, zal het juiste antwoord gevonden worden.

Naast het gebruik van de Inhoud en de Index in dit Golfregelboek, zullen de volgende puntjes u helpen bij het efficiënt en accuraat gebruik van dit Golfregelboek:

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 (die doorheen het hele boek cursief zijn weergegeven en in één sectie achteraan in het boek zijn verzameld) is erg belangrijk voor de juiste toepassing van de Regels.

De feiten van de zaak

Om een vraag over de Regels te beantwoorden, moet u de feiten van de zaak in enig detail bekijken. U dient te identificeren:

- Wat de spelvorm is (is het matchplay of strokeplay; is het individueel spel, foursomes of vierbal; enz.).
- Wie erbij betrokken is (is het de speler, de partner of de caddie, de tegenstander of diens caddie of een externe invloed).
- Op welk deel van de baan het incident zich voordeed (was het in het afslaggebied, in een bunker, in een strafgebied, op de putting green, enz.).
- Wat werkelijk is gebeurd.
- Wat de intentie van de speler was (wat was de speler aan het doen en wat wilde die doen).
- Wanneer het incident zich voordeed (is de speler nog op de baan, heeft de speler diens scorekaart reeds ingeleverd, is de competitie afgesloten, enz.).

Raadpleeg het boek

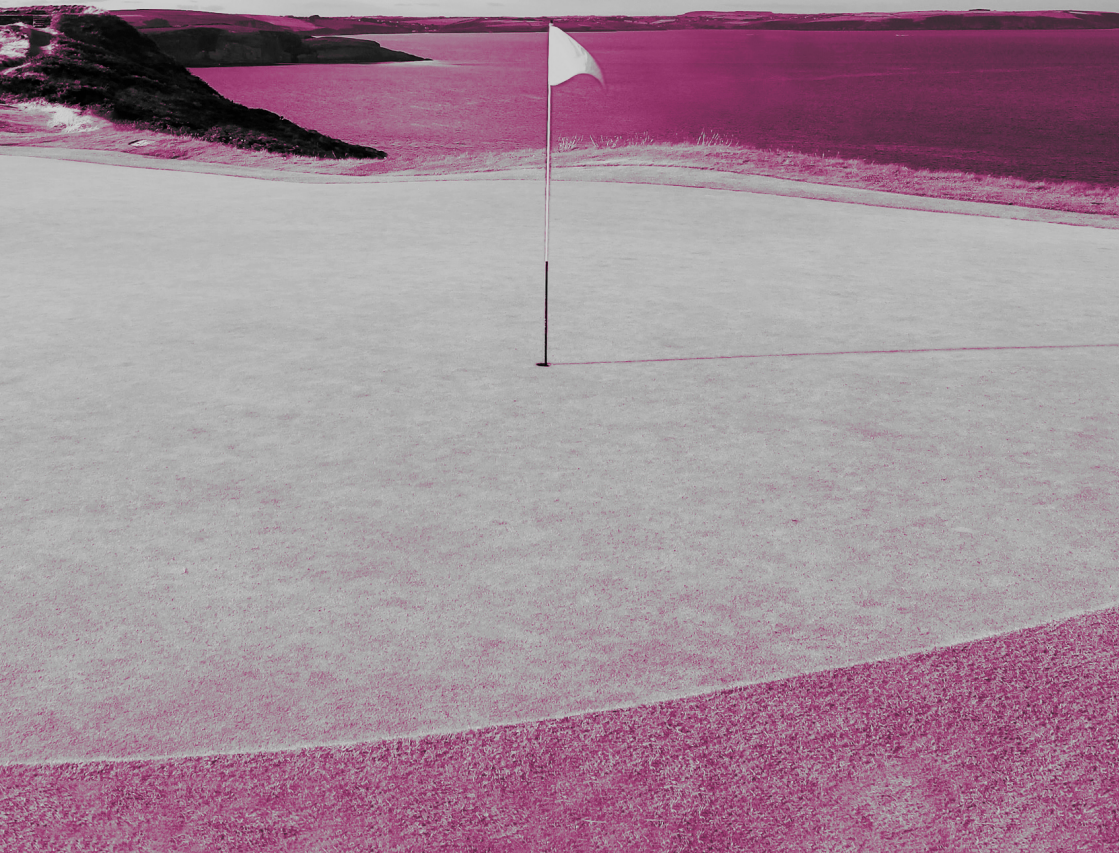
Zoals hierboven vermeld, zal raadpleging van het Golfregelboek een antwoord bieden op de meeste vragen die rijzen op de baan. Doch om referees, Commissies en anderen die meer detail willen kennen, bij te staan, publiceren we ook een Officiële Gids met Verduidelijkingen van de Golfregels en Commissieprocedures die aanbevelingen bevatten voor het organiseren van het gewoon spel en competities.



I

Grondbeginselen van het spel

REGELS 1-4



Regel

1

Het spel, spelersgedrag en de Regels

Doel van de Regel:

Regel 1 introduceert volgende centrale spelprincipes voor de speler:

- 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 bij matchplay of andere spelers bij strokeplay.

1.1 Het golfspel

Golf wordt gespeeld over een *ronde* van 18 (of minder) holes, op een *baan*, door een bal te slaan met een club.

Elke hole start met een *slag* vanuit het *afslaggebied* en eindigt wanneer de bal is *uitgeholed* op de *putting green* (of wanneer de Regels op een andere manier zeggen dat de hole voltooid is).

Bij elke *slag*, speelt de speler:

- De *baan* zoals die ze vindt, en
- De bal zoals hij ligt.

Maar er zijn uitzonderingen waarbij de Regels de speler toestaan om condities op de *baan* te veranderen en de speler verplichten of toestaan de bal vanaf een andere plaats te spelen dan waar hij ligt.

1.2 Normen voor het gedrag van de speler

1.2a Gedrag dat van alle spelers verwacht wordt

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

- Zich integer te gedragen – bijvoorbeeld door de Regels te volgen, alle straffen toe te passen en eerlijk te zijn in alle aspecten van het spel.
- De anderen te respecteren – bijvoorbeeld door aan een vlot tempo te spelen, uit te kijken voor de veiligheid van anderen en het spel van een andere speler niet te storen. Als een speler een bal slaat in een richting die gevaar kan opleveren voor anderen, hoort die onmiddellijk een waarschuwing te roepen, zoals de traditionele waarschuwing “fore”.

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

Onder de Regels is er geen straf voor wie niet zo handelt, **behalve**, dat de *Commissie* een speler mag diskwalificeren voor gedrag in strijd met de geest van het spel als ze vindt dat de speler zich ernstig heeft misdragen.

“Ernstig wangedrag” is gedrag van de speler dat zo ver verwijderd is van wat verwacht wordt in golf dat de zwaarste sanctie om een speler uit de competitie te verwijderen verantwoord is.

Behalve diskwalificatie mogen straffen voor wangedrag van een speler enkel worden opgelegd als deze straffen zijn opgenomen als onderdeel van een Gedragscode onder Regel 1.2b.

1.2b Gedragscode

De *Commissie* mag haar eigen normen voor spelersgedrag vastleggen in een Gedragscode onder de vorm van een Lokale Regel.

- De Code mag straffen bevatten voor het overtreden van zijn normen, zoals één strafslag of de *algemene straf*.
- De *Commissie* mag een speler ook diskwalificeren wegens ernstig wangedrag als die niet aan de normen van de Code voldoet.

[Zie Commissieprocedures, Sectie 5I](#) (uitleg over de normen voor spelersgedrag die kunnen worden ingevoerd).

1.3 Spelen volgens de Regels

1.3a Betekenis van “Regels”; Competitievoorwaarden

De term “Regels” betekent:

- Regels 1-25 en de definities in deze Golfregels, en
- Alle “Lokale Regels” die de *Commissie* invoert voor de competitie op de *baan*.

De spelers zijn ook verantwoordelijk voor het naleven van alle “Competitievoorwaarden” die de Commissie invoert (zoals deelnemingsvoorwaarden, de spelvorm en data voor het spelen, het aantal rondes en het aantal en de volgorde van de holes in een *ronde*).

[Zie Commissieprocedures, Sectie 5C](#) (Lokale Regels) en [Sectie 8](#) (Lokale Regels en volledige set van Modellen van toegestane Lokale Regels); [Sectie 5A](#) (Competitievoorwaarden).

1.3b De Regels toepassen

(1) Verantwoordelijkheid van de speler voor het toepassen van de Regels. De spelers zijn verantwoordelijk om de Regels op zichzelf toe te passen:

- Van de spelers wordt verwacht dat ze weten wanneer ze een Regel overtreden hebben en dat ze eerlijk zijn in het toepassen van hun eigen straffen.
 - » Als een speler weet dat die een Regel heeft overtreden die een straf meebrengt en opzettelijk verzuimt de straf toe te passen, wordt de speler **gediskwalificeerd**.
 - » Als twee of meer spelers overeenkomen een Regel of straf te negeren waarvan ze weten dat die van toepassing is en één van die spelers de *ronde* is gestart, worden ze **gediskwalificeerd** (zelfs als ze het akkoord nog niet hebben toegepast).
- Wanneer het nodig is om te beslissen over een feitelijke kwestie, is een speler verantwoordelijk om niet enkel met diens eigen kennis van de feiten rekening te houden, maar ook met alle andere informatie die redelijkerwijs beschikbaar is.
- Een speler mag een *referee* of de *Commissie* om bijstand met de Regels vragen, **maar** als die bijstand niet binnen een redelijke tijdspanne beschikbaar is, moet de speler verder spelen en de kwestie bespreken met een *referee* of de *Commissie* wanneer ze beschikbaar worden (zie Regel 20.1).

(2) Aanvaarden van het “Redelijke Oordeel” van de speler bij het bepalen van een locatie in toepassing van de Regels.

- Veel Regels vereisen dat een speler een ligplaats, punt, lijn, grens, gebied of andere locatie bepaalt volgens de Regels, zoals:
 - » Schatten waar een bal voor het laatst de grens van een *strafgebied* heeft gekruist,
 - » Schatten of meten bij het *droppen* of plaatsen van een bal in geval van uitwijken,
 - » Een bal *terugplaatsen* op zijn originele ligplaats (ongeacht of de ligplaats gekend is of wordt geschat),
 - » Bepalen in welk *gebied van de baan* de bal ligt, met inbegrip of de bal al dan niet op de *baan* ligt, of
 - » Bepalen of de bal al dan niet een *abnormale baanconditie* raakt of er in of op ligt.
- Dergelijke bepalingen van een locatie dienen snel en zorgvuldig gemaakt te worden, maar kunnen vaak niet precies zijn.
- Zolang de speler doet wat redelijkerwijs in de gegeven omstandigheden kan verwacht worden om een juiste beslissing te nemen, zal het redelijke oordeel van de speler aanvaard worden, zelfs indien, nadat de *slag* is gedaan, de bepaling onjuist blijkt te zijn via videobewijs of andere informatie.
- Als, voordat de *slag* is gedaan een speler te weten komt dat zo'n bepaling verkeerd is gebeurd, moet die worden gecorrigeerd (zie Regel 14.5).

1.3c Straffen

(1) **Acties die aanleiding geven tot straffen.** Een straf is van toepassing wanneer een Regelovertreding het gevolg is van de acties van een speler zelf of de acties van diens *caddie* (zie Regel 10.3c).

Een straf is eveneens van toepassing wanneer:

- Iemand anders een actie onderneemt die de Regels zou overtreden als die door de speler of *caddie* wordt ondernomen en die persoon dat doet op vraag van de speler of terwijl die handelt met toestemming van de speler, of
- De speler ziet dat een andere persoon op het punt staat een actie te ondernemen met betrekking tot de bal of *uitrusting* van de speler, waarvan die weet dat deze in strijd zou zijn met de Regels als deze actie door de speler of *caddie* wordt ondernomen, en geen redelijke stappen neemt om bezwaar te maken of die te voorkomen.

(2) **Strafniveaus.** Straffen zijn bedoeld om elk potentieel voordeel voor de speler teniet te doen. Er zijn drie belangrijke strafniveaus:

- **Eén strafslag.** Deze straf is zowel bij *matchplay* als bij *strokeplay* van toepassing onder bepaalde Regels waarbij ofwel (a) het potentiële voordeel van een overtreding klein is of (b) een speler uitwijkt met straf door een bal te spelen vanaf een andere plaats dan waar de originele bal ligt.
- **Algemene straf (verlies van de hole bij matchplay, twee strafslagen bij strokeplay).** Deze straf is van toepassing op een overtreding van de meeste Regels, waarbij het potentiële voordeel groter is dan wanneer slechts één strafslag geldt.
- **Diskwalificatie.** Zowel bij *matchplay* als bij *strokeplay* mag een speler gediskwalificeerd worden van de competitie voor bepaalde acties of Regelovertredingen die gepaard gaan met ernstig wangedrag (zie Regel 1.2) of waarbij het potentiële voordeel te groot is om de score van de speler als geldig te kunnen beschouwen.

(3) **Geen bevoegdheid straffen te veranderen.** Straffen dienen enkel te worden toegepast zoals bepaald in de Regels:

- Noch een speler, noch de *Commissie* heeft de bevoegdheid om straffen op een andere manier toe te passen, en
- Een verkeerde toepassing van een straf of het niet toepassen van een straf mag enkel ongewijzigd blijven als het te laat is om te corrigeren (zie Regels 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d en 20.2e).

Bij *matchplay* mogen de speler en de *tegenstander* afspreken hoe een Regelprobleem te beslissen, zolang ze niet overeenkomen een Regel of straf waarvan ze weten dat ze van toepassing zijn, te negeren (zie Regel 20.1b(1)).

- (4) **Straffen toepassen op meerdere Regelovertradingen.** Of een speler meerdere straffen krijgt voor het overtreden van meerdere Regels of het meermaals overtreden van dezelfde Regel hangt af of er een tussenliggende gebeurtenis heeft plaatsgevonden en van wat de speler heeft gedaan.

Voor de toepassing van deze Regel zijn er twee tussenliggende gebeurtenissen:

- De voltooiing van een *slag*, en
- Op de hoogte zijn of worden gesteld van een Regelovertrading (dit omvat ook wanneer een speler weet dat die een Regel heeft overtreden, wanneer de speler wordt ingelicht over een overtrading, of wanneer de speler niet zeker weet of die een Regel heeft overtreden).

Straffen worden als volgt toegepast:

- **Eén straf wordt toegepast voor meerdere overtradingen tussen tussenliggende gebeurtenissen:** Als een speler meerdere Regels of dezelfde Regel meermaals overtreedt tussen tussenliggende gebeurtenissen, krijgt de speler slechts één straf.

Als de overtreden Regels een verschillende strafmaat hebben, krijgt de speler enkel de hoogste straf.

- **Meerdere straffen gelden voor overtradingen voor en na een tussenliggende gebeurtenis:** Als een speler een Regel overtreedt en vervolgens dezelfde Regel of een andere Regel overtreedt na een tussenliggende gebeurtenis, krijgt de speler meerdere straffen.

Uitzondering – Het niet terugplaatsen van een bewogen bal: Als een speler een *bewogen* bal moet *terugplaatsen* volgens Regel 9.4 maar dit niet doet en vanaf een *verkeerde plaats* speelt, krijgt die alleen de *algemene straf* volgens Regel 14.7a.

Maar alle strafslagen die een speler krijgt bij uitwijken met straf (bijvoorbeeld één strafslag volgens Regels 17.1, 18.1 en 19.2) worden altijd opgeteld bij andere eventuele strafslagen.

Regel

2

De baan

Doel van de Regel:

Regel 2 introduceert de basisgegevens die elke speler dient te kennen over de baan:

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

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

2.1 Grenzen van de baan en buiten de baan

Golf wordt gespeeld op een *baan* waarvan de grenzen worden bepaald door de *Commissie*. 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*.

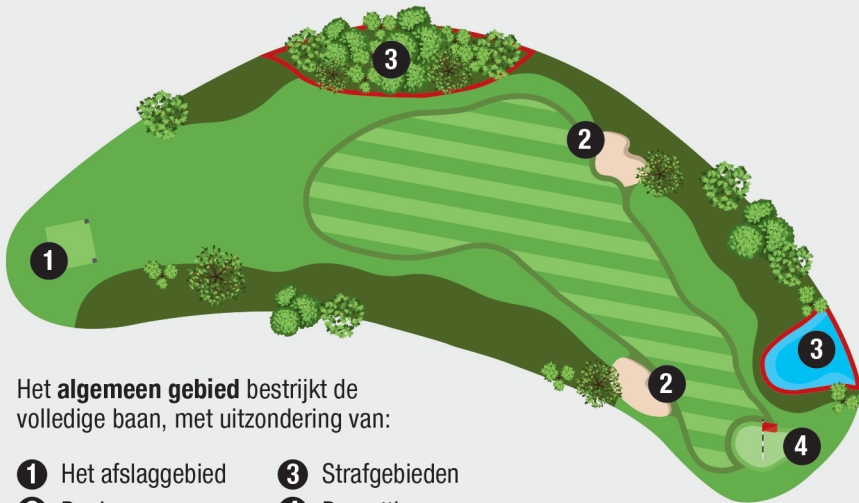
2.2a Het algemeen gebied

Het *algemeen gebied* bestrijkt de volledige *baan*, **behalve** de vier specifieke *gebieden van de baan* beschreven in Regel 2.2b.

Het wordt het "algemeen gebied" genoemd omdat het:

- Het grootste deel van de *baan* bestrijkt en het is waar een bal van een speler het vaakst zal gespeeld worden tot de bal de *putting green* bereikt.
- Elk type grond en groeiende of vastzittende voorwerpen in dat gebied bevat, zoals fairway, rough en bomen.

FIGUUR 2.2: GEDEFINIEERDE GEBIEDEN VAN DE BAAN



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

- | | |
|--------------------|--------------------|
| ❶ Het afslaggebied | ❸ Strafgebieden |
| ❷ Bunkers | ❹ De putting green |

2.2b De vier specifieke gebieden

Bepaalde regels zijn specifiek van toepassing op de vier *gebieden van de baan* die zich niet in het *algemeen gebied* bevinden:

- Het *afslaggebied* dat de speler moet gebruiken bij de start van de hole welke die speelt (Regel 6.2),
- Alle *strafgebieden* (Regel 17),
- Alle *bunkers* (Regel 12), en
- De *putting green* van de hole die de speler aan het spelen is (Regel 13).

2.2c Bepalen van het gebied van de baan waar de bal ligt

Het *gebied van de baan* waar een bal van een speler ligt, heeft invloed op de Regels die gelden bij het spelen van de bal of het uitwijken voor hinder.

Een bal wordt altijd beschouwd als liggend in één *gebied van de baan*:

- Als een deel van de bal zowel in het *algemeen gebied* als in één van de vier specifieke *gebieden van de baan is*, wordt hij behandeld als liggend in dat specifiek *gebied van de baan*.
- Als een deel van de bal in twee specifieke *gebieden van de baan is*, wordt hij behandeld als liggend in het specifiek gebied dat als eerste in deze volgorde voorkomt: *strafgebied, bunker, putting green*.

2.3 Voorwerpen of condities die het spel kunnen hinderen

Bepaalde Regels kunnen het vrij verwijderen van hinder of het vrij uitwijken voor hinder (vrij = zonder straf) toestaan voor hinder door bepaalde gedefinieerde voorwerpen of condities, zoals:

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

Maar er is geen vrij uitwijken voor *grenselementen* of *integrale elementen* die het spel hinderen.

2.4 Verboden speelzones

Een *verboden speelzone* is een gedefinieerd deel van een *abnormale baanconditie* (zie Regel 16.1f) of een *strafgebied* (zie Regel 17.1e) waar spelen niet is toegestaan.

Een speler moet verplicht uitwijken wanneer:

- Diens bal zich in een *verboden speelzone* bevindt, of
- Een *verboden speelzone* diens ruimte voor de voorgenomen *stand* of voorgenomen swing hindert bij het spelen van een bal die zich buiten de *verboden speelzone* bevindt (zie Regels 16.1f en 17.1e).

Zie Commissieprocedures, Sectie 5I(2) (een Gedragscode mag spelers opleggen om helemaal buiten een *verboden speelzone* te blijven).

Regel

3

De competitie

Doel 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**3.1a Spelvorm: Matchplay of Strokeplay**

(1) Matchplay of reguliere strokeplay. Dit zijn erg verschillende spelvormen:

- Bij *matchplay* (zie Regel 3.2), nemen een speler en een *tegenstander* het tegen elkaar op, op basis van gewonnen, verloren of gelijkgespeelde holes.
- Bij de reguliere vorm van *strokeplay* (zie Regel 3.3) nemen alle spelers het tegen elkaar op, op basis van de totale score – d.w.z. dat het totale aantal slagen van elke speler wordt opgeteld (gespeelde *slagen* plus strafslagen) op elke hole in alle *rondes*.

De meeste Regels zijn van toepassing op beide spelvormen, maar bepaalde Regels zijn enkel van toepassing in één van de twee.

Zie Commissieprocedures, Sectie 6C(11) (overwegingen voor de *Commissie* als ze een competitie organiseert die de twee spelvormen in één *ronde* combineert).

(2) Andere vormen van strokeplay. Regel 21 beschrijft andere vormen van *strokeplay* (*Stableford*, *Maximum Score* en *Par/Bogey*) die een verschillende scoringsmethode hanteren. Regels 1-20 zijn van toepassing op deze spelvormen, in combinatie met de wijzigingen in Regel 21.

3.1b Hoe spelers tegen elkaar spelen: individueel of als partners

Golf wordt gespeeld door individuele spelers die voor zichzelf spelen of door *partners* die samen spelen als één *partij*.

Hoewel Regels 1-20 en Regel 25 zich richten op individueel spel, zijn ze ook van toepassing op:

- Competities met *partners* (*Foursomes* en *Vierbal*), via de wijzigingen in Regels 22 en 23, en
- Teamcompetities, via de wijzigingen in Regel 24.

3.1.c. Hoe spelers scoren: bruto scores of netto scores

(1) **Scratchcompetities.** In een scratchcompetitie:

- Is de spelers “bruto score” voor een hole of de *ronde* gelijk aan diens totaal aantal slagen (gespeelde *slagen* plus strafslagen).
- De handicap van de speler wordt niet verrekend.

(2) **Handicapcompetities.** In een handicapcompetitie:

- Is de spelers “netto score” voor een hole of de *ronde* gelijk aan de bruto score aangepast met de handicapslagen die de speler krijgt.
- Dit wordt gedaan zodat spelers van verschillende vaardigheid op een faire manier kunnen concurreren.

3.2 Matchplay

Doel van de Regel:

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

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

3.2a Resultaat van hole en match

(1) **Een hole winnen.** Een speler wint een hole wanneer:

- De speler de hole voltooit in minder slagen (gespeelde *slagen* plus strafslagen) dan de *tegenstander*,
- De *tegenstander* de hole geeft, of
- De *tegenstander* de *algemene straf* (verlies van de hole) krijgt.

Als de *tegenstanders* bal in beweging moet *geholed* worden om de hole te halveren en de bal wordt opzettelijk van richting veranderd of gestopt door eender wie, op een ogenblik dat er geen redelijke kans meer bestaat dat hij kan worden *geholed* (bijvoorbeeld wanneer de bal voorbij de *hole* is gerold en niet meer zal terugrollen), staat het resultaat van de hole vast en wint de speler de hole (zie Regel 11.2a, Uitzondering).

(2) **Een hole gelijkspelen.** Een hole is gelijkgespeeld (of “gehalveerd”) wanneer:

- De speler en de *tegenstander* voltooien de hole in hetzelfde aantal slagen (gespeelde *slagen* plus strafslagen), of
- De speler en de *tegenstander* afspreken om de hole te halveren (**maar** dit is enkel toegestaan nadat minstens één van de spelers een *slag* heeft gedaan om de hole te beginnen).

- (3) **Een match winnen.** Een speler wint een match wanneer:
- De speler meer holes voor staat op de *tegenstander* dan er nog dienen gespeeld te worden,
 - De *tegenstander* de match geeft, of
 - De *tegenstander* gediskwalificeerd wordt.

- (4) **Een onbesliste match verlengen.** Als een match gelijk staat na de laatste hole:
- Wordt de match met één hole tegelijk verlengd tot er een winnaar is. Zie Regel 5.1 (een verlengde match is een voortzetting van dezelfde *ronde*, geen nieuwe *ronde*).
 - Worden de holes gespeeld in dezelfde volgorde als in de *ronde*, tenzij de *Commissie* een andere volgorde bepaalt.

Maar de competitievoorwaarden mogen stipuleren dat de match in een gelijkspel eindigt in plaats van te worden verlengd.

- (5) **Wanneer het resultaat definitief is.** Het resultaat van een match wordt definitief op de manier aangegeven door de *Commissie* (die behoort uitgelegd te zijn in de competitievoorwaarden), zoals:
- Wanneer het resultaat is genoteerd op een officieel scorebord of op een andere aangeduide plaats, of
 - Wanneer het resultaat is gerapporteerd aan een persoon die door de *Commissie* is aangeduid.

Zie Commissieprocedures, Sectie 5A(7) (aanbevelingen over hoe het resultaat van een match definitief wordt).

3.2b Concessie (Geven)

- (1) **Een speler mag een slag, hole of match geven.** Een speler mag de *tegenstanders* volgende *slag*, een hole of de match geven:
- **Volgende slag geven.** Dit mag op elk moment vooraleer de *tegenstanders* volgende *slag* is gedaan.
 - » De *tegenstander* heeft de hole dan voltooid met een score die deze gegeven *slag* bevat, en de bal mag door eender wie worden verwijderd.
 - » Een concessie die wordt gedaan terwijl de bal van de *tegenstander* nog in beweging is na de vorige *slag*, is van toepassing op de volgende *slag* van de *tegenstander*, tenzij de bal wordt *geholed* (in welk geval de concessie er niet toe doet).
 - » De speler mag de volgende *slag* van de *tegenstander* geven door de *tegenstanders* bal in beweging af te wenden of te stoppen, doch enkel als dat specifiek wordt gedaan om de volgende *slag* te geven en enkel als er geen redelijke kans meer bestaat dat de bal kan worden *geholed*.
 - **Een hole geven.** Dit mag gedaan worden op elk moment vooraleer de hole voltooid is (zie Regel 6.5), inclusief vooraleer de spelers de hole starten.

Een speler en *tegenstander* mogen niet overeenkomen om elkaar holes te geven met als doel de match in te korten. Als ze dit doen terwijl ze weten dat dit niet toegestaan is, worden ze **gediskwalificeerd**.

- De match geven. Dit mag gedaan worden op elk moment vooraleer het resultaat van de match beslist is (zie Regels 3.2a(3) en (4)), ook vooraleer de spelers de match beginnen.
- (2) Hoe concessies tot stand komen. Een concessie komt enkel tot stand wanneer ze duidelijk gecommuniceerd is:
- Dit kan zowel mondeling als door een actie die duidelijk de intentie van de speler laat blijken om de *slag*, de hole of de match te geven (zoals het maken van een gebaar).
 - Als de *tegenstander* diens bal opneemt, in overtreding van een Regel, door een begrijpelijk misverstand dat de verklaring of actie van de speler een concessie was van de volgende *slag*, een hole of de match, is er geen straf en de bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).

Een concessie is definitief en kan niet worden geweigerd of herroepen.

3.2c Handicaps toepassen in een handicapmatch

- (1) Handicaps opgeven. De speler en de *tegenstander* behoren elkaar hun handicap mee te delen vóór de match.

Als een speler vóór of tijdens de match een verkeerde handicap opgeeft en de fout niet rechtzet vooraleer de *tegenstander* diens volgende *slag* doet:

- Opgegeven handicap is te hoog. De speler wordt **gediskwalificeerd** als dit invloed heeft op het aantal slagen dat die geeft of krijgt. Zo niet, is er geen straf.
 - Opgegeven handicap is te laag. Er is geen straf en de speler moet de opgegeven lagere handicap gebruiken om het aantal gekregen of te geven handicapslagen te berekenen.
- (2) Holes waarop handicapslagen worden toegepast.

- 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* (tenzij de *Commissie* een andere manier van handelen oplegt).

Elke speler is verantwoordelijk om te weten op welke holes die handicapslagen geeft of krijgt, op basis van de toewijzing door de stroke index die door de *Commissie* is vastgesteld (wat meestal op de *scorekaart* staat).

Als de spelers dit niet toepassen of handicapslagen verkeerdelijk toepassen op een hole, is het bereikte resultaat van de hole geldig, tenzij de spelers die fout tijdig rechtzetten (zie Regel 3.2d(3)).

3.2d Verantwoordelijkheden van speler en tegenstander

- (1) **Tegenstander inlichten over het aantal slagen.** Op elk moment tijdens het spelen van een hole of nadat de hole is gedaan, mag de *tegenstander* de speler vragen naar het aantal slagen (gespeelde *slagen* plus strafslagen) dat de speler op de hole heeft gedaan.

Dit laat de *tegenstander* toe om te beslissen hoe de volgende *slag* en de rest van de hole te spelen, of om het resultaat van de zojuist voltooide hole te bevestigen.

Wanneer die gevraagd wordt naar het aantal slagen of die informatie ongevraagd geeft:

- Moet de speler het juiste aantal slagen meedelen.
- Een speler die niet op de vraag van de *tegenstander* antwoordt, wordt geacht het verkeerde aantal slagen te hebben meegedeeld.

De speler krijgt de **algemene straf (verlies van de hole)** als die aan de *tegenstander* het verkeerde aantal slagen meedeelt, tenzij de speler die fout tijdig rechtzet:

- **Verkeerd aantal slagen meegedeeld tijdens het spelen van een hole.** De speler moet het juiste aantal slagen meedelen vooraleer de *tegenstander* een volgende *slag* doet of een vergelijkbare actie onderneemt (zoals de volgende *slag* of de hole aan de speler geven).
- **Verkeerd aantal slagen meegedeeld nadat de hole gedaan is.** De speler moet het juiste aantal slagen meedelen:
 - » Vooraleer één van de spelers een *slag* doet om een andere hole te beginnen of een vergelijkbare actie onderneemt (zoals de volgende hole of de match geven), of
 - » In het geval van de laatste hole van de match, vooraleer het resultaat van de match definitief wordt (zie Regel 3.2a (5)).

Uitzondering – Geen straf indien er geen effect is op het resultaat van de hole: Als de speler het verkeerde aantal slagen meedeelt nadat een hole is gedaan, maar dit geen invloed heeft op het begrip van de *tegenstander* of de hole werd gewonnen, verloren of gelijkgespeeld, is er geen straf.

- (2) **Tegenstander inlichten over straf.** Wanneer een speler een straf oploopt:

- Moet de speler zo snel als redelijkerwijs mogelijk is de *tegenstander* op de hoogte brengen, rekening houdend met hoe dichtbij de speler zich bij de *tegenstander* bevindt en andere praktische factoren. Het is misschien niet altijd mogelijk om de *tegenstander* over de straf in te lichten voordat de *tegenstander* de volgende *slag* doet.
- Deze vereiste geldt ook als de speler niet op de hoogte is van de straf (omdat van spelers wordt verwacht dat ze weten wanneer ze een Regel overtreden hebben).

Als de speler dit verzuimt en deze fout niet rechtzet vooraleer de *tegenstander* een volgende *slag* doet of een vergelijkbare actie onderneemt (zoals de volgende *slag* of de hole aan de speler geven), krijgt de speler de **algemene straf (verlies van de hole)**.

Uitzondering – Geen straf wanneer de tegenstander op de hoogte was van de straf van de speler: Als de *tegenstander* wist dat de speler een straf had opgelopen, zoals wanneer die de speler duidelijk heeft zien uitwijken met straf, wordt de speler niet bestraft als die de *tegenstander* daarvan niet heeft ingelicht.

- (3) **Stand van de match kennen.** Van de spelers wordt verwacht dat ze de stand van de match kennen – dat wil zeggen, weten of één van hen leidt met een bepaald aantal holes (“holes up” in de match) of als de match gelijk staat (ook “all square” genoemd).

Als de spelers het per vergissing eens zijn over een verkeerde stand van de match:

- Kunnen ze de stand van de match corrigeren vooraleer één van de spelers een *slag* doet om een andere hole te beginnen of, in het geval van de laatste hole, vooraleer het resultaat van de match definitief wordt (zie Regel 3.2a (5)).
- Indien niet tijdig gecorrigeerd, wordt die verkeerde stand de feitelijke stand van de match.

Uitzondering – Wanneer de speler tijdig een ruling vraagt: Als de speler tijdig om een ruling vraagt (zie Regel 20.1b), en het blijkt dat de *tegenstander* ofwel (1) het verkeerde aantal slagen heeft meegedeeld of (2) heeft nagelaten de speler in te lichten over een straf, moet de verkeerde stand van de match gecorrigeerd worden.

- (4) **Bescherming van eigen rechten en belangen.** De spelers in een match dienen hun eigen rechten en belangen te beschermen onder de Regels:

- Als de speler weet of vermoedt dat de *tegenstander* een regelovertreding heeft begaan die een straf meebrengt, mag de speler kiezen om al dan niet te reageren op de overtreding.
- **Maar** als de speler en de *tegenstander* afspreken om de Regels niet toe te passen of een straf waarvan ze kennis hebben te negeren, en een van hen heeft de *ronde* aangevat, worden beide spelers **gediskwalificeerd** onder Regel 1.3b.
- Als de speler en de *tegenstander* het niet eens zijn of één van hen een Regel heeft overtreden, mogen beide spelers hun rechten beschermen door een ruling te vragen onder Regel 20.1b.

Als een *referee* is aangesteld om één match te volgen gedurende de hele *ronde* is die *referee* verantwoordelijk om te reageren op elke overtreding van de Regels welke die ziet gebeuren of waarvan die in kennis wordt gesteld (zie Regel 20.1b(1)).

3.3 Strokeplay

Doel van de Regel:

Strokeplay heeft specifieke Regels (vooral voor scorekaarten en het uitholen) omdat:

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

Na de ronde moeten de speler en de marker (die de score van de speler bijhoudt) attesteren dat de score van de speler voor elke hole klopt en de speler moet de scorekaart inleveren bij de Commissie.

3.3a Winnaar bij strokeplay

De speler die alle *rondes* in het minste aantal slagen voltooit (gespeelde *slagen* plus strafslagen), is de winnaar.

In een handicapwedstrijd betekent dit het kleinste aantal netto slagen.

Zie Commissieprocedures, Sectie 5A(6) (de Competitievoorwaarden dienen te specificeren hoe een gelijke stand zal beslecht worden).

3.3b Scoren bij strokeplay

De score van de speler wordt op diens *scorekaart* bijgehouden door de *marker* , die ofwel wordt aangesteld door de *Commissie* ofwel door de speler wordt gekozen op een manier die door de *Commissie* is goedgekeurd.

De speler moet dezelfde *marker* behouden voor de hele *ronde* , tenzij de *Commissie* een wissel goedgekeurt, hetzij voor of na het gebeuren.

- (1) **Verantwoordelijkheid van de marker: holescores noteren en attesteren op de scorekaart.** Na elke hole tijdens de *ronde* behoort de *marker* met de speler het aantal slagen op die hole te bevestigen (gespeelde *slagen* plus strafslagen) en die bruto score op de *scorekaart* te noteren.

Op het einde van de *ronde* :

- Moet de *marker* de holescores op de *scorekaart* attesteren.
- Als de speler meer dan één *marker* had, moet elke *marker* de scores attesteren van die holes waarvoor die de *marker* was, **maar** als een van de *markers* de speler alle holes heeft zien spelen, mag deze *marker* de score voor alle holes attesteren.

Een *marker* mag weigeren de score van een speler op een hole te attesteren waarvan de *marker* meent dat deze verkeerd is. In een dergelijk geval moet de *Commissie* het beschikbare bewijsmateriaal in overweging nemen en een beslissing nemen over de score van de speler op de hole. Als de *marker* nog steeds weigert de score van de speler te attesteren, kan de *Commissie* de holescore attesteren of de attestering aanvaarden van iemand anders die de acties van de speler op de betreffende hole heeft gezien.

Als een *marker* , die tevens speler is, bewust een verkeerde holescore attesteert, dan hoort deze *marker* **gediskwalificeerd** te worden onder Regel 1.2a.

- (2) **Verantwoordelijkheid van de speler: holescores attesteren en scorekaart inleveren.** Tijdens de *ronde* behoort de speler diens score voor elke hole bij te houden.

Op het einde van de *ronde*:

- Behoort de speler zorgvuldig de holescores die de *marker* heeft genoteerd te verifiëren en problemen aan de *Commissie* te melden.
- Moet de speler ervoor zorgen dat de *marker* de holescores op de *scorekaart* attesteert.
- Mag de speler de holescores die de *marker* heeft genoteerd niet veranderen, **behalve** met toestemming van de *marker* of goedkeuring door de *Commissie* (maar noch de speler noch de *marker* is verplicht om een extra attestatie aan te brengen voor de gewijzigde score), en
- Moet de speler de holescores op de *scorekaart* attesteren en die onverwijld inleveren bij de *Commissie*, waarna de speler de *scorekaart* niet meer mag wijzigen.

Als de speler één van deze voorschriften van Regel 3.3b overtreedt, is de speler **gediskwalificeerd**.

Uitzondering – Geen straf voor een overtreding te wijten aan het niet vervullen van verantwoordelijkheden door de marker: Er is geen straf als de *Commissie* constateert dat de overtreding door de speler van Regel 3.3b(2) veroorzaakt is door de *marker* die diens verantwoordelijkheden niet heeft vervuld (bijvoorbeeld als de *marker* vertrekt met de *scorekaart* van de speler of zonder de *scorekaart* te attesteren), zolang dit buiten de controle van de speler gebeurde.

Zie Commissieprocedures, Sectie 5A(5) (aanbevelingen voor de definiëring van een ingeleverde *scorekaart*).

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel L-1 (vermindering van de straf voor het indienen van een *scorekaart* zonder attestatie van de holescores).

- (3) **Verkeerde score voor een hole.** Als de speler een *scorekaart* inlevert met een verkeerde score voor een hole:

- Ingeleverde score is hoger dan werkelijke score. De hogere, ingeleverde score voor de hole telt.
- Ingeleverde score is lager dan werkelijke score of geen score ingeleverd. De speler is **gediskwalificeerd**.

Uitzondering – Niet opnemen van ongekende straf: Als één of meer van de holescores van de speler lager zijn dan de werkelijke scores omdat die één of meer strafslagen niet heeft opgenomen waarvan de speler niet wist dat die ze had opgelopen vooraleer de *scorekaart* in te leveren:

- Is de speler niet gediskwalificeerd.
- In plaats daarvan, als de vergissing bekend wordt vóór het sluiten van de wedstrijd, zal de *Commissie* de score van de speler voor die hole of holes herzien door **de strafslag(en) die hadden moeten opgenomen zijn** toe te voegen aan de score voor die hole of holes onder de Regels.

FIGUUR 3.3b: SCOREKAART VERANTWOORDELIJKHEDEN BIJ HANDICAP STROKEPLAY

Naam: John Smith Datum: 09/05/23

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

Handicap: 5

NET: 69

Verantwoordelijkheden

- Commissie
- Speler
- Speler en marker

Handtekening marker:

Handtekening speler:

Deze uitzondering is niet van toepassing:

- Wanneer de niet opgenomen straf diskwalificatie is, of
- Wanneer er aan de speler gezegd was dat er mogelijks een straf zou kunnen van toepassing zijn of dat het onzeker was of een straf van toepassing was en die dit niet bij de *Commissie* heeft gemeld vooraleer de *scorekaart* in te leveren.

(4) **De speler is niet verantwoordelijk voor het vermelden van de handicap of voor de optelling van scores.**

Het is geen vereiste dat de handicap van de speler vermeld wordt op de *scorekaart* of dat de spelers hun eigen scores optellen. Als de speler een *scorekaart* inlevert waarop die een fout gemaakt heeft bij het vermelden of toepassen van de handicap, of waarop die een fout gemaakt heeft bij het optellen van de scores, is er daarvoor geen straf.

Zodra de *Commissie* de *scorekaart* van de speler heeft ontvangen bij het einde van diens *ronde*, is de *Commissie* verantwoordelijk voor:

- De optelling van de holescores van de speler, en
- De berekening van de handicapslagen van de speler voor de competitie en deze gebruiken om de netto score van de speler te berekenen.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel L-2 (de speler verantwoordelijk maken voor de handicap op de *scorekaart*).

3.3c Een hole niet uitspelen

Een speler moet *uitholen* op iedere hole in een *ronde*. Als een speler verzuimt om *uit te holen* op een hole:

- Moet de speler die fout rechtzetten vooraleer een *slag* te doen om een andere hole te beginnen of, in het geval van de laatste hole in de *ronde*, vooraleer de *scorekaart* in te leveren.
- Als de fout in die tijdspanne niet wordt rechtgezet, is de speler **gediskwalificeerd**.

Zie Regels 21.1, 21.2 en 21.3 (Regels voor andere vormen van *strokeplay* (*Stableford*, *Maximum Score* en *Par/Bogey*) waarbij het scoren anders verloopt en een speler niet wordt gediskwalificeerd als die niet *uitholet*).

Regel

4

Uitrusting van de speler

Doel van de Regel:

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

- Moet de speler conforme clubs en ballen gebruiken,
- Is de speler gelimiteerd tot maximum 14 clubs, en
- Is de speler gelimiteerd in het gebruik van andere uitrusting die kunstmatige hulp levert bij diens spel.

Voor gedetailleerde voorschriften voor clubs, ballen en andere *uitrusting*, alsook de procedure voor raadpleging en indienen van *uitrusting* voor beoordeling naar conformiteit, zie de *Uitrustingsregels*.

4.1 Clubs**4.1a Clubs waarmee een slag mag worden gedaan**

- (1) **Conforme Clubs.** Bij het doen van een *slag* moet een speler een club gebruiken die voldoet aan de voorschriften van de *Uitrustingsregels* wanneer:
- Deze nieuw is, of
 - De speeieigenschappen op enigerlei wijze veranderd zijn (maar zie Regel 4.1a(2) voor wanneer een club beschadigd werd gedurende de *ronde*).

Maar als de speeieigenschappen van een conforme club veranderen door slijtage door normaal gebruik, is het nog steeds een conforme club.

De “speeieigenschappen” van een club zijn elk onderdeel, kenmerk of eigenschap die van invloed is op hoe de club presteert of helpt bij het oplijnen, inclusief maar niet beperkt tot gewichtsverdeling, lie, loft, oplijnkenmerken en toegestane externe toebehoren.

- (2) **Gebruik, reparatie of vervanging van club beschadigd tijdens ronde.** Als een conforme club wordt beschadigd tijdens een *ronde* of tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a, mag de speler, behalve in geval van misbruik, deze repareren of vervangen door een andere club.

Maar ongeacht de aard of de oorzaak van de schade, wordt de beschadigde club als conform beschouwd voor de rest van de *ronde* (**maar** niet tijdens een play-off in *strokeplay*, omdat dit een nieuwe *ronde* is).

Regel 4

Gedurende de rest van de *ronde* mag de speler:

- *Slagen* blijven doen met de beschadigde club, of
- Behalve in geval van misbruik, de club repareren of vervangen door een andere club (zie Regel 4.1b(4)).

Als een speler een beschadigde club vervangt door een andere club, moet de speler de beschadigde club uit het spel nemen volgens de procedure in Regel 4.1c(1) vooraleer een andere *slag* te doen.

“Beschadiging tijdens een *ronde*” betekent wanneer de speeieigenschappen van de club zijn veranderd door een actie tijdens de *ronde* (inclusief wanneer het spel is geschorst onder Regel 5.7a), hetzij:

- Door de speler (zoals een *slag* of oefenswing uitvoeren met de club, hem in een golf tas stoppen of eruit halen, hem laten vallen of erop leunen, of misbruiken), of
- Door een andere persoon, *externe invloed* of *natuurkrachten*.

Maar een club is niet “beschadigd tijdens een *ronde*” als zijn speeieigenschappen bewust worden veranderd door de speler tijdens de *ronde*, zoals beschreven in Regel 4.1a(3).

(3) **Opzettelijk speeieigenschappen van een club veranderen tijdens de *ronde*.** Een speler mag geen *slag* doen met een club waarvan die de speeieigenschappen van die club opzettelijk heeft veranderd tijdens de *ronde* (inclusief tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a):

- Door een instelbare functie te verzetten of de club fysiek te veranderen (behalve wanneer schade mag hersteld worden onder Regel 4.1a(2)), of
- Door (behalve bij het schoonmaken ervan) enig product aan te brengen op het clubhoofd om invloed uit te oefenen op zijn prestatie bij het doen van een *slag*.

Uitzondering – Verstelbare club hersteld in originele positie of niet toegestaan toebehoren verwijderd: Er is geen straf en de club mag gebruikt worden om een *slag* te doen in de volgende twee situaties:

- Als de speeieigenschappen van een club werden veranderd door een verstelbare functie te verzetten en, vooraleer de club wordt gebruikt om een *slag* te doen, de club zo goed als mogelijk in zijn originele positie wordt hersteld door de functie terug te zetten zoals ze was.
- Een niet-toegestaan toebehoren (zoals een sticker op het slagvlak van de club) verwijderd wordt van de club vooraleer de club gebruikt wordt om een *slag* te doen.

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

- Onder deze Regel is er geen straf enkel voor het hebben (doch zonder er een *slag* mee te doen) van een club die niet conform is of waarvan de speeieigenschappen opzettelijk zijn veranderd tijdens de *ronde*.
- **Maar** een dergelijke club telt nog steeds mee voor de limiet van 14 clubs in Regel 4.1b(1).

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

(1) **Limiet van 14 clubs.** Een speler mag niet:

- Een *ronde* starten met meer dan 14 clubs, of
- Meer dan 14 clubs bijhebben tijdens de *ronde*.

Deze limiet omvat alle clubs die door of voor de speler worden gedragen. **Maar** deze omvat geen delen van een gebroken club en losse delen (zoals een clubhoofd, shaft of grip) die aan het begin van diens *ronde* door of voor de speler worden gedragen.

Als de speler een *ronde* start met minder dan 14 clubs, mag die clubs toevoegen tijdens de *ronde* tot aan de limiet van 14 clubs (zie Regel 4.1b(4) voor beperkingen hieromtrent). Een club wordt als toegevoegd beschouwd wanneer de speler diens volgende *slag* doet met om het even welke club terwijl de toegevoegde club in het bezit is van de speler.

Wanneer de speler merkt dat die deze Regel overtreedt door meer dan 14 clubs bij te hebben, moet de speler de overtollige club of clubs uit het spel nemen vooraleer die een andere *slag* doet, volgens de procedure in Regel 4.1c(1):

- Als de speler met meer dan 14 clubs is gestart, mag die kiezen welke club of clubs uit het spel worden genomen.
- Als de speler te veel clubs heeft toegevoegd tijdens de *ronde*, moeten die toegevoegde clubs uit het spel worden genomen.

Eens de *ronde* van een speler is gestart, als de speler een achtergelaten club van een andere speler meeneemt, of als een club per ongeluk in de tas van de speler wordt gestoken zonder diens medeweten, wordt die club niet meegeteld als één van de clubs van de speler binnen de limiet van 14 clubs (**maar** hij mag niet worden gebruikt).

(2) **Clubs mogen niet gedeeld worden.** Een speler is beperkt tot die clubs waarmee die is gestart of die zijn toegevoegd zoals toegestaan in (1):

- De speler mag geen *slag* doen met een club die wordt gebruikt door iemand anders die op de *baan* aan het spelen is (zelfs als die andere speler in een andere groep of competitie speelt).
- Wanneer de speler merkt dat die deze Regel heeft overtreden door een *slag* te doen met de club van een andere speler, moet de speler deze club uit het spel nemen vooraleer een andere *slag* te doen, volgens de procedure in Regel 4.1c(1).

Zie Regels 22.5 en 23.7 (beperkte uitzondering in spelvormen met *partners* die *partners* toestaat om clubs te delen als ze samen niet meer dan 14 clubs hebben).

(3) **Geen vervanging van verloren clubs.** Als een speler met 14 clubs is gestart of clubs heeft toegevoegd tot de limiet van 14 en dan een club verliest tijdens de *ronde* of tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a, mag de speler die niet vervangen door een andere club.

(4) **Beperkingen bij het toevoegen of vervangen van clubs.** Bij het toevoegen of vervangen van een club onder Regel 4.1a(2) of Regel 4.1b(1) mag een speler niet:

- Het spel onredelijk ophouden (zie Regel 5.6a),
- Een club toevoegen of lenen gedragen voor of door een andere speler die op de *baan* aan het spelen is (zelfs als die andere speler in een andere groep of competitie speelt), of
- Een club samenstellen met onderdelen die worden gedragen door of voor de speler of een andere speler die op de *baan* speelt (zelfs als die andere speler in een andere groep of competitie speelt).

Wanneer de speler zich bewust wordt dat die deze Regel heeft overtreden door een club toe te voegen of te vervangen wanneer dit niet is toegestaan, moet de speler deze club uit het spel nemen voordat die een andere *slag* doet, volgens de procedure in Regel 4.1c(1).

Als de speler een *slag* doet met een club die nog wordt gedragen nadat deze vóór de *ronde* uit het spel werd genomen (Regel 4.1c(2) of tijdens de *ronde* (Regel 4.1.c(1)), wordt die **gediskwalificeerd** volgens Regel 4.1c(1).

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

- Speler wordt zich bewust van de overtreding tijdens het spelen van de hole. De straf wordt toegepast aan het einde van de hole die wordt gespeeld. Bij *matchplay* moet de speler 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.
- Speler wordt zich bewust van de overtreding tussen twee holes. De straf wordt toegepast op het einde van de zojuist voltooide hole, niet op de volgende hole.

Straf bij matchplay – Stand van match wordt 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 wordt gespeeld of zojuist gedaan is, wordt de stand van de match herzien door **één hole** af te trekken voor elke hole waarop een overtreding heeft plaatsgevonden, met een **maximale aftrek van twee holes** in de *ronde*.
- Bijvoorbeeld, als een speler, die met 15 clubs is gestart, zich tijdens het spelen van de 3de hole de overtreding realiseert en dan die hole wint en daardoor drie holes voorstaat in de match, is de maximale aftrek van twee holes van toepassing en zou de speler nu nog één hole voorstaan in de match.

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

4.1c Procedure om clubs uit het spel te nemen

- (1) **Tijdens de ronde.** Wanneer een speler tijdens een *ronde* merkt dat die in overtreding is van Regel 4.1b moet de speler een actie ondernemen die duidelijk elke club identificeert die uit het spel wordt genomen vooraleer de volgende *slag* te doen.

Dit kan worden gedaan door:

- Dit te zeggen aan de *tegenstander* bij *matchplay* of de *marker* of een andere speler in de groep bij *strokeplay*, of
- Een andere duidelijke actie te ondernemen (zoals de club ondersteboven in de tas te plaatsen, op de vloer van het golfwagentje te leggen of aan iemand anders te geven).

De speler mag voor de rest van de *ronde* geen *slag* meer doen met een club die uit het spel is genomen.

Als een uit het spel genomen club aan een andere speler toebehoort, mag die andere speler die club blijven gebruiken.

Straf voor overtreding van Regel 4.1c(1): Diskwalificatie.

- (2) **Vóór de ronde.** Als een speler kort voor de start van een *ronde* merkt dat die per ongeluk meer dan 14 clubs bijheeft, dient de speler te proberen om de overtollige club of clubs achter te laten.

Maar als een mogelijkheid zonder straf:

- Mag de speler zo'n overtollige club uit het spel nemen **vóór** de start van de *ronde*, volgens de procedure in (1), en
- De overtollige clubs mogen tijdens de *ronde* door de speler worden bijgehouden (**maar** mogen niet worden gebruikt) en tellen niet mee voor de limiet van 14 clubs.

Als een speler met opzet meer dan 14 clubs meebrengt naar diens eerste *afslaggebied* en de *ronde* start zonder de overtollige clubs achter te laten, is deze mogelijkheid niet toegestaan en is Regel 4.1b(1) van toepassing.

4.2 Ballen

4.2a Ballen toegestaan tijdens het spelen van een ronde

- (1) **Er moet met conforme ballen worden gespeeld.** Bij het doen van elke *slag* moet een speler een bal gebruiken die voldoet aan de voorschriften van de *Uitrustingsregels*.

Een speler mag van eender wie een conforme bal bekomen, ook van een andere speler op de *baan*.

- (2) **Opzettelijk veranderde bal mag niet worden gespeeld.** Een speler mag geen *slag* doen naar een bal waarvan de speeieigenschappen opzettelijk zijn veranderd, zoals door de bal te schuren of te verhitten of door er een product op aan te brengen (behalve bij het schoonmaken ervan).

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

Als een bal van een speler in stukken breekt na een *slag*, is er geen straf en telt de *slag* niet mee.

De speler moet een andere bal spelen vanwaar die *slag* was gedaan (zie Regel 14.6).

Straf om een bal te spelen van een *verkeerde plaats* in overtreding van Regel 4.2b: Algemene straf onder Regel 14.7a.

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

- (1) **Bal opnemen om te zien of hij een snede of barst vertoont.** Als een speler een redelijk vermoeden heeft dat diens bal een snede of barst heeft opgelopen tijdens de hole die wordt gespeeld:

- Mag de speler de bal opnemen voor inspectie, **maar:**
- De ligplaats van de bal moet eerst *gemarkeerd* worden en de bal mag niet schoongemaakt worden (**behalve** op de *putting green*) (zie Regel 14.1).

Als de speler de bal opneemt zonder dit redelijk vermoeden (behalve op de *putting green* waar de speler mag opnemen onder Regel 13.1b), de ligplaats van de bal niet *markeert* vooraleer hem op te nemen of hem schoonmaakt wanneer het niet mag, krijgt de speler **één strafslag**.

(2) **Wanneer een bal mag vervangen worden.** De speler mag een bal *vervangen* enkel als duidelijk te zien is dat de originele bal een snede of barst vertoont en 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.

- Als de originele bal een snede of barst vertoont, moet de speler hetzij een andere bal, hetzij de originele bal op de originele ligplaats *terugplaatsen* (zie Regel 14.2).
- Als de originele bal geen snede of barst vertoont, moet de speler hem op zijn originele ligplaats *terugplaatsen* (zie Regel 14.2).

Als een speler een *slag* doet naar een incorrect vervangen bal krijgt die **één strafslag** onder Regel 6.3b.

Niets in deze Regel verbiedt een speler om een bal te *vervangen* onder een andere Regel of van bal te wisselen tussen twee holes.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 4.2c: Algemene straf onder Regel 14.7a.

4.3 Gebruik van uitrusting

Regel 4.3 is van toepassing op alle soorten *uitrusting* die een speler tijdens een *ronde* kan gebruiken, **behalve** dat de vereiste om met conforme clubs en ballen te spelen valt onder Regels 4.1 en 4.2 en niet onder deze Regel.

Deze Regel betreft enkel de manier waarop *uitrusting* wordt gebruikt. Hij beperkt de *uitrusting* niet die een speler mag bijhebben tijdens een *ronde*.

4.3a Toegestaan en verboden gebruik van uitrusting

Een speler mag *uitrusting* gebruiken tijdens een *ronde* als hulp bij diens spel, **maar** de speler 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.

Deze Regel heeft geen invloed op de toepassing van andere Regels die de acties beperken die een speler mag ondernemen met een club, bal of andere *uitrusting* (zoals het neerleggen van een club of ander voorwerp om die te helpen bij het oplijnen, zie Regel 10.2b(3)).

Veel voorkomende voorbeelden van het gebruik van *uitrusting* dat onder deze Regel wel of niet toegestaan is tijdens een *ronde* van een speler:

(1) Informatie over afstand en richting.

- Toegestaan. Informatie verkrijgen over afstand of richting (bijvoorbeeld met een afstandsmeter of een kompas).
- Niet toegestaan.
 - » Hoogteverschillen meten,
 - » Informatie over afstand of richting interpreteren (bijvoorbeeld door een apparaat te gebruiken om een aanbevolen *speellijn* te bekomen of een club te kiezen op basis van de locatie van de bal van de speler), of
 - » Een uitlijnapparaat gebruiken (zie definitie in de *Uitrustingsregels*), om de bal op te lijnen.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale regel G-5 (de Commissie mag een Lokale Regel invoeren die het gebruik van afstandsmeters verbiedt).

(2) Informatie over wind en andere weersomstandigheden.

- Toegestaan.
 - » Eender welk type weersinformatie (inclusief windsnelheid) bekomen die via weersvoorspellingen beschikbaar is, of
 - » Temperatuur en vochtigheid meten op de *baan*.
- Niet toegestaan.
 - » Windsnelheid meten op de *baan*, of
 - » Een kunstmatig voorwerp gebruiken om andere informatie te bekomen die met de wind te maken heeft (bijvoorbeeld het gebruik van poeder, een zakdoek of een lint om de windrichting te bepalen).

(3) Informatie verzameld vóór of tijdens de ronde.

- Toegestaan.
 - » Informatie gebruiken die vóór de *ronde* werd verzameld (bijvoorbeeld spelinformatie uit eerdere *rondes*, swingtips of clubaanbevelingen), of
 - » Spel- of fysiologische informatie uit de *ronde* (bijvoorbeeld clubafstand, spelstatistieken of hartslag) optekenen (voor gebruik na de *ronde*).
- Niet toegestaan.
 - » Spelinformatie uit de *ronde* (bijvoorbeeld clubaanbevelingen op basis van afstanden in de huidige *ronde*) verwerken of interpreteren, of
 - » Fysiologische informatie gebruiken die tijdens de *ronde* is opgetekend.

(4) Audio en Video.

- Toegestaan.
 - » Luisteren naar audio of video bekijken over zaken die geen verband houden met de competitie die wordt gespeeld (bijvoorbeeld een nieuwsbericht of achtergrondmuziek). **Maar** daarbij dienen de anderen gerespecteerd te worden (zie Regel 1.2).
- Niet toegestaan.
 - » Naar muziek of andere audio luisteren om afleiding te elimineren of om te helpen met het swingtempo, of
 - » Videobeelden bekijken van de wedstrijd die de speler helpen bij de clubkeuze, het doen van een *slag* of het beslissen hoe te spelen tijdens de *ronde*, **behalve** dat een speler videobeelden mag bekijken die worden uitgezonden voor toeschouwers op de *baan*, zoals een video scorebord.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel G-8 (de *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die het gebruik van audio- en videotoeestellen tijdens een *ronde* verbiedt of limiteert).

(5) Handschoenen en middelen voor een betere grip.

- Toegestaan.
 - » Een effen handschoen gebruiken die voldoet aan de voorschriften van de *Uitrustingsregels*.
 - » Hars, poeders en andere bevochtigings- of droogmiddelen aanwenden, of
 - » Een handdoek of zakdoek rond de grip wikkelen.
- Niet toegestaan.
 - » Een handschoen gebruiken die niet voldoet aan de voorschriften van de *Uitrustingsregels*, of
 - » Andere *uitrusting* gebruiken die een onfair voordeel oplevert voor handpositie of gripdruk.

(6) Stretchingapparaten en training- of swinghulpmiddelen.

- Toegestaan.
 - » *Uitrusting* gebruiken om gewoon te stretchen (behalve bij de uitvoering van een oefenswing), ongeacht of die *uitrusting* is ontworpen om te stretchen, voor gebruik bij golf (bijvoorbeeld een oplijnstok die over de schouders wordt geplaatst) of voor een doel dat geen verband houdt met golf (bijvoorbeeld rubberen slang of een stuk buis).
- Niet toegestaan.
 - » Om het even welk type van golftraining- of swinghulpmiddel gebruiken (bijvoorbeeld een oplijnstok of een verzwaarde headcover of "donut") of een niet-conforme club op een manier die een potentieel voordeel creëert door de speler te helpen in de voorbereiding voor of het doen van een *slag* (zoals hulp met swingvlak, grip, oplijnen, balpositie of houding).

Verdere richtlijnen over het gebruik van *uitrusting* zoals hierboven beschreven en andere soorten *uitrusting* (zoals kledij en schoenen) zijn te vinden in de *Uitrustingsregels*.

Een speler die niet zeker weet of die een stuk *uitrusting* op een bepaalde manier mag gebruiken, dient de *Commissie* om een ruling te vragen (zie Regel 20.2b).

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel G-6 (de *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die het gebruik van gemotoriseerd transport tijdens een *ronde* verbiedt).

4.3b Uitrusting gebruikt voor medische redenen

(1) **Medische uitzondering.** Een speler overtreedt Regel 4.3 niet als die *uitrusting* gebruikt om te helpen bij een medische aandoening, zolang:

- De speler een medische reden heeft om die *uitrusting* te gebruiken, en
- De *Commissie* beslist dat het gebruik ervan de speler geen onfair voordeel oplevert ten opzichte van andere spelers.

Zie Regel 25.3a (status van protheses); **Regel 25.4f** (toepassing van Regel 4.3 voor hulpmiddelen voor mobiliteit).

(2) **Plakband of gelijkaardige pleisters.** Een speler mag voor medische redenen plakband of een gelijkaardige pleister gebruiken (bijvoorbeeld om een letsel te voorkomen of een bestaand letsel te verhelpen), maar de tape of pleister mag niet:

- Overmatig worden aangebracht, of
- Hulp bieden aan de speler, meer dan nodig voor de medische reden (mag bijvoorbeeld geen gewricht immobiliseren om de speler te helpen bij het swingen van de club).

Een speler die niet zeker weet waar of hoe tape of gelijkaardige pleisters mogen worden aangebracht, dient de *Commissie* om een ruling te vragen.

Straf voor overtreding van Regel 4.3:

- **Straf voor eerste overtreding: Algemene straf.** Als de overtreding gebeurt tussen twee holes, geldt de straf op de volgende hole.
- **Straf voor tweede overtreding: Diskwalificatie.** Deze straf is van toepassing zelfs als de aard van de overtreding totaal verschillend was van de overtreding die resulteerde in de eerste straf. Deze straf is enkel van toepassing als er een tussenliggende gebeurtenis is geweest na de eerste overtreding (zie Regel 1.3c(4)).



II

De ronde
en een hole spelen
REGELS 5-6

Regel

5

De ronde spelen

Doel van de Regel:

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

- Elke ronde op tijd starten, en
- Elke hole zonder onderbreking en in een vlot tempo spelen tot de ronde voltooid is.

Wanneer een speler aan de beurt is om te spelen, wordt die aanbevolen om de slag te doen in niet meer dan 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.

Wanneer een *ronde* eindigt in een gelijkspel en het spel doorgaat tot er een winnaar is:

- Een match die gelijk staat wordt hole per hole verlengd. Dit is de voortzetting van dezelfde *ronde*, geen nieuwe *ronde*.
- Play-off bij *strokeplay*. Dit is een nieuwe *ronde*.

Een speler is diens *ronde* aan het spelen vanaf het ogenblik waarop ze start tot ze eindigt (zie Regel 5.3), **behalve** wanneer het spel is geschorst onder Regel 5.7a.

Wanneer een Regel verwijst naar acties die “tijdens een *ronde*” zijn ondernomen, zijn spelschorsingen onder Regel 5.7a niet inbegrepen, tenzij de Regel het anders zegt.

5.2 Oefenen op de baan vóór of tussen rondes

Voor de doeleinden van deze Regel:

- “Oefenen op de *baan*” betekent 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, en
- De beperkingen op het oefenen op de *baan* vóór of tussen *rondes* gelden enkel voor de speler, niet voor de *caddie* van de speler.

5.2a Matchplay

Een speler 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:

- Een speler mag niet oefenen op de *baan* vóór een *ronde*, **behalve** dat de speler mag:
 - » Putts of chips oefenen op of nabij diens eerste *afslaggebied*.
 - » Oefenen op eender welk oefengebied.
 - » Oefenen op of nabij de *putting green* van de zojuist voltooide hole zelfs als die deze hole nog eens gaat spelen op dezelfde dag (zie Regel 5.5b).
- Een speler mag oefenen op de *baan* na het voltooien van diens laatste *ronde* van die dag.

Als een speler een *slag* doet in overtreding van deze Regel, krijgt die de **algemene straf** op diens eerste hole. Als die een bijkomende *slag* doet in overtreding op deze Regel wordt die **gediskwalificeerd**.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel I-1 (bij beide spelvormen mag de *Commissie* een Lokale Regel invoeren die het oefenen op de *baan* vóór of tussen *rondes* verbiedt, beperkt of toestaat).

5.3 Ronde starten en eindigen

5.3a Wanneer ronde starten

Een *ronde* van een speler start wanneer de speler een *slag* doet om diens eerste hole te beginnen (zie Regel 6.1a).

De speler moet starten op (en niet vóór) diens starttijd:

- Dit betekent dat de speler klaar moet zijn om te spelen op de starttijd en het startpunt die door de *Commissie* zijn bepaald.
- Een starttijd bepaald door de *Commissie* is een exacte tijd (bijvoorbeeld 9 uur betekent 9:00:00 uur, niet elk moment vóór 9.01 uur).

Als de starttijd vertraagd is om welke reden dan ook (zoals het weer, traag spel van andere groepen of de behoefte aan een ruling door een *referee*), is deze Regel niet overtreden als de speler aanwezig is en klaar is om te spelen wanneer diens groep kan starten.

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

- **Uitzondering 1 – Speler komt aan op het startpunt, klaar om te spelen, niet meer dan vijf minuten te laat:** De speler krijgt de **algemene straf** die wordt toegepast op diens eerste hole.
- **Uitzondering 2 – Speler start niet meer dan vijf minuten te vroeg:** De speler krijgt de **algemene straf** die wordt toegepast op diens eerste hole.
- **Uitzondering 3 – De Commissie besluit dat uitzonderlijke omstandigheden de speler verhinderden op tijd te starten:** Er is geen overtreding van deze Regel en geen straf.

5.3b Wanneer ronde eindigt

Een *ronde* van een speler eindigt:

- Bij *matchplay*, wanneer het resultaat van de match definitief is onder Regel 3.2a(3) of (4).
- Bij *strokeplay*, wanneer de speler *uitholet* op de laatste hole (inclusief herstel van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b).

Zie Regels 21.1e, 21.2e, 21.3e en 23.3b (wanneer een *ronde* start en eindigt in andere vormen van *strokeplay* en in *Vierbal*).

5.4 In groepen spelen

5.4a Matchplay

Tijdens een *ronde* moeten de speler en de *tegenstander* elke hole in dezelfde groep spelen.

5.4b Strokeplay

Tijdens een *ronde* moet de speler in de groep blijven die door de *Commissie* is samengesteld, tenzij de *Commissie* een verandering goedkeurt, hetzij voor of na het gebeuren.

Straf voor overtreding van Regel 5.4: Diskwalificatie.

5.5 Oefenen tijdens ronde of tijdens spelschorsing

5.5a Geen oefenslagen tijdens het spelen van een hole

Tijdens het spelen van een hole mag een speler geen oefenslag naar een bal doen op of naast de *baan*.

Dit zijn geen oefenslagen:

- Een oefenswing uitgevoerd zonder de bedoeling een bal te raken.
- Een bal terugslaan naar een oefengebied of naar een andere speler, uitsluitend uit beleefdheid.
- *Slagen* gedaan door een speler bij het uitspelen van een hole waarvan het resultaat reeds vaststaat.

5.5b Beperking op oefenslagen na het voltooien van een hole

Na het voltooien van een hole, maar vóór het doen van een *slag* om een andere hole te beginnen mag een speler geen oefenslag doen.

Uitzondering – Waar speler toelating heeft om putts of chips te oefenen: De speler mag putts of chips oefenen op of nabij:

- De *putting green* van de zjuist voltooide hole en eender welke oefengreen (zie Regel 13.1e), en
- Het *afslaggebied* van de volgende hole.

Maar dergelijke oefenslagen mogen niet vanuit een *bunker* worden gedaan en mogen het spel niet onredelijk ophouden (zie Regel 5.6a).

Zie **Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel I-2** (de *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die de spelers het oefenen van putts of chips op of bij de *putting green* van de zojuist voltooide hole verbiedt).

5.5c Oefenen tijdens een spelschorsing of wanneer het spel op een andere manier is gestopt

Tijdens een spelschorsing of wanneer het spel op een andere manier is gestopt onder Regel 5.7a, mag een speler geen oefenslag doen, **behalve**:

- Zoals toegestaan in Regel 5.5b,
- Overal buiten de *baan*, en
- Overal op de *baan* waar de *Commissie* het toestaat.

Als een match wordt gestopt met instemming van de spelers en niet op dezelfde dag zal worden hervat, mogen de spelers zonder beperking oefenen op de *baan* vooraleer de match wordt hervat.

Straf voor overtreding van Regel 5.5: Algemene straf.

Als de overtreding tussen twee holes gebeurt, wordt de straf toegepast op de volgende hole.

5.6 Onredelijk oponthoud; vlot speltempo

5.6a Onredelijk oponthoud van het spel

Een speler mag het spel niet op een onredelijke manier ophouden, zowel tijdens het spelen van een hole, of tussen twee holes.

Een speler mag om bepaalde redenen een kort oponthoud worden toegestaan, zoals:

- Wanneer de speler de hulp inroept van een *referee* of de *Commissie*,
- Wanneer de speler gewond of ziek wordt, of
- Wanneer er een andere goede reden is.

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

Zie **Regel 25.6a** (toepassing van Regel 5.6a voor spelers met een beperking).

5.6b Vlot speeltempo

Een golf*ronde* dient in een vlot tempo gespeeld te worden.

Elke speler dient te beseffen dat diens speeltempo ongetwijfeld invloed heeft op de tijd die andere spelers nodig hebben om hun *rondes* te spelen, zowel in de eigen groep als in de volgende groepen.

Spelers worden aangespoord om snellere groepen door te laten.

(1) **Aanbevelingen voor speeltempo**. De speler 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.

Een speler dient zich op voorhand klaar te maken voor de volgende *slag* en speelklaar te zijn wanneer het diens beurt is.

Wanneer de speler aan de beurt is om te spelen:

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

(2) **Voor de beurt spelen om het speeltempo aan te houden**. Afhankelijk van de spelvorm, zijn er momenten waarop spelers voor hun beurt mogen spelen om het speeltempo aan te houden:

- Bij *matchplay* mogen de spelers afspreken dat één van hen vóór diens beurt speelt om tijd te winnen (zie Regel 6.4a Uitzondering).
- Bij *strokeplay* mogen spelers op een veilige en verantwoorde manier “ready golf” spelen (zie Regel 6.4b(2)).

(3) **Speeltempobeleid van de Commissie**. Om vlot spel aan te moedigen en af te dwingen, dient de *Commissie* een Lokale Regel in te voeren die een Speeltempobeleid uitzet.

Dit Beleid mag een maximale tijd opleggen om een *ronde*, een hole of reeks holes en een *slag* te voltooien, en het mag straffen bepalen voor het niet volgen van de Beleidsnormen.

Zie Commissieprocedures, Sectie 5H (aanbevelingen over de inhoud van het Speeltempobeleid).

5.7 Spel stoppen; spel hervatten

5.7a Wanneer spelers mogen of moeten stoppen met spelen

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

- Schorsing door de Commissie. Alle spelers moeten stoppen met spelen als de *Commissie* het spel schorst (zie Regel 5.7b).
- Stoppen met spelen door afspraak bij matchplay. Spelers in een match mogen afspreken om het spel om welke reden dan ook te stoppen, **behalve** als daardoor de competitie opgehouden wordt. Als ze afspreken om te stoppen met spelen en als dan één speler het spel wil hervatten, is de afspraak afgelopen en moet de andere speler het spel hervatten.
- Individuele speler stopt met spelen vanwege bliksem. Een speler mag stoppen met spelen als die reden heeft om te geloven dat er gevaar is voor blikseminslag, **maar** moet dit zo snel mogelijk melden aan de *Commissie*.

De *baan* verlaten is op zichzelf geen stopzetting van het spel. Oponthoud van het spel door een speler valt onder Regel 5.6a, niet onder deze Regel.

Als een speler stopt met spelen voor een reden die niet is toegestaan onder deze Regel of verzuimt dit te melden aan de *Commissie* wanneer die daartoe verplicht is, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

5.7b Wat spelers moeten doen als de Commissie het spel schorst

Er zijn twee soorten spelschorsingen door de *Commissie*, elk met verschillende voorschriften voor wanneer spelers moeten stoppen met spelen.

- (1) Onmiddellijke schorsing (bijvoorbeeld bij dreigend gevaar). Als de *Commissie* een onmiddellijke spelschorsing aankondigt, mag een speler geen *slag* meer doen tot de *Commissie* het spel laat hervatten.

De *Commissie* dient een duidelijke methode gebruiken om spelers te informeren over een onmiddellijke schorsing.

- (2) Normale schorsing (bijvoorbeeld voor duisternis of onbespeelbare baan). Als de *Commissie* het spel voor normale redenen schorst, hangt het vervolg af van waar elke spelersgroep zich bevindt:

- Tussen twee holes. Als alle spelers in de groep zich tussen twee holes bevinden, moeten ze stoppen met spelen en mogen ze geen *slag* meer doen om een andere hole te beginnen tot de *Commissie* het spel laat hervatten.
- Tijdens het spelen van een hole. Als een speler in de groep een hole is gestart, mogen de spelers kiezen om te stoppen met spelen of om de hole uit te spelen.
 - » De spelers krijgen een korte tijd (normaal niet meer dan twee minuten) om te beslissen om te stoppen met spelen of om de hole uit te spelen.
 - » Als de spelers de hole verder spelen, mogen ze doorgaan tot het einde van die hole of stoppen vooraleer de hole te voltooien.
 - » Zodra de spelers de hole hebben voltooid of stoppen vooraleer de hole te voltooien, mogen ze geen andere *slag* meer doen tot de *Commissie* het spel laat hervatten onder Regel 5.7c.

Als de spelers niet akkoord geraken over wat te doen:

- » Matchplay. Als de *tegenstander* stopt met spelen, moet de speler ook stoppen met spelen en beide spelers mogen niet opnieuw spelen tot de *Commissie* het spel laat hervatten. Als de speler niet stopt met spelen, krijgt de speler de **algemene straf (verlies van de hole)**.
- » Strokeplay. Elke speler in de groep mag ervoor kiezen om het spel te stoppen of door te gaan met de hole, ongeacht wat de anderen in de groep besluiten te doen, doch de speler mag slechts verder spelen als diens *marker* erbij blijft om de score van de speler bij te houden.

Straf voor overtreding van Regel 5.7b: Diskwalificatie.

Uitzondering – Geen straf als de Commissie beslist dat niet stoppen gerechtvaardigd was: deze Regel is niet overtreden en er is geen straf als de *Commissie* tot het besluit komt dat de omstandigheden rechtvaardigden dat de speler niet stopte met spelen wanneer dat vereist was.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel J-1 (aanbevolen manieren voor de Commissie om onmiddellijke en normale schorsingen aan spelers te melden).

5.7c Wat spelers moeten doen als het spel hervat wordt

- (1) Waar verder spelen. Een speler moet het spel hervatten vanwaar die stopte met spelen op een hole of, als het tussen twee holes was, op het volgende *afslaggebied*, zelfs als het spel op een latere dag wordt hervat.

Als een speler het spel hervat van een andere locatie als deze waar die gestopt is, zie Regels 6.1b en 14.7.

- (2) Wanneer verder spelen. De speler moet aanwezig zijn op de locatie vermeld in (1) en klaar zijn om te spelen:

- Op het door de *Commissie* opgelegde tijdstip om het spel te hervatten, en
- De speler moet het spel hervatten op dat tijdstip (en niet eerder).

Als de mogelijkheid om het spel te hervatten vertraagd wordt om welke reden dan ook (bijvoorbeeld wanneer spelers in de voorgaande groep eerst dienen te spelen en uit de weg te gaan), is er geen overtreding van deze Regel als de speler aanwezig is en klaar om te spelen wanneer diens groep het spel kan hervatten.

Straf voor overtreding van Regel 5.7c(2): Diskwalificatie.

Uitzonderingen op diskwalificatie voor het niet tijdig hervatten: Uitzonderingen 1, 2 en 3 in Regel 5.3a en de uitzondering op Regel 5.7b zijn ook hier van toepassing.

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

(1) Bal opnemen wanneer het spel stopt of vooraleer het spel hervat wordt. Wanneer die stopt met het spelen van een hole onder deze Regel mag de speler de ligplaats van diens bal *markeren* en de bal opnemen (zie Regel 14.1).

Hetzij vóór of wanneer het spel wordt hervat:

- Als de bal van de speler was opgenomen toen het spel werd gestopt. De speler moet de originele bal of een andere bal *terugplaatsen* op de originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).
- Als de bal van de speler niet was opgenomen toen het spel werd gestopt. De speler mag de bal spelen zoals hij ligt, of de ligplaats van de bal *markeren*, de bal opnemen (zie Regel 14.1) en diezelfde of een andere bal *terugplaatsen* op de originele ligplaats (zie Regel 14.2).

In elk geval:

- Als de *ligging* van de bal is veranderd als gevolg van het opnemen van de bal, moet de speler diezelfde of een andere bal *terugplaatsen* zoals voorgeschreven onder Regel 14.2d.
 - Als de *ligging* van de bal is veranderd nadat de bal was opgenomen en vooraleer een bal is *teruggeplaatst*, is Regel 14.2d niet van toepassing:
 - » De originele bal of een andere bal moet worden *teruggeplaatst* op de originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).
 - » **Maar** als de *ligging* of andere *condities die de slag beïnvloeden* tijdens deze periode slechter werden, is Regel 8.1d van toepassing.
- (2) Hoe handelen als de bal of balmarker is bewogen terwijl het spel was gestopt. Als de bal of de *balmarker* van de speler op welke manier dan ook is bewogen vooraleer het spel wordt hervat (inclusief door *natuurkrachten*), moet de speler ofwel:
- De originele of een andere bal *terugplaatsen* op de originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2), of
 - Een *balmarker* plaatsen om die originele ligplaats te *markeren*, en dan de originele of een andere bal *terugplaatsen* op die ligplaats (zie Regels 14.1 en 14.2).

Als de *condities die de slag beïnvloeden* van de speler, slechter werden terwijl het spel was gestopt, zie Regel 8.1d.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 5.7d: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

Regel

6

Een hole spelen

Doel 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 volledige hole behalve wanneer vervanging is toegestaan, de volgorde van spelen (belangrijker bij matchplay dan bij strokeplay) en het voltooien van een hole.

6.1 Spel starten op een hole**6.1a Wanneer een hole start**

Een speler is een hole gestart wanneer die een *slag* doet om de hole te beginnen.

De hole is gestart, zelfs als de *slag* van buiten het *afslaggebied* werd gedaan (zie Regel 6.1b) of als de *slag* geannuleerd werd onder een Regel.

6.1b De bal moet van binnen het afslaggebied worden gespeeld

Een speler moet elke hole starten door een bal te spelen van ergens binnen het *afslaggebied* onder Regel 6.2b.

Als een speler bij de start van een hole 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):

(1) **Matchplay.** Er is geen straf, **maar** de *tegenstander* mag de *slag* annuleren:

- Dit moet meteen worden gedaan en vooraleer één van de spelers een andere *slag* doet. Wanneer de *tegenstander* de *slag* annuleert, kan die de annullering niet intrekken.
- Als de *tegenstander* de *slag* annuleert, moet de speler een bal spelen van binnen het *afslaggebied* en is het nog steeds diens beurt om te spelen.
- Als de *tegenstander* de *slag* niet annuleert, telt de *slag* en is de bal *in het spel* en moet hij worden gespeeld zoals hij ligt.

(2) **Strokeplay.** De speler krijgt de **algemene straf (twee strafslagen)** en moet de fout rechtzetten door een bal te spelen van binnen het *afslaggebied*:

- De bal gespeeld van buiten het *afslaggebied*, is niet *in het spel*.
- Die *slag* en alle verdere *slagen* vooraleer de fout is rechtgezet (inclusief gespeelde *slagen* en alle strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal) tellen niet mee.
- Als de speler de fout niet rechtzet vooraleer een *slag* te doen om een andere hole te starten of, in het geval van de laatste hole van de *ronde*, vooraleer diens *scorekaart* in te leveren, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

6.2 De bal spelen vanuit het afslaggebied

6.2a Wanneer de Regels voor het afslaggebied van toepassing zijn

De Regels voor het *afslaggebied* in Regel 6.2b zijn van toepassing telkens wanneer een speler een bal vanaf het *afslaggebied* moet of mag spelen. Dit is wanneer:

- De speler start met het spelen van de hole (zie Regel 6.1).
- De speler opnieuw zal spelen vanaf het *afslaggebied* onder een Regel (zie Regel 14.6), of
- De bal van de speler *in het spel* is in het *afslaggebied* na een *slag* of nadat de speler is uitgeweken.

Deze Regel is enkel van toepassing op het *afslaggebied* waaruit de speler moet spelen bij de start van de hole welke die speelt, en niet op andere afslaglocaties op de *baan* (op dezelfde hole of een andere hole).

6.2b Regels voor het afslaggebied

(1) Wanneer een bal in het afslaggebied is.

- Een bal is in het *afslaggebied* wanneer een deel van de bal eraan raakt of zich boven enig deel van het *afslaggebied* bevindt.
- De speler mag buiten het *afslaggebied* staan bij het doen van een *slag* naar een bal in het *afslaggebied*.

(2) De bal mag worden opgeteed of van de grond worden gespeeld. De bal moet worden gespeeld ofwel vanaf:

- Een *tee* in of op de grond geplaatst, of
- De grond zelf.

Voor de toepassing van deze Regel omvat de “grond” ook zand of andere natuurlijke materialen die worden gebruikt om de *tee* of de bal op te plaatsen.

De speler mag geen *slag* doen naar een bal op een niet-conforme *tee* of een bal die is opgeteed op een manier die deze Regel niet toestaat.

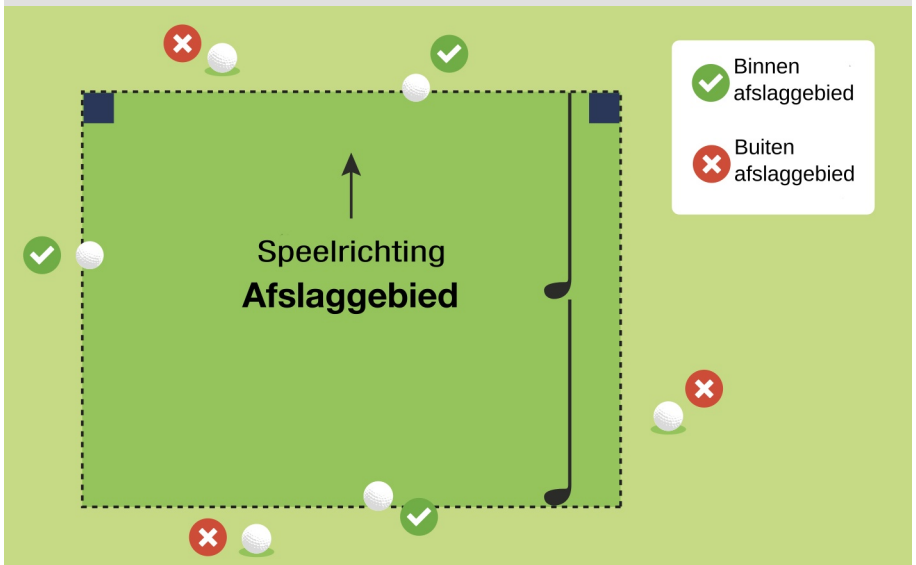
Straf voor overtreding van Regel 6.2b(2):

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

(3) Bepaalde condities in het afslaggebied mogen verbeterd worden. Vooraleer een *slag* te doen, mag de speler volgende acties ondernemen in het *afslaggebied* om de *condities die de slag beïnvloeden* te verbeteren (zie Regel 8.1b(8)):

- Het grondoppervlak van het *afslaggebied* aanpassen (bijvoorbeeld door een kuiltje te maken met een club of een voet),
- Bewegen, buigen of afbreken van gras, onkruid en andere natuurlijke voorwerpen die vastzitten of groeien in de grond in het *afslaggebied*,

FIGUUR 6.2b: WANNEER EEN BAL IN HET AFSLAGGEBIED IS



De stippelijnn 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 enig deel van het afslaggebied bevindt.

- Zand en aarde in het *afslaggebied* verwijderen of platdrukken, en
- Dauw, rijp en water in het *afslaggebied* verwijderen.

Maar de speler krijgt de **algemene straf** als die een andere actie onderneemt om de *condities die de slag beïnvloeden* te verbeteren in overtreding van Regel 8.1a.

(4) Beperking op het verplaatsen van teemarkers of ontbrekende teemarkers bij spelen vanuit afslaggebied.

- De *Commissie* bepaalt de locatie van de teemarkers om elk *afslaggebied* te definiëren en ze dienen op dezelfde locatie te blijven staan voor alle spelers die vanuit dat *afslaggebied* zullen spelen.
- Als de speler de *condities die de slag beïnvloeden verbetert* door zo een teemarker te verplaatsen vooraleer een *slag* te doen vanaf het *afslaggebied*, krijgt die de **algemene straf** voor overtreding van Regel 8.1a(1).
- Als een speler vaststelt dat één of beide teemarkers ontbreken, hoort de speler de hulp in te roepen van de *Commissie*. **Maar** als de *Commissie* niet binnen een redelijke tijd beschikbaar is hoort de speler diens redelijk oordeel te gebruiken (Regel 1.3b(2)) om de locatie van het *afslaggebied* in te schatten.

Regel 6

In alle andere situaties worden de teemarkers beschouwd als normale *losse obstakels* die mogen verwijderd worden zoals toegestaan in Regel 15.2.

(5) **De bal is niet in het spel tot een slag is gedaan.** Of de bal nu op een *tee* of op de grond ligt, bij het starten van een hole of het opnieuw spelen vanaf het *afslaggebied* onder een Regel:

- Is de bal niet *in het spel* tot de speler er een *slag* naar doet, en
- Mag de bal zonder straf worden opgenomen of *bewogen* vóór de *slag* wordt gedaan.

Als een opgeteede bal van de *tee* valt of door de speler van de *tee* wordt getikt vooraleer de speler er een *slag* heeft naar gedaan, mag hij zonder straf eender waar in het *afslaggebied* weer worden opgeteed.

Maar als de speler een *slag* doet naar die bal terwijl hij eraf valt of nadat hij er is van gevallen, is er geen straf, telt de *slag* en is de bal *in het spel*.

(6) **Wanneer de bal in het spel in het afslaggebied ligt.** Als de spelers bal *in het spel* zich in het *afslaggebied* bevindt na een *slag* (zoals een opgeteede bal na een *slag* die de bal gemist heeft) of na uitwijken, mag de speler:

- De bal zonder straf opnemen of *bewegen* (zie Regel 9.4b, Uitzondering 1), en
- Die bal of een andere bal spelen vanaf eender waar in het *afslaggebied*, van een *tee* of van de grond zoals beschreven onder (2), of ook de bal spelen zoals hij ligt.

**Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 6.2b(6):
Algemene straf onder Regel 14.7a.**

6.3 Bal gebruikt bij het spelen van een hole

Doel 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 is de speler normaal gezien verplicht dezelfde bal te spelen tot de hole voltooid is. De speler 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 vanaf het afslaggebied

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

De speler moet *uitholen* met de bal gespeeld vanaf het *afslaggebied*, **behalve** wanneer:

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

De speler hoort een identificatiemerken aan te brengen op de bal welke die gaat spelen (zie Regel 7.2).

6.3b Bal vervangen tijdens het spelen van een hole

- (1) Wanneer de speler een bal mag en niet mag vervangen. Bepaalde Regels laten een speler toe om de bal welke die gebruikt om een hole te spelen te *vervangen* door een andere bal als de bal *in het spel*, en andere Regels laten het niet toe:
- Bij het uitwijken voor hinder onder een Regel, zowel bij het *droppen* als het plaatsen van een bal (bijvoorbeeld wanneer een bal niet in het *uitwijkgebied* blijft liggen of bij uitwijken op de *putting green*), mag de speler de originele bal of een andere bal gebruiken (Regel 14.3a),
 - Bij het opnieuw spelen vanwaar een vorige *slag* werd gedaan, mag de speler de originele bal of een andere bal gebruiken (Regel 14.6), en
 - Bij het *terugplaatsen* van een bal op een ligplaats, mag de speler de bal niet *vervangen* en moet die de originele bal gebruiken, met bepaalde uitzonderingen (Regel 14.2a).
- (2) Vervangende bal wordt bal in het spel. Wanneer een speler een *vervangende* bal *in het spel* brengt (zie Regel 14.4):

- Is de originele bal niet langer *in het spel*, zelfs als hij op de *baan* ligt.
- Dit geldt zelfs als de speler:
 - » De originele bal heeft *vervangen* door een andere bal wanneer dit niet is toegestaan door de Regels (ongeacht of de speler zich realiseerde dat die een bal *verving*), of
 - » De *vervangende* bal heeft *teruggeplaatst*, *gedropt* of geplaatst (1) op een verkeerde manier, (2) op een *verkeerde plaats* of (3) via een procedure die niet van toepassing is.
- Voor de manier om een fout recht te zetten vooraleer de *vervangende* bal spelen, zie Regel 14.5.

Als de originele bal van de speler niet is gevonden en de speler een andere bal *in het spel* heeft gebracht onder *slag-en-afstand* (zie Regels 17.1d, 18.1, 18.2b en 19.2a) of zoals toegestaan onder een Regel die van toepassing is wanneer het *bekend of praktisch zeker* is wat er met de bal is gebeurd (zie Regels 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e en 17.1c):

- Moet de speler verder blijven spelen met de *vervangende* bal, en
 - Mag de speler de originele bal niet meer spelen, zelfs als hij op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de drie minuten zoektijd (zie Regel 18.2a(1)).
- (3) Een slag doen naar een incorrect vervangende bal. Als een speler een *slag* doet naar een incorrect *vervangende* bal krijgt de speler **één strafslag** en moet de speler de hole uitspelen met de incorrect *vervangende* bal.

6.3c Verkeerde bal

(1) Een slag doen naar een verkeerde bal. Een speler mag geen *slag* doen naar een *verkeerde bal*.

Uitzondering - Bal die beweegt in water: Er is geen straf als een speler een *slag* doet naar een *verkeerde bal* die aan het bewegen is in water in een *strafgebied* of in *tijdelijk water*.

- De *slag* telt niet, en
- De speler moet de fout rechtzetten onder de Regels door de juiste bal te spelen vanaf zijn originele ligplaats of door uit te wijken onder de Regels.

Straf om een verkeerde bal te spelen in overtreding van Regel 6.3c(1):

Bij *matchplay* krijgt de speler de **algemene straf (verlies van de hole)**:

- Als de speler en de *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)**.
- **Maar** 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.

Bij *strokeplay* krijgt de speler de **algemene straf (twee strafslagen)** en moet die de fout rechtzetten door verder te spelen met de originele bal door hem 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 (inclusief gespeelde *slagen* en alle bijkomende strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal), tellen niet mee.
- Als de speler de fout niet rechtzet vooraleer hij een *slag* doet om een andere hole te beginnen of, in het geval van de laatste hole van de *ronde*, vooraleer diens *scorekaart* in te leveren, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

(2) Hoe handelen als de bal van een speler door een andere speler is gespeeld als verkeerde bal.

Als het *bekend of praktisch zeker* is dat de bal van de speler door een andere speler als *verkeerde bal* werd gespeeld, moet de speler de originele of een andere bal op de originele ligplaats *terugplaatsen* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).

Dit geldt, ongeacht of de originele bal werd gevonden of niet.

6.3d Wanneer een speler meer dan één bal tegelijk mag spelen

Een speler mag meer dan één bal tegelijk spelen op een hole, enkel als die:

- Een *provisionele bal* speelt (die ofwel de bal *in het spel* zal worden of zal worden opgegeven, zoals bepaald in Regel 18.3c), of
- Twee ballen speelt, bij *strokeplay*, voor het herstellen van een mogelijke *ernstige overtreding* veroorzaakt door van een *verkeerde plaats* te spelen (zie Regel 14.7b) of in geval van onzekerheid over de juiste te volgen procedure (zie Regel 20.1c(3)).

6.4 Volgorde van spelen tijdens het spelen van een hole

Doel 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.

- Bij matchplay is de volgorde van spelen fundamenteel; als een speler voor zijn beurt speelt, mag de tegenstander die slag annuleren en de speler opnieuw doen spelen.
- Bij strokeplay is er geen straf om voor de beurt te spelen en spelers worden zowel toegestaan als aangemoedigd om “ready golf” te spelen – dat wil zeggen, op een veilige en verantwoorde manier voor hun beurt te spelen.

6.4a Matchplay

(1) Volgorde van spelen. De speler en de *tegenstander* moeten in deze volgorde spelen:

- Start op de eerste hole. Op de eerste hole wordt de *eer* bepaald door de volgorde van de startlijst door de *Commissie* 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*.
 - » Als een speler tijdig een ruling heeft gevraagd (zie Regel 20.1b) die nog niet door de *Commissie* is uitgesproken en als dit van invloed zou kunnen zijn op wie de *eer* heeft op de volgende hole, wordt de *eer* bepaald door onderlinge overeenkomst of via een willekeurige methode.
- Nadat beide spelers op een hole zijn gestart.
 - » De bal die zich het verst van de *hole* bevindt, dient eerst te worden gespeeld.
 - » Als de ballen op dezelfde afstand van de *hole* liggen of hun relatieve afstanden niet bekend zijn, wordt de eerst te spelen bal bepaald door onderlinge overeenkomst of via een willekeurige methode.

(2) Tegenstander mag een voor de beurt gedane slag van de speler annuleren. Als de speler speelt wanneer het de beurt van de *tegenstander* was om te spelen, is er geen straf, **maar** de *tegenstander* mag de *slag* annuleren:

- Dit moet meteen worden gedaan en vooraleer één van de spelers een andere *slag* doet. Wanneer de *tegenstander* de *slag* annuleert, kan die de annullering niet intrekken.
- Als de *tegenstander* de *slag* annuleert, moet de speler, wanneer het diens beurt is om te spelen, een bal spelen vanwaar die *slag* was gedaan (zie Regel 14.6).

- Als de *tegenstander* de *slag* niet annuleert, telt de *slag* en is de bal *in het spel* en moet hij worden gespeeld zoals hij ligt.

Uitzondering – Voor de beurt spelen bij overeenkomst om tijd te winnen: Om tijd te winnen:

- Mag de speler de *tegenstander* uitnodigen om voor zijn beurt te spelen of mag akkoord gaan met het verzoek van de *tegenstander* om voor diens beurt te spelen.
- Als de *tegenstander* vervolgens de *slag* voor diens beurt doet, heeft de speler het recht opgegeven om de *slag* te annuleren.

Zie Regel 23.6 (volgorde van spelen in *Vierbal*).

6.4b Strokeplay

(1) Normale volgorde van spelen.

- Start op de eerste hole. Op het eerste *afslaggebied* wordt de *eer* bepaald door de volgorde van de startlijst door de *Commissie* 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 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, hoort eerst te worden gespeeld.
 - » Als twee of meer ballen op dezelfde afstand van de *hole* liggen of als hun relatieve afstanden niet bekend zijn, wordt de eerst te spelen bal bepaald door onderlinge overeenkomst of via een willekeurige methode.

Er is geen straf als een speler voor diens beurt speelt, **behalve** dat, als twee of meer spelers afspreken om in een andere volgorde te spelen om één van hen een voordeel te geven, en een van hen speelt voor diens beurt, elke speler die de afspraak gemaakt heeft de **algemene straf (twee strafslagen)** krijgt.

(2) In een andere volgorde spelen op een veilige en verantwoorde manier (“Ready Golf”). Spelers mogen en worden aangemoedigd om op een veilige en verantwoorde manier in een andere volgorde te spelen, bijvoorbeeld wanneer:

- Twee of meer spelers dit overeenkomen voor het gemak of om tijd te winnen,
- De bal van een speler dichtbij de *hole* tot stilstand komt en de speler wenst *uit te hopen*, of

- Een individuele speler klaar staat en kan spelen vóór een andere speler, wiens beurt het is onder de normale volgorde van spelen beschreven in (1), zolang de speler daarbij geen enkele andere speler in gevaar brengt, afleidt of stoort.

Maar als de speler wiens beurt het is om te spelen zoals beschreven in (1) klaar staat en kan spelen en aangeeft dat die als eerste wil spelen, dienen andere spelers in principe te wachten tot die speler heeft gespeeld.

Een speler behoort niet voor de beurt te spelen om een voordeel te behalen ten opzichte van andere spelers.

6.4c Wanneer een speler een provisonale bal of andere bal vanaf het afslaggebied zal spelen

Voor alle andere spelers in de groep is de volgorde van spelen in dit geval om hun eerste *slag* op de hole te doen vooraleer die speler de *provisonele bal* of een andere bal vanaf het *afslaggebied* speelt.

Als meer dan één speler een *provisonele bal* of een andere bal vanaf het *afslaggebied* zal spelen, blijft de volgorde van spelen dezelfde als voorheen.

Voor een *provisonele bal* of een andere bal die voor de beurt wordt gespeeld, zie Regels 6.4a(2) en 6.4b.

6.4d Wanneer een speler uitwijkt of een provisonale bal zal spelen van overal behalve het afslaggebied

De volgorde van spelen onder Regels 6.4a(1) en 6.4b(1) in deze twee gevallen is:

(1) Uitwijken om bal te spelen van een andere plaats dan waar hij ligt.

- Wanneer de speler zich realiseert dat die verplicht is om slag-en-afstand toe te passen. De spelers volgorde van spelen is gebaseerd op de plek waar diens vorige *slag* werd gedaan.
- Wanneer de speler de keuze heeft om de bal te spelen zoals hij ligt of om uit te wijken.
 - » De volgorde van spelen voor de speler is gebaseerd op de plaats waar de originele bal ligt (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).
 - » Dit is van toepassing zelfs wanneer de speler al heeft besloten tot *slag-en-afstand* of om uit te wijken door van een andere plaats te spelen dan waar de originele bal ligt (bijvoorbeeld wanneer de originele bal zich in een *strafgebied* bevindt of als onspeelbaar zal worden beschouwd).

(2) Provisonele bal spelen. De volgorde van spelen voor de speler is om de *provisonele bal* te spelen vlak na het doen van de vorige *slag* en vooraleer iemand anders een bal speelt, **behalve:**

- Bij het starten van een hole vanaf het *afslaggebied* (zie Regel 6.4c), of
- Wanneer de speler zelf wacht met diens besluit om een *provisonele bal* te spelen (in welk geval de volgorde van spelen voor de speler, eens die heeft besloten een *provisonele bal* te spelen, gebaseerd is op de plaats waar de vorige *slag* werd gedaan).

6.5 Spelen van een hole voltooien

Een speler heeft een hole voltooid:

- Bij *matchplay*, wanneer:
 - » De speler *uitholet* of diens volgende *slag* wordt gegeven, of
 - » Het resultaat van de hole vaststaat (bijvoorbeeld wanneer de *tegenstander* de hole geeft, de score van de *tegenstander* voor de hole lager is dan wat de speler nog kan maken, of als de speler of de *tegenstander* de **algemene straf (verlies van de hole)** krijgt).
- Bij *strokeplay*, wanneer de speler *uitholet* onder Regel 3.3c.

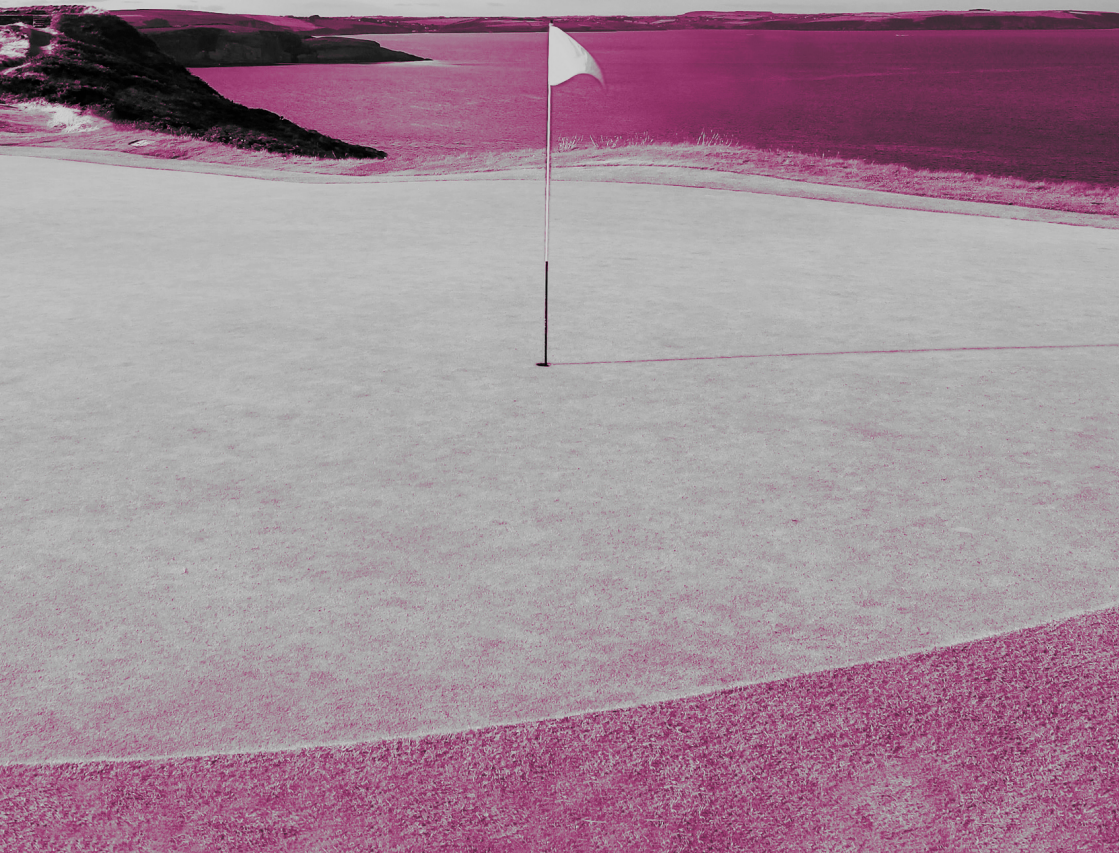
Indien de speler niet weet dat die de hole heeft voltooid en probeert verder te spelen op de hole, wordt het verdere spel van de speler niet beschouwd als oefenen en krijgt die ook geen straf voor het spelen van een andere bal, inclusief een *verkeerde bal*.

Zie Regels 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) en 23.3c (wanneer een speler een hole heeft voltooid in andere vormen van *strokeplay* of in *Vierbal*).

III

De bal spelen

REGELS 7-11



Regel

7

Bal zoeken: bal vinden en identificeren

Doel van de Regel:

Regel 7 staat de speler toe redelijke acties te ondernemen om na elke slag op een faire manier naar diens bal in het spel te zoeken.

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

7.1 Hoe op een faire manier naar de bal zoeken

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

Een speler is verantwoordelijk om na elke *slag* diens bal *in het spel* te vinden.

De speler 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 onder Regel 8.1a als de *verbetering* het resultaat is van een faire zoekactie.
- **Maar** als de *verbetering* het resultaat is van acties die de redelijkheid van een faire zoekactie te boven gaan, krijgt de speler de **algemene straf** voor overtreding van Regel 8.1a.

Bij de poging de bal te vinden en te identificeren, mag de speler *losse natuurlijke voorwerpen* verwijderen zoals toegestaan in Regel 15.1 en *losse obstakels* verwijderen zoals toegestaan in Regel 15.2.

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

- De speler moet de originele *ligging* in het zand recreëren, maar mag een klein deel van de bal zichtbaar laten als de bal bedekt was met zand.
- Als de speler de bal speelt zonder de originele *ligging* te recreëren, krijgt de speler de **algemene straf**.

7.2 Hoe de bal identificeren

Een stilliggende bal van een speler kan op één van volgende manieren geïdentificeerd worden:

- Door de speler of iemand anders die een bal ziet tot stilstand komen in omstandigheden waarin die weet dat het de bal van de speler is.
- Door het merkteken van de speler op de bal te zien (zie Regel 6.3a), **maar** dit is niet van toepassing als een identieke bal met eenzelfde merkteken ook in dezelfde zone gevonden wordt.
- Door een bal te vinden van hetzelfde merk, model, nummer en conditie als de bal van de speler, in een zone waar de bal van de speler naar verwachting zal liggen, **maar** dit is niet van toepassing als een identieke bal in dezelfde zone ligt en er geen manier is om te weten welke bal aan de speler toebehoort.

Als een *provisionele bal* van een speler niet kan worden onderscheiden van diens originele bal, zie Regel 18.3c(2).

7.3 Bal opnemen voor identificatie

Als een bal van een speler kan zijn, maar niet kan worden geïdentificeerd zoals hij ligt:

- Mag de speler de bal opnemen om hem te identificeren (inclusief door hem te draaien), **maar**:
- De ligplaats van de bal moet eerst *gemarkeerd* worden en de bal mag niet meer schoongemaakt worden dan nodig om hem te identificeren (**behalve** op de *putting green*) (zie Regel 14.1).

Als de opgenomen bal van de speler of van een andere speler is, moet hij op de originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (zie Regel 14.2).

Als de speler diens bal onder deze Regel opneemt wanneer dit redelijkerwijs niet nodig is voor identificatie (**behalve** op de *putting green* waar de speler mag opnemen onder Regel 13.1b), de ligplaats van de bal niet *markeert* vooraleer hem op te nemen of hem schoonmaakt wanneer het niet mag, krijgt de speler **één strafslag**.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 7.3: Algemene straf onder Regel 14.7a.

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

Er is geen straf als de bal van de speler per ongeluk wordt *bewogen* door de speler, de *tegenstander* of iemand anders tijdens de poging hem te vinden of te identificeren. **Maar** als de speler een *beweging* van de bal veroorzaakt voordat die de bal begint te zoeken, krijgt de speler **één strafslag** volgens Regel 9.4b.

Volgens deze Regel omvat “per ongeluk” wanneer de bal wordt *bewogen* door iemand die redelijke acties onderneemt om de bal te vinden die waarschijnlijk de locatie van de bal zouden onthullen door hem te *bewegen* (zoals door met de voeten door hoog gras te vegen of aan een boom te schudden).

In deze situaties moet de bal worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2). 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 zulk voorwerp (zie Regel 14.2c).
- Als de bal bedekt was met zand, moet de originele *ligging* gerecreëerd worden en moet de bal in die *ligging* worden *teruggeplaatst* (zie Regel 14.2d(1)). **Maar** de speler mag daarbij een klein deel van de bal zichtbaar laten.

Zie ook Regel 15.1a (beperking op het opzettelijk verwijderen van bepaalde *losse natuurlijke voorwerpen* vooraleer de bal wordt *teruggeplaatst*).

Straf voor overtreding van Regel 7.4: Algemene straf.

Regel

8

De baan spelen zoals men ze vindt

Doel van de Regel:

Regel 8 beschrijft een centraal principe van het spel: "speel de baan zoals je ze vindt". Wanneer de bal van de speler tot stilstand komt, moet die normaal gezien de condities die de slag beïnvloeden aanvaarden en ze niet verbeteren vooraleer de bal te spelen. Een speler 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 Acties van de speler welke de condities die de slag beïnvloeden verbeteren

Ter ondersteuning van het principe "speel de *baan* zoals je ze vindt", beperkt deze Regel wat een speler mag doen om één van volgende beschermde "*condities die de slag beïnvloeden*" te verbeteren (zowel op of naast de *baan*) voor de volgende *slag* welke die zal doen:

- De *ligging* van de stilliggende bal van de speler,
- De ruimte voor de voorgenomen *stand* van de speler,
- De ruimte voor de voorgenomen swing van de speler,
- De *speellijn* van de speler, en
- Het *uitwijkgebied* waar de speler een bal zal *droppen* of plaatsen.

Deze Regel is van toepassing op acties die worden ondernomen tijdens een *ronde* of tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a.

Hij is niet van toepassing op:

- Het verwijderen van *losse natuurlijke voorwerpen* of *losse obstakels*, wat is toegestaan in de mate voorzien door Regel 15, of
- Een actie ondernomen terwijl de bal van de speler in beweging is, wat onder Regel 11 valt.

8.1a Niet toegestane acties

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

(1) 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 vanaf dat *afslaggebied*.

- (2) Een *los natuurlijk voorwerp* of *los obstakel* in een bepaalde positie brengen (bijvoorbeeld om een *stand* op te bouwen of de *speellijn* te verbeteren).
- (3) Het grondoppervlak veranderen, met inbegrip van:
 - Divots in een divotgat terug te leggen,
 - Reeds teruggelegde divots of andere reeds gelegde graszoden weg te nemen of plat te drukken, of
 - Gaten, inkepingen of oneffenheden te creëren of te elimineren.
- (4) Zand of losse aarde verwijderen of platdrukken.
- (5) 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 een speler zonder straf volgende acties ondernemen, zelfs als dit de *condities die de slag beïnvloeden verbetert*:

- (1) Op een faire manier naar diens bal zoeken door redelijke acties te ondernemen om hem te vinden en te identificeren (zie Regel 7.1a).
- (2) Redelijke acties ondernemen om *losse natuurlijke voorwerpen* (zie Regel 15.1) en *losse obstakels* (zie Regel 15.2) te verwijderen.
- (3) Redelijke acties ondernemen om de ligplaats van een bal te *markeren* en de bal op te nemen en *terug te plaatsen* onder Regels 14.1 en 14.2.
- (4) De club licht op de grond laten rusten vlak voor of vlak achter de bal. "Licht op de grond laten rusten" betekent het gewicht van de club laten dragen door het gras, de aarde, het zand of ander materiaal op of boven het grondoppervlak.

Maar het is niet toegestaan:

- De club op de grond te drukken, of
 - Wanneer een bal in een *bunker* is, het zand vlak voor of vlak achter de bal aan te raken (zie Regel 12.2b(1)).
- (5) Stevig de voeten neerzetten bij het innemen van een *stand*, waarbij de voeten in redelijke mate mogen worden ingegraven in zand of losse aarde.
 - (6) Op een faire manier een *stand* innemen door redelijke acties te ondernemen om tot bij de bal te geraken en een *stand* in te nemen.

Maar daarbij:

- Heeft de speler geen recht op een normale *stand* of swing, en
- Moet die de minst ingrijpende methode volgen om met de specifieke situatie om te gaan.

(7) Een *slag* doen of de backswing voor een *slag* die dan wordt voltooid.

Maar als de bal in een *bunker* is, is het aanraken van het zand in de *bunker* bij het uitvoeren van de backswing niet toegestaan onder Regel 12.2b(1).

(8) In het *afslaggebied*:

- Een *tee* in of op de grond plaatsen (zie Regel 6.2b (2)),
- Een groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp bewegen, buigen of breken (zie Regel 6.2b(3)), en
- Het oppervlak van de grond veranderen, zand en aarde verwijderen of platdrukken, of dauw, rijp of water verwijderen (zie Regel 6.2b(3)).

(9) Zand effenen in een *bunker* uit zorg voor de *baan*, nadat een bal die vanuit de *bunker* werd gespeeld buiten de *bunker* is (zie Regel 12.2b(3)).

(10) Op de *putting green*, zand en losse aarde verwijderen en schade repareren (zie Regel 13.1c).

(11) 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 Regel 25.4g (wijziging van Regel 8.1b(5) voor het innemen van de *stand* door spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken).

8.1c Straf vermijden door condities te herstellen die werden verbeterd in overtreding van Regel 8.1a(1) of 8.1a(2)

Als een speler de *condities die de slag beïnvloeden verbeterd* heeft door een voorwerp te bewegen, te buigen of te breken in overtreding van Regel 8.1a(1) of door een voorwerp in een bepaalde positie te plaatsen in overtreding van Regel 8.1a(2):

- Is er geen straf als, vooraleer de volgende *slag* wordt gedaan, de speler die *verbetering* elimineert door de originele condities te herstellen op de manieren die zijn toegestaan in (1) en (2) hieronder.
- **Maar** als de speler de *condities die de slag beïnvloeden verbeterd* door één van de andere acties te ondernemen die onder Regels 8.1a(3)-(5) vallen, kan die de straf niet meer vermijden door de originele *condities* te herstellen.

(1) **Hoe condities herstellen die werden verbeterd door het bewegen, buigen of breken van een voorwerp.** Vooraleer de *slag* te doen, kan de speler een straf voor overtreding van Regel 8.1a(1) vermijden door het originele voorwerp zo goed mogelijk terug te brengen in zijn originele positie, zodat de *verbetering*, teweeggebracht door de overtreding, geëlimineerd wordt, bijvoorbeeld door:

- Een *grenselement* (zoals een grenspaaltje) dat werd verwijderd terug te plaatsen of het *grenselement* terug in zijn originele positie te brengen nadat het in een andere stand werd geduwd, of

- Een boomtak of gras, of een *vast obstakel* in zijn originele positie terug te brengen nadat deze werd verplaatst.

Maar de speler kan de straf niet vermijden:

- Als de *verbetering* niet geëlimineerd is (bijvoorbeeld wanneer een *grenselement* of een tak op een significante manier is gebogen of gebroken, zodat die niet in de originele positie kan worden teruggebracht), of
 - Door iets anders dan het originele voorwerp zelf te gebruiken in een poging om de condities te herstellen, zoals:
 - » Een ander of een extra voorwerp gebruiken (bijvoorbeeld een ander paaltje in een gat plaatsen waaruit een grenspaaltje werd verwijderd of een bewogen tak op zijn plaats binden), of
 - » Andere materialen gebruiken om het originele voorwerp te repareren (bijvoorbeeld tape gebruiken om een gebroken *grenselement* of een tak te repareren).
- (2) **Hoe condities herstellen die werden verbeterd door een voorwerp in een bepaalde positie te plaatsen.** Vooraleer de *slag* te doen, kan de speler de straf voor overtreding van Regel 8.1a(2) vermijden door het voorwerp dat in die bepaalde positie werd geplaatst te verwijderen.

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

Als de *condities die de slag beïnvloeden* worden verslechterd nadat de bal van een speler tot stilstand kwam:

- (1) **Wanneer herstel van verslechterde condities is toegestaan.** Als de *condities die de slag beïnvloeden*, worden verslechterd door iemand anders dan de speler of door een *dier*, mag de speler, zonder straf, onder Regel 8.1a:
- De originele *condities* zo goed als mogelijk herstellen.
 - De ligplaats van de bal *markeren* en de bal opnemen, schoonmaken en *terugplaatsen* op zijn originele ligplaats (zie Regels 14.1 en 14.2), indien dit redelijkerwijs nodig is om de originele *condities* te herstellen of indien materiaal op de bal terecht gekomen is toen de *condities* verslechterd werden.
 - Als de verslechterde *condities* niet gemakkelijk kunnen hersteld worden, de bal opnemen en *terugplaatsen* door hem te plaatsen op het dichtstbijzijnde punt (niet dicht bij de *hole*) (1) met de meest vergelijkbare *condities die de slag beïnvloeden*, (2) binnen één *clublengte* van de originele ligplaats, en (3) in hetzelfde *gebied van de baan* als die ligplaats.

Uitzondering – Ligging van bal verslechterd tijdens of na het opnemen of bewegen van een bal en vooraleer hij is teruggeplaatst: Dit valt onder Regel 14.2d, tenzij de *ligging* werd verslechterd tijdens een spelschorsing waarbij de bal was opgenomen, in welk geval deze Regel van toepassing is.

(2) **Wanneer herstel van verslechterde condities niet is toegestaan.** Een speler mag de *condities die de slag beïnvloeden* niet verbeteren (behalve zoals toegestaan door Regel 8.1c(1), 8.1c(2) en Regel 13.1c) die verslechterd zijn door:

- De speler, inclusief de *caddie* van de speler,
- Een andere persoon (behalve een *referee*) die een door de speler toegestane actie onderneemt, of
- *Natuurkrachten* zoals wind of water.

Als de speler de verslechterde *condities verbetert* wanneer dit niet is toegestaan, krijgt de speler de **algemene straf** onder Regel 8.1a.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 8.1d: Algemene straf onder Regel 14.7a.

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes* mag elke *partner* voor de *partij* optreden, waarbij een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); 23.5 (in *Vierbal* mag elke *partner* voor de *partij* optreden, waarbij een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

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

8.2a Wanneer Regel 8.2 van toepassing is

Deze Regel dekt enkel de opzettelijke acties van een speler om andere fysieke condities te wijzigen om diens stilliggende bal of volgende *slag* te beïnvloeden.

Deze Regel is niet van toepassing op de acties van een speler om:

- Diens eigen bal opzettelijk af te wenden of te stoppen of om opzettelijk fysieke condities te wijzigen teneinde te beïnvloeden waar de bal tot stilstand zou kunnen komen (dit valt onder Regels 11.2 en 11.3), of
- Diens *condities die de slag beïnvloeden* te wijzigen (dit valt onder Regel 8.1a).

8.2b Verboden acties om andere fysieke condities te wijzigen

Een speler mag niet opzettelijk een actie ondernemen uit de lijst van Regel 8.1a (behalve zoals toegestaan in Regel 8.1b, c of d) om dergelijke andere fysieke condities te wijzigen teneinde invloed uit te oefenen op:

- Waar de bal van de speler naartoe zou kunnen gaan of tot stilstand komen na diens volgende *slag* of een latere *slag*, of
- Waar de stilliggende bal van de speler naartoe zou kunnen gaan of tot stilstand komen als hij beweegt vooraleer de *slag* is gedaan (bijvoorbeeld wanneer de bal op een steile helling ligt en de speler vreest dat hij in een struik zou kunnen rollen).

Uitzondering – Acties uit zorg voor de baan: Er is geen straf onder deze Regel als de speler

dergelijke andere fysieke condities wijzigt uit zorg voor de *baan* (zoals voetafdrukken in een *bunker* effenen of een divot in een divotgat terugleggen).

Straf voor overtreding van Regel 8.2: Algemene straf.

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

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

8.3a Wanneer Regel 8.3 van toepassing is

Deze Regel dekt enkel de opzettelijke acties van een speler om fysieke condities te wijzigen teneinde de stilliggende bal of volgende *slag* van een andere speler te beïnvloeden.

Deze Regel is niet van toepassing op de acties van een speler om de bal in beweging van een andere speler opzettelijk af te wenden of te stoppen of om opzettelijk fysieke condities te wijzigen om te beïnvloeden waar de bal tot stilstand zou kunnen komen (dit valt onder Regels 11.2 en 11.3).

8.3b Verboden acties om andere fysieke condities te wijzigen

Een speler mag niet opzettelijk een actie ondernemen genoemd in Regel 8.1a (**behalve** zoals toegestaan in Regels 8.1b, c of d) voor het:

- *Verbeteren* of verslechteren van de *condities die de slag beïnvloeden* van een andere speler, of
- Wijzigen van andere fysieke condities teneinde invloed uit te oefenen op:
 - » Waar de bal van een andere speler naartoe zou kunnen gaan of tot stilstand komen na de volgende *slag* of een latere *slag* van die speler, of
 - » Waar de stilliggende bal van een andere speler naartoe zou kunnen gaan of tot stilstand komen als hij *beweegt* vooraleer de *slag* is gedaan.

Uitzondering - Acties uit zorg voor de baan: Er is geen straf onder deze Regel als de speler dergelijke andere fysieke condities wijzigt uit zorg voor de *baan* (zoals voetafdrukken in een *bunker* effenen of een divot in een divotgat terugleggen).

Straf voor overtreding van Regel 8.3: Algemene straf.

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

Regel

9

Bal spelen zoals hij ligt; stilliggende bal opgenomen of bewogen

Doel van de Regel:

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

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

Regel 9 is van toepassing op een bal *in het spel* die stilligt op de *baan* en is zowel van toepassing tijdens een *ronde* als tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a.

9.1 Bal spelen zoals hij ligt

9.1a Bal spelen vanwaar hij tot stilstand kwam

De spelers stilliggende bal op de *baan*, moet worden gespeeld zoals hij ligt, **behalve** wanneer de Regels vereisen of toestaan dat de speler:

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

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

Als de stilliggende bal van een speler begint te bewegen nadat de speler de *slag* of de backswing voor een *slag* is begonnen en de speler vervolgens de *slag* afmaakt:

- Mag de bal niet worden *teruggeplaatst*, ongeacht wat de *beweging* veroorzaakte.
- In plaats daarvan moet de speler de bal spelen vanwaar hij na de *slag* tot stilstand komt.
- Als de speler de bal heeft doen *bewegen*, zie Regel 9.4b om te weten of er een straf is.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.1: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

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

9.2a Oordelen of de bal bewogen is

De stilliggende bal van een speler wordt enkel als *bewogen* beschouwd als het *bekend of praktisch zeker* is dat dit het geval is.

Als de bal mogelijk*er*wijs *bewogen* is, maar dit niet *bekend of praktisch zeker* is, wordt hij beschouwd als niet *bewogen* en moet hij worden gespeeld zoals hij ligt.

9.2b Oordelen wat de beweging van de bal veroorzaakte

Wanneer een stilliggende bal van een speler *bewogen* is:

- Moet er geoordeeld worden wat de *beweging* veroorzaakte.
 - Dit bepaalt of de speler de bal moet *terugplaatsen* of spelen zoals hij ligt en of er een straf is.
- (1) **Vier mogelijke oorzaken**. De Regels onderscheiden slechts vier mogelijke oorzaken die een stilliggende bal kunnen doen *bewegen* vooraleer de speler een *slag* doet:
- *Natuurkrachten*, zoals wind of water (zie Regel 9.3),
 - Acties van de speler zelf, inclusief de acties van de *caddie* van de speler (zie Regel 9.4),
 - Acties van de *tegenstander* bij *matchplay*, inclusief de acties van de *caddie* van de *tegenstander* (zie Regel 9.5), of
 - Een *externe invloed*, inclusief elke andere speler bij *strokeplay* (zie Regel 9.6).

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

(2) **“Bekend of praktisch zeker” is de norm om te oordelen wat de oorzaak van een bewogen bal is.**

- De speler, de *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.
- Als het niet *bekend of praktisch zeker* is dat ten minste één van deze de oorzaak was, wordt de bal beschouwd als *bewogen* door *natuurkrachten*.

Bij het toepassen van deze norm moet alle redelijkerwijs beschikbare informatie in aanmerking genomen worden, dit betekent alle informatie die de speler kent of kan te weten komen mits een redelijke inspanning en zonder het spel op een onredelijke manier op te houden.

9.3 Bal bewogen door natuurkrachten

Als *natuurkrachten* (zoals wind of water) de *beweging* van een stilliggende bal veroorzaken:

- Is er geen straf, en
- Moet de bal van zijn nieuwe ligplaats gespeeld worden.

Uitzondering 1 – Een bal op de putting green moet worden teruggeplaatst als hij beweegt nadat hij reeds was opgenomen en teruggeplaatst (zie Regel 13.1d): Als de bal van de speler op de *putting green* beweegt nadat de speler de bal al had opgenomen en *teruggeplaatst* op de ligplaats waarvan hij *bewoog*:

- Moet de bal op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).
- Dit geldt, ongeacht wat de *beweging* veroorzaakte (inclusief *natuurkrachten*).

Uitzondering 2: Een stilliggende bal moet worden teruggeplaatst als deze naar een ander gebied van de baan of buiten de baan beweegt nadat hij is gedropt, geplaatst of teruggeplaatst: Als de speler de originele bal of een andere bal *in het spel* brengt door deze te *droppen*, plaatsen of *terug te plaatsen*, en *natuurkrachten* de stilliggende bal *bewegen* zodat hij tot stilstand komt in een ander gebied van de baan of buiten de baan, moet de bal worden *teruggeplaatst* op zijn oorspronkelijke ligplaats (die indien niet bekend moet worden geschat) (zie Regel 14.2). **Maar** voor een bal op de *putting green* die werd *teruggeplaatst*, zie Uitzondering 1.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 9.3: Algemene straf onder Regel 14.7a.

9.4 Bal opgenomen of bewogen door de speler

Deze regel is enkel van toepassing wanneer het *bekend of praktisch zeker* is dat een speler (inclusief de *caddie* van de speler) diens stilliggende bal heeft opgenomen of dat de acties van de speler of diens *caddie* deze heeft doen *bewegen*.

9.4a Wanneer een opgenomen of bewogen bal moet worden teruggeplaatst

Als de speler diens stilliggende bal opneemt of doet *bewegen*, moet de bal worden *teruggeplaatst* op de originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2), **behalve**:

- Wanneer de speler de bal opneemt onder een Regel om uit te wijken of om de bal op een andere plek *terug te plaatsen* (zie Regels 14.2d en 14.2e), of
- Wanneer de bal pas *beweegt* nadat de speler de *slag* of de backswing voor een *slag* is begonnen en vervolgens de *slag* afmaakt (zie Regel 9.1b).

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

Als de speler diens stilliggende bal opzettelijk aanraakt of doet *bewegen*, krijgt de speler **één strafslag**.

Maar er zijn vijf **uitzonderingen**:

Uitzondering 1 – Speler mag de bal opnemen of bewegen: Er is geen straf als de speler de bal opneemt of doet *bewegen* onder een Regel die:

- Toestaat dat de bal mag worden opgenomen en dan *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats,
- Vereist dat een *bewogen* bal op zijn originele ligplaats wordt *teruggeplaatst*, of
- Vereist of toestaat dat de speler een bal opnieuw *dropt* of plaatst of een bal van een andere plaats speelt.

Uitzondering 2 – Accidentele beweging bij het zoeken of identificeren van een bal: Er is geen straf wanneer de speler per ongeluk de bal doet *bewegen* bij een poging hem te vinden of te identificeren (zie Regel 7.4).

Uitzondering 3 – Accidentele beweging op de putting green: Er is geen straf wanneer de speler per ongeluk de bal doet *bewegen* op de *putting green* (zie Regel 13.1d), ongeacht hoe dat gebeurt.

Uitzondering 4 – Accidentele beweging eender waar buiten de putting green tijdens het toepassen van een Regel: Er is geen straf wanneer de speler per ongeluk de bal doet *bewegen* eender waar buiten de *putting green*, terwijl hij redelijke acties aan het ondernemen is om:

- De ligplaats van de bal te *markeren* of de bal op te nemen of *terug te plaatsen* wanneer dat is toegestaan (zie Regels 14.1 en 14.2),
- Een *los obstakel* te verwijderen (zie Regel 15.2),
- Verslechterde condities te herstellen wanneer dat is toegestaan (zie Regel 8.1d),
- Uit te kijken onder een Regel, inclusief bij het bepalen of uitwijken is toegestaan onder een Regel (zoals het swingen van een club om te zien of er sprake is van hinder door een conditie), of waar er kan worden uitgeweken (zoals het bepalen van het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken*), of
- Te meten onder een Regel (zoals om de volgorde van spelen te bepalen onder Regel 6.4).

Uitzondering 5 – Bal beweegt nadat hij tot stilstand is gekomen tegen speler of uitrusting: Er is geen straf als, nadat de bal van de speler tegen de speler of diens *uitrusting* tot stilstand is gekomen als gevolg van een *slag* (Regel 11.1) of het *droppen* van de bal (Regel 14.3c(1)), de bal *beweegt* wanneer de speler beweegt of wanneer die diens *uitrusting* verwijdert.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.4: *Algemene straf onder Regel 14.7a.*

Als de speler volgens Regel 9.4 een *bewogen* bal moet *terugplaatsen*, maar nalaat dit te doen en van een *verkeerde plaats* speelt, krijgt die enkel de ***algemene straf*** onder Regel 14.7a (zie Regel 1.3c(4) Uitzondering).

9.5 Bal opgenomen of bewogen door een tegenstander bij matchplay

Deze Regel is enkel van toepassing wanneer het *bekend of praktisch zeker* is dat de *tegenstander* (inclusief de *caddie* van de *tegenstander*) de stilliggende bal van een speler heeft opgenomen of dat hun acties de bal heeft doen *bewegen*.

Als de *tegenstander* de bal van de speler als een *verkeerde bal* speelt, valt dat onder Regel 6.3c(1), niet onder deze Regel.

9.5a Wanneer een opgenomen of bewogen bal moet worden teruggeplaatst

Als de *tegenstander* de stilliggende bal van de speler opneemt of *beweegt*, moet de bal op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2), behalve:

- Wanneer de *tegenstander* de volgende *slag*, een hole of de match geeft (zie Regel 3.2b), of
- Wanneer de *tegenstander* de bal opneemt of *beweegt* op vraag van de speler, omdat de speler van plan is een Regel toe te passen om uit te wijken of om de bal op een andere ligplaats *terug te plaatsen*.

9.5b Straf voor het opnemen, opzettelijk aanraken of doen bewegen van de bal

Als de *tegenstander* de stilliggende bal van de speler opneemt of opzettelijk aanraakt of doet *bewegen*, krijgt de *tegenstander* **één strafslag**.

Maar er zijn verschillende **uitzonderingen**:

Uitzondering 1 – Tegenstander mag de bal van een speler opnemen: Er is geen straf als de *tegenstander* de bal opneemt:

- Wanneer die de volgende *slag*, een hole of de match aan de speler geeft, of
- Op vraag van de speler.

Uitzondering 2 – Bal van de speler op de putting green per vergissing markeren en opnemen: Er is geen straf als de *tegenstander* op de *putting green* de ligplaats van de bal van de speler *markeert* en hem opneemt in de verkeerde overtuiging dat het de *tegenstanders* eigen bal is.

Uitzondering 3 – Zelfde uitzonderingen als voor de speler: Er is geen straf als de *tegenstander* per ongeluk de bal doet *bewegen* bij het ondernemen van een actie die valt onder de uitzonderingen 2, 3, 4 of 5 in Regel 9.4b.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 9.5: Algemene straf onder Regel 14.7a.

9.6 Bal opgenomen of bewogen door een externe invloed

Als het *bekend of praktisch zeker* is dat een *externe invloed* (inclusief een andere speler in *strokeplay* of een andere bal) de stilliggende bal van een speler 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) (zie Regel 14.2).

Dit is van toepassing ongeacht of de bal van de speler gevonden is.

Maar als het niet *bekend of praktisch zeker* is dat de bal was opgenomen of *bewogen* door een *externe invloed* en de bal *verloren* is, moet de speler *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 18.2.

Als de bal van de speler als een *verkeerde bal* gespeeld is door een andere speler, valt dat onder Regel 6.3c(2), niet onder deze Regel.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.6: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

9.7 Balmarker opgenomen of bewogen

Deze Regel beschrijft de handelwijze als een *balmarker* die de ligplaats van een opgenomen bal *markeert*, wordt opgenomen of bewogen vooraleer de bal is *teruggeplaatst*.

9.7a De bal of balmarker moet worden teruggeplaatst

Als het *bekend of praktisch zeker* is dat de *balmarker* van een speler op welke manier dan ook werd opgenomen of bewogen (inclusief door *natuurkrachten*) vooraleer de bal wordt *teruggeplaatst*, moet de speler ofwel:

- De bal op zijn originele ligplaats *terugplaatsen* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2), of
- Een *balmarker* plaatsen om die originele ligplaats te *markeren*.

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

Als de speler, of diens *tegenstander* bij *matchplay*, de *balmarker* van de speler opneemt of doet bewegen (wanneer de bal is opgenomen en nog niet *teruggeplaatst*), krijgt de speler of de *tegenstander* **één strafslag**.

Uitzondering – De uitzonderingen op Regel 9.4b en 9.5b zijn van toepassing op het opnemen of doen bewegen van een balmarker: In al de gevallen waarin de speler of de *tegenstander* geen straf krijgt voor het opnemen of per ongeluk doen *bewegen* van de bal van de speler, is er ook geen straf voor het opnemen of per ongeluk doen bewegen van de *balmarker* van de speler.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.7: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

Regel

10

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

Doel van de Regel:

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

10.1 Een slag doen

Doel 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 de speler op een faire manier naar de bal slaan met enig deel van het clubhoofd, zodat er slechts een kortstondig contact is tussen de club en de bal en mag de bal niet duwen, schrapen of scheppen.
- Indien de club van de speler 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 de speler de club niet verankeren:

- Noch rechtstreeks, door de club of een grijphand tegen een deel van het lichaam te houden (**behalve** dat de speler de club of een grijphand tegen een hand of een onderarm mag houden),
- Noch onrechtstreeks, door het gebruik van een “ankerpunt”, door een onderarm tegen een deel van het lichaam te houden om een grijphand te gebruiken als een vast punt waarrond de andere hand de club kan swingen.

Indien de club van de speler, de grijphand of de onderarm diens lichaam of kleding enkel aanraakt tijdens de *slag*, zonder tegen het lichaam te worden gehouden, wordt deze Regel niet overtreden.

Voor de toepassing van deze Regel betekent “onderarm” het deel van de arm onder het ellebooggewricht met inbegrip van de pols.

Zie Regels 25.3b en 25.4h (wijziging van Regel 10.1b voor spelers die geamputeerd zijn of die gebruik maken van een mobiliteitshulpmiddel).

FIGUUR 10.1b: DE CLUB VERANKEREN



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

De speler mag geen *slag* doen vanuit een *stand* waarbij de voeten opzettelijk aan elke kant zijn geplaatst van, of waarbij één van beide voeten opzettelijk raakt aan de *speellijn* of het verlengde van die lijn achter de bal.

Enkel voor deze Regel omvat de *speellijn* geen redelijke ruimte aan beide zijden.

Uitzondering – Er is geen straf als zo'n stand per ongeluk wordt ingenomen of om de speellijn van een andere speler vermijden.

Zie Regel 25.4i (voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken, de wijziging van Regel 10.1c omvat het innemen van de *stand* met enig deel van een mobiliteitshulpmiddel).

10.1d Een bewegende bal spelen

Een speler mag geen *slag* doen naar een bewegende bal:

- Een bal *in het spel* “beweegt” wanneer hij niet stilligt op een ligplaats.
- Indien een bal die tot stilstand is gekomen aan het wiebelen gaat (ook wel oscilleren genoemd), maar op zijn originele ligplaats blijft of ernaar terugkeert, wordt hij beschouwd als stilliggende bal en niet als bewegende bal.

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

Uitzondering 1 – Bal begint pas te bewegen nadat de speler zijn backswing voor een slag is begonnen: Een *slag* doen naar een bewegende bal in deze situatie valt onder Regel 9.1b, niet onder deze Regel.

Uitzondering 2 – Bal valt van de tee: Een *slag* doen naar een bal die van een *tee* valt, valt onder Regel 6.2b(5), niet onder deze Regel.

Uitzondering 3 – Bal beweegt in water: Wanneer een bal beweegt in *tijdelijk water* of in water in een *strafgebied*:

- Mag de speler zonder straf een *slag* doen naar de bewegende bal, of
- Mag de speler uitwijken onder Regel 16.1 of 17 en de bewegende bal opnemen.

In beide gevallen mag de speler het spel niet op onredelijke manier ophouden (zie Regel 5.6a) teneinde de wind of de waterstroom in staat te stellen de bal naar een betere plaats te bewegen.

Straf voor het doen van een *slag* in overtreding van Regel 10.1: Algemene straf.

Bij *strokeplay* telt een *slag* die in overtreding van deze Regel gedaan is en de speler krijgt **twee strafslagen**.

10.2 Advies en andere bijstand

Doel van de Regel:

De strategie en tactiek voor diens spel bepalen is een fundamentele uitdaging voor de speler. Daarom zijn er grenzen aan het advies en andere bijstand die de speler tijdens een ronde mag krijgen.

10.2a Advies

Tijdens een *ronde* mag een speler:

- Geen *advies* geven aan iemand in de competitie die op de *baan* aan het spelen is.
- Iemand *advies* vragen, behalve aan diens *caddie*, of
- 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 (zoals het aanraken van de clubs of golf tas van de andere speler om te zien welke club gebruikt wordt).

Dit is niet van toepassing vóór een *ronde*, noch terwijl het spel geschorst is onder Regel 5.7a, noch tussen *rondes* in een competitie.

Straf voor overtreding van Regel 10.2a: Algemene straf.

Zowel bij *matchplay* als bij *strokeplay* wordt de straf als volgt toegepast:

- Speler vraagt of geeft advies wanneer een van beide spelers een hole speelt. De speler krijgt de **algemene straf** op de hole die wordt gespeeld of net is voltooid.

- Speler vraagt of geeft advies als beide spelers tussen het spelen van twee holes zijn. De speler krijgt de **algemene straf** op de volgende hole.

Zie Regels 22, 23 en 24 (In spelvormen met *partners* mag een speler *advies* geven aan diens *partner* of *caddie* van de *partner* en om *advies* vragen aan diens *partner* of *caddie* van de *partner*).

10.2b Andere bijstand

(1) Hulp krijgen van de caddie voor de speellijn of andere richtingsinformatie.

Wanneer de *caddie* van een speler de speler helpt met de *speellijn* of andere richtingsinformatie, is de *caddie* onderworpen aan volgende beperkingen:

- De *caddie* mag geen voorwerp plaatsen om dergelijke hulp te bieden (en de speler kan de straf niet vermijden door het voorwerp te verwijderen vooraleer de *slag* is gedaan).
- Tijdens de *slag* mag de *caddie* niet:
 - » In een positie staan waar de speler naartoe kan spelen, of
 - » Iets anders doen om dergelijke hulp te bieden (zoals een plek op de grond aanwijzen).
- De *caddie* mag niet in het beperkte gebied staan wanneer dit niet is toegestaan volgens Regel 10.2b(4).

Maar deze Regel verbiedt de *caddie* niet om dicht bij de *hole* te staan om de *vlaggenstok* te bewaken.

(2) Hulp krijgen van een andere persoon dan de caddie voor de speellijn of andere richtingsinformatie.

De speler mag geen hulp krijgen voor de *speellijn* of andere richtingsinformatie van iemand anders dan diens *caddie*, behalve als volgt:

- Die persoon kan hulp bieden door openbare informatie te geven met betrekking tot een object (zoals het aanwijzen van een boom die de middenlijn aangeeft voor een blinde fairway).
- Behalve wanneer de bal van de speler op de *putting green* ligt, mag die persoon op een locatie gaan staan waar de speler naartoe kan spelen, **maar** moet die weggaan vooraleer de *slag* wordt gedaan.

Maar deze Regel verbiedt geen enkele persoon om dicht bij de *hole* te staan om de *vlaggenstok* te bewaken.

(3) Geen voorwerp plaatsen om te helpen bij het oplijnen, het innemen van de stand of de swing.

Een speler mag geen voorwerp plaatsen om te helpen bij het oplijnen of om te helpen bij het innemen van de *stand* voor de *slag* die gaat gedaan worden (zoals een club die op de grond wordt geplaatst om te laten zien waarnaar de speler moet oplijnen of zijn voeten plaatsen).

“Een voorwerp plaatsen” betekent dat het voorwerp in contact is met de grond en dat de speler het voorwerp niet aanraakt.

Als de speler deze Regel overtreedt, kan die de straf niet vermijden door het voorwerp te verwijderen vooraleer de *slag* is gedaan.

Deze Regel is ook van toepassing op het uitvoeren van een actie voor een soortgelijk doel, zoals een speler die een merkteken aanbrengt in zand of dauw om te helpen bij diens swing.

Deze Regel is niet van toepassing op een *balmarker* wanneer deze wordt gebruikt om de ligplaats van een bal te *markeren* of op een bal wanneer deze op een plek wordt gelegd. **Maar** een *balmarker* die beantwoordt aan de definitie van uitlijnapparaat in de *Uitrustingsregels* valt onder Regel 4.3.

Zie Regel 25.2c (wijziging van Regel 10.2b(3) voor spelers die blind zijn).

- (4) **Beperkt gebied voor caddie vooraleer de speler een slag doet.** Wanneer een speler een stand begint in te nemen voor de *slag* (wat betekent dat hij ten minste één voet in positie heeft voor die *stand*) en tot de *slag* is voltooid, zijn er beperkingen tot wanneer en waarom de *caddie* van een speler opzettelijk op of dichtbij het verlengde van de *speellijn* achter de bal mag staan (dit betekent "het beperkte gebied") als volgt:

- **Oplijnen.** De *caddie* mag niet in het beperkte gebied staan om de speler te helpen bij het oplijnen. Deze hulp omvat wanneer de *caddie* zich verwijdert zonder iets te zeggen, maar door dit te doen een signaal aan de speler geeft dat die correct op het beoogde doel is gericht. **Maar** er is geen straf als de speler weg stapt vooraleer die de *slag* doet en de *caddie* zich van het beperkte gebied verwijdert voordat de speler opnieuw diens *stand* begint in te nemen voor de *slag*.
- **Andere hulp dan oplijnen.** Indien de *caddie* de speler helpt met iets specifiek anders dan oplijnen (zoals nagaan of de club van de speler een nabije boom zou raken in de backswing), mag de *caddie* in het beperkte gebied staan, maar enkel als de *caddie* weggaat vooraleer de *slag* wordt gedaan en op voorwaarde dat deze positionering geen deel uitmaakt van een normale routine.

Er is geen straf als de *caddie* per ongeluk in het beperkte gebied stond.

Deze Regel verbiedt de speler niet om hulp te krijgen door een andere persoon dan de *caddie* van de speler in het beperkte gebied te laten staan om de vlucht van de bal te volgen.

Zie Regels 22, 23, en 24 (in spelvormen waarbij *partners* en adviseurs betrokken zijn, gelden dezelfde beperkingen op dezelfde manier voor de *partner* van de speler, de *caddie* van de *partner* en elke adviseur).

Zie Regel 25.2d (wijziging van Regel 10;2b(4) voor spelers die blind zijn).

- (5) **Fysieke bijstand, afleidingen elimineren en bescherming tegen weersinvloeden.** Een speler mag geen *slag* doen:

- Terwijl die fysieke bijstand krijgt van diens *caddie* of iemand anders, of
- Met diens *caddie* of een andere persoon of een voorwerp opzettelijk gepositioneerd om:
 - » Afleidingen te elimineren, of
 - » Bescherming te bieden tegen zonlicht, regen, wind of andere weersinvloeden.

Deze Regel verbiedt de speler niet om:

- Zelf acties te ondernemen om zich te beschermen tegen weersinvloeden tijdens het doen van een *slag*, bijvoorbeeld door beschermende kleding te dragen of een paraplu over diens eigen hoofd te houden, of
- Een andere persoon die niet met opzet door de speler geïmponeerd was door de speler om in die positie te blijven of zich te verwijderen (zoals een toeschouwer die een schaduw werpt op de bal van de speler).

Straf voor overtreding van Regel 10.2b: Algemene straf.

10.3 Caddies

Doel van de Regel:

De speler mag een caddie hebben om de clubs van de speler te dragen en advies en andere bijstand te geven tijdens de ronde, maar er zijn beperkingen op wat de caddie mag doen. De speler is verantwoordelijk voor de acties van de caddie tijdens de ronde en krijgt een straf als de caddie de Regels overtreedt.

10.3a Caddie mag de speler bijstaan tijdens een ronde

(1) **Speler mag slechts één caddie tegelijk hebben.** Een speler mag een *caddie* hebben om diens clubs te dragen, te vervoeren en te hanteren, om *advies* te geven en die op andere toegestane manieren te helpen tijdens een *ronde*, maar met volgende beperkingen:

- De speler mag niet meer dan één *caddie* tegelijkertijd hebben.
- De speler mag van *caddie* wisselen tijdens een *ronde*, **maar** mag dit niet tijdelijk doen met als enig doel om *advies* te bekomen van de nieuwe *caddie*.

Ongeacht of de speler een *caddie* heeft of niet, is een andere persoon die met de speler meewandelt of meerijdt of andere dingen voor de speler draagt (zoals een regenpak, een paraplu of eten en drinken), niet de *caddie* van de speler, tenzij die als zodanig door de speler is benoemd of ook de clubs van de speler draagt, vervoert of hanteert.

(2) **Twee of meer spelers mogen een caddie delen.** Wanneer zich een Regelprobleem voordoet over een specifieke actie van een gedeelde *caddie* en als er moet beslist worden voor welke speler de actie was ondernomen:

- Indien de actie door de *caddie* werd ondernomen in specifieke opdracht van één van de spelers (die de *caddie* delen), werd de actie voor die speler ondernomen.
- Indien geen van die spelers specifiek opdracht gaf tot die actie, werd de actie ondernomen voor de speler (die de *caddie* deelt) over wiens bal het ging.
- Indien geen van de spelers die de *caddie* deelden specifiek opdracht gaf aan de *caddie* en er geen ballen van de spelers bij betrokken waren, krijgen alle spelers die de *caddie* delen de straf.

Zie Regels 25.2, 25.4 en 25.5 (spelers met een bepaalde beperkingen mogen ook hulp krijgen van een assistent).

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel H-1 (De Commissie mag een Lokale Regel invoeren die het gebruik van *caddies* verbiedt of vereist of de keuze van een speler wat betreft een *caddie* beperkt).

Straf voor overtreding van Regel 10.3a:

- De speler krijgt de **algemene straf** voor elke hole waarop die door meer dan één *caddie* tegelijk wordt bijgestaan.
- Indien de overtreding tussen twee holes plaatsvindt of verder gaat, krijgt de speler de **algemene straf** voor de volgende hole.

10.3b Wat een caddie mag doen

Dit zijn voorbeelden van wat een *caddie* mag en niet mag doen:

- (1) Acties die altijd zijn toegestaan. Een *caddie* mag volgende acties altijd ondernemen wanneer dit onder de Regels is toegestaan:
- De clubs en andere *uitrusting* van de speler dragen, vervoeren en hanteren (inclusief een golfwagentje besturen of een trolley voorttrekken).
 - De bal van de speler zoeken (Regel 7.1).
 - Informatie, *advies* en andere bijstand geven vooraleer de *slag* wordt gedaan (Regels 10.2a en 10.2b).
 - *Bunkers* effenen of andere acties ondernemen uit zorg voor de *baan* (Regels 8.2 Uitzondering, 8.3 Uitzondering en 12.2b(2) en (3)).
 - Zand en losse aarde verwijderen en schade aan de *putting green* herstellen (Regel 13.1c).
 - De *vlaggenstok* verwijderen of bewaken (Regel 13.2b).
 - De bal van de speler opnemen zodra redelijkerwijs kan worden besloten (zoals uit een actie of een uitspraak) dat de speler zal uitwijken onder een Regel (Regel 14.1b).
 - De ligplaats van de bal van de speler *markeren* en de bal opnemen en *terugplaatsen* op de *putting green* (Regels 14.1b Uitzondering en 14.2b).
 - De bal van de speler schoonmaken (Regel 14.1c).
 - *Losse natuurlijke voorwerpen* en *losse obstakels* verwijderen (Regels 15.1 en 15.2).

- (2) **Acties enkel toegestaan mits toestemming van de speler.** Een *caddie* mag volgende acties enkel ondernemen als de Regels toestaan dat de speler ze zelf mag ondernemen en dan nog enkel mits toestemming van de speler (die iedere keer specifiek moet worden gegeven en niet in het algemeen voor een hele *ronde*):
- Conditio's herstellen die verslechterd werden nadat de bal van de speler tot stilstand kwam (Regel 8.1d).
 - Wanneer de bal van de speler zich eender waar bevindt, behalve op de *putting green*, de bal van de speler opnemen onder een Regel die vereist dat hij wordt *teruggeplaatst* (Regel 14.1b).
- (3) **Niet toegestane acties.** Een *caddie* mag volgende acties voor de speler niet ondernemen:
- De volgende *slag*, een hole of de match aan de *tegenstander* geven of met de *tegenstander* overeenkomen over de score van de match (Regel 3.2).
 - Een bal *terugplaatsen*, tenzij de *caddie* de bal had opgenomen of *bewogen* (Regel 14.2b).
 - Een bal *droppen* of plaatsen bij het uitwijken (Regel 14.3).
 - Beslissen om uit te wijken onder een Regel (zoals een bal als onspeelbaar behandelen onder Regel 19 of uit te wijken voor een *abnormale baanconditie* of een *strafgebied* onder Regel 16.1 of 17); de *caddie* mag de speler adviseren om dit te doen, maar het is de speler die moet beslissen.

10.3c De speler is verantwoordelijk voor de acties en regelovertradingen van de caddie

Een speler is verantwoordelijk voor de acties van diens *caddie* tijdens een *ronde* en terwijl het spel is geschorst onder Regel 5.7a, maar niet vóór of na een *ronde*.

Indien de actie van de *caddie* een Regel overtreedt of een Regel zou overtreden indien de actie door de speler zelf was ondernomen, krijgt de speler de straf onder die Regel.

Wanneer de toepassing van een Regel afhangt van het feit of de speler op de hoogte is van bepaalde feiten, wordt al wat diens *caddie* weet ook als kennis van de speler beschouwd.

Regel

11

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

Doel van de Regel:

Regel 11 beschrijft de handelwijze indien de spelers 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 de speler normaal gezien het resultaat aanvaarden, gunstig of niet, en de bal spelen van waar hij tot stilstand komt. Regel 11 beperkt de speler 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 een bal *in het spel* in beweging is (na een *slag* of op een andere manier), **behalve** wanneer een bal werd *gedropt* in een *uitwijkgebied* en nog niet tot stilstand gekomen is. Dat geval valt onder Regel 14.3.

11.1 Bal in beweging raakt per ongeluk een persoon of een externe invloed

11.1a Geen enkele speler krijgt straf

Indien een spelers bal in beweging per ongeluk een persoon (inclusief de speler) of *externe invloed* raakt:

- Is er geen straf voor eender welke speler.
- Dat is zelfs het geval als de bal de speler raakt, de *tegenstander* of een andere speler, één van hun *caddies* of hun *uitrusting*.

Uitzondering – Bal gespeeld van op de putting green bij strokeplay: Indien de spelers bal in beweging een andere stilliggende bal op de *putting green* raakt en beide ballen bevonden zich op de *putting green* vóór de *slag*, krijgt de speler de **algemene straf (twee strafslagen)**.

11.1b Plaats vanwaar de bal moet worden gespeeld

- (1) Wanneer een bal gespeeld wordt van een andere plaats dan van op de putting green. Als de spelers bal in beweging, gespeeld van een andere plaats dan de *putting green*, per ongeluk een persoon (inclusief de speler) of een *externe invloed* (inclusief *uitrusting*) raakt, moet de bal normaal gezien worden gespeeld zoals hij ligt. **Maar** als de bal op een persoon, *dier* of bewegende *externe invloed* tot stilstand komt mag de speler de bal niet spelen zoals hij ligt. In plaats daarvan moet de speler uitwijken:
 - Wanneer de bal tot stilstand komt op een persoon, dier of bewegende externe invloed op een andere plaats dan de putting green. De speler moet de originele bal of een andere bal *droppen* in dit *uitwijkgebied* (zie Regel 14.3):

- » Referentiepunt: het geschatte punt loodrecht onder de plaats waar de bal eerst tot stilstand kwam op de persoon, het *dier* of de bewegende *externe invloed*.
- » Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **maar** met deze beperkingen:
 - » Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - Moet in hetzelfde *gebied van de baan* zijn als het referentiepunt, en
 - Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt.
- Wanneer de bal tot stilstand komt op een persoon, dier of een bewegende externe invloed welke zich op de putting green bevindt. De speler moet de originele bal of een andere bal plaatsen op de geschatte ligplaats loodrecht onder de plaats waar de bal eerst tot stilstand kwam op de persoon, het *dier* of de bewegende *externe invloed*, volgens de procedures voor het *terugplaatsen* van een bal onder Regels 14.2b(2) en 14.2e.

Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 11.1b(1): Algemene straf onder Regel 14.7.

- (2) Wanneer een bal gespeeld werd van op de putting green. Als de speler bal in beweging, gespeeld vanop de *putting green*, per ongeluk de speler of een *externe invloed* raakt, moet de bal normaal gezien gespeeld worden zoals hij ligt. **Maar** indien het *bekend of praktisch zeker* is dat de bal in beweging één van wat volgt raakt op de *putting green*, moet de speler de *slag* opnieuw doen door de originele bal of een andere bal te spelen van de plek vanwaar de *slag* gedaan werd (zie Regel 14.6):
- Elke persoon anders dan:
 - » de speler, of
 - » een persoon die de *vlaggenstok* bewaakt (dat wordt beschreven in Regel 13.2b(2), niet in deze Regel).
 - Een *los obstakel* anders dan:
 - » de club gebruikt om de *slag* te doen,
 - » een *balmarker*,
 - » een stilliggende bal (zie Regel 11.1a of er al dan niet een straf van toepassing bij *strokeplay*), of
 - » een *vlaggenstok* (dat wordt beschreven in Regel 13.2b(2), niet in deze Regel).
 - Een *dier* anders dan deze gedefinieerd als *los natuurlijk voorwerp* (zoals een insect).

Als de speler de *slag* opnieuw doet maar dit doet van een *verkeerde plaats*, krijgt die de **algemene straf** onder Regel 14.7.

Als de speler de *slag* niet opnieuw doet, krijgt die de **algemene straf** en de *slag* telt, maar de speler heeft niet van een *verkeerde plaats* gespeeld.

Zie Regel 25.4k (voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken wordt R11.1b(2) gewijzigd zo dat een bal die het hulpmiddel raakt gespeeld wordt zoals hij ligt).

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

11.2a Wanneer Regel 11.2 van toepassing is

Deze Regel is enkel van toepassing als het *bekend of praktisch zeker* is dat een speler bal in beweging met opzet van richting werd veranderd of gestopt door een persoon. Dat is het geval wanneer:

- Een persoon opzettelijk de bal in beweging aanraakt, of
- De bal in beweging in aanraking komt met *uitrusting* of een ander voorwerp (**behalve** een *balmarker* of een andere bal die stillag vooraleer de bal werd gespeeld of op een andere manier in beweging kwam) of een persoon (zoals de *caddie* van de speler) die een speler daar met opzet positioneerde of op een specifieke locatie achterliet zodat de *uitrusting*, het voorwerp of de persoon de bal in beweging zou kunnen van richting doen veranderen of stoppen.

Uitzondering – Bal met opzet van richting veranderd of gestopt bij matchplay wanneer er geen redelijke kans meer is dat hij kan worden geholed: Een *tegenstanders* bal in beweging die met opzet van richting wordt veranderd of gestopt op een ogenblik dat er geen redelijke kans meer bestaat dat hij kan *geholed* worden, alsook indien dit gedaan wordt als een concessie of als de bal diende *geholed* te worden om de hole te halveren, wordt beschreven in Regel 3.2a(1) of 3.2b(1), niet in deze Regel.

Betreffende het recht van een speler om een bal of *balmarker* te laten opnemen vooraleer een *slag* wordt gedaan indien die redelijkerwijs vermoedt dat de bal of *balmarker* het spel zou kunnen helpen of hinderen, zie Regel 15.3.

11.2b Wanneer een straf van toepassing is op een speler

- Een speler krijgt de **algemene straf** indien die met opzet een bal in beweging van richting doet veranderen of stopt.
- Dit geldt zowel voor de eigen bal van de speler zelf als voor een bal gespeeld door een *tegenstander* of een andere speler bij *strokeplay*.

Uitzondering – Bal beweegt in water: Er is geen straf indien een speler diens bal opneemt die aan het bewegen is in water, in *tijdelijk water* of in een *strafgebied* bij het uitwijken onder Regel 16.1 of 17 (zie Regel 10.1d Uitzondering 3).

Zie Regel 22.2 (in *Foursomes*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden waarbij een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden waarbij een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

11.2c Plaats vanwaar een bal, die met opzet van richting werd veranderd of gestopt, moet gespeeld worden

Als het *bekend of praktisch zeker* is dat een speler bal in beweging met opzet van richting werd veranderd of gestopt door een persoon (of de bal gevonden is of niet), mag hij niet gespeeld worden zoals hij ligt. In plaats daarvan moet de speler uitwijken:

- (1) **Slag gedaan van een andere plaats dan van op de putting green.** De speler moet uitwijken op basis van de geschatte ligplaats waar de bal tot stilstand zou gekomen zijn indien hij niet van richting veranderd of gestopt was:
- Wanneer de bal op een andere plaats op de baan dan op de putting green tot stilstand zou gekomen zijn. De speler moet de originele bal of een andere bal droppen in dit *uitwijkgebied* (zie Regel 14.3):
 - » Referentiepunt: De geschatte ligplaats waar de bal tot stilstand zou gekomen zijn.
 - » Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: Eén *clublengte*, maar met deze beperkingen:
 - Moet in hetzelfde *gebied van de baan* zijn als het referentiepunt, en
 - Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt.

Uitzondering -- Bal naar schatting tot stilstand gekomen in een strafgebied: Als de geschatte ligplaats van de bal zich in een *strafgebied* bevindt hoeft de speler niet volgens deze Regel uit te wijken. Als alternatief mag de speler rechtstreeks uitwijken voor het *strafgebied* volgens Regel 17.1d, op basis van het geschatte punt waarop de bal het laatst de grens van het *strafgebied* zou hebben gekruist.

- Wanneer de bal op de putting green tot stilstand zou gekomen zijn. De speler moet de originele bal of een andere bal plaatsen op de geschatte ligplaats waar de bal tot stilstand zou gekomen zijn, volgens de procedures voor het *terugplaatsen* van een bal onder Regels 14.2b(2) en 14.2e.
- Wanneer de bal buiten de baan tot stilstand zou gekomen zijn. De speler moet *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 18.2.

Straf voor het spelen van een bal van een *verkeerde plaats* in overtreding van Regel 11.2c(1): *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

- (2) **Slag gedaan van op de putting green.** De speler moet de *slag* opnieuw doen door de originele bal of een andere bal te spelen van op de ligplaats waarvan die *slag* werd gedaan (zie Regel 14.6).

Als de speler de *slag* opnieuw doet maar dit doet vanaf een *verkeerde plaats*, krijgt die de ***algemene straf*** onder Regel 14.7.

Als de speler de *slag* niet opnieuw doet, krijgt die de ***algemene straf*** en de *slag* telt, maar de speler heeft niet van een *verkeerde plaats* gespeeld.

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

Wanneer een bal in beweging is, mag een speler niet met opzet één van volgende acties ondernemen om te beïnvloeden waar die bal (de bal van de speler zelf of de bal van een andere speler) tot stilstand zou kunnen komen:

- Fysieke condities veranderen door één van de acties opgesomd in Regel 8.1a te ondernemen (zoals een divot terugleggen of een oneffen graszode platdrukken), of
- Opnemen of verwijderen van:
 - » Een *los natuurlijk voorwerp* (zie Regel 15.1a, Uitzondering 2), of
 - » Een *los obstakel* (zie Regel 15.2a, Uitzondering 2).

De speler overtreedt deze Regel door deze opzettelijke acties te ondernemen, zelfs als de actie geen invloed heeft op waar de bal tot stilstand komt.

Uitzondering – Vlaggenstok, stilliggende bal op de putting green en uitrusting van een speler bewegen: Deze Regel verbiedt een speler niet om het volgende op te nemen of te verplaatsen:

- Een verwijderde *vlaggenstok*,
- Een stilliggende bal op de *putting green* (zie Regels 9.4, 9.5 en 14.1 of er een straf van toepassing is), of
- *Uitrusting* van een speler (behalve een stilliggende bal buiten de *putting green* of een *balmarker* eender waar op de *baan*).

De *vlaggenstok* uit de *hole* verwijderen (inclusief bij het bewaken ervan) terwijl een bal in beweging is, wordt beschreven in Regel 13.2, niet in deze Regel.

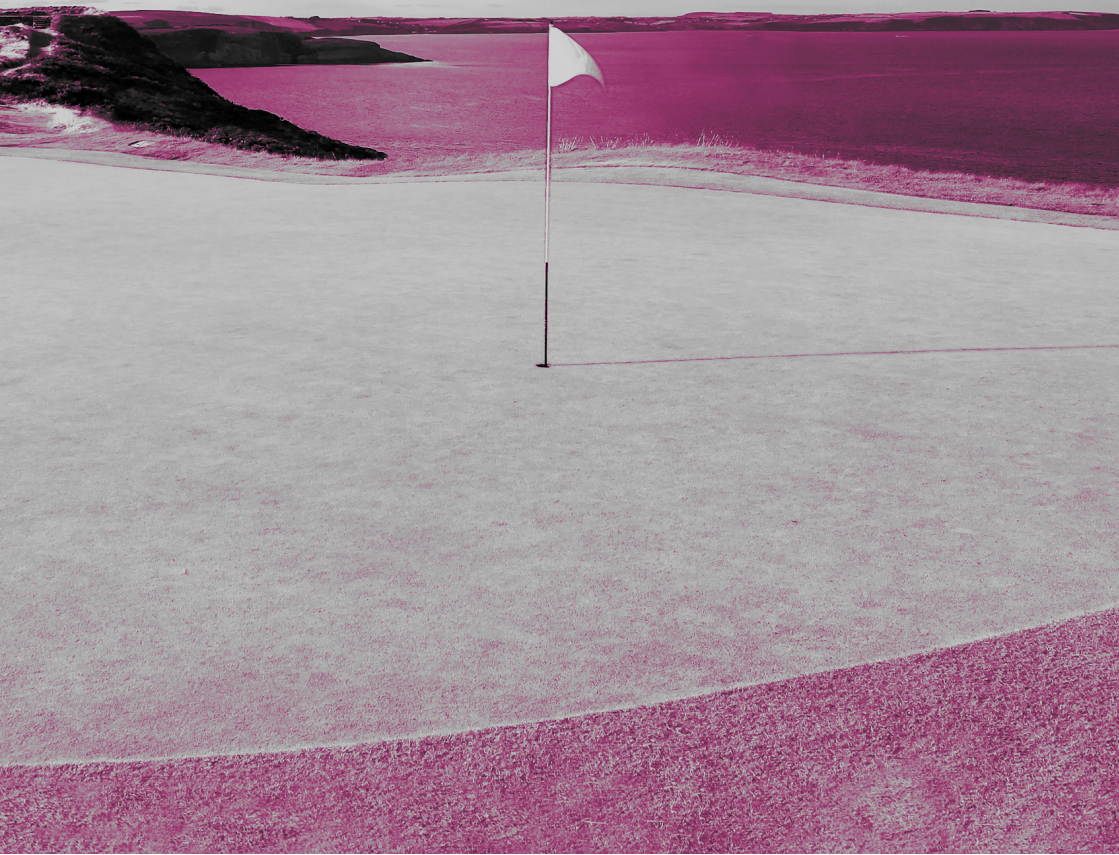
Straf voor het ondernemen van een actie die niet is toegelaten in overtreding van Regel 11.3: Algemene straf

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes* mag elke *partner* voor de *partij* optreden waarbij een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal* mag elke *partner* voor de *partij* optreden waarbij een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

IV

Specifieke regels voor bunkers en putting green

REGELS 12-13



Regel

12

Bunkers

Doel van de Regel:

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

FIGUUR 12.1: WANNEER EEN BAL IN EEN BUNKER IS

In overeenstemming met de definitie van bunker en Regel 12.1, toont de figuur voorbeelden van wanneer een bal zich in en niet in een bunker bevindt.

12.1 Wanneer een bal in een bunker is

Een bal is in een *bunker* wanneer een deel van de bal:

- Zand raakt op de grond binnen de grens van de *bunker*, of
- Zich binnen de grens van de *bunker* bevindt en:
 - » Op grond ligt waar er normaal gezien zand zou zijn (zoals wanneer zand was weggeblazen of weggespoeld door wind of water), of
 - » In of op een *los natuurlijk voorwerp*, *los obstakel*, *abnormale baanconditie* of *integraal element* ligt dat zand raakt in de *bunker* of op grond is waar normaal gezien zand zou zijn.

Indien een 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 de bal niet in de *bunker*.

Indien een deel van de bal zowel in een *bunker* als in een ander *gebied van de baan* is, zie Regel 2.2c.

12.2 Spelen van een bal in een bunker

Deze Regel is van toepassing zowel tijdens een *ronde* als terwijl het spel geschorst is onder Regel 5.7a.

12.2a Losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels verwijderen

Vooraleer een bal te spelen in een *bunker* mag een speler *losse natuurlijke voorwerpen* verwijderen onder Regel 15.1 en *losse obstakels* onder Regel 15.2.

Dit omvat ook het op een redelijke manier aanraken of verplaatsen van zand in de *bunker* dat daarbij plaatsvindt.

12.2b Beperkingen op het aanraken van zand in een bunker

(1) Wanneer zand aanraken in een straf resulteert. Vooraleer een *slag* te doen naar een bal in een *bunker* mag een speler:

- Niet opzettelijk zand in de *bunker* aanraken met een hand, een club, een hark of een ander voorwerp om de toestand van het zand te testen en zo informatie op te doen voor de volgende *slag*, of
- Geen zand in de *bunker* aanraken met een club:
 - » In het gebied vlak voor of achter de bal (**behalve** zoals toegestaan onder Regel 7.1a bij het zoeken naar een bal op een faire manier of onder Regel 12.2a bij het verwijderen van een *los natuurlijk voorwerp* of een *los obstakel*),
 - » Bij het uitvoeren van een oefenswing, of
 - » Bij het uitvoeren van de backswing voor een *slag*.

Zie Regel 25.2f (wijziging van Regel 12.2b(1) voor spelers die blind zijn; Regel 25.4l (toepassing van Regel 12.2b(1) voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken).

(2) Wanneer zand aanraken niet in een straf resulteert. **Behalve** zoals beschreven in (1), verbiedt deze Regel de speler niet om zand in de *bunker* aan te raken op een andere manier, waaronder:

- De voeten ingraven om een *stand* in te nemen voor een oefenswing of voor de *slag*.
- De *bunker* effenen uit zorg voor de *baan*.
- Clubs, *uitrusting* of andere voorwerpen in de *bunker* plaatsen (hetzij door ze 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 de speler krijgt de **algemene straf** indien diens acties bij het aanraken van het zand de *condities die de slag beïnvloeden verbeteren* in overtreding van Regel 8.1a. (Zie ook Regels 8.2 en 8.3 voor beperkingen op het *verbeteren* of verslechteren van andere fysieke condities teneinde het spel te beïnvloeden.)

(3) Geen beperkingen nadat de bal uit de bunker is gespeeld. Nadat een bal uit een *bunker* is gespeeld, en zich buiten de *bunker* bevindt, of de speler is uitgeweken buiten de *bunker* of de intentie heeft om dat te doen mag de speler:

- Zand in de *bunker* aanraken zonder straf onder Regel 12.2b(1), en
- Zand in de *bunker* effenen uit zorg voor de *baan* zonder straf onder Regel 8.1a.

Dit is zelfs het geval indien de bal tot stilstand komt buiten de *bunker* en:

- De speler verplicht of toegestaan is door de Regels om *slag-en-afstand* toe te passen door een bal te *droppen* in de *bunker*, of
- Het zand in de *bunker* zich bevindt op de spelers *speellijn* voor de volgende *slag* van buiten de *bunker*.

Maar als de bal, die vanuit de *bunker* gespeeld wordt, terugkomt in de *bunker*, de speler uitwijkt door een bal te *droppen* in de *bunker*, of de speler beslist niet buiten de *bunker* uit te wijken, zijn de beperkingen in Regels 12.2b(1) en 8.1a opnieuw van toepassing op die bal *in het spel* in de *bunker*.

Straf voor overtreding van Regel 12.2: Algemene straf.

12.3 Specifieke uitwijkregels voor een bal in een bunker

Wanneer een bal zich in een *bunker* bevindt, kunnen specifieke Regels van toepassing zijn in volgende situaties:

- Hinder door een *abnormale baanconditie* (Regel 16.1c).
- Hinder door een situatie met een gevaarlijk *dier* (Regel 16.2), en
- Onspeelbare bal (Regel 19.3).

Regel

13

Putting greens

Doel 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**Doel van de Regel:**

Deze Regel staat de speler toe dingen te doen op de putting green die normaal gezien niet toegestaan zijn buiten de putting green. Zo mag die een bal markeren, opnemen, schoonmaken 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 enig deel van de bal:

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

Als een deel van de bal zowel op de *putting green* als in een ander *gebied van de baan* is, zie Regel 2.2c.

13.1b Bal op de putting green markeren, opnemen en schoonmaken

Een bal op de *putting green* mag worden opgenomen en schoongemaakt (zie Regel 14.1).

De ligplaats van de bal moet worden *gemarkeerd* vooraleer hij wordt opgenomen (zie Regel 14.1) en de bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (zie Regel 14.2).

13.1c Verbeteringen toegestaan op de putting green

Tijdens een *ronde* en terwijl het spel geschorst is onder Regel 5.7a, mag een speler deze twee acties ondernemen op de *putting green*, ongeacht of de bal zich op of buiten de *putting green* bevindt:

- (1) **Zand en losse aarde verwijderen.** Zand en losse aarde op de *putting green* mogen zonder straf worden verwijderd.
- (2) **Schade herstellen.** Een speler 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 diens hand, voet of ander lichaamsdeel of met een normale pitchfork, *tee*, club of soortgelijk onderdeel van de normale *uitrusting*, en
- Zonder het spel onredelijk op te houden (zie Regel 5.6a).

Maar als de speler de *putting green verbeterd* door acties uit te voeren die verder gaan dan wat redelijk is om de *putting green* in zijn originele staat te herstellen (zoals een paadje naar de *hole* creëren of een niet toegestaan voorwerp gebruiken), krijgt de speler de **algemene straf** voor overtreding van Regel 8.1a.

“Schade aan de *putting green*” betekent elke schade veroorzaakt door welke persoon ook (inclusief de speler) 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, hagel of *tee*) en de inkepingen door deze veroorzaakt.

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 verticaal 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 bal of balmarker beweegt op de *putting green*

Er zijn twee specifieke Regels voor een bal of *balmarker* die beweegt op de *putting green*.

- (1) **Geen straf om per ongeluk de bal te doen bewegen.** Er is geen straf als de speler, de *tegenstander* of een andere speler bij *strokeplay* per ongeluk de bal of *balmarker* van de speler op de *putting green* beweegt.

De speler moet:

- De bal op zijn originele ligplaats *terugplaatsen* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2), of
- Een *balmarker* plaatsen om die originele ligplaats te *markeren*.

Uitzondering – De bal moet worden gespeeld zoals hij ligt wanneer de bal begint te bewegen tijdens de backswing of tijdens een slag en de slag wordt voltooid (zie Regel 9.1b).

Als de speler of *tegenstander* opzettelijk de bal of *balmarker* van de speler op de *putting green* opneemt, zie Regel 9.4 of Regel 9.5 om te zien of er een straf is.

- (2) **Wanneer een bal terugplaatsen die door natuurkrachten is bewogen.** Als *natuurkrachten* de bal van een speler op de *putting green* doen *bewegen*, is de plaats vanwaar de speler vervolgens moet spelen afhankelijk van het feit of de bal reeds opgenomen en *teruggeplaatst* was op de *putting green* (zie Regel 14.1):
- **Bal reeds opgenomen en teruggeplaatst.** De bal moet worden *teruggeplaatst* op de plek waarvan hij werd *bewogen* (die moet worden geschat als deze niet gekend is) (zie Regel 14.2), ook als hij werd *bewogen* door *natuurkrachten* en niet door de speler, de *tegenstander* of een *externe invloed* (zie Regel 9.3, Uitzondering).
 - Bal nog niet opgenomen en *teruggeplaatst*. De bal moet vanaf zijn nieuwe ligplaats worden gespeeld (zie Regel 9.3).

Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 13.1d: Algemene straf onder Regel 14.7a.

13.1e Greens niet opzettelijk testen

Tijdens een *ronde* en terwijl het spel geschorst is onder Regel 5.7a, mag een speler niet met opzet één van deze acties ondernemen om de *putting green* of een *verkeerde green* te testen:

- Over het oppervlak wrijven, of
- Een bal rollen.

Uitzondering – Greens testen tussen twee holes: Tussen twee holes mag een speler over het oppervlak wrijven of een bal rollen op de *putting green* van de zojuist voltooide hole en elke oefengreen (zie Regel 5.5b).

Straf om de putting green of een verkeerde green te testen in overtreding van Regel 13.1e: Algemene straf.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel I-2 (de Commissie mag een Lokale Regel uitvaardigen die een speler verbiedt een bal te rollen op de putting green van de zojuist voltooide hole.)

13.1f Voor een verkeerde green moet worden uitgeweken

- (1) **Betekenis van hinder door verkeerde green.** Hinder onder deze Regel bestaat wanneer:
- Enig deel van de bal van de speler een *verkeerde green* raakt of ergens op of in ligt (zoals een *los natuurlijk voorwerp* of een *obstake*) en zich binnen de grens van een *verkeerde green* bevindt, of
 - Een *verkeerde green* fysiek de ruimte voor de voorgenomen *stand* of voorgenomen swing van de speler hindert.
- (2) **Verplicht uitwijken.** Als er hinder is door een *verkeerde green*, mag een speler de bal niet spelen zoals hij ligt.

In plaats daarvan moet de speler vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal in dit *uitwijkgebied* te *droppen* (zie Regel 14.3):

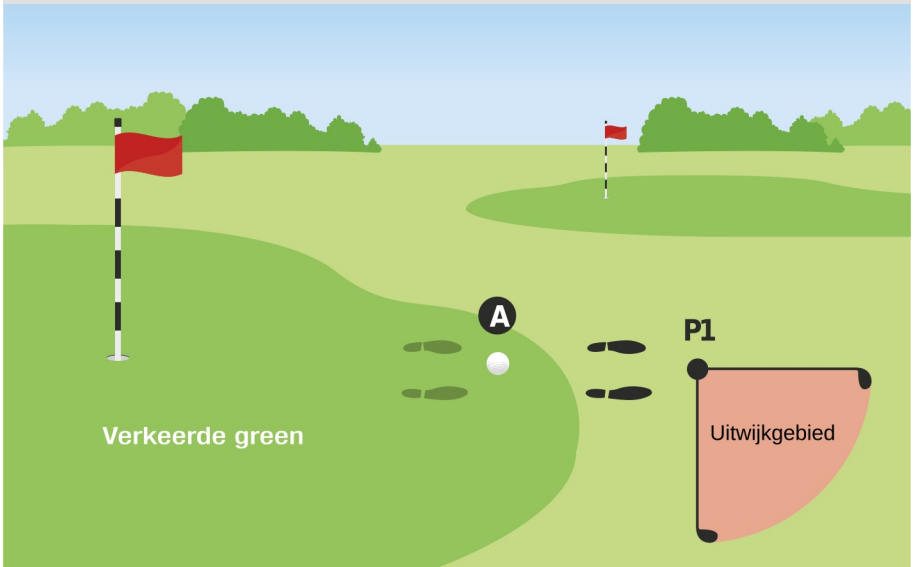
- Referentiepunt: het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* in hetzelfde *gebied van de baan* waar de originele bal tot stilstand kwam.
 - Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **maar** met deze beperkingen:
 - » Moet in hetzelfde *gebied van de baan* als het referentiepunt zijn.
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt, en
 - » Voor alle hinder door de *verkeerde green* moet volledig uitgeweken worden.
- (3) Niet uitwijken wanneer het duidelijk onredelijk is. Er is geen recht om uit te wijken onder Regel 13.1f als er enkel sprake is van hinder omdat de speler een club, type van *stand* of swing of speelrichting kiest die onder de omstandigheden duidelijk onredelijk is.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 13.1:

Algemene straf onder Regel 14.7a.

Zie **Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel D-3** (de *Commissie* mag een Lokale Regel uitvaardigen die niet toestaat om uit te wijken voor een *verkeerde green* die enkel de ruimte voor de voorgenomen *stand* hindert).

FIGUUR 13.1f: VRIJ UITWIJKEN VOOR EEN VERKEERDE GREEN



- Wanneer er hinder is door een verkeerde green, moet er vrij uitgeweken worden en de speler moet volledig uitwijken.
- De figuur 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).
- Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, is niet dicht bij de hole dan het referentiepunt en moet in hetzelfde gebied van de baan zijn als het referentiepunt P1.

13.2 De vlaggenstok

Doel van de Regel:

Deze Regel beschrijft de keuzemogelijkheden die de speler heeft voor het omgaan met de vlaggenstok. De speler mag de vlaggenstok in de hole laten staan of (laten) verwijderen (dit omvat ook iemand die de vlaggenstok bewaakt en verwijdert nadat de bal gespeeld is), maar 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

(1) De speler mag de vlaggenstok in hole laten staan. De speler mag een *slag* doen met de *vlaggenstok* in de *hole*, zodat het mogelijk is dat de bal in beweging de *vlaggenstok* raakt.

De speler moet dit beslissen vooraleer de *slag* te doen, door:

- De *vlaggenstok* in de *hole* te laten zoals hij staat of hem te centreren in de *hole* en daar te laten, of
- Een verwijderde *vlaggenstok* terug in de *hole* te (laten) plaatsen.

In beide gevallen:

- De speler mag niet proberen een voordeel te behalen door de *vlaggenstok* opzettelijk in een andere positie te plaatsen dan gecentreerd in de *hole*.
- Als de speler dat toch doet en de bal in beweging raakt dan de *vlaggenstok*, krijgt die de **algemene straf**.

(2) Geen straf als de bal de vlaggenstok in de hole raakt. Als de speler een *slag* doet met de *vlaggenstok* in de *hole* en de bal in beweging raakt dan de *vlaggenstok*:

- Is er geen straf (**behalve** zoals bepaald in (1)), en
- De bal moet worden gespeeld zoals hij ligt.

(3) Beperking voor speler die vlaggenstok beweegt of verwijdert uit de hole terwijl de bal in beweging is. Na het doen van een *slag* met de *vlaggenstok* in de *hole*:

- Mogen de speler en diens *caddie* de *vlaggenstok* niet opzettelijk bewegen of verwijderen om te beïnvloeden waar de spelers bal in beweging tot stilstand zou kunnen komen (zoals om te voorkomen dat de bal de *vlaggenstok* raakt). Als dit wordt gedaan, krijgt de speler de **algemene straf**.
- Maar er is geen straf als de speler de *vlaggenstok* in de *hole* laat bewegen of verwijderen voor een andere reden, zoals wanneer die redelijkerwijs vermoedt dat de bal in beweging de *vlaggenstok* niet zal raken vooraleer tot stilstand te komen.

- (4) Beperking voor andere spelers die de vlaggenstok bewegen of verwijderen wanneer de speler heeft besloten om hem in de hole te laten staan. Wanneer de speler de *vlaggenstok* in de *hole* heeft laten staan en niemand toestemming heeft gegeven om de *vlaggenstok* te bewaken (zie Regel 13.2b(1)), mag een andere speler de *vlaggenstok* niet opzettelijk bewegen of verwijderen om te beïnvloeden waar de spelers bal in beweging tot stilstand zou kunnen komen.
- Als een andere speler of diens *caddie* dit doet vóór of tijdens de *slag* en de speler de *slag* doet zonder zich hiervan bewust te zijn, of dit doet terwijl de bal van de speler in beweging is na de *slag*, krijgt die andere speler de **algemene straf**.
 - Maar er is geen straf als de andere speler of diens *caddie* de *vlaggenstok* beweegt of verwijdert voor een andere reden, zoals wanneer die:
 - » Redelijkerwijs vermoedt dat de spelers bal in beweging de *vlaggenstok* niet zal raken vooraleer tot stilstand te komen, of
 - » Niet beseft dat de speler op het punt staat te spelen of dat de bal van de speler in beweging is.

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); 23.5 (in *Vierbal*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

13.2b Vlaggenstok uit de hole verwijderen

- (1) Speler mag de vlaggenstok (laten) verwijderen uit de hole. De speler mag een *slag* doen zonder de *vlaggenstok* in de *hole*, zodat diens bal in beweging de *vlaggenstok* in de *hole* niet kan raken.

De speler moet dit beslissen vooraleer de *slag* te doen, door:

- De *vlaggenstok* uit de *hole* te (laten) verwijderen vooraleer de bal te spelen, of
- Iemand toestemming te geven om de *vlaggenstok* te bewaken, wat betekent door:
 - » De *vlaggenstok* in, boven of naast de *hole* te houden vóór de *slag* om de speler te tonen waar de *hole* is, en
 - » De *vlaggenstok* te verwijderen gedurende de *slag* of nadat de *slag* is gedaan.

De speler wordt verondersteld toelating te hebben gegeven om de *vlaggenstok* te bewaken als:

- De *caddie* van de speler de *vlaggenstok* in, boven of naast de *hole* houdt of vlak naast de *hole* staat wanneer de *slag* wordt gedaan, zelfs als de speler niet beseft dat de *caddie* dit doet.
- De speler iemand anders vraagt om de *vlaggenstok* te bewaken en die persoon dat doet, of
- De speler ziet dat iemand anders de *vlaggenstok* in, boven of naast de *hole* houdt of vlak naast de *hole* staat, en de speler de *slag* doet zonder die persoon te vragen om weg te gaan of de *vlaggenstok* in de *hole* te laten staan.

(2) **Handelwijze als een bal de vlaggenstok of persoon die de vlaggenstok bewaakt raakt.** Als de spelers bal in beweging een *vlaggenstok* raakt die de speler wilde laten verwijderen onder (1), of de persoon die de vlaggenstok bewaakt raakt (of iets dat de persoon vasthoudt), hangt het ervan af of dit per ongeluk of opzettelijk gebeurde:

- **Bal raakt per ongeluk de vlaggenstok of de persoon die hem heeft verwijderd of aan het bewaken is.** Als de spelers bal in beweging per ongeluk de *vlaggenstok* raakt of de persoon die hem heeft verwijderd of aan het bewaken is (of iets dat de persoon vasthoudt), is er geen straf en moet de bal worden gespeeld zoals hij ligt.
- **Bal opzettelijk van richting veranderd of gestopt door persoon die de vlaggenstok bewaakt.** Als de persoon die de *vlaggenstok* bewaakt opzettelijk de spelers bal in beweging van richting doet veranderen of stopt, is Regel 11.2c van toepassing:
 - » **Vanwaar bal dient gespeeld.** De speler mag de bal niet spelen zoals hij ligt en moet in plaats daarvan uitwijken onder Regel 11.2c.
 - » **Wanneer is er straf.** Als de persoon die de bal opzettelijk van richting heeft veranderd of gestopt een speler of diens *caddie* was, krijgt die speler de **algemene straf** voor overtreding van Regel 11.2.

“Opzettelijk van richting doen veranderen of stoppen” betekent voor de doeleinden van deze Regel hetzelfde als in Regel 11.2a, en houdt in dat, wanneer de spelers bal in beweging:

- Een verwijderde *vlaggenstok* raakt die opzettelijk was gepositioneerd of op een bepaalde plaats op de grond was achtergelaten zodat hij de bal zou kunnen van richting doen veranderen of stoppen.
- Een bewaakte *vlaggenstok* raakt die de persoon opzettelijk niet uit de *hole* of uit de weg van de bal haalde, of
- De persoon raakt die de *vlaggenstok* bewaakte of verwijderde (of iets dat de persoon vasthield), wanneer die opzettelijk niet uit weg van de bal ging.

Uitzondering – Beperkingen op het opzettelijk bewegen van de vlaggenstok om een bal in beweging te beïnvloeden (zie Regel 11.3).

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

13.2c Bal ligt tegen de vlaggenstok in de hole

Als de bal van een speler tot stilstand komt tegen de *vlaggenstok* in de *hole*:

- Als enig deel van de bal zich in de *hole* onder het oppervlak van de *putting green* bevindt, wordt de bal beschouwd als *uitgeholed*, zelfs als de hele bal niet onder het oppervlak is.
- Als er zich geen deel van de bal in de *hole* onder het oppervlak van de *putting green* bevindt:
 - » Is de bal is niet *uitgeholed* en moet hij worden gespeeld zoals hij ligt.

- » Als de *vlaggenstok* wordt verwijderd en de bal daarbij beweegt (of hij nu in de *hole* valt of van de *hole* weg beweegt), is er geen straf en de bal moet worden *teruggeplaatst* op de rand van de *hole* (zie Regel 14.2).

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 13.2c: *Algemene straf onder Regel 14.7a.*

Bij *strokeplay* is de speler ***gediskwalificeerd*** als die niet *uitholet* zoals vereist onder Regel 3.3c.

13.3 Bal hangt over de hole

13.3a Wachtijd om te zien of de overhangende bal in de hole valt

Als enig deel van de bal van een speler over de rand van de *hole* hangt:

- Krijgt de speler een redelijke tijd om de *hole* te bereiken en mag dan nog tien seconden wachten om te zien of de bal in de *hole* valt.
- Als de bal binnen deze wachttijd in de *hole* valt, heeft de speler *uitgeholed* met de vorige *slag*.
- Als de bal binnen deze wachttijd niet in de *hole* valt:
 - » Wordt de bal geacht stil te liggen.
 - » Als de bal dan in de *hole* valt vooraleer hij wordt gespeeld, heeft de speler *uitgeholed* met de vorige *slag*, **maar** aan de score voor de hole wordt ***één strafslag*** toegevoegd.

13.3b Handelwijze als de overhangende bal wordt opgenomen of bewogen vooraleer de wachttijd is verstreken

Als een bal die over de *hole* hangt, wordt opgenomen of *bewogen* anders dan door *natuurkrachten*, vooraleer de wachttijd onder Regel 13.3a afgelopen is, wordt de bal behandeld alsof hij tot stilstand is gekomen:

- De bal moet worden *teruggeplaatst* op de rand van de *hole* (zie Regel 14.2), en
- De wachttijd onder Regel 13.3a is niet langer van toepassing op de bal. (Zie Regel 9.3 voor de handelwijze als de *teruggeplaatste* bal daarna wordt *bewogen* door *natuurkrachten*.)

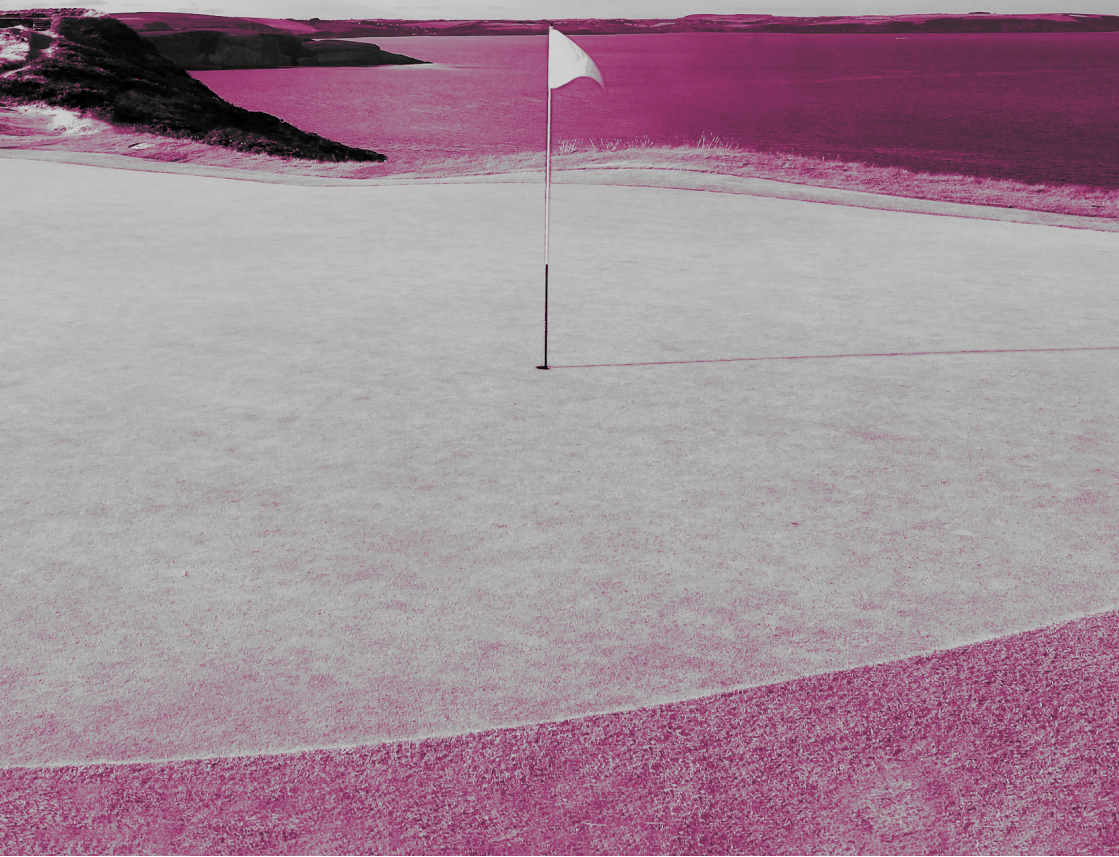
Als de *tegenstander* bij *matchplay* of een andere speler bij *strokeplay* opzettelijk de bal die over de *hole* hangt opneemt of *beweegt* vooraleer de wachttijd afgelopen is:

- Bij *matchplay* wordt de bal van de speler beschouwd als *uitgeholed* met de vorige *slag* en is er geen straf voor de *tegenstander* onder Regel 11.2b.
- Bij *strokeplay* krijgt de speler die de bal heeft opgenomen of *bewogen* de ***algemene straf (twee strafslagen)***. De bal moet op de rand van de *hole* worden *teruggeplaatst* (zie Regel 14.2).

V

Een bal opnemen en terug in het spel brengen

REGEL 14



Regel

14

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

Doel van de Regel:

Regel 14 beschrijft wanneer en hoe de speler de ligplaats van een stilliggende bal mag markeren en de bal opnemen, schoonmaken en terug in het spel brengen zodat de bal van de juiste plaats gespeeld wordt.

- Wanneer een 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 een vervangende bal of de originele bal in een specifiek uitwijkgebied gedropt worden.

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 die de bal van een verkeerde plaats speelt.

14.1 De bal markeren, opnemen en schoonmaken

Deze Regel is van toepassing op het opzettelijk “opnemen” van een stilliggende bal van een speler. Dit mag op elke manier gebeuren, inclusief de bal opnemen met de hand, hem roteren of op een andere manier opzettelijk doen *bewegen* van zijn ligplaats.

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

Vooraleer een bal op te nemen onder een Regel die vereist dat hij op zijn originele ligplaats *teruggeplaatst* wordt, moet de speler 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 de ligplaats *gemarkeerd* wordt met een *balmarker*, moet de speler de *balmarker* verwijderen nadat de bal *teruggeplaatst* is en vooraleer een *slag* te doen.

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

Wanneer een bal wordt opgenomen om uit te wijken onder een Regel, hoeft de speler de ligplaats niet te *markeren* vooraleer de bal op te nemen.

14.1b Wie de bal mag opnemen

De bal van de speler mag onder de Regels enkel worden opgenomen door:

Regel 14

- De speler, of
- Iemand die toelating krijgt van de speler, **maar** deze toelating moet telkens opnieuw gegeven worden vooraleer de bal wordt opgenomen en niet in het algemeen voor de hele *ronde*.

Uitzondering – Wanneer de caddie de bal van de speler mag opnemen zonder toelating: De *caddie* mag de bal van de speler zonder toelating opnemen wanneer:

- De bal van de speler op de *putting green* is, of
- Redelijkerwijs kan besloten worden (zoals door een actie of een uitspraak) dat de speler zal uitwijken onder een Regel.

Als de *caddie* de bal opneemt terwijl dit niet is toegestaan, krijgt de speler **één strafslog** (zie Regel 9.4).

Zie Regels 25.2g, 25.4a en 25.5d (voor spelers met bepaalde beperkingen wordt Regel 14.1b gewijzigd zodat een assistent op de *putting green* de bal van de speler mag opnemen zonder toelating).

14.1c Bal schoonmaken

Een bal die is opgenomen van de *putting green* mag altijd worden schoongemaakt (zie Regel 13.1b).

Een bal die ergens anders wordt opgenomen mag altijd worden schoongemaakt, **behalve** wanneer hij is opgenomen:

- Om te zien of hij een snede of barst vertoont. Schoonmaken is niet toegestaan (zie Regel 4.2c(1)).
- Ter identificatie. Schoonmaken is enkel toegestaan zover als nodig om hem te identificeren (zie Regel 7.3).
- Omdat hij het spel hindert. Schoonmaken is niet toegestaan (zie Regel 15.3b(2)).
- Om te zien of hij in een conditie ligt waarvoor uitwijken is toegestaan. Schoonmaken is niet toegestaan, tenzij de speler vervolgens uitwijkt onder een Regel (zie Regel 16.4).

Als de speler diens bal schoonmaakt wanneer dit niet is toegelaten onder deze Regel, krijgt die **één strafslog** en moet die de bal *terugplaatsen* als deze werd opgenomen.

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal* mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

14.2 Bal op zijn ligplaats terugplaatsen

Deze Regel is van toepassing wanneer een bal is opgenomen of *bewogen* en een Regel vereist dat hij op een ligplaats wordt *teruggeplaatst*.

14.2a De originele bal moet worden gebruikt

Bij het *terugplaatsen* van een bal moet de originele bal gebruikt worden.

Uitzondering – Een andere bal mag worden gebruikt wanneer:

- De originele bal niet met een redelijke inspanning en binnen een paar seconden kan gerecupereerd worden, zolang de speler er niet opzettelijk voor zorgde dat de bal niet meer kon worden terugbekomen,
- De originele bal een snede of barst vertoont (zie Regel 4.2c),
- Het spel wordt hervat nadat het geschorst was (zie Regel 5.7d), of
- De originele bal door een andere speler als *verkeerde bal* was gespeeld (zie Regel 6.3c(2)).

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

(1) **Wie de bal moet terugplaatsen:** De bal van de speler moet *teruggeplaatst* worden onder de Regels enkel door:

- De speler, of
- De persoon die de bal heeft opgenomen of doen *bewegen*.

Als de speler een bal speelt die werd *teruggeplaatst* door iemand die dit niet mocht doen, krijgt de speler **één strafslag**.

Zie Regels 25.2h, 25.3c en 25.4a (voor spelers met bepaalde beperkingen, wordt Regel 14.2b(1) gewijzigd om algemene toelating te geven aan enig ander persoon om de bal van de speler te plaatsen of *terug te plaatsen*).

(2) **Hoe de bal moet teruggeplaatst worden.** De bal moet *teruggeplaatst* worden door hem met de hand op de vereiste ligplaats neer te leggen en los te laten zodat hij op die ligplaats blijft liggen.

Als de speler een bal speelt die op een verkeerde manier was *teruggeplaatst*, maar op de vereiste ligplaats, krijgt de speler **één strafslag**.

14.2c Ligplaats waar de bal wordt teruggeplaatst

De bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is), **behalve** wanneer de bal op een andere ligplaats moet worden *teruggeplaatst* onder Regels 14.2d(2) en 14.2e of wanneer de speler zal uitwijken onder een Regel.

Als de 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 de bal.
- Dit betekent dat de bal op zijn originele ligplaats op, onder of tegen een dergelijk voorwerp moet worden *teruggeplaatst*.

Als er *losse natuurlijke voorwerpen* waren verplaatst als gevolg van het opnemen of bewegen van de bal of vooraleer de bal was *teruggeplaatst*, dienen ze niet te worden teruggelegd.

Voor beperkingen op het verwijderen van *losse natuurlijke voorwerpen* vóór het *terugplaatsen* van een opgenomen of *bewogen* bal, zie Regel 15.1a, Uitzondering 1.

14.2d Waar de bal terug te plaatsen wanneer de originele ligging gewijzigd is

Als de *ligging* van een opgenomen of *bewogen* bal die moet worden *teruggeplaatst*, gewijzigd is, moet de speler de bal op volgende manier *terugplaatsen*:

(1) **Bal in zand.** Wanneer de bal zich in zand bevond, hetzij in een *bunker* of elders op de *baan*.

- Bij het *terugplaatsen* van de bal op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2c), moet de speler de originele *ligging* zo goed als mogelijk recreëren.
- Bij het recreëren van de *ligging* mag de speler een klein deel van de bal zichtbaar laten als de bal vooraf bedekt was met zand.

Als de speler van de juiste plaats speelt maar verzuimt om de *ligging* te recreëren in overtreding van deze Regel, krijgt de speler de **algemene straf**.

(2) **Bal eender waar behalve in zand.** Wanneer de bal zich eender waar behalve in zand bevond, moet de speler 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) (zie Regel 14.2c).
- Niet dicht bij de *hole*, en
- In hetzelfde *gebied van de baan* als die ligplaats.

Als de speler weet dat de originele *ligging* veranderd was, maar niet weet wat de *ligging* was, moet de speler de originele *ligging* inschatten en de bal onder (1) of (2) *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 de originele ligplaats blijft liggen

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

Als de bal nog steeds niet op die ligplaats blijft liggen, moet de speler 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 dicht bij 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 bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 14.2: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

14.3 Bal droppen in een uitwijkgebied

Deze Regel is van toepassing telkens een speler een bal moet *droppen* bij het uitwijken onder een Regel, inclusief wanneer de speler het uitwijken moet voltooien door een bal te plaatsen onder Regel 14.3c(2).

Als de speler het *uitwijkgebied* vóór of tijdens het *droppen* van een bal *verbetert*, zie Regel 8.1.

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

De speler mag de originele bal of een andere bal gebruiken.

Dit betekent dat de speler gelijk welke bal mag gebruiken telkens die een bal *dropt* of plaatst onder deze Regel.

14.3b De bal moet op de juiste manier gedropt worden

De speler moet een bal op de juiste manier *droppen*, wat betekent dat voldaan wordt aan alle vereisten in (1), (2) en (3):

- (1) **De speler moet de bal droppen.** De bal mag enkel door de speler *gedropt* worden. Noch de *caddie* van de speler, noch iemand anders mag dit doen.

Zie Regels 25.2h, 25.3c en 25.4a (voor spelers met bepaalde beperkingen staat wijziging van Regel 14.3b(1) de speler toe om algemene toelating te geven aan enig ander persoon om de bal van de speler te *droppen*).

- (2) **De bal moet recht omlaag van kniehoogte gedropt worden zonder de speler of uitrusting te raken.** De speler moet de bal vanaf een locatie op kniehoogte loslaten, zodat de bal:

- Recht naar beneden valt, zonder dat de speler 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 het lichaam of de *uitrusting* van de speler in aanraking komt vooraleer hij de grond raakt.

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

Zie Regel 25.6b (voor richtlijnen op het toepassen van Regel 14.3b(2) voor spelers met bepaalde beperkingen).

- (3) **De bal moet worden gedropt in het uitwijkgebied (of op de lijn).** De bal moet in het *uitwijkgebied gedropt* worden. De speler mag zowel binnen als buiten het *uitwijkgebied* staan tijdens het *droppen* van de bal. **Maar** bij het uitwijken achteruit-op-de-lijn (zie Regels 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b en 19.3b, moet de bal op de lijn worden *gedropt* op een locatie die door die Regel is toegestaan, en de plek waarop de bal wordt *gedropt*, creëert een *uitwijkgebied*.
- (4) **Handelswijze als de bal op een verkeerde manier gedropt werd.** Als een bal op een verkeerde manier wordt *gedropt* in overtreding van één of meer van de vereisten in (1) (2) en (3):
- Moet de speler opnieuw een bal *droppen* op de juiste manier en er is geen beperking op het aantal keren dat de speler dit moet doen.
 - Een bal die op de verkeerde manier is *gedropt*, telt niet als één van de twee *drops* die vereist zijn vooraleer een bal moet geplaatst worden onder Regel 14.3c(2).

Als de speler niet opnieuw *dropt* en in plaats daarvan een *slag* doet naar de bal vanwaar hij tot stilstand kwam nadat hij op een verkeerde manier was *gedropt*:

- Als de bal vanuit het *uitwijkgebied* werd gespeeld, krijgt de speler **één strafslog** (maar heeft niet van een *verkeerde plaats* gespeeld onder Regel 14.7a).
- **Maar** als de bal werd gespeeld van buiten het *uitwijkgebied*, of nadat hij werd geplaatst wanneer een *drop* vereist was (ongeacht vanwaar hij werd gespeeld), krijgt de speler de **algemene straf**.

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.

- (1) **De speler is klaar met uitwijken wanneer de bal, die op de juiste manier is gedropt, in het uitwijkgebied tot stilstand komt.** De bal moet in het *uitwijkgebied* tot stilstand komen.

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

- Als de bal in het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, is de speler klaar met uitwijken en moet hij of zij de bal spelen zoals hij ligt.
- Als de bal buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, moet de speler de procedures in Regel 14.3c(2) volgen.

In beide gevallen krijgt geen enkele speler een straf als een bal op de juiste manier *gedropt* wordt en per ongeluk een persoon (inclusief de speler), *uitrusting* of andere *externe invloed* raakt vooraleer hij tot stilstand komt.

Uitzondering – Wanneer een bal op de juiste manier wordt gedropt en iemand hem opzettelijk van richting doet veranderen of stopt: Voor de handelswijze wanneer iemand de *gedropte* bal opzettelijk van richting doet veranderen of stopt vooraleer hij tot stilstand komt, zie Regel 14.3d.

FIGUUR 14.3b: DROPPEN VAN KNIEHOOGTE



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.

- (2) **Handelwijze als een bal, die op de juiste manier is gedropt, buiten het uitwijkgebied tot stilstand komt.** Als de bal buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, moet de speler een bal een tweede keer een bal *droppen* op de juiste manier.

Als ook die bal buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, moet de speler het uitwijken voltooiën door een bal te plaatsen volgens de procedures voor het *terugplaatsen* van een bal in Regels 14.2b (2) en 14.2e:

- De speler moet een bal 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 de speler 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 de speler een bal plaatsen op de dichtstbijzijnde plek waar de bal wel blijft liggen, met inachtneming van de beperkingen in Regel 14.2e. Dit kan er toe leiden dat de bal buiten het *uitwijkgebied* wordt geplaatst.

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

Voor de doeleinden van deze Regel wordt een *gedropte* bal “opzettelijk van richting veranderd of gestopt” wanneer:

- Een persoon opzettelijk aan de bal in beweging komt nadat hij de grond heeft geraakt, of
- De bal in beweging *uitrusting* of een ander voorwerp of een persoon raakt (inclusief de speler en diens *caddie*) die een speler daar opzettelijk heeft gepositioneerd of op een specifieke locatie heeft achtergelaten, zodat die *uitrusting*, het voorwerp of die persoon de bal in beweging van richting zou kunnen doen veranderen of stoppen.

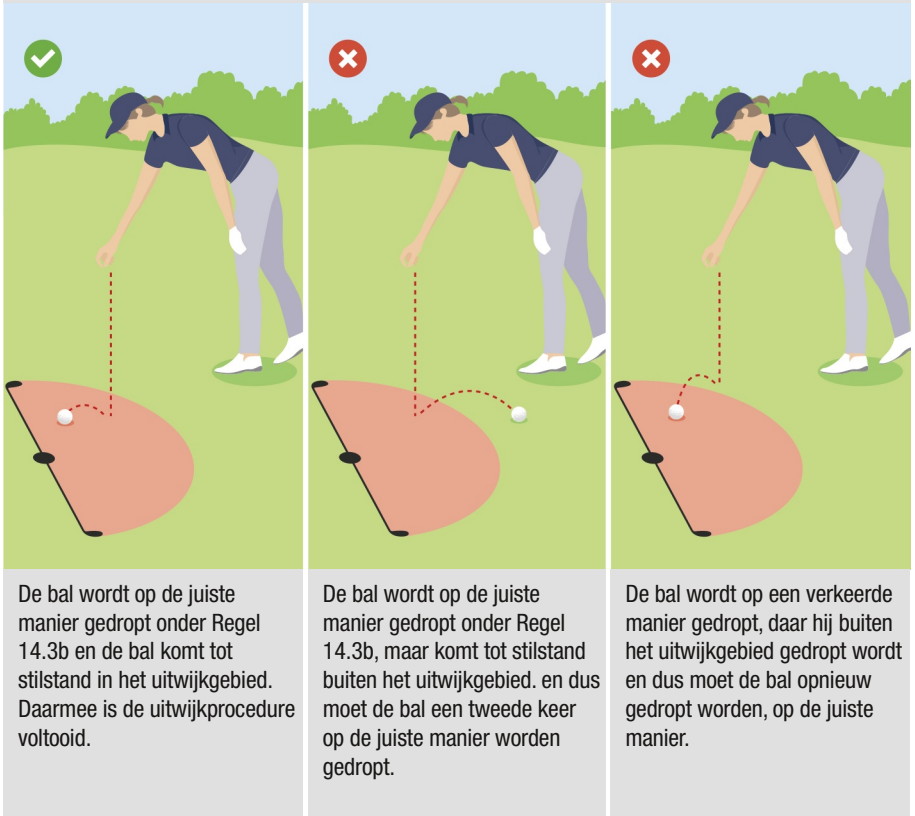
Wanneer een persoon een bal, die op de juiste manier werd *gedropt*, vooraleer hij tot stilstand komt opzettelijk van richting doet veranderen of stopt (in het *uitwijkgebied* of buiten het *uitwijkgebied*):

- Moet de speler opnieuw een bal *droppen*, volgens de procedures in Regel 14.3b (wat betekent dat de bal die iemand opzettelijk van richting deed veranderen of stopte niet meetelt als één van de twee *drops* die vereist zijn vooraleer een bal moet worden geplaatst onder Regel 14.3c(2)).
- Als een speler of diens *caddie* de bal opzettelijk van richting deed veranderen of stopte, krijgt die speler de **algemene straf**.

Uitzondering – Wanneer er geen redelijke kans is, dat de bal in het uitwijkgebied tot stilstand zal komen: Als een bal die op de juiste manier is *gedropt* opzettelijk van richting wordt veranderd of gestopt (in het *uitwijkgebied* of buiten het *uitwijkgebied*) wanneer er geen redelijke kans meer is dat hij in het *uitwijkgebied* zal tot stilstand komen:

- Krijgt geen enkele speler een straf, en
- Wordt de *gedropte* bal behandeld alsof hij buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand is gekomen en telt

FIGUUR #1 14.3c: BAL MOET WORDEN GEDROPT 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, en dus moet de bal een tweede keer op de juiste manier worden gedropt.

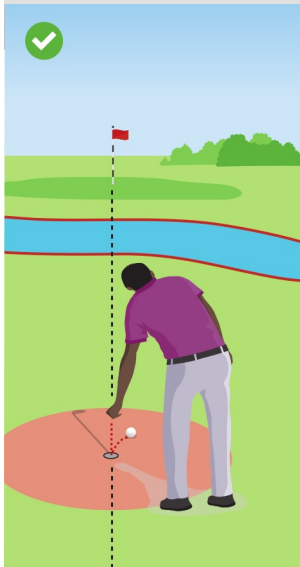
De bal wordt op een verkeerde manier gedropt, daar hij buiten het uitwijkgebied gedropt wordt en dus moet de bal opnieuw gedropt worden, op de juiste manier.

hij als één van de twee drops die vereist zijn vooraleer een bal moet geplaatst worden onder Regel 14.3c(2).

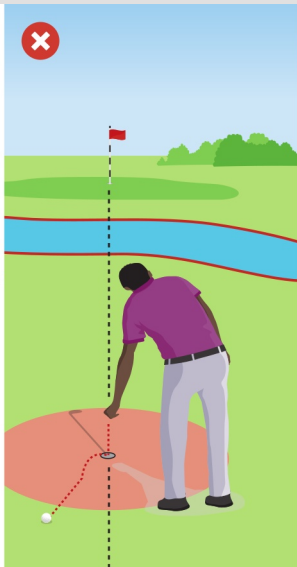
Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen of een bal te spelen die werd geplaatst in plaats van *gedropt* in overtreding van Regel 14.3: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

Zie Regels 22.2 (in *Foursomes*, mag elke *partner* voor de partij optreden en een actie door de *partner* wordt beschouwd als een actie van de speler); **23.5** (in *Vierbal*, mag elke *partner* voor de *partij* optreden en een actie door de *partner* betreffende de bal of *uitrusting* van de speler wordt beschouwd als een actie van de speler).

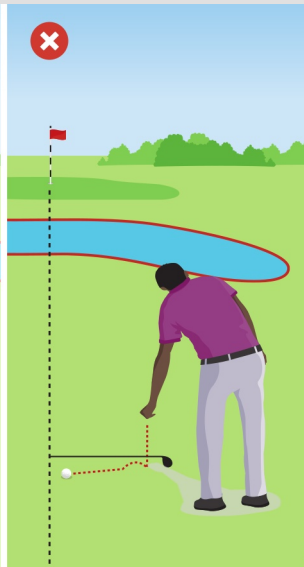
FIGUUR #2 14.3c: DROPPEN BIJ ACHTERUIT-OP-DE-LIJN UITWIJKEN



De plek op de lijn waar de bal het eerst de grond raakt wanneer hij gedropt wordt creëert een uitwijkgebied van één clublengte in elke richting. 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 en dus moet de bal een tweede keer op de juiste manier gedropt worden.



De bal is op een verkeerde manier gedropt daar hij niet op de lijn werd gedropt, en dus moet de bal opnieuw gedropt worden, op de juiste manier.

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

Wanneer de spelers bal *in het spel* van de *baan* is opgenomen of *verloren* of *buiten de baan* is, is de bal niet langer *in het spel*.

De speler heeft pas opnieuw een bal *in het spel* wanneer:

- De speler de originele bal of een andere bal vanuit het *afslaggebied* speelt, of
- De originele bal of een andere bal op de *baan* wordt *teruggeplaatst*, *gedropt* of geplaatst met de bedoeling dat die bal *in het spel* is.

Als een bal op enigerlei wijze terug in de *baan* gebracht wordt met de bedoeling om hem *in het spel* te brengen, dan is die bal *in het spel*, zelfs als hij:

- De originele bal *vervangt* wanneer dit niet is toegestaan onder de Regels, of
- *Teruggeplaatst*, *gedropt* of geplaatst is (1) op een *verkeerde plaats*, (2) op een verkeerde manier of (3) via een procedure die niet van toepassing was.

Een *teruggeplaatste* bal is *in het spel*, zelfs als de *balmarker* die zijn ligplaats *markeert* niet is verwijderd.

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

14.5a Speler mag een fout rechtzetten vooraleer de bal wordt gespeeld

Wanneer een speler de originele bal heeft *vervangen* door een andere bal wanneer dit niet is toegestaan onder de Regels of als de spelers bal *in het spel* was *teruggeplaatst*, *gedropt* of geplaatst (1) op een verkeerde manier, (2) op een *verkeerde plaats* of (3) via een procedure die niet van toepassing was:

- Mag de speler de fout rechtzetten zonder straf.
- Maar dit is enkel toegestaan vooraleer de bal wordt gespeeld.

14.5b Wanneer de speler mag veranderen van Regel of uitwijkmogelijkheid bij het rechtzetten van een fout tijdens het uitwijken

Bij het rechtzetten van een fout, gemaakt tijdens het uitwijken, is het afhankelijk van de aard van de fout of de speler dezelfde Regel en uitwijkmogelijkheid moet gebruiken die origineel zijn gebruikt of mag veranderen van Regel of uitwijkmogelijkheid:

- (1) Wanneer een bal in het spel werd gebracht onder de Regel die van toepassing was en op de juiste plaats was gedropt of geplaatst, maar de Regel vereist dat de bal opnieuw wordt gedropt of geplaatst.

- Bij het rechtzetten van deze fout moet de speler verder gaan met uitwijken onder dezelfde Regel en dezelfde uitwijkmogelijkheid onder die Regel.

- Als de speler bijvoorbeeld de laterale uitwijkmogelijkheid (Regel 19.2c) toepaste op een onspeelbare bal, en de bal werd in het juiste *uitwijkgebied gedropt* maar (1) op een verkeerde manier *gedropt* (zie Regel 14.3b) of (2) buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand kwam (zie Regel 14.3c), moet de speler, bij het rechtzetten van de fout, verder gaan met uitwijken onder Regel 19.2 en dezelfde uitwijkmogelijkheid gebruiken (lateraal uitwijken onder Regel 19.2c).
- (2) Wanneer de bal in het spel werd gebracht onder de Regel die van toepassing was, maar de bal op een verkeerde plaats was gedropt of geplaatst.
- Bij het rechtzetten van deze fout moet de speler verder gaan met uitwijken onder dezelfde Regel, maar mag elke uitwijkmogelijkheid onder die Regel gebruiken die van toepassing is op diens situatie.
 - Als de speler bijvoorbeeld de laterale uitwijkmogelijkheid (Regel 19.2c) toepaste op een onspeelbare bal, en dan de bal verkeerdelijk buiten het vereiste *uitwijkgebied dropte*, moet de speler, bij het rechtzetten van de fout, verder gaan met uitwijken onder Regel 19.2 maar mag eender welk van de uitwijkmogelijkheden onder die Regel gebruiken.
- (3) Wanneer de bal in het spel werd gebracht onder een Regel die niet van toepassing was.
- Bij het rechtzetten van deze fout mag de speler elke Regel gebruiken die van toepassing is op diens situatie.
 - Bijvoorbeeld, als de speler ten onrechte de procedure voor een onspeelbare bal toepaste als diens bal in een *strafgebied* is (wat Regel 19.1 niet toestaat), moet de speler de fout rechtzetten door ofwel de bal *terug te plaatsen* (als hij was opgenomen) onder Regel 9.4, of uit te wijken met straf onder Regel 17 en mag elke uitwijkmogelijkheid onder die Regel gebruiken die op de situatie van toepassing is.

14.5c Geen straf voor acties ondernomen na een fout met betrekking tot de oorspronkelijke bal

Wanneer een speler een fout herstelt onder Regel 14.5a, telt elke straf voor acties die werden ondernomen na de fout en die uitsluitend betrekking hebben op de oorspronkelijke bal, na de fout en voordat deze werd opgenomen, zoals het per ongeluk *bewegen* van de bal (zie Regel 9.4b) of voor het *verbeteren* van de *condities die de slag beïnvloeden* voor de originele bal (zie Regel 8.1a), niet mee.

Maar als diezelfde acties ook bestraft zouden worden voor de bal die *in het spel* werd gebracht om de fout te herstellen (zoals wanneer die acties de *condities die de slag beïnvloeden* voor de bal die nu *in het spel* is *verbeterden*), is de straf van toepassing op de bal die nu *in het spel* is.

Uitzondering – Straf voor het met opzet van richting veranderen van een gedropte bal: Bij *strokeplay*: als een speler de *algemene straf* krijgt voor het met opzet van richting veranderen of stoppen van een *gedropte* bal volgens Regel 14.3d, krijgt de speler die straf nog steeds, zelfs als de speler opnieuw een bal *dropt* volgens de procedures in Regel 14.3b.

14.6 De volgende slag doen vanwaar de vorige slag werd gedaan

Deze Regel is steeds van toepassing wanneer de Regels een speler verplichten of toestaan om de volgende *slag* te doen vanwaar een vorige *slag* werd gedaan (zoals, wanneer *slag-en-afstand* wordt toegepast of bij het opnieuw spelen nadat een *slag* hetzij geannuleerd wordt, hetzij op een andere manier niet telt).

- Hoe de speler een bal *in het spel* moet brengen hangt af van het *gebied van de baan* waar die vorige *slag* werd gedaan.
- In al deze situaties mag de speler de originele bal of een andere bal gebruiken.

14.6a Vorige slag gedaan vanuit het afslaggebied

De originele bal of een andere bal moet gespeeld worden van eender waar binnen het *afslaggebied* (en mag worden opgeteed) onder Regel 6.2b.

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

De originele bal of een andere bal moet in dit *uitwijkgebied gedropt* worden (zie Regel 14.3):

- Referentiepunt: de plek waar de 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 het referentiepunt, en
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt.

14.6c Vorige slag gedaan van op de putting green

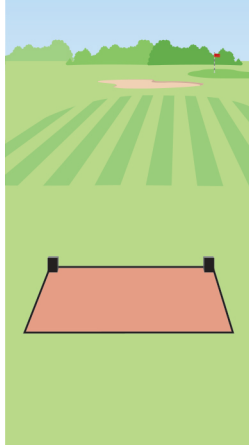
De originele bal of een andere bal moet worden geplaatst op de plek waar de vorige *slag* werd gedaan (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2), met de procedures voor het *terugplaatsen* van een bal onder Regels 14.2b(2) en 14.2e.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 14.6: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

FIGUUR 14.6: DE VOLGENDE SLAG DOEN VANWAAR VORIGE SLAG WERD GEDAAN

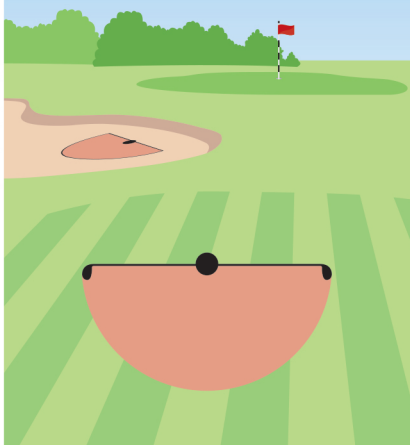
Wanneer een speler de volgende slag moet of mag doen vanwaar de vorige slag werd gedaan, hangt hoe de speler een bal in het spel moet brengen af van het gebied van de baan waar de vorige slag werd gedaan.

Afslaggebied



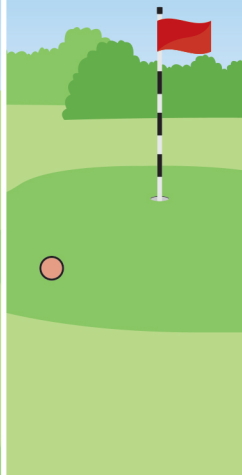
De vorige slag werd gedaan vanuit het afslaggebied, dus moet een bal gespeeld worden van eender waar binnen het afslaggebied.

Algemeen gebied, bunker of strafgebied



De vorige slag werd gedaan vanuit het algemeen gebied, een bunker of een strafgebied, dus 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.

Putting green



De vorige slag werd gedaan van op de green, dus wordt een bal geplaatst op de plek vanwaar de vorige slag werd gedaan.

14.7 Spelen van een verkeerde plaats

14.7a Plaats vanwaar de bal moet worden gespeeld

Na het starten van een hole:

- Een speler moet elke *slag* doen vanwaar diens bal tot stilstand komt, **behalve** wanneer de Regels de speler verplichten of toestaan een bal te spelen van een andere plaats (zie Regel 9.1).
- Een speler mag diens bal *in het spel* niet van een *verkeerde plaats* spelen.

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

14.7b Hoe een hole voltooien na spelen van een verkeerde plaats bij strokeplay

- (1) De speler moet beslissen de hole uit te spelen met de bal gespeeld van de verkeerde plaats of om de fout recht te zetten door van de juiste plaats te spelen. Wat een speler vervolgens doet, hangt af van het feit of het een *ernstige overtreding* was – dat wil zeggen, of de speler een beduidend voordeel had kunnen behalen door van een *verkeerde plaats* te spelen:
- Geen ernstige overtreding. De speler moet de hole uitspelen met de bal gespeeld van een *verkeerde plaats*, zonder de fout recht te zetten.
 - Ernstige overtreding.
 - » De speler moet de fout rechtzetten door de hole uit te spelen met een bal gespeeld van een juiste plaats onder de Regels.
 - » Als de speler de fout niet rechtzet vooraleer een *slag* te doen om een andere hole te beginnen of, in het geval van de laatste hole van de *ronde*, vooraleer diens *scorekaart* in te leveren, wordt de speler **gediskwalificeerd**.
 - Handelwijze bij onzekerheid over de ernst van de overtreding. De speler dient de hole uit te spelen met de bal gespeeld van een *verkeerde plaats* plus een tweede bal gespeeld van een juiste plaats onder de Regels.
- (2) Een speler die twee ballen speelt, moet dit melden aan de Commissie. Als de speler niet zeker weet of het spelen van de *verkeerde plaats* een *ernstige overtreding* was en besluit een tweede bal te spelen om de fout recht te zetten:
- Moet de speler de feiten aan de *Commissie* melden vooraleer de *scorekaart* in te leveren.
 - Dit geldt zelfs als de speler denkt dat hij met beide ballen dezelfde score gemaakt heeft en evenzeer als de speler, nadat hij besloten heeft een tweede bal te spelen, ervoor kiest om de hole niet met beide ballen te voltooien.
- Als de speler de feiten niet aan de *Commissie* meldt, wordt die **gediskwalificeerd**.

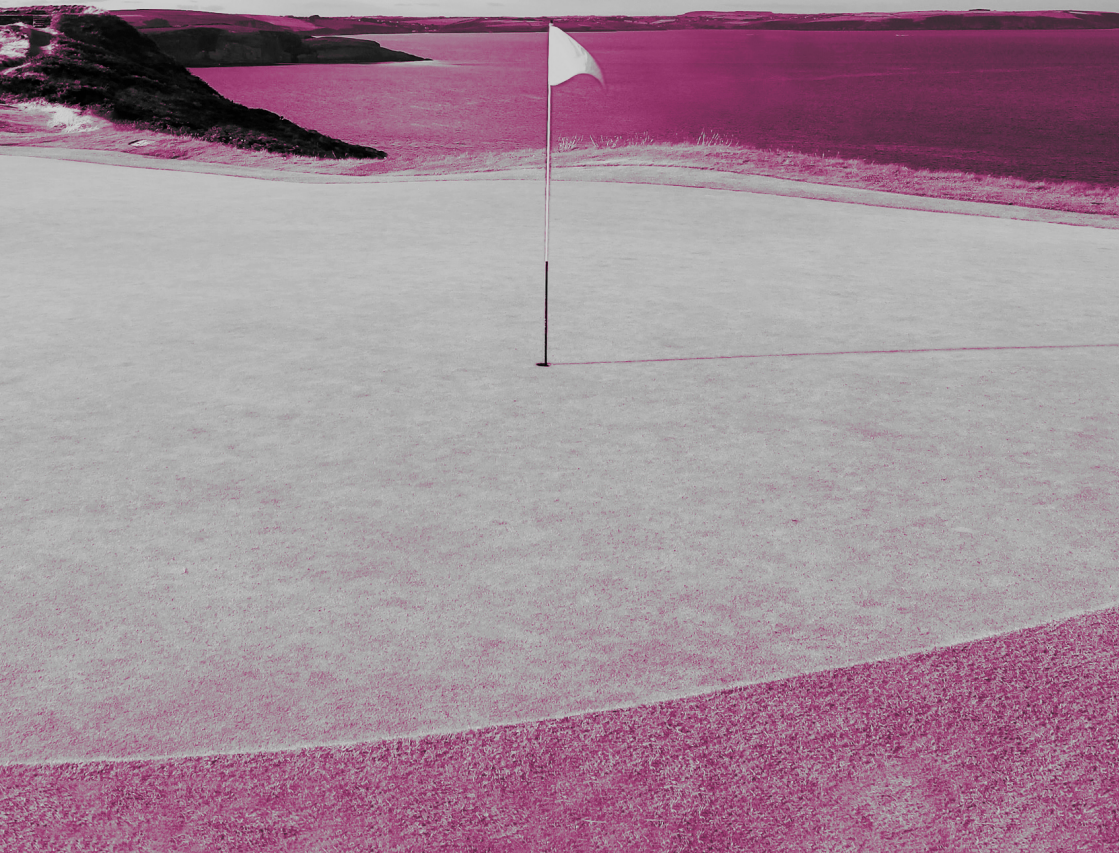
(3) Wanneer de speler twee ballen speelde, zal de Commissie de score van de speler op die hole bepalen. De spelers score voor de hole hangt af van het feit of de *Commissie* besluit dat er een *ernstige overtreding* gebeurde bij het spelen van de originele bal van een *verkeerde plaats*.

- Geen ernstige overtreding.
 - » De score met de bal gespeeld van een *verkeerde plaats* telt, en de speler krijgt de **algemene straf onder Regel 14.7a** (wat betekent dat **twee strafslagen** worden toegevoegd aan de score met die bal).
 - » Alle slagen met de andere bal (inclusief gespeelde *slagen* en alle strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal) tellen niet mee.
- Ernstige overtreding.
 - » De score met de bal gespeeld om de fout van het spelen van een *verkeerde plaats* recht te zetten, telt en de speler krijgt de **algemene straf onder Regel 14.7a** (wat betekent dat **twee strafslagen** worden toegevoegd aan de score met die bal).
 - » De *slag* gedaan bij het spelen van de originele bal van een *verkeerde plaats* en verdere slagen met die bal (inclusief gespeelde *slagen* en alle strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal) tellen niet mee.
 - » Als de bal die werd gespeeld om de fout recht te zetten ook van een *verkeerde plaats* werd gespeeld:
 - Als de *Commissie* beslist dat dit geen *ernstige overtreding* was, krijgt de speler de **algemene straf (twee extra strafslagen) onder Regel 14.7a**, voor een **totaal van vier strafslagen** die worden opgeteld bij de score met die bal (twee om de originele bal van een *verkeerde plaats* te spelen en twee om de andere bal van een *verkeerde plaats* te spelen).
 - Als de *Commissie* beslist dat dit een *ernstige overtreding* was, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

VI

Vrij uitwijken

REGELS 15-16



Regel

15

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

Doel van de Regel:

Regel 15 beschrijft wanneer en hoe de speler losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels vrij mag verwijderen.

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

15.1 Losse natuurlijke voorwerpen

15.1a Verwijderen van los natuurlijk voorwerp

Een speler mag zonder straf een *los natuurlijk voorwerp* overal op of naast de *baan* verwijderen, en mag dit op eender welke manier doen (bijvoorbeeld met een hand of voet, een club of andere *uitrusting* gebruiken, hulp krijgen van anderen of een stuk afbreken van een *los natuurlijk voorwerp*).

Maar er zijn twee **uitzonderingen**:

Uitzondering 1 – Los natuurlijk voorwerp verwijderen waar de bal moet worden teruggeplaatst:

Vooraleer een bal *terug te plaatsen* die eender waar, behalve op de *putting green*, was opgenomen of *bewogen*:

- Mag een speler niet opzettelijk een *los natuurlijk voorwerp* verwijderen dat, indien verwijderd voordat de bal werd opgenomen of *bewogen*, de bal waarschijnlijk zou doen *bewegen* hebben.
- Als de speler dit doet, krijgt die **één strafslag**, maar het verwijderde *los natuurlijk voorwerp* hoeft niet teruggelegd te worden.

Deze uitzondering geldt zowel tijdens een *ronde* als wanneer het spel is geschorst onder Regel 5.7a. Ze is niet van toepassing op een *los natuurlijk voorwerp* dat er niet was vooraleer de bal werd opgenomen of *bewogen* of dat wordt verwijderd als gevolg van het *markeren* van de ligplaats van een bal, het opnemen bewegen of *terugplaatsen* van een bal of het doen *bewegen* van een bal.

Uitzondering 2 – Beperkingen op het opzettelijk verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen om een bal in beweging te beïnvloeden (zie Regel 11.3).

15.1b Bal beweegt bij het verwijderen van los natuurlijk voorwerp

Als het verwijderen van een *los natuurlijk voorwerp* door een speler diens bal doet *bewegen*:

- Moet de bal op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).
- Als de *bewogen* bal eender waar stillag, behalve op de *putting green* (zie Regel 13.1d) of in het *afslaggebied* (zie Regel 6.2b(6)), krijgt de speler **één strafslag** onder Regel 9.4b, **behalve** wanneer Regel 7.4 (geen straf voor het *bewegen* van de bal tijdens het zoeken) of een andere uitzondering op Regel 9.4b van toepassing is.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 15.1: Algemene straf onder Regel 14.7a.

15.2 Losse obstakels

Deze Regel beschrijft het vrij uitwijken dat is toegestaan voor kunstmatige voorwerpen die voldoen aan de definitie van *los obstakel*.

Het laat geen uitwijken toe voor *vaste obstakels* (hiervoor is een ander type van vrij uitwijken toegestaan onder Regel 16.1) of *grenselementen* of *integrale elementen* (hiervoor is vrij uitwijken niet toegestaan).

15.2a Verwijderen van los obstakel

- (1) Verwijderen van los obstakel. Een speler mag zonder straf een *los obstakel* overal op of naast de *baan* verwijderen, en mag dit op eender welke manier doen.

Maar er zijn twee **uitzonderingen**:

Uitzondering 1 – Teemarkers mogen niet bewogen worden wanneer de bal vanuit het afslaggebied zal worden gespeeld (zie Regels 6.2b(4) en 8.1a(1)).

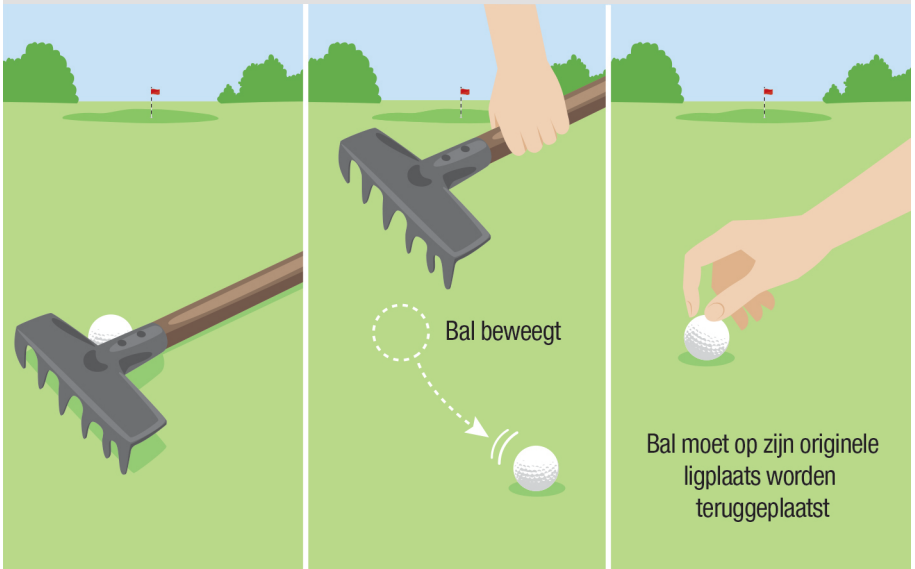
Uitzondering 2 – Beperkingen op het opzettelijk verwijderen van een los obstakel om een bal in beweging te beïnvloeden (zie Regel 11.3).

Als de bal van een speler *beweegt* terwijl die een *los obstakel* verwijdert:

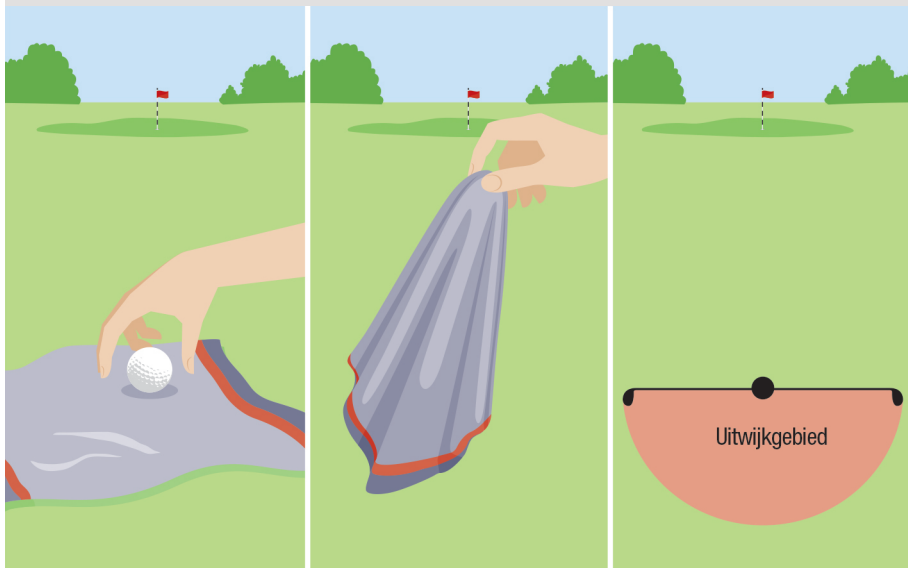
- Is er geen straf, en
 - Moet de bal op de originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2).
- (2) Uitwijken wanneer de bal zich in of op een los obstakel bevindt, eender waar op de baan behalve op de putting green. De speler mag vrij uitwijken door de bal op te nemen, het *los obstakel* te verwijderen en de originele bal of een andere bal in dit *uitwijkgebied* te *droppen* (zie Regel 14.3):
- Referentiepunt: het geschatte punt loodrecht onder de plaats waar de bal stillag in of op het *los obstakel*.

- Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één clublengte, maar met deze beperkingen:
 - Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - » Moet in hetzelfde *gebied van de baan* zijn als het referentiepunt, en
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt.
- (3) Uitwijken wanneer de bal zich in of op een los obstakel bevindt op de putting green. De speler mag vrij uitwijken door:
- De bal op te nemen en het *los obstakel* te verwijderen, en
 - De originele bal of een andere bal te plaatsen op de geschatte ligplaats, loodrecht onder de plaats waar de bal stillag in of op het *los obstakel*, volgens de procedures voor het *terugplaatsen* van een bal onder Regel 14.2b(2) en 14.2e.

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



FIGUUR #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 vrij uitgeweken worden door de bal op te nemen, het los obstakel te verwijderen en een bal te droppen, behalve op de putting green waar de bal geplaatst wordt.
- Het referentiepunt om uit te wijken is het geschatte punt loodrecht onder de plek waar de bal stillag in of op het los obstakel.
- Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, is niet dichterbij de hole dan het referentiepunt en moet zich in hetzelfde gebied van de baan bevinden als het referentiepunt.

15.2b Uitwijken voor een bal die niet gevonden werd maar die zich in of op een los obstakel bevindt

Als de bal van een speler niet is gevonden en het *bekend of praktisch zeker* is dat hij in of op een *los obstakel* op de *baan* tot stilstand kwam, mag de speler volgende uitwijkmogelijkheid toepassen in plaats van *slag-en-afstand*:

- De speler mag vrij uitwijken onder Regel 15.2a(2) of 15.2a(3), met als referentiepunt het geschatte punt loodrecht onder waar de bal het laatst de grens van het *los obstakel* op de *baan* kruiste.
- Zodra de speler een andere bal *in het spel* brengt om op deze manier uit te wijken:
 - » Is de originele bal niet langer *in het spel* en mag niet meer worden gespeeld.
 - » Dit geldt ook als hij daarna op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de zoektijd van drie minuten (zie Regel 6.3b).

Maar als het niet *bekend of praktisch zeker* is dat de bal in of op een *los obstakel* tot stilstand kwam en de bal *verloren* is, moet de speler *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 18.2.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 15.2: Algemene straf onder Regel 14.7a.

15.3 Bal of balmarker helpt of hindert het spel

15.3a Bal op putting green helpt het spel

Regel 15.3a is enkel van toepassing op een bal die stilligt op de *putting green*, niet elders op de *baan*.

Als een speler 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 de speler:

- De ligplaats van de bal *markeren* en hem opnemen onder Regel 13.1b als het diens eigen bal is, of als de bal aan een andere speler toebehoort, van de andere speler verlangen om de ligplaats te *markeren* en de bal op te nemen (zie Regel 14.1).
- De opgenomen bal moet op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (zie Regel 14.2).

Enkel *bij strokeplay*:

- Een speler van wie verlangd wordt om diens bal op te nemen, mag in plaats daarvan zelf eerst spelen, en
- Als twee of meer spelers afspreken om een bal te laten liggen teneinde een speler 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)**.

Zie **Commissieprocedures, Sectie 5J** (richtlijnen voor beste praktijken om “backstopping” te voorkomen).

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

(1) **Betekenis van hinder door de bal van een andere speler.** Hinder onder deze Regel bestaat wanneer de stilliggende bal van een andere speler:

- Mogelijks de ruimte voor de voorgenomen *stand* of de ruimte voor de voorgenomen swing van de speler hindert,
- Zich op of in de buurt van de *speellijn* van de speler bevindt zodat, in het licht van de voorgenomen *slag*, er een redelijke kans bestaat dat de spelers bal in beweging die bal zou kunnen raken, of
- Zich dicht genoeg bevindt om de speler af te leiden bij het doen van de *slag*.

(2) **Wanneer uitwijken voor hinderende bal is toegestaan.** Als een speler redelijkerwijs vermoedt dat de bal van een andere speler, eender waar op de *baan*, diens eigen spel zou kunnen hinderen:

- Mag de speler van de andere speler verlangen de ligplaats van de bal te *markeren* en de bal op te nemen (zie Regel 14.1), en de bal mag niet worden schoongemaakt (**behalve** wanneer hij is opgenomen van de *putting green* onder Regel 13.1b) en moet worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (zie Regel 14.2).
- Als de andere speler de ligplaats niet *markeert* vooraleer de bal op te nemen of de opgenomen bal schoonmaakt wanneer het niet mag, krijgt die **één strafslag**.
- Enkel bij *strokeplay* mag een speler, van wie verlangd wordt om diens bal onder deze Regel op te nemen, eerst spelen.

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

Als de speler diens bal opneemt wanneer de andere speler dit niet verlangt (**behalve** bij het opnemen van de bal op de *putting green* onder Regel 13.1b), krijgt de speler **één strafslag**.

15.3c Balmarker helpt of hindert het spel

Als een *balmarker* het spel mogelijks helpt of hindert, mag een speler:

- De *balmarker* uit de weg leggen als deze diens eigen is, of
- Als de *balmarker* van een andere speler is, van die speler verlangen om de *balmarker* uit de weg te leggen, voor dezelfde redenen als die mag verlangen om een bal op te nemen onder Regels 15.3a en 15.3b.

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

Bij het terugleggen van de *balmarker* moet de speler dit doen door te meten vanaf de nieuwe ligplaats en de stappen om te keren die zijn gebruikt om de *balmarker* uit de weg te leggen.

Dezelfde procedure hoort te worden toegepast als een speler een hinderende bal heeft *verplaatst* door vanaf de bal te meten.

Straf voor overtreding van Regel 15.3: Algemene straf.

Deze straf is ook van toepassing als de speler:

- Een *slag* doet zonder te wachten tot een helpende bal of *balmarker* is opgenomen of verplaatst in de wetenschap dat een andere speler (1) van plan was om hem op te nemen of te verleggen onder deze Regel of (2) iemand anders had gevraagd om het te doen, of
- Weigert om diens bal op te nemen of diens *balmarker* te verplaatsen wanneer dit wordt gevraagd en er dan een *slag* gedaan wordt door de andere speler wiens spel mogelijks kon geholpen of gehinderd worden.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 15.3: Algemene straf onder Regel 14.7a.

Regel

16

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

Doel van de Regel:

Regel 16 beschrijft wanneer en hoe de speler vrij mag uitwijken door een bal te spelen van een andere plaats, bijvoorbeeld wanneer er hinder is 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 toegestaan, behalve in een strafgebied.
- Normaal gezien wijkt de speler uit door een bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken.

Deze Regel beschijft ook vrij uitwijken wanneer de bal van een speler 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 gegraven door een dier, grond in bewerking, vaste obstakels* of *tijdelijk water*.

- Deze worden gezamenlijk *abnormale baancondities* genoemd, maar ze hebben elk een afzonderlijke definitie.
- Deze Regel laat geen uitwijken toe voor *losse obstakels* (hiervoor is een ander type van vrij uitwijken toegestaan onder Regel 15.2a) of *grenselementen* of *integrale elementen* (hiervoor is vrij uitwijken niet toegestaan).

16.1a Wanneer uitwijken is toegestaan

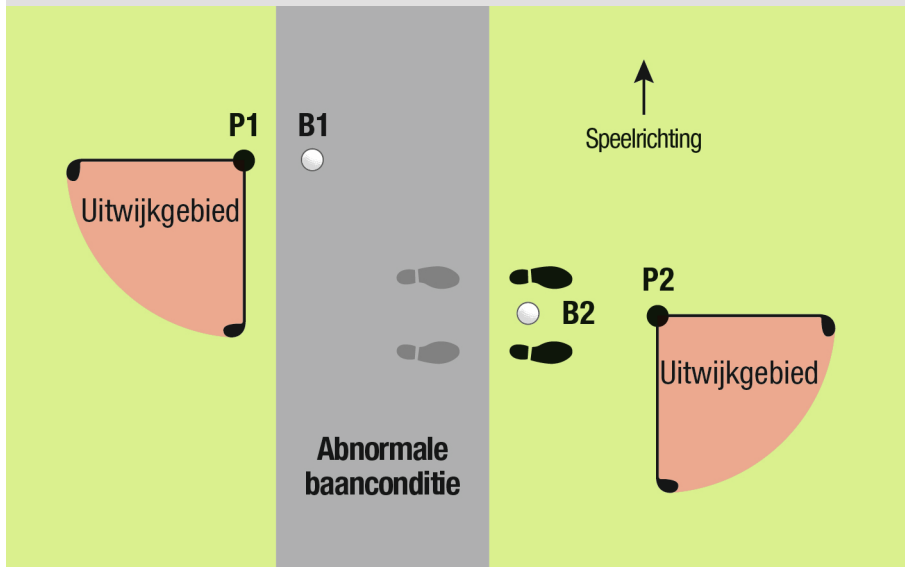
(1) Betekenis van hinder door abnormale baanconditie. Hinder bestaat in elk van volgende gevallen:

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

Als de *abnormale baanconditie* dicht genoeg is om de speler af te leiden, maar niet aan één van deze vereisten voldoet, is er geen hinder onder deze Regel.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel F-6 (De *Commissie* kan een Lokale Regel invoeren die het uitwijken voor een *abnormale baanconditie* niet toestaat als die enkel de ruimte voor de voorgenomen *stand* van de speler hindert.)

FIGUUR 16.1a: WANNEER UITWIJKEN IS TOEGESTAAN VOOR EEN ABNORMALE BAANCONDITIE



- De figuur gaat er van 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 is 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.

(2) Uitwijken is overal op de baan toegestaan behalve wanneer de bal zich in een strafgebied bevindt. Uitwijken voor hinder door een *abnormale baanconditie* is onder Regel 16.1 enkel toegestaan wanneer zowel:

- De *abnormale baanconditie* op de *baan* is (niet buiten de baan), en
- De bal ergens op de *baan* is, **behalve** in een *strafgebied* (waar de enige uitwijkmogelijkheid van de speler onder Regel 17 valt).

(3) **Niet uitwijken wanneer het duidelijk onredelijk is.** Er is geen recht om uit te wijken onder Regel 16.1:

- Wanneer het spelen van de bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is vanwege iets waarvan de speler niet vrij mag uitwijken (bijvoorbeeld wanneer een speler geen *slag* kan doen vanwege de locatie van de bal in een struik), of
- Wanneer er enkel hinder bestaat doordat de speler een club, type van *stand* of swing of speelrichting kiest die duidelijk onredelijk is onder de omstandigheden.

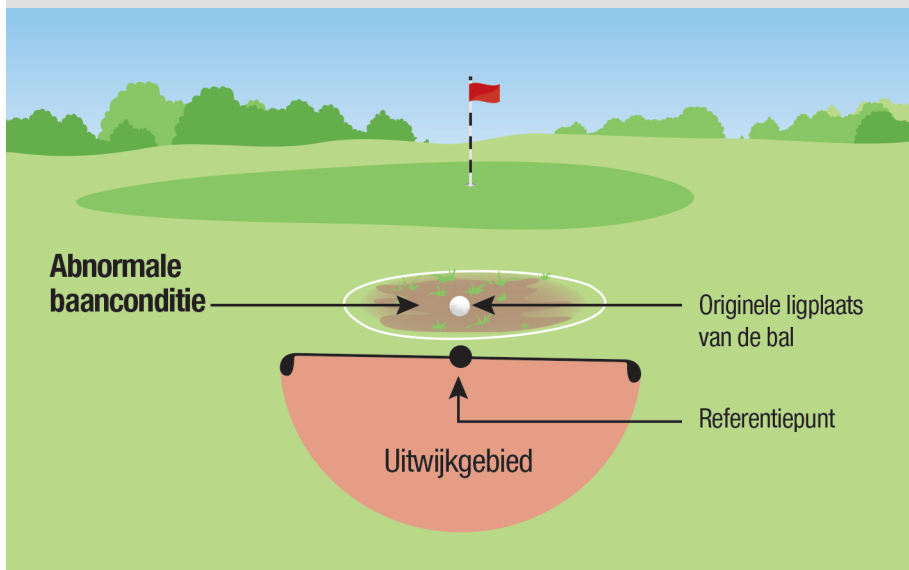
Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel F-23 (De *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die toestaat vrij uit te wijken voor hinder door tijdelijke vaste obstakels op of buiten de *baan*).

16.1b Uitwijken wanneer de bal in het algemeen gebied is

Als de bal van een speler zich in het *algemeen gebied* bevindt en er hinder is door een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag de speler vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te *droppen* in dit *uitwijkgebied* (zie Regel 14.3):

- **Referentiepunt:** het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* in het *algemeen gebied*.
- **Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt:** één *clublengte*, **maar** met deze beperkingen:
- **Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:**
 - » Moet in het *algemeen gebied* zijn.
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt, en
 - » Voor alle hinder door de *abnormale baanconditie* moet volledig uitgeweken worden.

FIGUUR 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.
- Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken dient bepaald te worden en een bal moet gedropt worden in en tot stilstand komen in het uitwijkgebied.
- Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, is niet dichterbij de hole dan het referentiepunt is en moet zich in het algemeen gebied bevinden.
- Bij het uitwijken moet de speler volledig uitwijken voor alle hinder door de abnormale baanconditie.

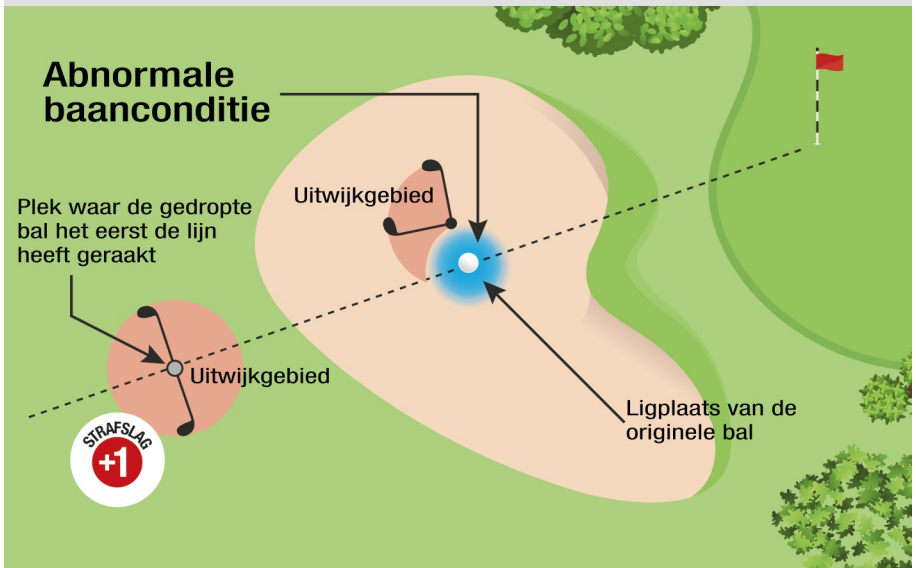
16.1c Uitwijken wanneer de bal in een bunker is

Als de bal van een speler zich in een *bunker* bevindt en er hinder is door een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag de speler vrij uitwijken onder (1) of uitwijken met straf onder (2):

(1) **Vrij uitwijken: uit bunker spelen.** De speler mag 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 de speler toch nog uitwijken door het *maximaal mogelijk uitwijkpunt* in de *bunker* als referentiepunt te gebruiken.

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



- De figuur gaat er van uit dat de speler rechtshandig is.
- Bij hinder door een abnormale baanconditie in een bunker, mag er vrij worden uitgeweken in de bunker onder Regel 16.1b of er mag achteruit-op-de-lijn uitgeweken worden buiten de bunker met één strafslag.
- Uitwijken buiten de bunker gebeurt door een bal te droppen op een plek die de ligplaats van de originele bal houdt tussen de hole en die plek.
- Het uitwijkgebied is één clublengte in elke richting vanaf de plek waar de bal het eerst de grond raakt na het droppen.

(2) **Uitwijken met straf: buiten de bunker spelen (achteruit-op-de-lijn uitwijken).** Met **één strafslag**, mag de speler de originele bal of een andere bal (zie Regel 14.3) buiten de *bunker* droppen waarbij de plek van de originele bal gehouden wordt tussen de *hole* en de plek waar de bal wordt *gedropt* (zonder beperking op hoe ver achteruit de bal mag *gedropt* worden). De plek op de lijn waar de bal voor het eerst de grond raakt wanneer hij wordt *gedropt*, creëert een *uitwijkgebied* van één *clublengte* in alle richtingen vanaf dit punt, maar met deze limieten:

- Beperkingen op de locatie van uitwijkgebied:
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan de ligplaats van de originele bal, en
 - » Mag in elk *gebied van de baan* zijn behalve dezelfde *bunker*, **maar**
 - » Moet in hetzelfde *gebied van de baan* zijn dat de bal eerst raakte wanneer deze werd *gedropt*.

16.1d Uitwijken wanneer de bal op de putting green is

Als de bal van een speler zich op de *putting green* bevindt en er hinder is door een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag de speler vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te plaatsen op de locatie van het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken*, volgens de procedures voor het *terugplaatsen* van een bal onder Regels 14.2b(2) en 14.2e.

- Het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* moet op de *putting green* of in het *algemeen gebied* zijn.
- Indien er geen dergelijk *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* is, mag de speler nog steeds vrij uitwijken door het *maximaal mogelijk uitwijkpunt* als referentiepunt te gebruiken, dat op de *putting green* of in het *algemeen gebied* moet zijn.

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

Indien een bal van een speler niet werd gevonden en het *bekend of praktisch zeker* is dat de bal tot stilstand kwam in of op een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag de speler volgende uitwijkmogelijkheid toepassen in plaats van *slag-en-afstand*:

- De speler mag uitwijken onder Regel 16.1b, c of d door het geschatte punt waar de bal het laatst de grens van de *abnormale baanconditie* op de *baan* kruiste als ligplaats van de bal te aanzien voor het bepalen van het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken*.
- Zodra de speler een andere bal *in het spel* brengt om op deze manier uit te wijken:
 - » Is de originele bal niet langer *in het spel* en mag niet meer worden gespeeld.
 - » Dit geldt ook als hij alsnog op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de drie minuten zoektijd (zie Regel 6.3b).

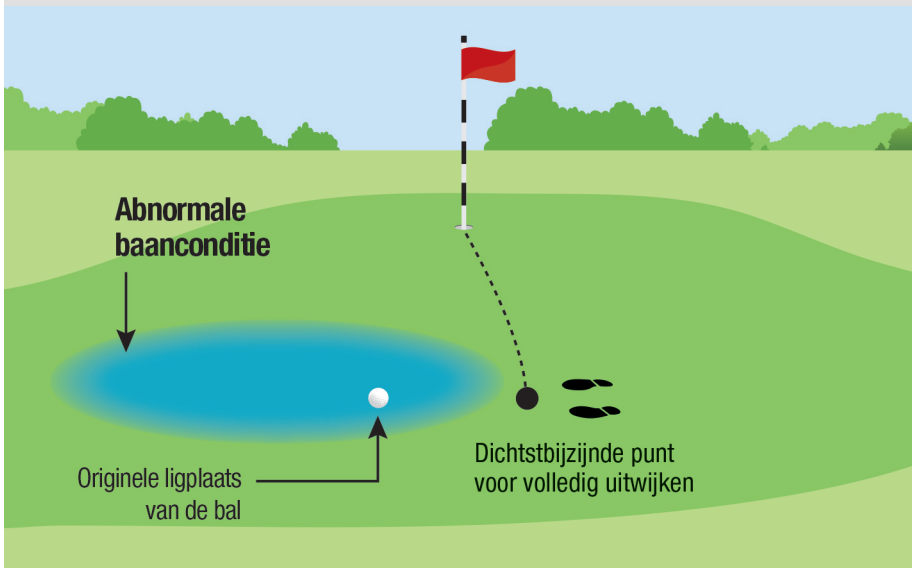
Maar als het niet *bekend of praktisch zeker* is dat de bal in of op een *abnormale baanconditie* tot stilstand kwam en de bal is *verloren*, moet de speler *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 18.2.

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

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

- (1) **Uitwijken wanneer de bal in een verboden speelzone is overal op de baan behalve in een strafgebied.** Als de bal van de speler zich in een *verboden speelzone* bevindt in of op een *abnormale baanconditie* in het *algemeen gebied*, in een *bunker* of op de *putting green*:
 - **Verboden speelzone in algemeen gebied.** De speler moet vrij uitwijken onder Regel 16.1b.
 - **Verboden speelzone in bunker.** De speler moet vrij of met straf uitwijken onder Regel 16.1c(1) of (2).
 - **Verboden speelzone op putting green.** De speler moet vrij uitwijken onder Regel 16.1d.

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



- De figuur gaat er van uit dat de speler linkshandig is.
- Wanneer een bal zich op de putting green bevindt en er hinder is door een abnormale baanconditie, mag er vrij uitgeweken worden door een bal te plaatsen op het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken.
- Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken moet op de putting green of het algemeen gebied liggen.

(2) Uitwijken wanneer een verboden speelzone de stand of swing hindert voor een bal ergens op de baan, behalve in een strafgebied. Als de bal van een speler zich buiten een *verboden speelzone* bevindt in het *algemeen gebied*, in een *bunker* of op de *putting green*, en een *verboden speelzone* (in een *abnormale baanconditie* of in een *strafgebied*) de ruimte voor de voorgenomen *stand* of de ruimte voor de voorgenomen *swing* van de speler hindert, moet de speler:

- Uitwijken indien toegestaan onder Regel 16.1b, c of d, afhankelijk van of de bal zich in het *algemeen gebied*, in een *bunker* of op de *putting green* bevindt, of
- Uitwijken onder Regel 19 wegens onspeelbare bal.

Voor de handelwijze in geval van hinder door een *verboden speelzone* voor een bal die zich in een *strafgebied* bevindt, zie Regel 17.1e.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 16.1: Algemene straf onder Regel 14.7a.

16.2 Situaties met een gevaarlijk dier

16.2a Wanneer uitwijken is toegestaan

Er is sprake van een “situatie met een gevaarlijk *dier*” wanneer een gevaarlijk *dier* (zoals giftige slangen, stekende bijen, alligators, vuurmieren of beren) in de buurt van een bal de speler ernstig fysiek letsel zou kunnen toebrengen als die de bal diende te spelen zoals hij ligt.

Een speler mag uitwijken voor hinder door een gevaarlijk *dier* onder Regel 16.2b, ongeacht waar diens bal zich op de *baan* bevindt.

Deze Regel is niet van toepassing op andere situaties op de *baan* die lichamelijk letsel zouden kunnen veroorzaken (zoals bijvoorbeeld een cactus).

16.2b Uitwijken voor een situatie met een gevaarlijk dier

Wanneer er hinder is door een situatie met een gevaarlijk *dier*:

- (1) Wanneer de bal ergens op de baan is, behalve in een strafgebied. De speler mag uitwijken onder Regel 16.1b, c of d, afhankelijk van of de bal zich in het *algemeen gebied*, in een *bunker* of op de *putting green* bevindt.
- (2) Wanneer de bal in een strafgebied is. De speler mag vrij of met straf uitwijken:
 - Vrij uitwijken: spelen vanuit het strafgebied. De speler mag vrij uitwijken onder Regel 16.1b, behalve dat het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* en het *uitwijkgebied* in het *strafgebied* moeten zijn.
 - Met straf uitwijken: spelen van buiten het strafgebied.
 - » De speler mag met straf uitwijken onder Regel 17.1d.
 - » Als er hinder is door een situatie met een gevaarlijk *dier* waar de bal zou worden gespeeld na dit uitwijken met straf buiten het *strafgebied*, mag de speler opnieuw uitwijken onder (1) zonder extra straf.
- (3) Niet vrij uitwijken wanneer het duidelijk onredelijk is. Er mag niet vrij uitgeweken worden onder Regel 16.2b:
 - Wanneer het spelen van de bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is vanwege iets waarvoor de speler niet vrij mag uitwijken (bijvoorbeeld wanneer een speler geen *slag* kan doen vanwege de locatie van de bal in een struik).
 - Wanneer er enkel hinder bestaat doordat de speler een club, type van *stand* of swing of speelrichting kiest die duidelijk onredelijk is onder de omstandigheden.

Voor het doel van deze Regel betekent het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* het dichtstbijzijnde punt (niet dichterbij de *hole*) waar de situatie met het gevaarlijk *dier* niet bestaat.

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 16.2: *Algemene straf* onder Regel 14.7a.

16.3 Ingebedde Bal

16.3a Wanneer uitwijken is toegestaan

- (1) **Bal moet in het algemeen gebied zijn ingebed.** Uitwijken is onder Regel 16.3b enkel toegestaan wanneer een bal van een speler is *ingebed* in het *algemeen gebied*.
- Uitwijken onder deze Regel is niet toegestaan als de bal ergens anders dan in het *algemeen gebied* is *ingebed*.
 - **Maar** als de bal is *ingebed* op de *putting green*, mag de speler de ligplaats van de bal *markeren*, de bal opnemen en schoonmaken, de schade veroorzaakt door de inslag van de bal herstellen en de bal *terugplaatsen* op zijn originele ligplaats (zie Regel 13.1c (2)).
- Uitzonderingen – Wanneer uitwijken niet is toegestaan voor een ingebedde bal in het algemeen gebied:** Uitwijken onder Regel 16.3b is niet toegestaan:
- Wanneer de bal is *ingebed* in zand in een deel van het *algemeen gebied* dat niet is gemaaid op fairwayhoogte of lager, of
 - Wanneer het spelen van de bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is vanwege iets waarvan de speler niet vrij mag uitwijken (bijvoorbeeld wanneer een speler geen *slag* kan doen vanwege de locatie van de bal in een struik).
- (2) **Bepalen of bal is ingebed.** De bal van een speler is enkel *ingebed* als:

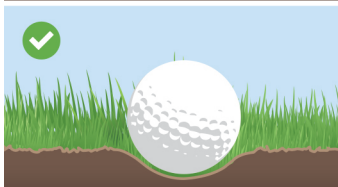
FIGUUR 16.3a: WANNEER EEN BAL IS INGEBED



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.

- Hij in zijn eigen pitchmark zit als gevolg van de vorige *slag* van de speler, en
- Een deel van de bal zich onder het oppervlak van de grond bevindt.

Als de speler niet met zekerheid kan zeggen of de bal in zijn eigen pitchmark zit of in een pitchmark gemaakt door een andere bal, mag de speler de bal als *ingebed* beschouwen mits het aanvaardbaar is om uit de beschikbare informatie te concluderen dat de bal in zijn eigen pitchmark zit.

Een bal is niet *ingebed* als hij zich onder het oppervlak van de grond bevindt als gevolg van iets anders dan de vorige *slag* van de speler, zoals wanneer:

- De bal in de grond geduwd wordt door iemand die erop trapt,
- De bal recht in de grond wordt gedreven zonder eerst door de lucht te vliegen, of
- De bal werd *gedropt* tijdens het uitwijken onder een Regel.

16.3b Uitwijken voor een ingebedde bal

Wanneer de bal van een speler in het *algemeen gebied* is *ingebed* en uitwijken is toegestaan onder Regel 16.3a, mag de speler vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te *droppen* in dit *uitwijkgebied* (zie Regel 14.3):

- Referentiepunt: de plaats in het *algemeen gebied* vlak achter waar de bal is *ingebed*.
- Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **maar** met deze beperkingen:
- Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - » Moet in het *algemeen gebied* zijn, en
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel F-2 (De *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die het uitwijken enkel toestaat voor een bal die is *ingebed* in een gebied dat gemaaid is op fairwayhoogte of lager).

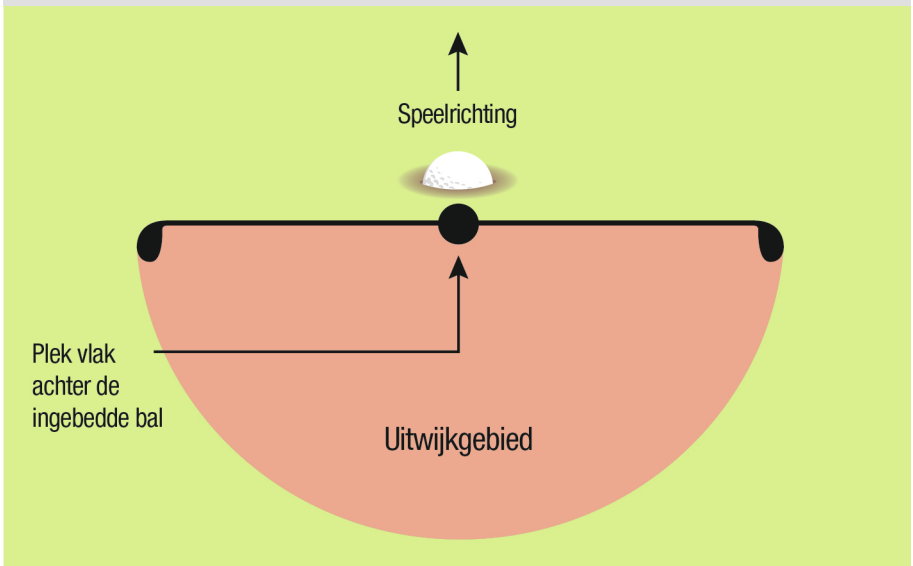
Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 16.3: Algemene straf onder Regel 14.7a.

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

Als een speler redelijkerwijs vermoedt dat diens bal in een conditie ligt waarvoor vrij uitwijken is toegestaan onder Regel 15.2, 16.1 of 16.3, maar dat niet kan beoordelen zonder de bal op te nemen:

- Mag de speler de bal opnemen om te zien of uitwijken is toegestaan, **maar**:
- De ligplaats van de bal moet eerst *gemarkeerd* worden en de opgenomen bal mag niet worden schoongemaakt (**behalve** op de *putting green*) (zie Regel 14.1).

FIGUUR 16.3b: VRIJ UITWIJKEN VOOR EEN INGEBEDDE BAL



- Wanneer een bal is ingebed in het algemeen gebied, mag er vrij uitgeweken worden.
- Het referentiepunt voor uitwijken is de plek in het algemeen gebied vlak achter de ingebedde bal.
- Het uitwijkgebied is één clublengte van het referentiepunt, niet dichterbij de hole dan het referentiepunt en moet in het algemeen gebied zijn.
- Een bal moet worden gedropt in en tot stilstand komen in het uitwijkgebied.

Als de speler de bal opneemt zonder dit redelijk vermoeden (**behalve** op de *putting green* waar de speler mag opnemen onder Regel 13.1b), krijgt die **één strafslag**.

Als uitwijken is toegestaan en de speler effectief uitwijkt, is er geen straf, ook niet als de speler de ligplaats van de bal niet *gemarkeerd* had vooraleer hem op te nemen of de opgenomen bal schoonmaakte.

Als uitwijken niet is toegestaan, of als de speler opteert om geen gebruik te maken van het toegestane uitwijken:

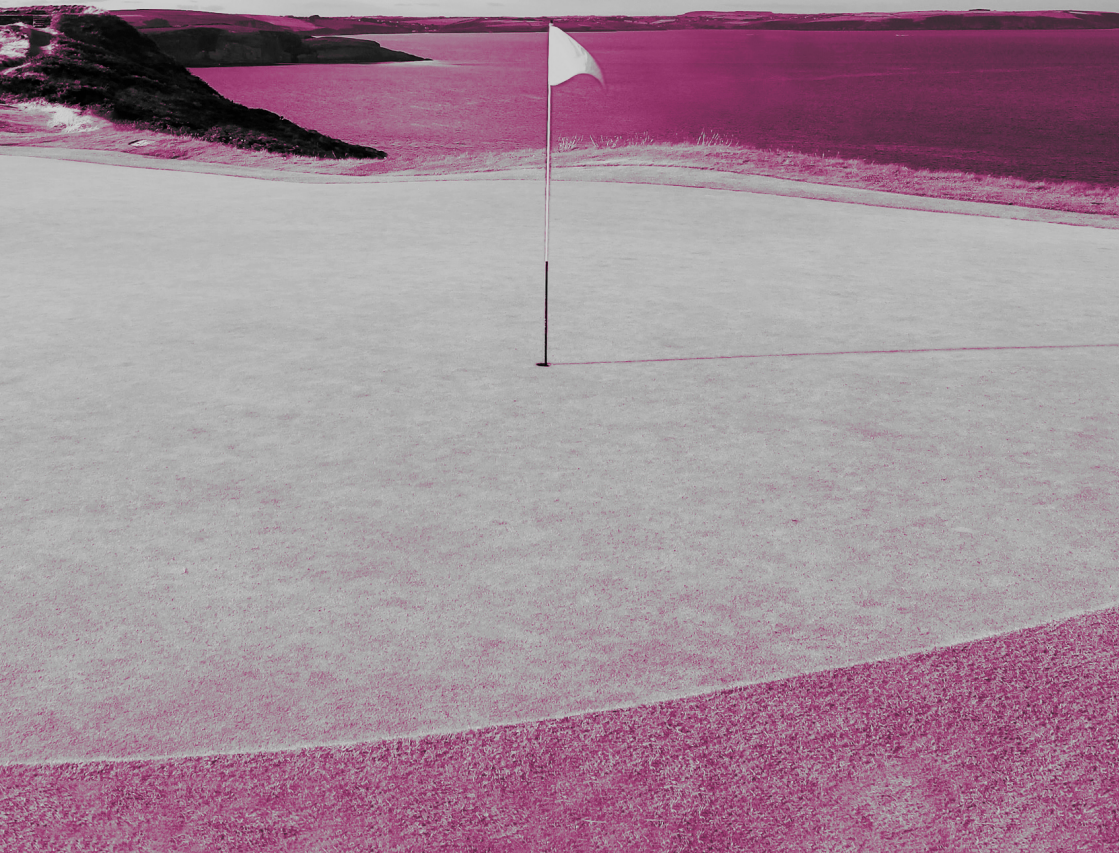
- Krijgt de speler **één strafslag** als die de ligplaats van de bal niet heeft *gemarkeerd* vooraleer hem op te nemen of de opgenomen bal heeft schoongemaakt wanneer dat niet was toegestaan, en
- De bal moet op de originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (zie Regel 14.2).

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 16.4: Algemene straf onder Regel 14.7a.

VII

Uitwijken met straf

REGELS 17-19



Regel

17

Strafgebieden

Doel van de Regel:

Regel 17 is een specifieke Regel voor strafgebieden. Dat zijn watermassa's of andere door de Commissie gedefinieerde gebieden waar een bal vaak verloren gaat of niet kan worden gespeeld.

Met één strafslag mogen spelers van specifieke uitwijkingsmogelijkheden gebruik maken om een bal van buiten het strafgebied te spelen.

17.1 Mogelijkheden als de bal zich in een strafgebied bevindt

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

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

17.1a Wanneer de bal zich in een strafgebied bevindt

Een bal bevindt zich in een *strafgebied* wanneer een deel van de bal:

- Op de grond of op iets anders ligt of eraan raakt (zoals een natuurlijk of kunstmatig voorwerp) binnen de grens van het *strafgebied*, of
- Zich boven de grens of een ander deel van het *strafgebied* bevindt.

Als een deel van de bal zich zowel in een *strafgebied* als in een ander *gebied van de baan* bevindt, zie Regel 2.2c.

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

De speler mag ofwel:

- De bal spelen zoals hij ligt, zonder straf, onder dezelfde Regels die gelden voor een bal in het *algemeen gebied* (wat betekent dat er geen specifieke Regels zijn die beperken hoe een bal vanuit een *strafgebied* mag gespeeld worden), of
- Een bal spelen van buiten het *strafgebied* door uit te wijken met straf onder Regel 17.1d of 17.2.

Uitzondering – Uitwijken is verplicht bij hinder door een verboden speelzone in een strafgebied (zie Regel 17.1e).

17.1c. Uitwijken wanneer de bal niet gevonden wordt in een strafgebied

Als de bal van een speler niet gevonden wordt en het is *bekend of praktisch zeker* dat de bal in een *strafgebied* tot stilstand kwam:

- Mag de speler met straf uitwijken onder Regel 17.1d of 17.2.
- Zodra de speler een andere bal *in het spel* brengt om zo uit te wijken:
 - » Is de originele bal niet langer de bal *in het spel* en mag niet meer worden gespeeld.
 - » Dit geldt ook als hij daarna op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de zoektijd van drie minuten (zie Regel 6.3b).

Maar als het niet *bekend of praktisch zeker* is dat de bal in een *strafgebied* tot stilstand is gekomen en de bal *verloren* is, moet de speler *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 18.2.

17.1d. Uitwijken wanneer de bal zich in een strafgebied bevindt

Als de bal van een speler zich in een *strafgebied* bevindt, inclusief wanneer het *bekend of praktisch zeker* is dat hij zich in een *strafgebied* bevindt alhoewel hij niet werd gevonden, heeft de speler volgende uitwijkmogelijkheden, elk mits **één strafslag**:

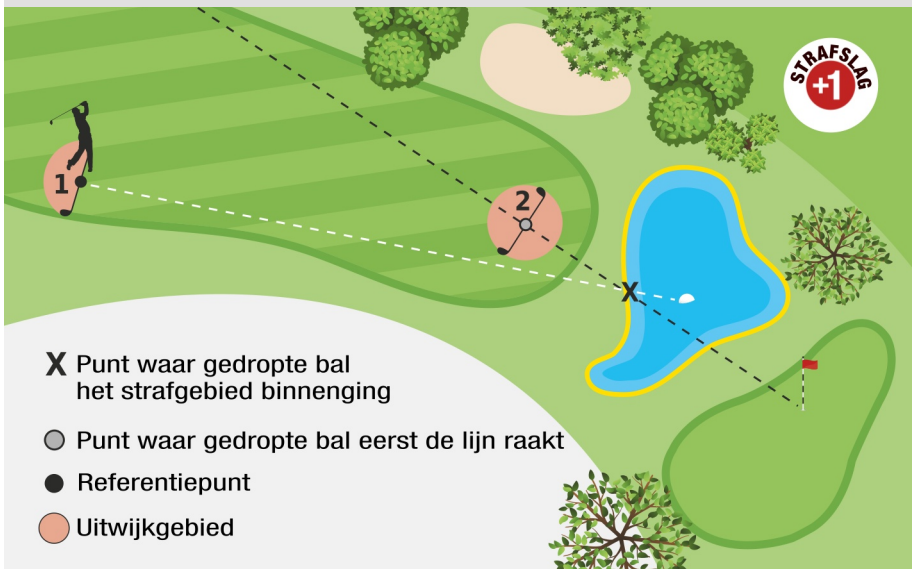
- (1) **Uitwijken via slag-en-afstand**. De speler mag de originele bal of een andere bal spelen vanwaar de vorige *slag* werd gedaan (zie Regel 14.6).
- (2) **Achteruit-op-de-lijn uitwijken**. De speler mag de originele bal of een andere bal *droppen* (zie Regel 14.3) buiten het *strafgebied*, waarbij het geschatte punt waar de originele bal de grens van het *strafgebied* het laatst kruiste tussen de *hole* en de plek waar de bal wordt *gedropt*, gehouden wordt (zonder beperking voor hoe ver achteruit de bal mag worden *gedropt*). De plek op de lijn waar de bal voor het eerst de grond raakt wanneer hij wordt *gedropt*, creëert een *uitwijkgebied* van één *clublengte* vanaf dat punt in elke richting, **maar** met deze limieten:
 - **Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied**:
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het geschatte punt waar de bal de grens van het *strafgebied* het laatst kruiste, en
 - » Mag in elk *gebied van de baan* zijn, behalve in hetzelfde *strafgebied*, **maar**
 - » Moet in hetzelfde *gebied van de baan* zijn dat de bal voor het eerst raakte toen hij werd *gedropt*.
- (3) **Lateraal uitwijken (enkel voor een rood strafgebied)**. Als de bal voor het laatst de grens van een rood *strafgebied* kruiste, mag de speler de originele bal of een andere bal *droppen* in dit lateraal *uitwijkgebied* (zie Regel 14.3):
 - **Referentiepunt**: het geschatte punt waar de originele bal voor het laatst de grens van het rode *strafgebied* kruiste.
 - **Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt**: twee *clublengtes*, **maar** met volgende beperkingen:

- Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt, en
 - » Mag in elk *gebied van de baan* zijn, behalve in hetzelfde *strafgebied*, **maar**
 - » Als meer dan één gebied van de *baan* binnen twee *clublengtes* van het referentiepunt ligt, moet de bal tot stilstand komen in het *uitwijkgebied* in hetzelfde *gebied van de baan* dat de bal voor het eerst raakte toen hij in het *uitwijkgebied* werd *gedropt*.

Zie Regel 25.4m (voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel met wielen gebruiken, wordt Regel 17.1d(3) gewijzigd om het lateraal *uitwijkgebied* uit te breiden tot vier *clublengtes*).

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel B-2 (de *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die het lateraal uitwijken toestaat aan de tegenoverliggende kant van een rood *strafgebied* op gelijke afstand van de *hole*).

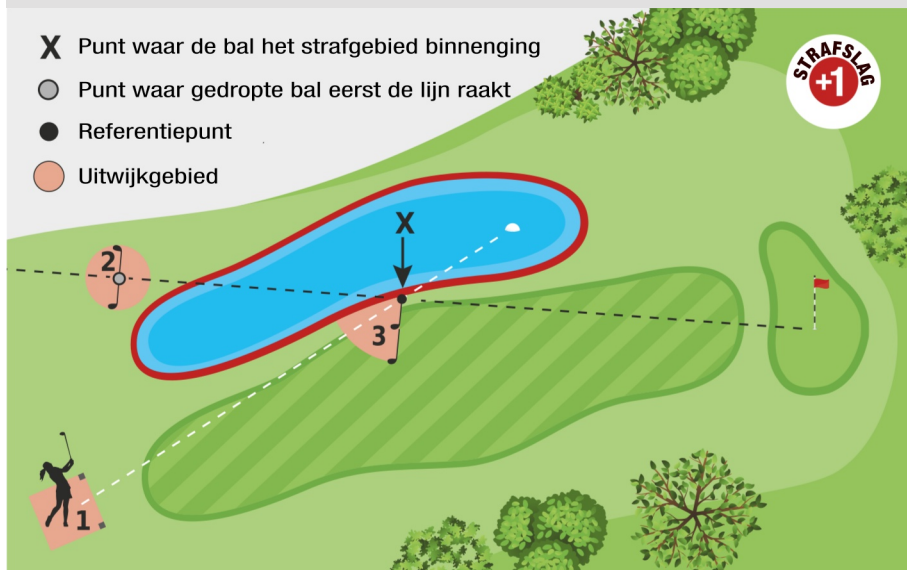
FIGUUR #1 17.1d: UITWIJKEN VOOR EEN BAL IN EEN GEEL STRAFGEBIED



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 met één strafslag. De speler mag:

- (1) Slag-en-afstand toepassen door een bal te spelen vanuit een uitwijkgebied gebaseerd op de plek vanwaar de vorige slag werd gedaan.
- (2) Achteruit-op-de-lijn uitwijken door een bal te droppen buiten het strafgebied daarbij punt X houdend tussen de hole en de plek waar de bal gedropt wordt.

FIGUUR #2 17.1d: UITWIJKEN VOOR EEN BAL IN EEN ROOD STRAFGEBIED



- X Punt waar de bal het strafgebied binnenging
- Punt waar gedropte bal eerst de lijn raakt
- Referentiepunt
- 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 met één strafslag. De speler mag:

- (1) Slag-en-afstand toepassen door een bal te spelen vanuit een uitwijkgebied gebaseerd op de plek vanwaar de vorige slag werd gedaan.
- (2) Achteruit-op-de-lijn uitwijken door een bal te droppen buiten het strafgebied daarbij punt X houdend tussen de hole en de plek waar de bal gedropt wordt.
- (3) Lateraal uitwijken (enkel rood strafgebied). Het referentiepunt voor uitwijken is punt X, en een bal moet gedropt worden in en gespeeld worden vanuit het uitwijkgebied van twee clublengtes dat niet dichterbij de hole is dan punt X.

17.1e. Verplicht uitwijken van hinder door een verboden speelzone in een strafgebied

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

- (1) Wanneer de bal in een verboden speelzone in een strafgebied is. De speler moet met straf uitwijken onder Regel 17.1d of 17.2.

Als de speler hinder ondervindt van een *verboden speelzone* nadat hij is uitgeweken onder deze Regel, mag de bal niet gespeeld worden zoals hij ligt. In plaats daarvan moet de speler verder uitwijken onder Regel 16.1f(2).

- (2) Wanneer een verboden speelzone op de baan de stand of swing hindert voor een bal in een strafgebied. Als de bal van een speler zich in een *strafgebied* bevindt en buiten een *verboden speelzone*, maar een *verboden speelzone* (in een *abnormale baanconditie* of in een *strafgebied*) diens ruimte voor de voorgenomen *stand* of de ruimte voor de voorgenomen *swing* hindert, moet de speler:
- Met straf uitwijken buiten het *strafgebied* onder Regel 17.1d of 17.2, of
 - Vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te *droppen* in dit *uitwijkgebied* (indien het bestaat) in het *strafgebied* (zie Regel 14.3):
 - » Referentiepunt: het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* voor de *verboden speelzone*.
 - » Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **maar** met deze beperkingen:
 - » Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - Moet in hetzelfde *strafgebied* zijn waar de bal ligt, en
 - Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt.
- (3) Geen recht om vrij uit te wijken wanneer duidelijk onredelijk. Er is geen vrij uitwijken voor hinder door de *verboden speelzone* onder (2):
- Wanneer het spelen van de bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is vanwege iets waarvoor de speler niet vrij mag uitwijken (zoals wanneer een speler geen *slag* kan doen vanwege de locatie van de bal in een *struik*), of
 - Wanneer er enkel hinder bestaat doordat de speler een *club*, type van *stand* of *swing* of speelrichting kiest die duidelijk onredelijk is onder de omstandigheden.

Voor de handelwijze in geval van hinder door een *verboden speelzone* voor een bal die zich eender waar behalve in een *strafgebied* bevindt, zie Regel 16.1f.

**Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 17.1:
Algemene straf onder Regel 14.7a.**

17.2 Mogelijkheden na het spelen van een bal vanuit een strafgebied

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

Als een bal, die vanuit een *strafgebied* gespeeld wordt, in hetzelfde *strafgebied* of een ander *strafgebied* tot stilstand komt, mag de speler de bal spelen zoals hij ligt (zie Regel 17.1b).

Of, mits **één strafslag**, mag de speler onder één van deze mogelijkheden uitwijken:

- (1) Normale uitwijkmogelijkheden. De speler mag *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 17.1d(1), achteruit-op-de-lijn uitwijken onder Regel 17.1d(2) of, bij een rood *strafgebied*, lateraal uitwijken onder Regel 17.1d(3).

Onder Regel 17.1d(2) of (3), is het geschatte punt om het *uitwijkgebied* te bepalen de plaats waar de originele bal voor het laatst de grens kruiste van het *strafgebied* waar de bal nu ligt.

Als de speler *slag-en-afstand* toepast door een bal te *droppen* in het *strafgebied* (zie Regel 14.6) en vervolgens beslist om de *gedropte* bal niet te spelen van waar hij tot stilstand komt:

- Mag de speler nogmaals uitwijken, nu buiten het *strafgebied* onder Regel 17.1d(2) of (3) (bij een rood *strafgebied*) of onder Regel 17.2a(2).
- Als de speler dit doet, krijgt die **één bijkomende strafslag**, voor een totaal van **twee strafslagen**: één slag voor het toepassen van *slag-en-afstand* en één slag voor het uitwijken buiten het *strafgebied*.

(2) **Extra uitwijkmogelijkheid: spelen van waar de laatste slag buiten een strafgebied is gedaan.** In plaats van één van de normale uitwijkmogelijkheden onder (1) te gebruiken, mag de speler kiezen om de originele bal of een andere bal te spelen van waar die de laatste *slag* van buiten een *strafgebied* heeft gedaan (zie Regel 14.6).

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

Na het spelen van een bal vanuit een *strafgebied*, kan een speler soms niet anders of kiest die ervoor om *slag-en-afstand* toe te passen omdat de originele bal ofwel:

- *Buiten de baan* is of *verloren* is buiten het *strafgebied* (zie Regel 18.2), of
- Onspeelbaar is buiten het *strafgebied* (zie Regel 19.2a).

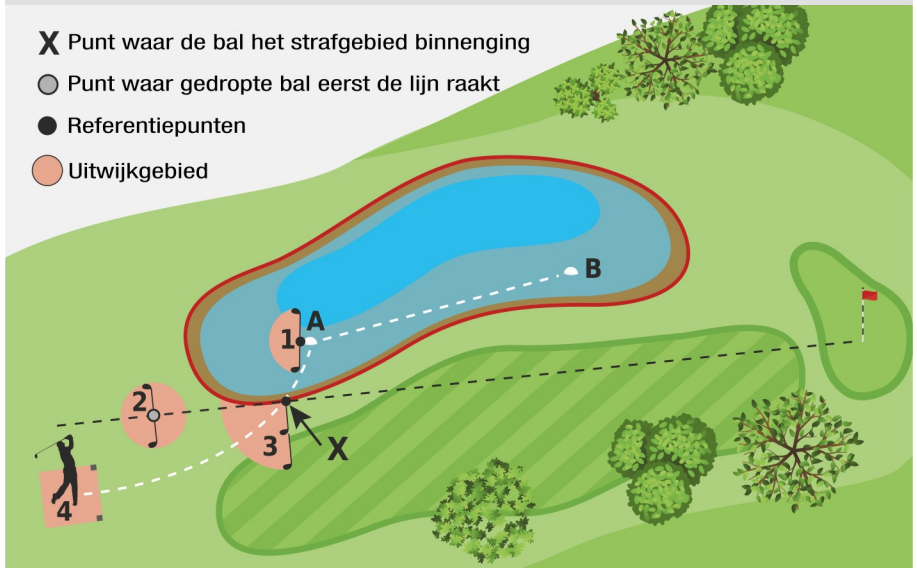
Als de speler *slag-en-afstand* toepast door een bal te *droppen* in het *strafgebied* (zie Regel 14.6) en dan beslist om de *gedropte* bal niet te spelen van waar hij tot stilstand komt:

- Mag de speler nogmaals uitwijken, nu buiten het *strafgebied* onder Regel 17.1d(2) of (3) (bij een rood *strafgebied*) of onder Regel 17.2a(2).
- Als de speler dit doet, krijgt die **één bijkomende strafslag**, voor een totaal van **twee strafslagen**: één slag voor het toepassen van *slag-en-afstand* en één slag voor het uitwijken buiten het *strafgebied*.

De speler mag onmiddellijk op die manier uitwijken buiten het *strafgebied* zonder eerst een bal in het *strafgebied* te *droppen*, **maar** loopt nog steeds een **totaal van twee strafslagen** op.

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 17.1: Algemene straf onder Regel 14.7a.

FIGUUR #1 17.2a: BAL GESPEELD VANUIT STRAFGEBIED KOMT TOT STILSTAND IN HETZELFDE STRAFGEBIED

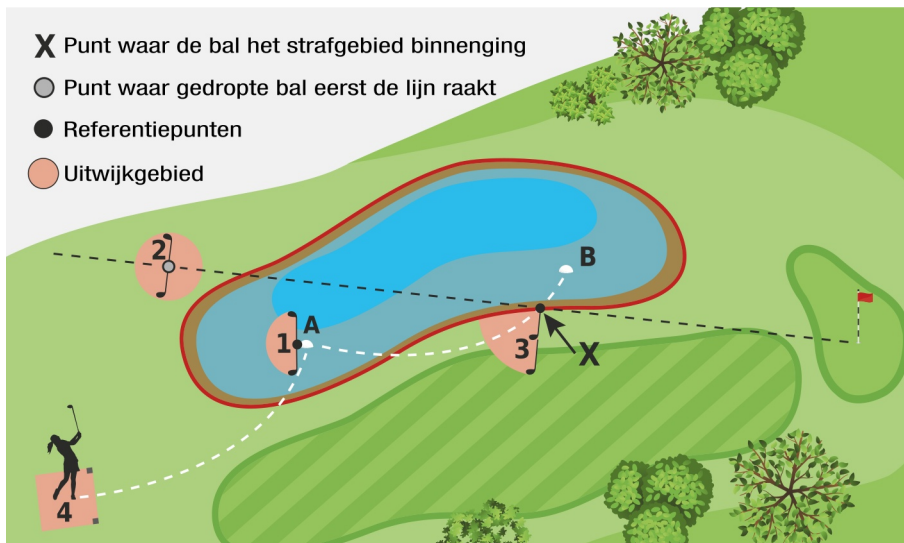


Een speler speelt vanuit het afslaggebied tot punt A in het strafgebied. Dan speelt de speler de bal van punt A naar punt B. Als de speler verkiest om uit te wijken zijn er **vier mogelijkheden**, telkens met één strafslag. De speler mag:

- (1) Slag-en-afstand toepassen door een bal te spelen vanuit een uitwijkgebied gebaseerd op de plek vanwaar de vorige slag werd gedaan op punt A, en speelt dan diens 4de slag.
- (2) Achteruit-op-de-lijn uitwijken door een bal te droppen buiten het strafgebied, daarbij punt X houdend tussen de hole en de plek waarop de bal gedropt wordt, en speelt dan diens 4de slag.
- (3) Lateraal uitwijken (enkel rood strafgebied). Het referentiepunt voor uitwijken is punt X, en een bal moet worden gedropt in en worden gespeeld vanuit het uitwijkgebied van twee clublengtes dat niet dichterbij de hole is dan punt X, en speelt dan diens 4de slag.
- (4) Een bal spelen vanuit het afslaggebied omdat de speler daar diens laatste slag deed van buiten het strafgebied, en speelt dan diens 4de slag.

Als de speler mogelijkheid (1) kiest en vervolgens beslist de gedropte bal niet te spelen, mag de speler achteruit-op-de-lijn of lateraal uitwijken met betrekking tot punt X, of opnieuw van het afslaggebied spelen, met een bijkomende strafslag voor een totaal van twee strafslagen, en speelt dan diens 5de slag.

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



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

- (1) Slag-en-afstand toepassen door een bal te spelen vanuit een uitwijkgebied gebaseerd op de plek vanwaar de vorige slag werd gedaan op punt A, en speelt dan diens 4^{de} slag.
- (2) Achteruit-op-de-lijn uitwijken door een bal te droppen buiten het strafgebied, daarbij punt X (het punt waar de bal het laatst de grens van het strafgebied heeft gekruist) houdend tussen de hole en de plek waarop de bal gedropt wordt, en speelt dan diens 4^{de} slag.
- (3) Lateraal uitwijken (enkel rood strafgebied). Het referentiepunt voor uitwijken is punt X, en een bal moet worden gedropt in en worden gespeeld vanuit het uitwijkgebied van twee clublengtes dat niet dichterbij de hole is dan punt X, en speelt dan diens 4^{de} slag.
- (4) Een bal spelen vanuit het afslaggebied omdat de speler daar diens laatste slag deed van buiten het strafgebied, en speelt dan diens 4^{de} slag.
- (5) Als de speler mogelijkheid (1) kiest en vervolgens beslist de gedropte bal niet te spelen, mag de speler achteruit-op-de-lijn of lateraal uitwijken met betrekking tot punt X, of opnieuw van het afslaggebied spelen, met een bijkomende strafslag voor een totaal van twee strafslagen, en speelt dan diens 5^{de} slag.

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

Wanneer de bal van een speler 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).

De enige uitwijkmogelijkheid voor de speler is om uit te wijken met straf onder Regel 17.

Maar wanneer een situatie met een gevaarlijk *dier* hindert om een bal te spelen in een *strafgebied*, mag de speler ofwel vrij uitwijken in het *strafgebied* of uitwijken met straf buiten het *strafgebied* (zie Regel 16.2b(2)).

Regel

18

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

Doel van de Regel:

Regel 18 beschrijft het uitwijken onder straf van slag-en-afstand. Wanneer een bal verloren is buiten een strafgebied of buiten de baan tot stilstand komt, is het vereiste spelverloop vanuit het afslaggebied tot de hole verbroken; de speler moet dit spelverloop hervatten door opnieuw te spelen vanwaar de vorige slag werd gedaan.

Deze Regel beschrijft ook hoe en wanneer een provisionele bal mag gespeeld worden om tijd te winnen wanneer de bal in het spel mogelijk buiten de baan is gegaan of buiten een strafgebied verloren kan zijn.

18.1 Uitwijken onder straf van slag-en-afstand is altijd toegestaan

Een speler mag gelijk wanneer *slag-en-afstand* toepassen door **één strafslag** bij te tellen en de originele bal of een andere bal te spelen vanwaar de vorige *slag* was gedaan (zie Regel 14.6).

De speler heeft altijd deze mogelijkheid om *slag-en-afstand* toe te passen:

- Ongeacht waar de bal van de speler zich op de *baan* bevindt, en
- Zelfs wanneer een Regel vereist dat de speler op een bepaalde manier uitwijkt of een bal speelt vanaf een bepaalde plaats.

Zodra de speler een andere bal *in het spel* brengt onder *slag-en-afstand* (zie Regel 14.4):

- Is de originele bal niet langer *in het spel* en mag er niet verder mee gespeeld worden.
- Dit geldt ook, zelfs als de originele bal alsnog op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de drie minuten zoektijd (zie Regel 6.3b).

Maar dit is niet van toepassing op een bal die moet gespeeld worden vanwaar de vorige *slag* werd gedaan wanneer de speler:

- Aankondigt dat die een *provisionele bal* speelt (zie Regel 18.3b), of
- Een tweede bal speelt bij *strokeplay* onder Regel 14.7b of 20.1c(3).

18.2 Bal verloren of buiten de baan: slag-en-afstand moet worden toegepast

18.2a Wanneer een bal verloren of buiten de baan is

- (1) **Wanneer de bal verloren is.** Een bal is *verloren* als hij niet gevonden wordt binnen drie minuten nadat de speler of diens *caddie* ernaar begint te zoeken.

Als een bal in die tijdspanne wordt gevonden, maar het is niet zeker of het wel de bal van de speler is:

- Moet de speler zo snel mogelijk proberen de bal te identificeren (zie Regel 7.2) en 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 de speler zich niet op de plaats bevindt waar de bal is gevonden.

Als de speler diens bal niet binnen die redelijke tijd identificeert, is de bal *verloren*.

- (2) **Wanneer de bal buiten de baan is.** Een stilliggende bal is enkel *buiten de baan* wanneer hij zich helemaal buiten de grens van de *baan* bevindt.

Een bal is binnen de *baan* wanneer enig deel van de bal:

- Op de grond of iets anders (zoals een natuurlijk of kunstmatig voorwerp) ligt of daaraan raakt binnen de grens, of
- Zich boven de grens of een ander deel van de *baan* bevindt.

Een speler mag *buiten de baan* staan om een bal op de *baan* te spelen.

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

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

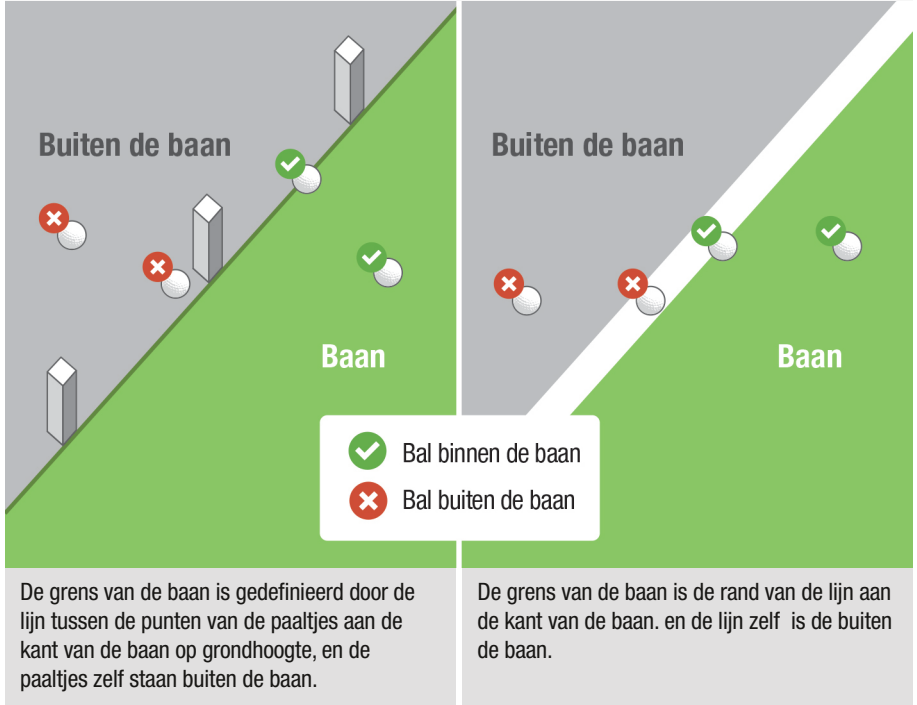
Uitzondering – De speler mag de bal vervangen onder een andere Regel wanneer het bekend of praktisch zeker is wat er met die bal is gebeurd: In plaats van *slag-en-afstand* toe te passen, mag de speler een bal *vervangen* zoals toegestaan onder een Regel die van toepassing is wanneer diens bal niet gevonden werd en het *bekend of praktisch zeker* is dat de bal:

- Tot stilstand kwam op de *baan* en werd *bewogen* door een *externe invloed* (zie Regel 9.6) of door een andere speler als een *verkeerde bal* werd gespeeld (zie Regel 6.3c (2)),
- Tot stilstand kwam op de *baan* in of op een *los obstakel* (zie Regel 15.2b) of een *abnormale baanconditie* (zie Regel 16.1e),
- Zich in een *strafgebied* bevindt (zie Regel 17.1c), of
- Opzettelijk door iemand van richting werd veranderd of gestopt (zie Regel 11.2c).

Straf om een bal van een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 18.2: Algemene straf onder Regel 14.7a.

FIGUUR 18.2a: WANNEER EEN BAL BUITEN DE BAAN IS

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

**18.3 Provisionele bal****18.3a Wanneer een provisionele bal toegelaten is**

Als een bal buiten een *strafgebied* kan *verloren* zijn of *buiten de baan* kan zijn, mag de speler, om tijd te winnen, provisioneel een andere bal spelen onder de straf van *slag-en-afstand* (zie Regel 14.6). Dit omvat wanneer:

- De originele bal nog niet gevonden en geïdentificeerd is maar nog niet *verloren* is,
- Een bal *verloren* kan zijn in een *strafgebied*, maar misschien ook elders op de *baan* zou kunnen *verloren* zijn, of
- Een bal *verloren* kan zijn in een *strafgebied*, maar misschien ook *buiten de baan* zou kunnen zijn.

Als een speler een *slag* doet vanwaar de vorige *slag* werd gedaan met de bedoeling een *provisionele bal* te spelen, maar een *provisionele bal* was niet toegestaan, is de gespeelde bal de bal *in het spel* van de speler met straf van *slag-en-afstand* (zie Regel 18.1).

Als een *provisionele bal* zelf *verloren* kan zijn buiten een *strafgebied* of *buiten de baan* kan zijn:

- Mag de speler nog een andere *provisionele bal* spelen.
- Die *provisionele bal* heeft dan dezelfde relatie tot de eerste *provisionele bal* als de eerste tot de originele bal.

18.3b. Spelen van provisienele bal aankondigen

Vooraleer de *slag* wordt gedaan, moet de speler aan iemand aankondigen dat die een *provisionele bal* gaat spelen:

- Het is niet voldoende dat de speler zegt dat die een andere bal gaat spelen of opnieuw gaat spelen.
- De speler moet het woord “provisioneel” gebruiken of op een andere manier duidelijk aangeven dat die de bal provisieneel speelt onder Regel 18.3.

Als de speler dit niet aan iemand aankondigt (zelfs als die de bedoeling had een *provisionele bal* te spelen) en een bal speelt vanwaar de vorige *slag* werd gedaan, wordt die bal de bal van de speler *in het spel* onder *slag-en-afstand* (zie Regel 18.1)).

Maar als er niemand in de buurt is om de aankondiging van de speler te horen, mag de speler de *provisionele bal* spelen en dan iemand op de hoogte te brengen van diens acties wanneer dit mogelijk wordt.

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

(1) Provisionele bal meer dan één keer spelen. De speler mag de *provisionele bal* blijven spelen zonder dat hij zijn status van *provisionele bal* verliest zolang hij wordt gespeeld van een ligplaats die zich op dezelfde afstand of verder van de *hole* bevindt dan de geschatte ligplaats van de originele bal.

Dit geldt ook als de *provisionele bal* meerdere keren wordt gespeeld.

Maar hij houdt op een *provisionele bal* te zijn wanneer hij de bal *in het spel* wordt onder (2) of wordt opgegeven onder (3) en daarom een *verkeerde bal* wordt.

(2) Wanneer een provisienele bal de bal in het spel wordt. De *provisionele bal* wordt de spelers bal *in het spel* onder straf van *slag-en-afstand* in de twee volgende gevallen:

- Wanneer de originele bal ergens op de baan verloren is, behalve in een strafgebied of wanneer hij buiten de baan is. De originele bal is niet langer *in het spel* (zelfs als hij dan op de *baan* wordt gevonden na de drie minuten zoektijd) en is nu een *verkeerde bal* die niet meer gespeeld mag worden (zie Regel 6.3c).

- Wanneer een provisionele bal wordt gespeeld van een ligplaats dichterbij de hole dan de geschatte ligplaats van de originele bal. De originele bal is niet langer *in het spel* (zelfs als hij dan op de *baan* wordt gevonden vóór de drie minuten zoektijd verstreken zijn of dichterbij de *hole* wordt gevonden dan was geschat) en is nu een *verkeerde bal* die niet meer gespeeld mag worden (zie Regel 6.3c).

Als de speler een *provisionele bal* speelt tot in dezelfde algemene locatie als de originele bal en niet in staat is om te identificeren welke bal dewelke is:

- Als slechts één van de ballen op de *baan* wordt gevonden, wordt die bal beschouwd als de *provisionele bal* die nu *in het spel* is.
- Als beide ballen op de *baan* gevonden worden, moet de speler één van de ballen kiezen als de *provisionele bal* die nu *in het spel* is, en de andere bal wordt behandeld als de originele bal, die niet langer *in het spel* is en die niet mag worden gespeeld.

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: De speler heeft een extra mogelijkheid wanneer diens bal niet gevonden werd en het *bekend of praktisch zeker* is dat de bal:

- Op de *baan* tot stilstand kwam en werd *bewogen* door een *externe invloed* (zie Regel 9.6),
- Op de *baan* tot stilstand kwam in of op een *los obstakel* (zie Regel 15.2b) of een *abnormale baanconditie* (zie Regel 16.1e), of
- Opzettelijk door iemand van richting werd veranderd of gestopt (zie Regel 11.2c).

Wanneer één van die Regels van toepassing is, mag de speler ofwel:

- De bal *vervangen* zoals toegestaan onder die Regel, of
- De *provisionele bal* beschouwen als de bal *in het spel* onder *slag-en-afstand*.

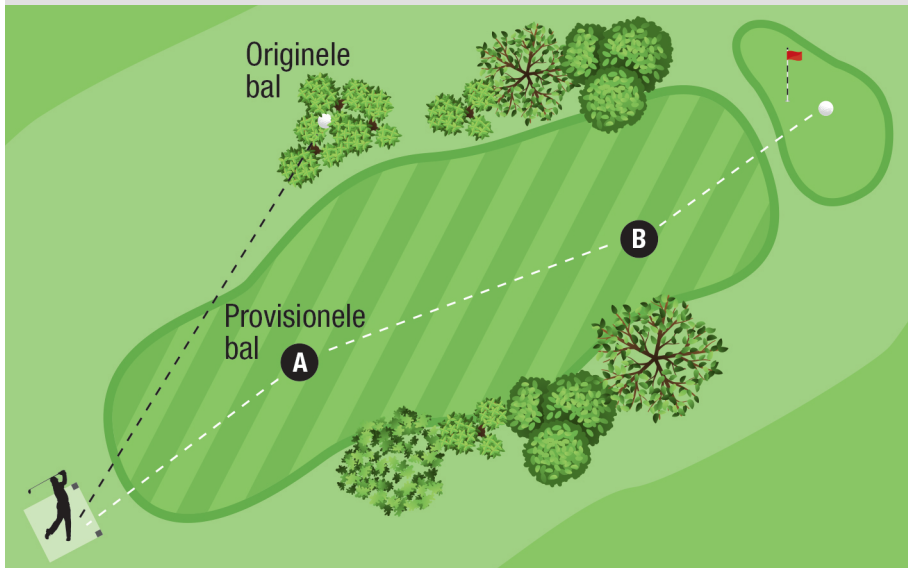
(3) Wanneer de provisionele bal moet worden opgegeven. Wanneer een *provisionele bal* nog niet de bal *in het spel* is geworden, moet hij in de twee volgende gevallen worden opgegeven:

- Wanneer de originele bal buiten een strafgebied op de baan wordt gevonden vóór het verstrijken van de drie minuten zoektijd. De speler moet de originele bal spelen zoals hij ligt.
- Wanneer de originele bal in een strafgebied wordt gevonden of wanneer het bekend of praktisch zeker is dat hij zich in een strafgebied bevindt. De speler moet de originele bal spelen zoals hij ligt of uitwijken onder Regel 17.1d.

In beide gevallen:

- Mag de speler geen verdere *slagen* meer doen met de *provisionele bal* die nu een *verkeerde bal* is geworden (zie Regel 6.3c), en
- Alle slagen met die *provisionele bal* vooraleer hij werd opgegeven (inclusief gespeelde *slagen* en alle strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal) tellen niet mee.

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



- De originele bal van een speler, gespeeld vanaf het afslaggebied, kan verloren zijn in een struik. Dus kondigt de speler een provisionele bal aan en speelt deze. De bal komt tot stilstand komt op punt A.
- Omdat punt A verder van de hole is dan de geschatte ligplaats van de originele bal, mag de speler de provisionele bal spelen van punt A zonder dat die de status van provisionel bal verliest.
- De speler speelt de provisionele bal van punt A naar punt B.
- Omdat punt B dichterbij de hole ligt dan de geschatte ligplaats van de originele bal, zal, als de speler de provisionele bal speelt van punt B, deze de bal in het spel worden onder straf van slag-en-afstand.

Een speler mag anderen vragen de originele bal niet te zoeken wanneer de speler liever met de *provisieonele bal* verder wil spelen, **maar** er is geen verplichting voor hen om hieraan te voldoen.

Als de *provisieonele bal* niet de bal *in het spel* is geworden en een bal wordt gevonden die de originele bal zou kunnen zijn, moet de speler alle redelijke inspanningen leveren om die bal te identificeren. Als de speler dit niet doet, mag de *Commissie* de speler diskwalificeren volgens Regel 1.2a als zij besluit dat dit ernstig wangedrag was in strijd met de geest van het spel.

Regel

19

Onspeelbare bal

Doel van de Regel:

Regel 19 beschrijft de verschillende mogelijkheden die de speler heeft bij een onspeelbare bal. Dit laat de speler toe te kiezen welke mogelijkheid die wil gebruiken - normaal gezien met één strafslag - om uit een moeilijke situatie te geraken eender waar op de baan (behalve in een strafgebied).

19.1 De speler mag beslissen om uit te wijken voor een onspeelbare bal, eender waar, behalve in een strafgebied

Een speler is de enige persoon die mag beslissen om diens bal als onspeelbaar te behandelen door met straf uit te wijken onder Regel 19.2 of 19.3.

Uitwijken voor een onspeelbare bal is overal op de *baan* toegestaan, **behalve** in een *strafgebied*.

Als een bal onspeelbaar is in een *strafgebied*, heeft de speler maar één mogelijkheid, namelijk uitwijken met straf onder Regel 17.

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

Een speler mag uitwijken voor een onspeelbare bal via één van de drie mogelijkheden in Regel 19.2a, b of c, telkens mits **één strafslag**.

- De speler mag *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 19.2a, zelfs als de originele bal niet werd gevonden en geïdentificeerd.
- **Maar** om achteruit-op-de-lijn onder Regel 19.2b of lateraal onder Regel 19.2c uit te wijken, moet de speler de ligplaats van de originele bal kennen.

19.2a Uitwijken via slag-en-afstand

De speler mag de originele bal of een andere bal spelen vanwaar de vorige *slag* werd gedaan (zie Regel 14.6).

19.2b Achteruit-op-de-lijn uitwijken

De speler mag de originele bal of een andere bal *droppen* (zie Regel 14.3) achter de ligplaats van de originele bal, daarbij de ligplaats van de originele bal houdend tussen de *hole* en de plek waar de bal wordt *gedropt*, (zonder beperking voor hoe ver achteruit de bal mag worden *gedropt*). De plek op de lijn waar de bal voor het eerst de grond raakt wanneer hij wordt *gedropt*, creëert een *uitwijkgebied* van één *clublengte* vanaf dat punt in elke richting, **maar** met deze limieten:

- Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan de ligplaats van de originele bal, en
 - » Mag in elk *gebied van de baan* zijn, **maar**
 - » Moet in hetzelfde *gebied van de baan* zijn dat de bal eerst raakte toen hij werd *gedropt*.

19.2c Lateraal uitwijken

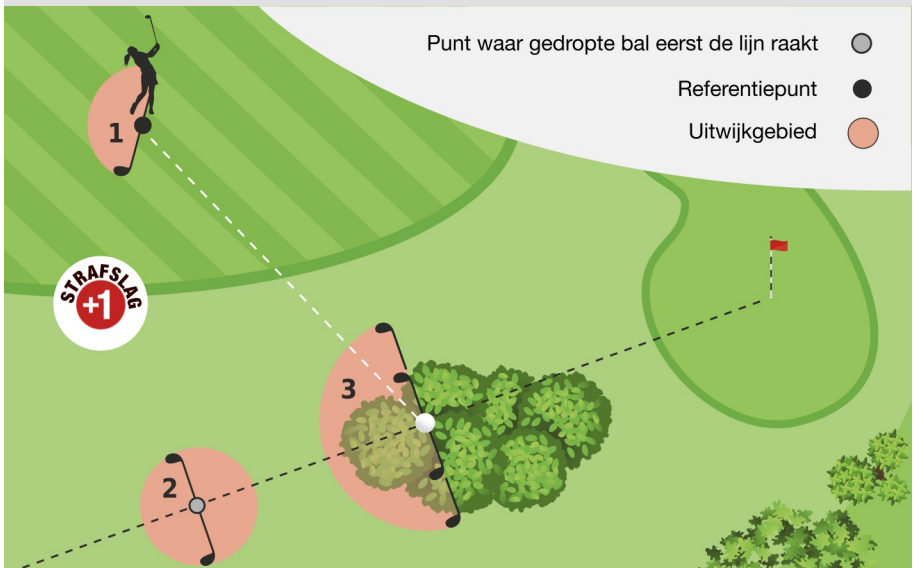
De speler mag de originele bal of een andere bal *droppen* in dit lateraal *uitwijkgebied* (zie Regel 14.3):

- Referentiepunt: de ligplaats van de originele bal. **Maar** wanneer de bal boven de grond ligt, zoals in een boom, is het referentiepunt de plek op de grond loodrecht onder de bal.
- Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: twee *clublengtes*, **maar** met deze beperkingen:
- Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - » Mag niet dichterbij de *hole* zijn dan het referentiepunt, en
 - » Mag in elk *gebied van de baan* zijn, **maar**
 - » Als meer dan één *gebied van de baan* binnen twee *clublengtes* van het referentiepunt ligt, moet de bal tot stilstand komen in het *uitwijkgebied* in het *gebied van de baan* dat de bal eerst raakte toen hij in het *uitwijkgebied* werd *gedropt*.

Zie Regel 25.4m (voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel met wielen gebruiken, wordt Regel 19.2c) gewijzigd om het lateraal *uitwijkgebied* uit te breiden tot vier *clublengtes*).

**Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 19.2:
Algemene straf onder Regel 14.7a.**

FIGUUR 19.2: UITWIJKMOGELIJKHEDEN VOOR ONSPEELBARE BAL IN HET ALGEMEEN GEBIED



Een speler beslist dat diens bal in een struik onspeelbaar is. De speler heeft drie mogelijkheden, elk met één strafslag. De speler mag:

- (1) Slag-en-afstand toepassen door een bal te spelen vanuit een uitwijkgebied op basis van waar de vorige slag werd gedaan.
- (2) Achteruit-op-de-lijn uitwijken door een bal te droppen achter de ligplaats van de originele bal, daarbij de ligplaats van de originele bal houdend tussen de hole en de plek waar de bal gedropt wordt.
- (3) Lateraal uitwijken. Het referentiepunt voor uitwijken is de ligplaats van de originele bal en een bal moet gedropt worden in en worden gespeeld vanuit het referentiegebied van twee clublengtes welk niet dichterbij de hole is dan het referentiepunt.

19.3 Uitwijkmogelijkheden voor onspeelbare bal in een bunker

19.3a. Normale uitwijkmogelijkheden (één strafslag)

Wanneer de bal van een speler zich in een *bunker* bevindt:

- Mag de speler mits **één strafslag** uitwijken voor een onspeelbare bal onder één van de mogelijkheden in Regel 19.2, **behalve** dat:
- De bal moet *gedropt* worden in en tot stilstand komen in de *bunker* als de speler achteruit-op-de-lijn (zie Regel 19.2b) of lateraal uitwijkt (zie Regel 19.2c).

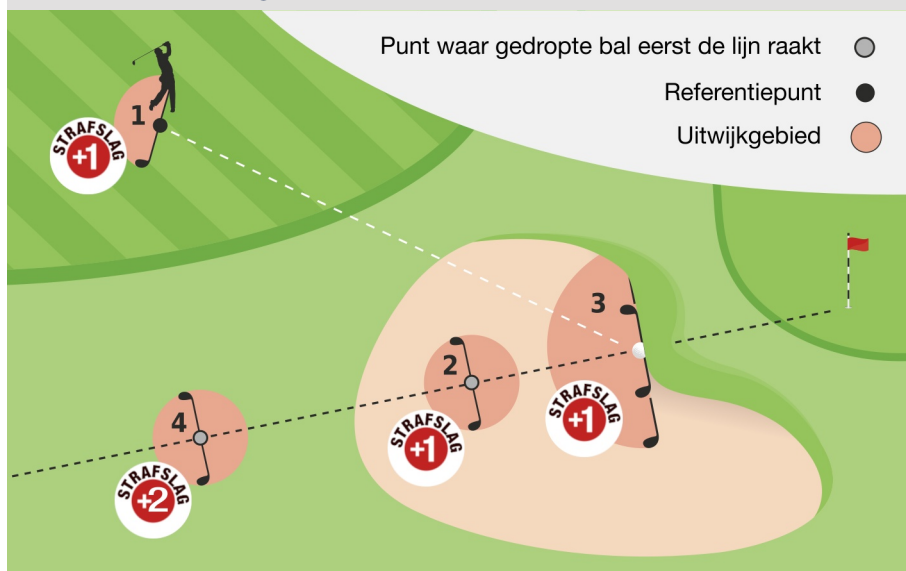
19.3b Extra uitwijkmogelijkheid (twee strafslagen)

Als extra uitwijkmogelijkheid wanneer een bal van een speler zich in een *bunker* bevindt, mits een **totaal van twee strafslagen**, mag de speler achteruit-op-de-lijn uitwijken buiten de *bunker* onder Regel 19.2b.

Zie Regel 25.4n (voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel met wielen gebruiken, wordt de achteruit-op-de-lijn extra uitwijkmogelijkheid in Regel 19.3b verminderd naar één strafslag).

Straf om een bal van een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 19.3: Algemene straf onder Regel 14.7a.

FIGUUR 19.3: UITWIJKMOGELIJKHEDEN VOOR ONSPEELBARE BAL IN EEN BUNKER



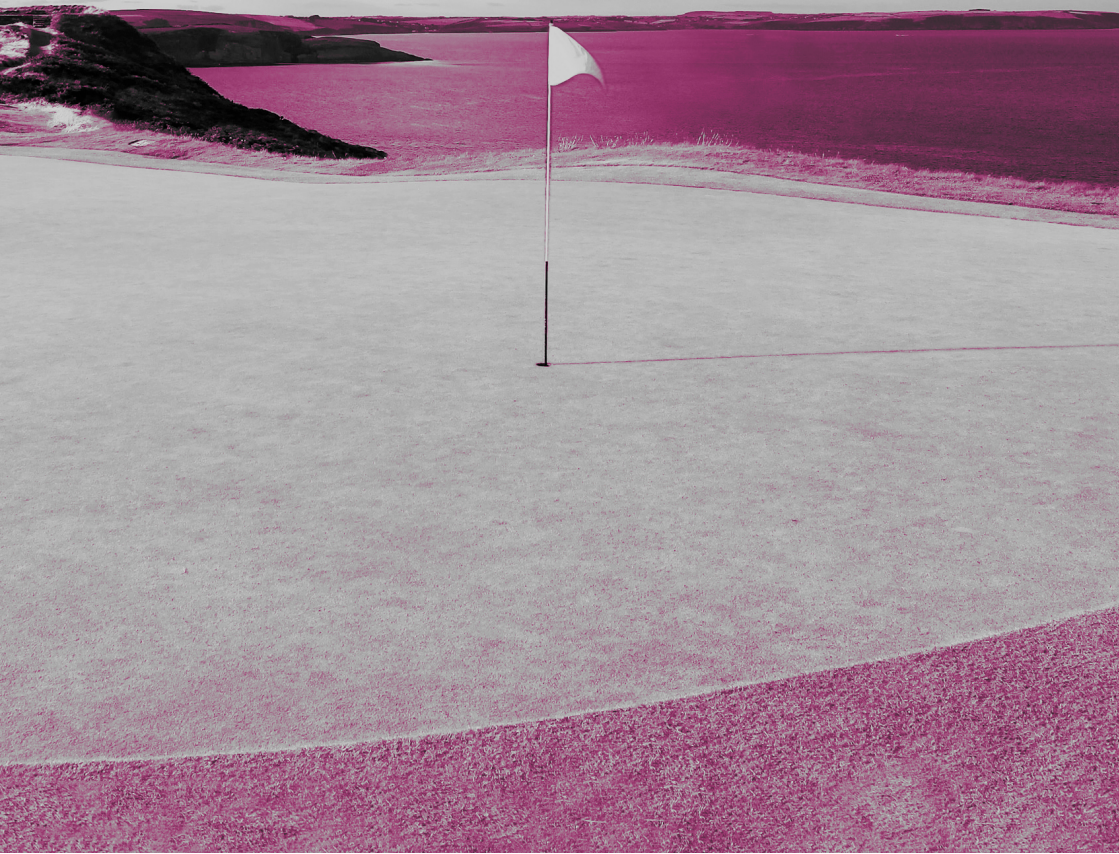
Een speler beslist dat diens bal in een bunker onspeelbaar is. De speler heeft **vier mogelijkheden**:

- (1) Met één strafslag mag de speler slag-en-afstand toepassen.
- (2) Met één strafslag mag de speler achteruit-op-de-lijn uitwijken in de bunker.
- (3) Met 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.

VIII

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

REGEL 20



Regel 20

Regelproblemen oplossen tijdens een ronde; rulings door referee en Commissie

Doel van de Regel:

Regel 20 beschrijft wat spelers dienen te doen als ze tijdens een ronde vragen hebben over de Regels, inclusief de procedures (die verschillend zijn bij matchplay en strokeplay) waardoor een speler diens recht kan beschermen om een ruling te krijgen 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 Spelers moeten onredelijk oponthoud vermijden

Spelers mogen het spel niet op onredelijke wijze ophouden wanneer ze tijdens een *ronde* bijstand zoeken aangaande de Regels:

- Als een *referee* of de *Commissie* niet binnen een redelijke tijdspanne beschikbaar is om te assisteren met een Regelprobleem, moet de speler beslissen wat te doen en verder spelen.
- De speler kan diens rechten beschermen door een ruling te vragen bij *matchplay* (zie Regel 20.1b(2)) of door twee ballen te spelen bij *strokeplay* (zie Regel 20.1c(3)).

20.1b Regelproblemen bij matchplay

(1) **Problemen oplossen via overeenkomst.** Tijdens een *ronde* mogen de spelers in een match overeenkomen hoe een Regelprobleem op te lossen:

- Het afgesproken resultaat is bindend, zelfs als later blijkt dat het onder de Regels verkeerd was, zolang de spelers niet overeenkwamen om Regels of straffen te negeren waarvan ze wisten dat die van toepassing waren (zie Regel 1.3b(1)).
- **Maar** als een *referee* is aangesteld voor de match, moet de *referee* beslissen over elk probleem dat tijdig onder diens aandacht komt (zie Regel 20.1b(2)) en de spelers moeten die ruling volgen.

In afwezigheid van een *referee* en als de spelers het niet eens zijn of twijfels hebben over de toepassing van de Regels, mag elke speler om een ruling vragen onder Regel 20.1b(2).

(2) **Verzoek tot ruling vóór het resultaat van de match definitief is.** Wanneer een speler wenst dat een *referee* of de *Commissie* beslist over de toepassing van de Regels op diens eigen spel of het spel van de *tegenstander*, mag de speler een verzoek tot ruling doen.

Als een *referee* of de *Commissie* niet binnen een redelijke tijdspanne beschikbaar is, mag de speler 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.

Als een speler een verzoek tot ruling doet vooraleer het resultaat van de wedstrijd definitief is:

- Zal een ruling enkel gegeven worden als het verzoek tijdig gedaan werd, wat afhangt van wanneer de speler kennis krijgt van de feiten die het Regelprobleem creëren:
 - » Wanneer de speler kennis krijgt van de feiten vooraleer één van de spelers de laatste hole van de match start. Wanneer de speler kennis krijgt van de feiten, moet het verzoek tot ruling worden gedaan vooraleer één van de spelers een *slag* doet om een andere hole te beginnen.
 - » Wanneer de speler kennis krijgt van de feiten tijdens of na het voltooien van de laatste hole van de match. Het verzoek tot ruling moet worden gedaan vooraleer het resultaat van de match definitief wordt (zie Regel 3.2a(5)).
- Als de speler het verzoek niet binnen dat tijdsbestek doet, zal een *referee* of de *Commissie* geen ruling geven en het resultaat van de betreffende hole(s) zal onveranderd blijven, zelfs als de Regels verkeerd werden toegepast.

Als de speler een ruling over een eerdere hole vraagt, zal een ruling enkel gegeven worden als elk van de drie volgende voorwaarden vervuld zijn:

- De *tegenstander* heeft Regel 3.2d(1) (meedelen van een verkeerd aantal gedane slagen) of Regel 3.2d(2) (de speler niet inlichten over een straf) overtreden,
 - Het verzoek is gebaseerd op feiten waarvan de speler niet op de hoogte was vooraleer één van beide spelers een *slag* deed om de hole die gespeeld wordt te beginnen of, indien tussen twee holes, vóór de zonet voltooide hole, en
 - Eens die kennis krijgt van deze feiten, de speler tijdig een verzoek tot ruling doet (zoals hierboven uiteengezet).
- (3) Verzoek tot ruling nadat resultaat van match definitief is. Wanneer een speler een verzoek tot ruling doet nadat het resultaat van de match definitief is:
- Zal de *Commissie* de speler enkel een ruling geven als de twee volgende voorwaarden vervuld zijn:
 - » Het verzoek is gebaseerd op feiten waarvan de speler niet op de hoogte was vooraleer het resultaat van de match definitief werd, en
 - » De *tegenstander* heeft Regel 3.2d(1) (meedelen van een verkeerd aantal gedane slagen) of Regel 3.2d(2) (de speler niet inlichten over een straf) overtreden, en wist van de overtreding vooraleer het resultaat van de match definitief werd.
 - Er is geen tijdslimiet voor het geven van een dergelijke ruling.
- (4) Geen recht om twee ballen te spelen. Een speler die twijfelt over de juiste procedure in een match, mag de hole niet met twee ballen uitspelen. Die procedure is enkel mogelijk bij *strokeplay* (zie Regel 20.1c).

20.1c Regelproblemen bij strokeplay

- (1) 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:
- De spelers worden aangemoedigd om elkaar bij te staan bij de toepassing van de Regels, maar zij hebben niet het recht om een Regelprobleem op te lossen door onderlinge overeenkomst en dergelijke overeenkomst die zij mogelijk bereiken, is niet bindend voor een speler, een *referee* of de *Commissie*.
 - Een speler dient Regelproblemen te melden aan de Commissie vooraleer diens *scorekaart* in te leveren.
- (2) Spelers dienen andere spelers in de competitie te beschermen. Om de belangen van alle andere spelers te beschermen:
- Als een speler weet of vermoedt dat een andere speler de Regels heeft overtreden of misschien heeft overtreden en dat de andere speler dit niet beseft of negeert, dient de speler dit te melden aan de andere speler, de *marker* van de speler, een *referee* of de *Commissie*.
 - Dit dient onverwijld te worden gedaan zodra de speler het probleem te weten komt en niet later dan vooraleer de andere speler diens *scorekaart* indient, tenzij dit niet doenbaar is.

Als de speler dit verzuimt, mag de *Commissie* de speler diskwalificeren onder Regel 1.2a als ze besluit dat dit ernstig wangedrag inhoudt dat niet strookt met de geest van het spel.

- (3) Twee ballen spelen bij onzekerheid over handelwijze. Een speler die onzeker is over de juiste procedure tijdens het spelen van een hole mag de hole zonder straf uitspelen met twee ballen:
- De speler moet beslissen om twee ballen te spelen nadat de onzekere situatie zich voordoet en vooraleer een *slag* te doen.
 - De speler dient te kiezen welke bal zal tellen als de Regels de gevolgde procedure voor die bal toestaan, door die keuze aan te kondigen aan diens *marker* of een andere speler vooraleer een *slag* te doen.
 - Als de speler niet op tijd kiest, wordt standaard de eerst gespeelde bal als de gekozen bal beschouwd.
 - De speler moet de feiten van de situatie aan de *Commissie* melden vooraleer de *scorekaart* in te leveren, zelfs als de speler dezelfde score maakt met beide ballen. De speler wordt **gediskwalificeerd** als die dit verzuimt.
 - Als de speler een *slag* deed vooraleer te beslissen om een tweede bal te spelen:
 - » Is deze Regel helemaal niet van toepassing en de score die telt is de score met de bal die werd gespeeld vooraleer de speler besliste om de tweede bal te spelen.
 - » **Maar** de speler krijgt geen straf om de tweede bal te spelen.

Een tweede bal die onder deze Regel wordt gespeeld, is niet hetzelfde als een *provisionele bal* onder Regel 18.3.

- (4) **Commissiebeslissing over de score voor de hole.** Wanneer een speler twee ballen speelt onder (3), zal de *Commissie* op de volgende manier de score van de speler voor de hole bepalen:
- De score met de gekozen bal (door de speler of als standaard keuze) telt als de Regels de voor die bal gevolgde procedure toestaan.
 - Als de Regels de voor die bal gevolgde procedure niet toestaan, telt de score met de andere gespeelde bal als de Regels de voor die andere bal gevolgde procedure toestaan.
 - Als de Regels de gevolgde procedures voor beide ballen niet toestaan, telt de score met de gekozen bal (door de speler of als standaard keuze), tenzij er sprake is van een *ernstige overtreding* omdat die bal van een *verkeerde plaats* gespeeld werd. In dat geval telt de score met de andere bal.
 - Als er sprake is van een *ernstige overtreding* omdat beide ballen van een *verkeerde plaats* gespeeld werden, is de speler **gediskwalificeerd**.
 - Alle slagen met de bal die niet telt (inclusief gespeelde *slagen* en alle strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal) tellen niet mee voor de score van de speler voor de hole.

“De Regels staan de gevolgde procedure toe” betekent dat: (a) de originele bal werd gespeeld zoals hij lag en spelen vanaf die plaats was toegestaan, of (b) de gespeelde bal werd *in het spel* gebracht onder de juiste procedure, op de juiste manier en op de juiste plaats onder de Regels.

20.2 Rulings over problemen onder de Regels

20.2a Rulings door een referee

Een *referee* is een official, door de *Commissie* aangesteld, om beslissingen te nemen over kwesties van feitelijke aard en de Regels toe te passen. De *referee* kan de hulp inroepen van de *Commissie* alvorens een beslissing te nemen.

De ruling van een *referee* over de feiten of hoe de Regels van toepassing zijn, moet door de speler worden gevolgd.

Een speler heeft niet het recht om bij de *Commissie* in beroep te gaan tegen een ruling van een *referee*, maar nadat de ruling werd gedaan mag de *referee*:

- Een tweede opinie vragen aan een andere *referee*, of
- Een ruling doorverwijzen naar de *Commissie* ter beoordeling,

maar is daartoe niet verplicht.

De beslissing van een *referee* is definitief, dus als een *referee* per vergissing een speler machtigt een Regel te overtreden, wordt de speler niet bestraft. **Maar** voor wanneer een verkeerde ruling door een *referee* of de *Commissie* zal gecorrigeerd worden, zie Regel 20.2d.

20.2b. Rulings door de Commissie

Wanneer er geen *referee* is om een ruling te geven of wanneer een *referee* een ruling doorverwijst naar de *Commissie*:

- Zal de ruling door de *Commissie* gegeven worden, en
- De ruling van de *Commissie* is definitief.

Als de *Commissie* niet tot een beslissing kan komen, mag ze het probleem voorleggen aan de Regelcommissie van de R&A, wiens beslissing definitief is.

20.2c. Toepassing “blote oog” norm bij gebruik van videobewijs

Wanneer de *Commissie* kwesties van feitelijke aard beoordeelt bij het geven van een ruling, is het gebruik van videobewijs beperkt door de “blote oog” norm:

- Als feiten die te zien zijn op de video redelijkerwijs niet met het blote oog konden gezien worden, zal dat videobewijs buiten beschouwing worden gelaten, zelfs als het een overtreding van de Regels aantoonde.
- **Maar** zelfs wanneer videobewijs buiten beschouwing wordt gelaten onder de “blote oog” norm, is er toch een overtreding van de Regels als de speler op een andere manier op de hoogte was van feiten die een overtreding uitmaakten (zoals wanneer de speler gevoeld had dat de club het zand raakte in een *bunker* hoewel dat niet met het blote oog te zien was).

20.2d. Verkeerde rulings en administratieve fouten

(1) **Verkeerde rulings.** Er is een verkeerde ruling gedaan wanneer een *referee* of de *Commissie* heeft gepoogd de Regels toe te passen, maar dit op een onjuiste manier heeft gedaan. Voorbeelden van verkeerde rulings zijn:

- Het toepassen van een verkeerde straf of het niet toepassen van een straf,
- Een Regel toepassen die niet van toepassing is of niet bestaat, en
- Een Regel verkeerd interpreteren en onjuist toepassen.

Als een ruling van een *referee* of de *Commissie* later blijkt verkeerd te zijn, zal de ruling worden gecorrigeerd indien mogelijk onder de Regels. Als het daarvoor te laat is, blijft de verkeerde ruling onveranderd.

Als een speler een actie onderneemt in overtreding van een Regel op basis van een aannemelijk misverstand van een instructie van een *referee* of de *Commissie* tijdens een *ronde* of tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a (zoals een bal *in het spel* opnemen wanneer dat niet is toegestaan onder de Regels), is er geen straf en wordt de instructie behandeld zoals een verkeerde ruling.

Zie Commissieprocedures, Sectie 6C (wat de *Commissie* dient te doen als er een verkeerde ruling werd gegeven).

(2) **Administratieve fouten.** Een administratieve fout is een procedurefout met betrekking tot de administratie van de competitie en er is geen tijdslimiet om een dergelijke fout te corrigeren, zelfs niet nadat de uitslag van een match definitief is of een *strokeplay* competitie werd afgesloten. Een administratieve fout is iets anders dan een verkeerde ruling. Voorbeelden van administratieve fouten zijn:

- Het resultaat van een gelijkspel bij *strokeplay* verkeerd berekenen,
- Het verkeerd berekenen van een handicap waardoor de verkeerde speler de competitie wint, en
- Een prijs toekennen aan de verkeerde speler nadat de score van de winnaar niet werd ingevoerd.

In deze situaties moet de fout worden gecorrigeerd en moeten de resultaten van de competitie dienovereenkomstig worden aangepast.

20.2e. Diskwalificeren van spelers nadat het resultaat van de match of de competitie definitief is

(1) **Matchplay.** Er is geen tijdslimiet voor het diskwalificeren van een speler onder Regel 1.2 (ernstig wangedrag) of Regel 1.3b(1) (opzettelijk een straf niet toepassen, of met een andere speler overeenkomen om een Regel of een straf te negeren waarvan ze weten dat die van toepassing is).

Dit kan zelfs worden gedaan nadat het resultaat van de match definitief is (zie Regel 3.2a(5)).

Voor wanneer de *Commissie* een ruling zal geven wanneer een verzoek wordt gedaan als het resultaat van de match reeds definitief is, zie Regel 20.1b (3).

(2) **Strokeplay.** Normaal gezien mag een straf niet worden opgelegd of gecorrigeerd nadat een *strokeplay* competitie werd afgesloten, namelijk:

- Wanneer het resultaat definitief is geworden op de manier die de *Commissie* heeft bepaald, of
- Bij *strokeplay* kwalificatie gevolgd door *matchplay*, wanneer de speler heeft afgeslagen om diens eerste match te starten.

Maar een speler moet **gediskwalificeerd** worden, zelfs als de competitie afgesloten is, als die:

- Een score voor een hole heeft ingeleverd die lager was dan werkelijk gespeeld. **Behalve** dat de speler niet wordt gediskwalificeerd als de reden voor de lagere score het niet opnemen van één of meer strafslagen is waarvan de speler geen weet had vooraleer de competitie werd afgesloten (zie Regel 3.3b(3)),
- Vooraleer de competitie was afgesloten reeds wist dat die een Regel overtreden had waarop een straf van diskwalificatie staat, of
- Overeengekomen was met een andere speler om een Regel of straf te negeren waarvan zij wisten dat die van toepassing was (zie Regel 1.3b(1)).

De *Commissie* mag ook een speler diskwalificeren onder Regel 1.2 (ernstig wangedrag) nadat de competitie is afgesloten.

20.2f. Niet in aanmerking komende speler

Er is geen tijdslimiet voor het corrigeren van de resultaten van een competitie wanneer een speler die heeft deelgenomen hiervoor niet in aanmerking komt op grond van de Competitievoorwaarden. Dit geldt ook nadat de uitslag van een match definitief is of nadat een *strokeplay* competitie werd afgesloten.

In deze omstandigheden wordt de speler behandeld alsof die niet aan de competitie heeft deelgenomen, in tegenstelling tot gediskwalificeerd te worden, en de resultaten worden dienovereenkomstig aangepast.

20.3 Situaties niet in de Regels voorzien

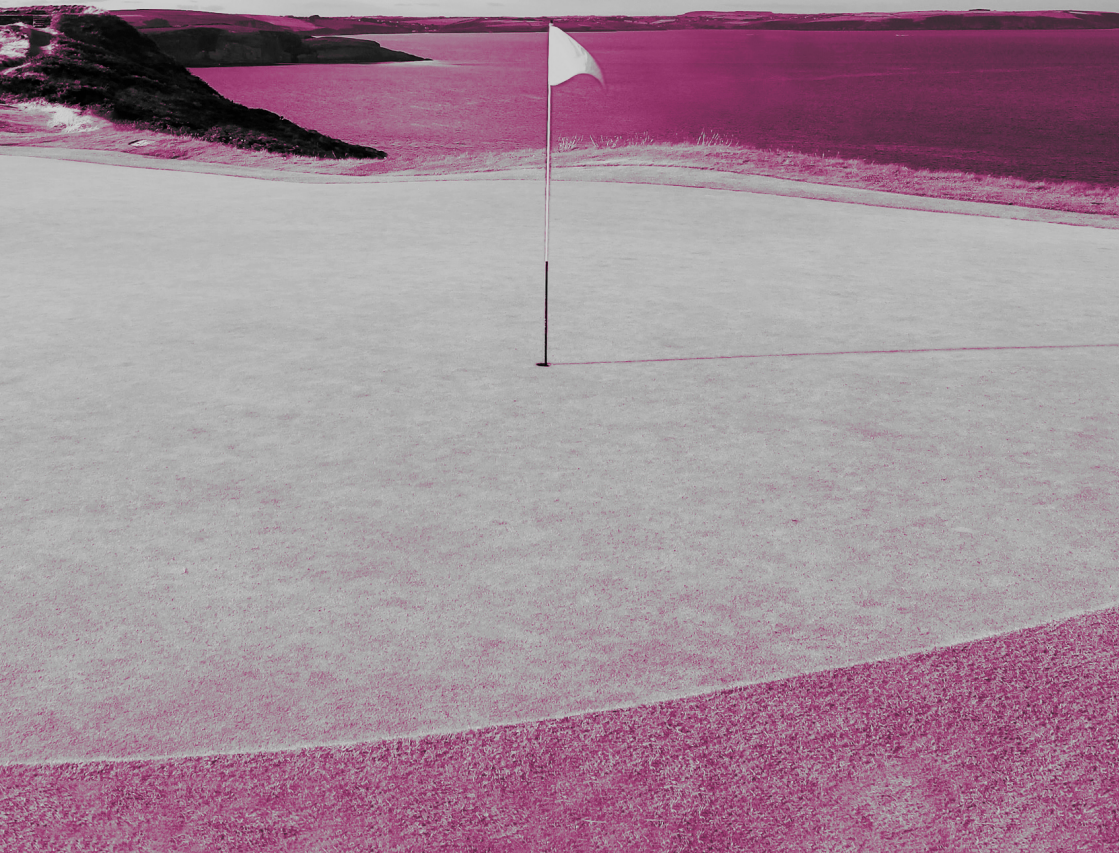
Elke situatie die niet in de Regels beschreven staat, dient beslist te worden door de *Commissie*:

- Door alle omstandigheden in aanmerking te nemen, en
- De situatie te behandelen op een manier die redelijk, fair en consistent is met de behandeling van gelijkaardige situaties onder de Regels.

IX

Andere spelvormen

REGELS 21-24



Regel

21

Andere vormen van individuele strokeplay en matchplay

Doel van de Regel:

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

21.1 Stableford

21.1a Overzicht van Stableford

Stableford is een vorm van *strokeplay* waarbij:

- De score van een speler of *partij* voor een hole gebaseerd is op punten die worden toegekend door het aantal slagen van de speler of *partij* (zowel gespeelde *slagen* als strafslagen) op de hole te vergelijken met een vaste doelscore voor de hole die door de *Commissie* wordt bepaald, en
- De competitie wordt gewonnen door de speler of *partij* die alle *rondes* voltooit met de meeste punten.

De Regels voor *strokeplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing, via de wijzigingen door volgende specifieke Regels.

Regel 21.1 is geschreven voor:

- Scratch competities, maar kan worden aangepast voor handicapcompetities, en
- Individueel spel, maar kan worden aangepast voor competities met *partners*, via de wijzigingen door Regels 22 (*Foursomes*) en 23 (*Vierbal*), en voor teamcompetities, via de wijzigingen door Regel 24.

21.1b. Scoren bij Stableford

- (1) Hoe punten worden toegekend. Punten worden toegekend aan een speler voor elke hole door de score van de speler te vergelijken met de vaste doelscore voor de hole, dit is par, tenzij de Commissie een andere vaste doelscore kiest:

Een speler die om gelijk welke reden niet *uitholet* onder de Regels, krijgt nul punten voor de hole.

Om het speeltempo te bevorderen, worden spelers aangemoedigd om te stoppen met het spelen van een hole zodra hun score nul punten zal opleveren.

De hole is voltooid wanneer de speler *uitholet*, ervoor kiest om dat niet te doen of wanneer diens score nul punten zal opleveren.

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

(2) Score genoteerd voor elke hole. Om te voldoen aan de vereisten in Regel 3.3b voor het noteren van de holescores op de *scorekaart*:

- Als de hole voltooid is door uit te holen.
 - » Wanneer de score zou resulteren in het toekennen van punten. De *scorekaart* moet de werkelijke score weergeven.
 - » Wanneer de score zou resulteren in nul punten. De *scorekaart* moet ofwel geen score weergeven ofwel eender welke score die resulteert in het toekennen van nul punten.
- Als de hole voltooid wordt zonder uit te holen. Als de speler niet *uitholet* onder de Regels, moet de *scorekaart* ofwel geen score weergeven ofwel een score die resulteert in het toekennen nul punten.

De *Commissie* is verantwoordelijk voor het berekenen van het aantal punten dat de speler op elke hole krijgt en, in een handicapcompetitie, voor het toepassen van handicapslagen op de score die voor elke hole is genoteerd vooraleer het aantal punten te berekenen.

Zie Commissieprocedures, Sectie 5A(5) (de Competitievooraarden mogen de spelers aanmoedigen, maar niet van hen eisen, om de toegekende punten voor elke hole op de *scorekaart* te noteren).

21.1c. Straffen bij Stableford

Alle straffen die van toepassing zijn bij *strokeplay* zijn van toepassing bij *Stableford*, behalve dat een speler die één van deze vijf Regels overtreedt, niet wordt gediskwalificeerd **maar nul punten** krijgt voor de hole waar de overtreding plaatsvond:

- Niet *uitholen* onder Regel 3.3c,
- Bij de start van een hole van buiten het *afslaggebied* spelen en die fout niet rechtzetten (zie Regel 6.1b(2)),
- Een *verkeerde bal* spelen en die fout niet rechtzetten (zie Regel 6.3c),
- Van een *verkeerde plaats* spelen wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding* (zie Regel 14.7b) en die fout niet rechtzetten, of




FIGUUR 21.1b: SCOREN BIJ SCRATCH STABLEFORD


Naam: John Smith Datum: 09/05/23

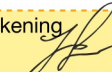
Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Lengte	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J. Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Punten	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14


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: 



- Een *slag* doen in de verkeerde volgorde (zie Regel 22.3) en die fout niet rechtzetten.

Als de speler een andere Regel overtreedt waarop de straf van diskwalificatie staat, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

Na het toepassen van strafslagen kan de Stableford score van een speler niet lager zijn dan nul punten.

21.1d Uitzondering op Regel 11.2 bij Stableford

Regel 11.2 is niet van toepassing in volgende situatie:

Als een spelers bal in beweging dient *geholed* te worden om nog één punt voor de hole te krijgen en enig persoon de bal opzettelijk van richting doet veranderen of stopt op een ogenblik dat er geen redelijke kans meer bestaat dat hij kan *geholed* worden, krijgt deze persoon geen straf en de speler krijgt nul punten voor de hole.

21.1e Wanneer een ronde eindigt bij Stableford

De *ronde* van een speler eindigt wanneer de speler:

- *Uitholet* op diens laatste hole (inclusief rechtzetten van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b), of
- Ervoor kiest om niet *uit te holen* op de laatste hole of reeds niet meer dan nul punten kan behalen op de hole.

21.2 Maximum Score

21.2a Overzicht van Maximum Score

Maximum Score is een vorm van *strokeplay* waarbij de score voor een hole van een speler of *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.

De Regels voor *strokeplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing, via de wijzigingen door volgende specifieke Regels.

Regel 21.2 is geschreven voor:

- Scratch competities, maar kan worden aangepast voor handicapcompetities, en
- Individueel spel, maar kan worden aangepast voor competities met *partners*, via de wijzigingen door Regels 22 (*Foursomes*) en 23 (*Vierba*), en voor teamcompetities, via de wijzigingen door Regel 24.

21.2b Scoren bij Maximum Score

- (1) **Score van een speler op een hole.** De score van een speler voor een hole is gebaseerd op het aantal slagen van de speler (inclusief gespeelde *slagen* als strafslagen), **behalve** dat de speler slechts de maximum score krijgt, zelfs als de werkelijke score hoger is dan het maximum.

Een speler die om welke reden dan ook niet *uitholet* onder de Regels, krijgt de maximum score voor de hole.

Om het speeltempo te bevorderen, worden spelers aangemoedigd om te stoppen met het spelen van een hole wanneer hun score het maximum heeft bereikt.

De hole is voltooid wanneer de speler *uitholet*, ervoor kiest om dat niet te doen of zodra diens score het maximum heeft bereikt.

- (2) **Score genoteerd voor elke hole.** Om te voldoen aan de vereisten in Regel 3.3b voor het noteren van de holescores op de *scorekaart*:

- Als de hole is voltooid door uit te helen.
 - » Score is lager dan het maximum. De *scorekaart* moet de werkelijke score vertonen.
 - » Score is gelijk is aan of hoger dan het maximum. De *scorekaart* moet ofwel geen score vertonen of een score op of boven het maximum.
- Als de hole is voltooid zonder uit te helen. Als de speler niet *uitholet* onder de Regels, moet de *scorekaart* ofwel geen score vertonen of een score op of boven het maximum.

De *Commissie* is verantwoordelijk voor het aanpassen van de score van de speler aan het maximum voor elke hole waar de *scorekaart* geen score of een score boven het maximum vertoont en, in een handicapwedstrijd, voor het toepassen van handicapslagen.

21.2c Straffen bij Maximum Score

Alle straffen die van toepassing zijn bij *strokeplay* zijn van toepassing bij *Maximum Score*, behalve dat een speler die één van de volgende vijf Regels overtreedt, niet wordt gediskwalificeerd maar de **maximum score** krijgt voor de hole waar de overtreding plaatsvond:

- Niet *uitholen* onder Regel 3.3c,
- Bij de start van een hole van buiten het *afslaggebied* spelen en die fout niet rechtzetten (zie Regel 6.1b(2)),
- Een *verkeerde bal* spelen en die fout niet rechtzetten (zie Regel 6.3c),
- Van een *verkeerde plaats* spelen wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding* (zie Regel 14.7b) en die fout niet rechtzetten, of
- Een *slag* doen in de verkeerde volgorde (zie Regel 22.3) en die fout niet rechtzetten.

Als de speler een andere Regel overtreedt waarop de straf van diskwalificatie staat, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

Na het toepassen van eventuele strafslagen, kan de score van de speler voor een hole niet hoger zijn dan de maximum score die door de *Commissie* is bepaald.

21.2d Uitzondering op Regel 11.2 bij Maximum Score

Regel 11.2 is niet van toepassing in volgende situatie:

Als een spelers bal in beweging dient *geholed* te worden om één lager te scoren dan de maximum score op de hole en enig persoon de bal opzettelijk van richting doet veranderen of stopt op een ogenblik dat er geen redelijke kans meer bestaat dat hij kan *geholed* worden, krijgt deze persoon geen straf en de speler krijgt de maximum voor de hole.

21.2e Wanneer een ronde eindigt bij Maximum Score

De *ronde* van een speler eindigt wanneer de speler:

- *Uitholet* op diens laatste hole (inclusief rechtzetting van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b), of
- Ervoor kiest om niet *uit te helen* op de laatste hole of reeds de maximum score voor de hole heeft bereikt.

21.3 Par/Bogey

21.3a Overzicht van Par/Bogey

Par/Bogey is een vorm van *strokeplay* waarin gescoord wordt zoals bij *matchplay*, waarbij:

- Een speler of *partij* een hole wint of verliest door de hole in minder slagen of meer slagen te voltooien dan een vaste doelscore voor die hole die door de *Commissie* is bepaald, en
- De competitie 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).

De Regels voor *strokeplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing, via de wijzigingen door volgende specifieke Regels.

Regel 21.3 is geschreven voor:

- Scratch competities, maar kan worden aangepast voor handicapcompetities, en
- Individueel spel, maar kan worden aangepast voor competities met *partners*, via de wijzigingen door Regels 22 (*Foursomes*) en 23 (*Vierba*), en voor teamcompetities, via de wijzigingen door Regel 24.

21.3b Scoren bij Par/Bogey

(1) **Hoe holes worden gewonnen of verloren.** Scoren gebeurt zoals bij *matchplay*, waarbij holes worden gewonnen of verloren door het aantal slagen van de speler (inclusief gespeelde *slagen* als strafslagen) te vergelijken met de vaste doelscore (meestal par of bogey) die door de *Commissie* wordt bepaald:

- Als de score van de speler lager is dan de vaste doelscore, wint de speler de hole.
- Als de score van de speler gelijk is aan de vaste doelscore, is de hole gelijkgespeeld (ook halveren genoemd).
- Als de score van de speler hoger is dan de vaste doelscore, of als er geen score wordt ingeleverd, verliest de speler de hole.

Een speler die om welke reden dan ook niet *uitholet* onder de Regels, verliest de hole.

Om het speeltempo te bevorderen, worden spelers aangemoedigd om te stoppen met het spelen van een hole zodra hun score de vaste doelscore overschrijdt (daar ze de hole dan verloren hebben).

De hole is voltooid wanneer de speler *uitholet*, ervoor kiest om dit niet te doen of wanneer diens score hoger is dan de vaste score.

(2) **Score genoteerd voor elke hole.** Om te voldoen aan de vereisten in Regel 3.3b voor het noteren van de holescores op de *scorekaart*:

- Als de hole voltooid is door uit te helen:
 - » Wanneer de score resulteert in een gewonnen of gelijkgespeelde hole. De *scorekaart* dient de werkelijke score weer te geven.

- » Wanneer de score resulteert in het verlies van de hole. De *scorekaart* moet ofwel geen score weergeven of een score die verlies van de hole betekent.
- Als de hole voltooid is zonder uit te holen. Als de speler niet *uitholet* onder de Regels, moet de *scorekaart* hetzij geen score weergeven of een score die verlies van de hole betekent.

De *Commissie* is verantwoordelijk om te bepalen welke holes de speler heeft gewonnen, verloren of gelijkgespeeld en, in een handicapcompetitie, voor het toepassen van handicapslagen op de score die voor elke hole is genoteerd vooraleer het resultaat van de hole te bepalen.

Uitzondering – Geen straf indien geen effect op het resultaat van de hole: als de speler een *scorekaart* inlevert met een holescore die lager is dan de werkelijke score, maar dit geen invloed heeft op winst, verlies of gelijkspel van de hole, is er geen straf onder Regel 3.3b.

[Zie Commissieprocedures, Sectie 5A\(5\)](#) (de Competitievoorwaarden mogen de spelers aanmoedigen, maar niet van hen eisen om het resultaat van de hole te noteren op de *scorekaart*).

21.3c Straffen bij Par/Bogey

Alle straffen die van toepassing zijn bij *strokeplay* zijn van toepassing bij *Par/Bogey* behalve dat een speler die één van de volgende vijf Regels overtreedt, niet wordt gediskwalificeerd **maar de hole verliest** waar de overtreding plaatsvond:

- Niet *uitholen* onder Regel 3.3c,
- Bij de start van een hole van buiten het *afslaggebied* spelen en die fout niet rechtzetten (zie Regel 6.1b(2)),
- Een *verkeerde bal* spelen en die fout niet rechtzetten (zie Regel 6.3c),
- Van een *verkeerde plaats* spelen wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding* (zie Regel 14.7b) en die fout niet rechtzetten, of
- Een *slag* doen in de verkeerde volgorde (zie Regel 22.3) en die fout niet rechtzetten.

Als de speler een andere Regel overtreedt waarop de straf van diskwalificatie staat, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

Na het toepassen van strafslagen kan de speler niet slechter doen dan de hole verliezen.

21.3d Uitzondering op Regel 11.2 bij Par/Bogey

Regel 11.2 is niet van toepassing in volgende situatie:

Als een spelers bal in beweging dient *geholed* te worden om de hole gelijk te spelen en enig persoon de bal opzettelijk van richting doet veranderen of stopt op een ogenblik dat er geen redelijke kans meer bestaat dat hij kan *geholed* worden, krijgt deze persoon geen straf en de speler verliest de hole.

21.3e Wanneer een ronde eindigt bij Par/Bogey

De *ronde* van een speler eindigt wanneer de speler:

- *Uitholet* op diens laatste hole (inclusief rechtzetting van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b), of
- Ervoor kiest om niet *uit te holen* op de laatste hole of de hole al verloren heeft.

21.4 Driebal matchplay

21.4a Overzicht van driebal matchplay

Driebal matchplay is 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 diens beide matches wordt gebruikt.

De regels voor *matchplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing op alle drie de individuele matches, **behalve** dat volgende specifieke Regels van toepassing zijn in twee situaties waarin het toepassen van de Regels in één match in conflict kan komen met de toepassing ervan in een andere match.

21.4b In de verkeerde volgorde spelen

Als een speler in een match in de verkeerde volgorde speelt, mag de *tegenstander* die als eerste had moeten spelen de *slag* annuleren onder Regel 6.4a(2).

Als de speler in beide matches in de verkeerde volgorde heeft gespeeld, kan elke *tegenstander* kiezen of die de *slag* in diens match met de speler wil annuleren.

Als de *slag* van een speler slechts in één match wordt geannuleerd:

- Moet de speler doorgaan met het spelen van de originele bal in de andere match.
- Dit betekent dat de speler de hole moet voltooien door een afzonderlijke bal te spelen in elke match.

21.4c Bal of balmarker opgenomen of bewogen door één tegenstander

Als een *tegenstander* **een strafslag** krijgt onder Regel 9.5b of 9.7b voor het opnemen van de bal of *balmarker* van een speler of om de bal of *balmarker* te doen bewegen, is die straf enkel van toepassing in de match met die speler.

De *tegenstander* krijgt geen straf in diens match met de andere speler.

21.5 Andere vormen van golfspelen

Hoewel enkel bepaalde spelvormen onder Regels 3, 21, 22 en 23 specifiek zijn beschreven, wordt golf ook in veel andere vormen gespeeld, zoals scrambles en greensomes.

De Regels kunnen worden aangepast om het spel in deze en andere spelvormen te regelen.

Zie Commissieprocedures, Sectie 9 (aanbevolen manieren voor de Regelaanpassingen voor andere veel voorkomende spelvormen).

Regel

22

Foursomes (ook bekend als Alternate Shot)

Doel van de Regel:

Regel 22 beschrijft Foursomes (gespeeld als matchplay of als 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.

22.1 Overzicht van Foursomes

Foursomes (ook bekend als Alternate Shot) is een spelvorm waarbij *partners* betrokken zijn (bij *matchplay* of *strokeplay*) en waar twee *partners* samenspelen als één *partij* door op elke hole één bal om beurt te spelen.

Regels 1-20 zijn van toepassing op deze spelvorm (waarbij de *partij* die één bal speelt op dezelfde manier behandeld wordt als de individuele speler), via de wijzigingen door deze specifieke Regels.

Een variant hierop is een vorm van *matchplay* gekend als Threesomes, waarbij een individuele speler het opneemt tegen een *partij* van twee *partners* die afwisselend slagen spelen onder deze specifieke Regels.

22.2 Elke partner mag optreden voor de partij

Aangezien beide *partners* optreden als één *partij* die slechts één bal speelt:

- Mag elke *partner* elke toegestane actie ondernemen voor de *partij* vooraleer de *slag* is gedaan, zoals het *markeren* van de ligplaats van de bal en de bal opnemen, *terugplaatsen*, *droppen* en plaatsen, ongeacht welke *partner* aan de beurt is om te spelen voor de *partij*.
- Een *partner* en diens *caddie* mogen de andere *partner* bijstaan op dezelfde manier waarop de *caddie* van de andere *partner* dat mag (zoals het geven van en gevraagd worden om *advies* en het ondernemen van de andere acties toegestaan onder Regel 10), maar zij mogen geen enkele bijstand geven die de *caddie* van de andere *partner* ook niet mag geven onder de Regels.
- Elke ondernomen actie of regelovertreding door één van beide *partners* of hun *caddies* is van toepassing op de *partij*.

Bij *strokeplay* dient slechts één van de *partners* de holescores van de *partij* te attesteren op de *scorekaart* (zie Regel 3.3b).

22.3 Partij moet afwisselend slagen doen

Op elke hole moeten de *partners* elke *slag* voor de *partij* om beurten doen:

- *Partners* moeten de volgorde afwisselen waarin ze als eerste spelen vanaf het *afslaggebied* van elke hole.
- Na de eerste *slag* van de *partij* vanaf het *afslaggebied* van een hole, moeten de *partners* om de beurt een *slag* doen voor de rest van de hole.
- Als een *slag* geannuleerd wordt, of opnieuw gespeeld of op een andere manier niet meetelt onder een Regel (behalve wanneer een *slag* in de verkeerde volgorde is gedaan in overtreding van deze Regel), moet dezelfde *partner* die de *slag* deed de volgende *slag* doen voor de *partij*.
- Als de *partij* beslist om een *provisionele bal* te spelen, moet hij gespeeld worden door de *partner* wiens beurt het is om de volgende *slag* van de *partij* te spelen.

Strafslagen voor de *partij* hebben geen invloed op de afwisselende volgorde van spelen van de *partners*.

Straf om een *slag* in de verkeerde volgorde te doen in overtreding van Regel 22.3: Algemene straf.

Bij *strokeplay* moet de *partij* de fout rechtzetten:

- De juiste *partner* moet een *slag* doen van waar de *partij* de eerste *slag* in de verkeerde volgorde deed (zie Regel 14.6).
- De *slag* gedaan in de verkeerde volgorde en alle verdere slagen vóór de fout is rechtgezet (inclusief gespeelde *slagen* en alle strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal) tellen niet mee.
- Als de *partij* de fout niet rechtzet vooraleer een *slag* te doen om een andere hole te starten of, in het geval van de laatste hole van de *ronde*, vooraleer de *scorekaart* in te leveren, wordt de *partij* **gediskwalificeerd**.

22.4 De ronde starten

22.4a Partner die eerst speelt

De *partij* mag kiezen welke *partner* zal spelen vanaf het eerste *afslaggebied* bij het starten van de *ronde*, tenzij de Competitievoorwaarden vermelden welke *partner* als eerste moet spelen.

De *ronde* van de *partij* start wanneer die *partner* een *slag* doet om de eerste hole van de *partij* te starten.

22.4b Starttijd en startplaats

Regel 5.3a is op een verschillende manier van toepassing op elke *partner* op basis van wie als eerste voor de *partij* speelt:

- De *partner* die als eerste speelt moet klaar staan om te spelen op de starttijd en aan de startplaats en moet op dat tijdstip (en niet eerder) starten.
- De *partner* die als tweede speelt moet op de starttijd aanwezig zijn, hetzij aan de startplaats, hetzij op de hole in de buurt van waar de bal, gespeeld vanaf het *afslaggebied*, naar verwachting tot stilstand zal komen.

Als één van beide *partners* niet op deze manier aanwezig is, is de *partij* in overtreding van Regel 5.3a.

22.5 Partners mogen clubs delen

Regel 4.1b(2) is gewijzigd om *partners* toe te staan clubs te delen, zolang het totaal aantal clubs dat ze samen hebben niet meer is dan 14.

22.6 Beperking op speler die achter partner staat wanneer een slag gedaan wordt

Naast de beperkingen in Regel 10.2b(4), mag een speler niet op of dichtbij het verlengde van de *speellijn* achter de bal staan terwijl diens *partner* een *slag* doet om informatie te verkrijgen voor de volgende *slag* van de *partij*.

Straf voor overtreding van Regel 22.6: Algemene straf.

Regel

23

Vierbal

Doel van de Regel:

Regel 23 beschrijft Vierbal (gespeeld als *matchplay* of als *strokeplay*), waarbij partners samenspelen als één partij en ze elk een afzonderlijke bal spelen. De score van de partij voor een hole is de laagste score van de partners op die hole.

23.1 Overzicht van Vierbal

Vierbal is een spelvorm (bij *matchplay* of *strokeplay*) met *partners*, waarbij:

- Twee *partners* samenspelen als één *partij* en elke speler diens eigen bal speelt, en
- De score van een *partij* voor een hole de laagste score is van de twee *partners* op die hole.

Regels 1-20 zijn van toepassing op deze spelvorm, via de wijzigingen door volgende specifieke Regels.

Een variant hiervan is een vorm van *matchplay* bekend als Bestbal, waarbij een individuele speler het opneemt tegen een *partij* van twee of drie *partners* en elke *partner* diens eigen bal speelt onder de Regels, via de wijzigingen door volgende specifieke regels. (Voor Bestbal met drie *partners* in een *partij* houdt elke verwijzing naar de andere *partner* de andere twee *partners* in).

23.2 Scoren bij Vierbal**23.2a Score van de partij voor een hole bij matchplay en strokeplay**

- Wanneer beide partners uitholen of op een andere manier de hole voltooien onder de Regels. De laagste score is de score van de *partij* voor de hole.
- Wanneer slechts één partner uithoet of op een ander manier de hole voltooit onder de Regels. De score van die *partner* is de score van de *partij* voor de hole. De andere *partner* hoeft niet *uit te holen*.
- Wanneer geen enkele partner uithoet of op een andere manier de hole voltooit onder de Regels. De *partij* heeft geen score voor die hole, wat betekent dat:
 - » Bij *matchplay*: de *partij* **de hole verliest**, tenzij de *tegenpartij* de hole reeds had gegeven of op een andere manier verloren had.
 - » Bij *strokeplay*: de *partij* **gediskwalificeerd** is, tenzij de fout op tijd rechtgezet wordt onder Regel 3.3c.

23.2b Scorekaart van de partij bij strokeplay

(1) Verantwoordelijkheid van de partij. De bruto scores van de *partij* voor elke hole moeten op één *scorekaart* genoteerd 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 de *partij* **gediskwalificeerd**.
- Het is niet genoeg om een score te identificeren als de score van de *partij* in het algemeen.

Slechts één *partner* dient de holesscores op de *scorekaart* van de *partij* te attesteren onder Regel 3.3b(2).

(2) Verantwoordelijkheid van de Commissie. De *Commissie* is verantwoordelijk om de score te bepalen die telt voor de *partij* op elke hole, alsook om de eventuele handicaps toe te passen in een handicapcompetitie:

- Als er slechts één score is genoteerd voor een hole, telt die score voor de *partij*.
- Als de scores van beide *partners* zijn genoteerd voor een hole:
 - » Als die scores verschillend zijn, telt de laagste (bruto of netto) score voor die hole voor de *partij*.
 - » Als beide scores identiek zijn, mag de *Commissie* één van beide meetellen. Als de gebruikte score om enige reden niet zou kloppen, zal de *Commissie* de andere score in aanmerking nemen.

Als de score die telt voor de *partij* niet duidelijk geïdentificeerd werd als de score van de individuele *partner* die ze heeft gemaakt, of als die *partner* wordt gediskwalificeerd met betrekking tot het spelen van die hole, is de *partij* **gediskwalificeerd**.

23.2c Wanneer Regel 11.2 niet van toepassing is bij Vierbal

Regel 11.2 is niet van toepassing in volgende situatie:

Wanneer de *partner* van een speler de hole reeds voltooid heeft en de spelers bal in beweging moet *gehoeled* worden om de score van de *partij* voor de hole met één slag te verlagen en iemand de bal opzettelijk van richting doet veranderen of stopt op een ogenblik dat er geen redelijke kans meer bestaat dat hij *gehoeled* kan worden, loopt die persoon geen straf op en de spelers bal telt niet mee voor de *partij*.

FIGUUR 23.2b: SCOREN BIJ SCRATCH VIERBAL STROKEPLAY

Namen: John Smith en Kate Smith Datum: 10/05/23

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4			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:

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

23.3a Wanneer een ronde start

De *ronde* van een *partij* start wanneer één van de *partners* een *slag* doet om diens eerste hole te starten.

23.3b Wanneer een ronde eindigt

De *ronde* van een *partij* eindigt:

- Bij *matchplay* wanneer:
 - » Eén van beide *partijen* de match heeft gewonnen (zie Regels 3.2a(3)), of
 - » De match gelijk is na de laatste hole wanneer de Competitievoorwaarden zeggen dat de match in een gelijkspel mag eindigen (zie Regel 3.2a(4)).
- Bij *strokeplay*, wanneer de *partij* de laatste hole voltooit, hetzij als beide *partners* *uitholen* (inclusief de rechtzetting van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b) of als één *partner* *uitholet* op de laatste hole en de andere *partner* verkiest om dat niet te doen.

23.3c Wanneer een hole voltooid is

(1) **Matchplay.** Een *partij* heeft een hole voltooid wanneer:

- Beide *partners uitgeholed* hebben of hun volgende *slagen* werden gegeven,
- Een *partner* heeft *uitgeholed* of diens volgende *slag* werd gegeven en de andere *partner* kiest ervoor om niet *uit te holen* of heeft een score die niet kan tellen voor de *partij*, of
- Het resultaat van de hole is beslist (zoals wanneer de score van de andere *partij* voor de hole lager is dan de *partij* mogelijk zou kunnen maken).

(2) **Strokeplay.** Een *partij* heeft een hole voltooid wanneer één van de *partners uitgeholed* heeft en de andere *partner* heeft *uitgeholed*, verkiest om dat niet te doen of gediskwalificeerd is voor de hole.

23.4 Eén of beide partners mogen de partij vertegenwoordigen

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

Als een *partner* afwezig is en dan aankomt om te spelen, mag die *partner* enkel voor de *partij* beginnen spelen tussen het spelen van twee holes, wat betekent:

- **Matchplay – vooraleer een speler in de match een hole start.** Als de *partner* pas aankomt nadat een speler van één van de *partijen* in de match is begonnen met het spelen van een hole, mag die *partner* niet eerder spelen voor de *partij* dan op de volgende hole.
- **Strokeplay – Vooraleer de andere partner de hole begint.** Als de *partner* pas aankomt nadat de andere *partner* is begonnen met het spelen van een hole, mag de *partner* die pas aankomt niet eerder voor de *partij* spelen dan op de volgende hole.
- Een *partner* die aankomt en niet op een hole mag spelen, mag wel *advies* of bijstand geven aan de andere *partner* en andere acties ondernemen voor de andere *partner* op die hole (zie Regels 23.5a en 23.5b).

Straf voor het doen van een slag wanneer het niet is toegestaan de hole te spelen in overtreding van Regel 23.4: Algemene straf.

23.5 Acties van een speler die van invloed zijn op het spel van de partner

23.5a Een speler mag alle acties ondernemen met betrekking tot de bal van de partner die de partner zelf mag ondernemen

Hoewel elke speler van een *partij* diens eigen bal moet spelen:

- Mag een speler elke actie ondernemen met betrekking tot de bal van de *partner* die de *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 een speler en diens *caddie* de *partner* bijstaan op dezelfde manier waarop de *caddie* van de *partner* bijstand mag geven (zoals *advies* geven en gevraagd worden en de andere acties ondernemen die zijn toegestaan onder Regel 10), **maar** ze mogen geen bijstand geven die de *caddie* van de *partner* niet mag geven onder de Regels.

Bij *strokeplay* mogen *partners* niet met elkaar overeenkomen om een bal te laten liggen op de *putting green* om één van hen of een andere speler te helpen (zie Regel 15.3a).

23.5b Partner is verantwoordelijk voor de acties van de speler

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

Als de actie van de speler een Regel zou overtreden als die door de *partner* zou ondernomen zijn:

- Is de *partner* in overtreding van de Regel en krijgt de resulterende straf (zie Regel 23.9a).
- Voorbeelden hiervan zijn wanneer de speler de Regels overtreedt door:
 - » *Verbeteringen* aan te brengen in de *condities die de slag beïnvloeden* die de *partner* zal doen,
 - » Per ongeluk de bal van de *partner* te doen *bewegen*, of
 - » De ligplaats van de bal van de *partner* niet te *markeren* vooraleer hem op te nemen.

Dit geldt ook voor acties door de *caddie* van de speler met betrekking tot de bal van de *partner* die een Regel zouden overtreden als ze door de *partner* zelf of de *caddie* van de *partner* zouden ondernomen zijn.

Als de acties van de speler of diens *caddie* van invloed zijn op het spelen van zowel diens eigen bal als de bal van de *partner*, zie Regel 23.9a(2) om te achterhalen wanneer er een straf is voor beide *partners*.

23.6 Volgorde van spelen binnen de partij

Partners mogen spelen in de volgorde die de *partij* het beste acht.

Dit betekent dat wanneer een speler aan de beurt is om te spelen onder Regel 6.4a (*matchplay*) of 6.4b (*strokeplay*), de speler of diens *partner* als volgende mag spelen.

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

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

23.7 Partners mogen clubs delen

Regel 4.1b(2) wordt gewijzigd om *partners* in staat te stellen clubs te delen, zolang het totale aantal clubs dat ze samen hebben niet meer bedraagt dan 14.

23.8 Bepanking voor speler die achter de partner staat bij het doen van een slag

Naast de beperkingen in Regel 10.2b(4), mag een speler niet op of dichtbij het verlengde van de *speellijn* achter de bal staan terwijl diens *partner* een *slag* doet om informatie te verkrijgen voor diens (van de speler) volgende *slag*.

Straf voor overtreding van Regel 23.8: Algemene straf.

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

Wanneer een speler een straf krijgt wegens overtreding van een Regel, kan de straf van toepassing zijn enkel op die speler of op beide *partners* (dit wil zeggen, op de *partij*). Dit hangt af van de straf en de spelvorm:

23.9a Andere straffen dan diskwalificatie

(1) Normaal is een straf enkel van toepassing op de speler, niet op de partner. Wanneer een speler een andere straf krijgt dan diskwalificatie, is die straf normaal enkel van toepassing op de speler en niet tegelijk op diens *partner*, **behalve** in de situaties opgesomd in (2).

- Strafslagen komen enkel bij de score van de speler, niet bij de score van de *partner*.
- Bij *matchplay* heeft een speler die de **algemene straf (verlies van de hole)** krijgt geen score die kan meetellen voor de *partij* op die hole; **maar** deze straf heeft geen effect op de *partner* die mag blijven spelen voor de *partij* op die hole.

(2) Drie situaties waarin straf voor de speler ook van toepassing is op de partner.

- Wanneer een speler Regel 4.1b (Limiet van 14 clubs: gedeelde, toegevoegde of vervangen clubs) overtreedt. Bij *matchplay* krijgt de *partij* de straf (**aanpassing van de score van de match**); bij *strokeplay* krijgt de *partner* ook **dezelfde straf** als de speler.
- Wanneer een overtreding door de speler het spel van de partner helpt. Zowel bij *matchplay* als bij *strokeplay* krijgt de *partner* ook **dezelfde straf** als de speler.
- Bij *matchplay*, wanneer een overtreding door de speler het spel van de tegenstander schaadt. De *partner* krijgt ook **dezelfde straf** als de speler.

Uitzondering – Een speler die een slag doet naar een verkeerde bal heeft het spel van de partner niet geholpen, noch het spel van de tegenstander geschaad:

- Enkel de speler (niet de *partner*) krijgt de **algemene straf** voor overtreding van Regel 6.3c.
- Dit geldt zowel als de bal die als *verkeerde bal* werd gespeeld toebehoort aan de *partner*, een *tegenstander* of iemand anders.

23.9b Bestrafing met diskwalificatie

- (1) Wanneer een overtreding door één partner betekent dat de partij gediskwalificeerd is. Een partij is **gediskwalificeerd** als één van beide *partners* een straf van diskwalificatie krijgt onder één van deze Regels:

- Regel 1.2 Normen voor het gedrag van spelers
- Regel 1.3 Spelen onder de Regels
- Regel 4.1a Club toegestaan bij het doen van een slag
- Regel 4.1c Procedure om clubs uit het spel te halen
- Regel 4.2a Ballen toegestaan in het spelen van een ronde
- Regel 4.3 Gebruik van uitrusting
- Regel 5.6a Onredelijk oponthoud
- Regel 5.7b Wat spelers moeten doen wanneer de Commissie het spel schorst
- Regel 6.2b Regels voor het afslaggebied

Enkel bij matchplay:

- Regel 3.2c Handicaps toepassen in handicap match

Enkel bij strokeplay:

- Regel 3.3b(2) Spelers verantwoordelijkheid: scorekaart attesteren en inleveren
- Regel 3.3b(3) Verkeerde score voor hole
- Regel 5.2b Oefenen op de baan vóór of tussen rondes
- Regel 23.2b Scorekaart van de partij bij strokeplay

- (2) Wanneer een overtreding door beide partners betekent dat de partij gediskwalificeerd is. Een partij is **gediskwalificeerd** als beide *partners* gediskwalificeerd worden onder één van deze Regels:

- Regel 5.3 Starten en voltooiën ronde
- Regel 5.4 In groepen spelen
- Regel 5.7a Wanneer spelers mogen of moeten stoppen met spelen
- Regel 5.7c Wat spelers moeten doen wanneer het spel wordt hervat

Enkel bij strokeplay:

Een partij is **gediskwalificeerd** als, op dezelfde hole, beide *partners* gediskwalificeerd worden onder een combinatie van deze Regels:

- Regel 3.3c Niet uitholen
- Regel 6.1b Spelen van buiten het afslaggebied bij het starten van een hole
- Regel 6.3c Verkeerde bal
- Regel 14.7 Spelen van een verkeerde plaats
- Regel 20.1c(3) Nalaten het spelen van twee ballen te melden

(3) Wanneer een overtreding door één speler betekent dat de speler geen geldige score heeft voor de hole. In alle andere situaties waarin een speler een Regel overtreedt die een diskwalificatie meebrengt, wordt de speler niet gediskwalificeerd **maar** diens score voor de hole waar de overtreding plaatsvond, kan niet meetellen voor de *partij*.

Bij *matchplay*: de *partij* **verliest de hole** als beide *partners* een dergelijke Regel overtreden op dezelfde hole.

Regel

24

Teamcompetities

Doel van de Regel:

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

24.1 Overzicht van teamcompetities

- Een “team” is een groep spelers die als individu of als *partij* spelen om het op te nemen tegen andere teams.
- Hun spel in het teamevenement kan ook deel uitmaken van een andere competitie (zoals individuele *strokeplay*) die tegelijkertijd plaatsvindt.

Regels 1-23 zijn van toepassing op een teamcompetitie, via de aanpassingen door volgende specifieke Regels.

24.2 Voorwaarden van een teamcompetitie

De *Commissie* bepaalt de spelvorm, hoe de totaalscore van een team dient berekend te worden en andere Competitievoorwaarden, zoals:

- Het aantal punten dat wordt toegekend voor winst of gelijkspel van een match bij *matchplay*.
- Het aantal scores die meetellen in de totaalscore van elk team bij *strokeplay*.
- Of de competitie mag eindigen in een gelijkspel en, zo niet, hoe het gelijkspel zal worden beslecht.

24.3 Teamcaptain

Elk team mag een teamcaptain aanduiden om het team te leiden en beslissingen te nemen, zoals welke teamspelers in welke *rondes* of matches zullen spelen, in welke volgorde ze zullen spelen en wie zal samenspelen als *partners*.

De teamcaptain mag een speler in de competitie zijn.

24.4 Advies toegestaan bij een teamcompetitie

24.4a Persoon die advies mag geven aan een team (Adviseur)

De *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die toestaat dat elk team één persoon (een “adviseur”) aanstelt die tijdens een *ronde advies* en andere bijstand, zoals toegestaan in Regel 10.2b, mag geven aan spelers van het team en aan wie *advies* gevraagd mag worden door spelers van het team:

- De adviseur mag de teamcaptain, een teamcoach of een andere persoon zijn (inclusief een teamlid dat in de competitie speelt).
- De adviseur moet bekend gemaakt worden aan de *Commissie* alvorens *advies* te geven.
- De *Commissie* mag toestaan dat de adviseur van het team wisselt tijdens een *ronde* of tijdens de competitie.

Zie [Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel H-2](#) (de *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die toestaat dat elk team twee adviseurs mag benoemen).

24.4b Beperking voor adviseur tijdens het spelen

Als de teamadviseur een speler van het team is, mag die niet in die rol optreden tijdens het spelen van een *ronde* in de competitie.

Tijdens het spelen van een *ronde*, wordt de adviseur behandeld zoals elk ander spelend teamlid met het oog op de beperkingen op *advies* en andere hulp in Regel 10.2a.

24.4c Geen advies tussen teamleden die geen partners zijn

Behalve wanneer ze samen spelen als *partners* in een *partij*:

- Mag een speler geen *advies* vragen of *advies* geven aan een lid van diens team dat op de *baan* aan het spelen is.
- Dit is van toepassing ongeacht of het teamlid in dezelfde groep speelt als de speler of in een andere groep op de *baan*.

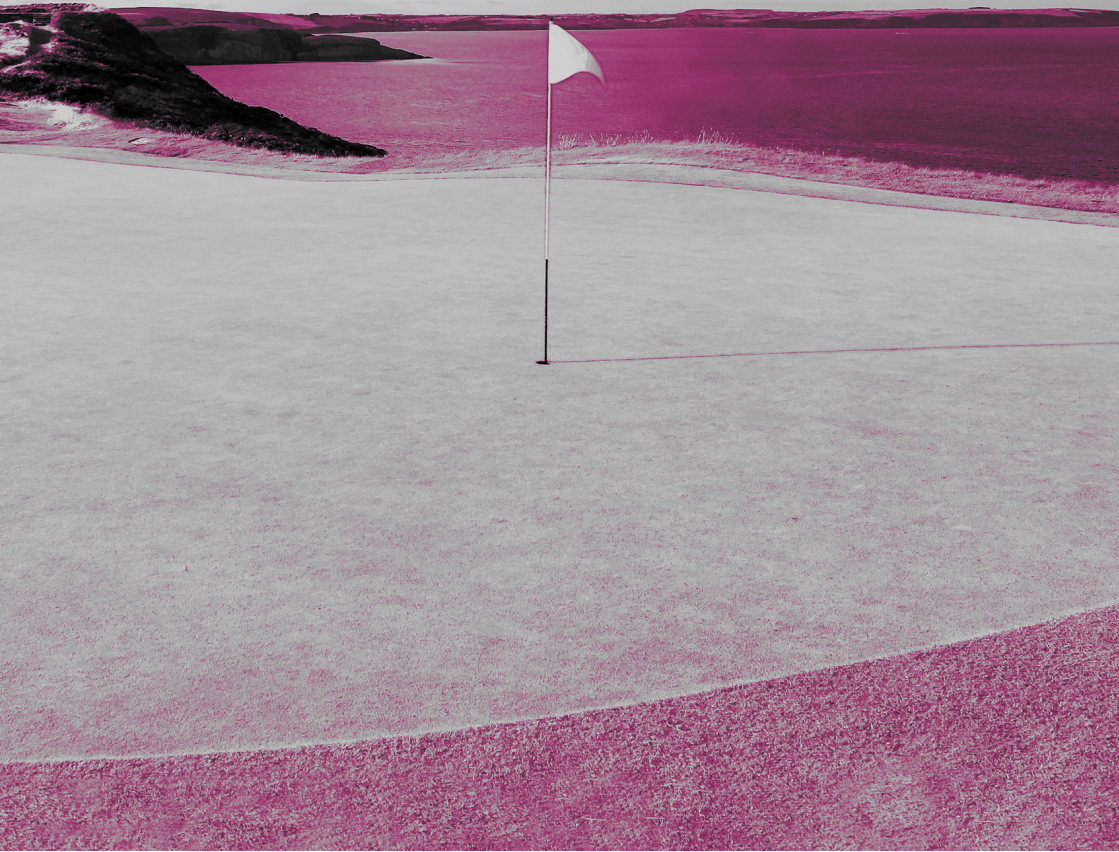
Zie [Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel H-5](#) (bij een *strokeplay* teamcompetitie waarbij de score voor de *ronde* van een speler enkel meetelt als onderdeel van de teamscore, mag de *Commissie* een Lokale Regel invoeren die toestaat dat teamleden die in dezelfde groep spelen *advies* geven aan elkaar, zelfs als ze geen *partners* zijn).

Straf voor overtreding van Regel 24.4: Algemene straf onder Regel 10.2a.

X

Wijzigingen voor spelers met een beperking

REGEL 25



Regel 25

Wijzigingen voor spelers met een beperking

Doel van de Regel:

Regel 25 voorziet in wijzigingen van bepaalde Golfregels om spelers met specifieke beperkingen in staat te stellen op een faire manier te spelen met spelers die geen beperkingen hebben, dezelfde beperking of een andere soort beperking hebben.

25.1 Overzicht

Regel 25 is van toepassing op alle competities, inclusief alle spelvormen. Het is de categorie van beperking en het daarvoor in aanmerking komen van een speler die bepaalt of die de specifieke gewijzigde Regels in Regel 25 kan gebruiken.

Regel 25 wijzigt bepaalde Regels voor spelers in de volgende categorieën van beperkingen:

- Spelers die blind zijn (waaronder bepaalde niveaus van slechtziendheid),
- Spelers die geamputeerd zijn (dit betekent zowel degenen met gebreken aan ledematen als degenen die een ledemaat hebben verloren),
- Spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken, en
- Spelers met een verstandelijke beperking.

Erkend wordt dat er veel spelers zijn met andere soorten beperkingen (zoals spelers met neurologische aandoeningen, spelers met orthopedische aandoeningen, spelers van klein postuur en spelers die doof zijn). Deze bijkomende categorieën van beperkingen worden niet behandeld in Regel 25, aangezien er tot op heden geen behoefte is vastgesteld voor wijziging van de Golfregels voor deze spelers.

De *Uitrustingsregels* zijn ongewijzigd van toepassing, behalve zoals bepaald in Sectie 7 van de *Uitrustingsregels*. Voor informatie over het gebruik van *uitrusting* (anders dan een club of een bal) om medische redenen, zie Regel 4.3b.

Zie Commissieprocedures, Sectie 5D (voor richtlijnen over het in aanmerking komen van spelers, en voor aanvullende richtlijnen over Regel 25 en competities waarbij spelers met een beperking betrokken zijn).

25.2 Wijzigingen voor blinde spelers

Doel van de Regel:

Regel 25.2 staat toe dat een speler die blind is (wat bepaalde niveaus van visuele beperking omvat) tegelijkertijd wordt bijgestaan zowel door een assistent als door een caddie, staat hulp toe bij het oplijnen, geeft de speler een beperkte uitzondering op het verbod om zand in een bunker aan te raken met een club en staat hulp toe bij het opnemen, droppen, plaatsen en terugplaatsen van een bal.

25.2a Hulp van een assistent

Een blinde speler mag hulp krijgen van een assistent:

- Bij het innemen van de *stand*,
- Bij het oplijnen voor een *slag*, en
- Door *advies* te vragen en te krijgen.

Een assistent heeft volgens de Regels dezelfde status als een *caddie* (zie Regel 10.3), maar met uitzonderingen beschreven in Regel 25.2e.

Voor de toepassing van Regel 10.2a (Advies) mag een speler tegelijkertijd *advies* vragen en krijgen van zowel een assistent als een *caddie*.

25.2b Speler mag slechts één assistent hebben

Een blinde speler mag slechts één assistent tegelijk hebben.

Als de speler meer dan één assistent tegelijk heeft, krijgt de speler de **algemene straf** voor elke hole waar die overtreding plaats vond, op dezelfde manier als bepaald in Regel 10.3a(1) (Speler mag slechts één caddie tegelijk hebben).

25.2c Wijziging van Regel 10.2b(3) (Geen voorwerp plaatsen om te helpen bij het oplijnen, het innemen van de stand of de swing)

Regel 10.2b(3) wordt gewijzigd zodat er geen straf is als de speler, *caddie* of assistent een voorwerp neerlegt om te helpen bij het oplijnen of om te helpen bij het innemen van een *stand* voor de te maken *slag* (zoals een club die op de grond wordt neergelegd om aan te geven waarnaar de speler moet oplijnen of diens voeten te plaatsen). **Maar** het voorwerp moet worden verwijderd voordat de *slag* gedaan wordt. Zo niet, krijgt de speler de **algemene straf** voor overtreding van Regel 10.2b(3).

25.2d Wijziging van Regel 10.2b(4) (Beperkt gebied voor caddie vooraleer de speler een slag doet)

Regel 10.2b(4) wordt gewijzigd zodat er geen straf is als de assistent of *caddie* zich op of dicht bij het verlengde van de *speellijn* achter de bal bevindt op enig moment voor of tijdens de *slag* van de speler, zolang de assistent of *caddie* niet helpt bij het uitvoeren van de *slag*.

25.2e Wijziging van Regel 10.3 (Caddies)

De assistent van een speler die blind is mag ook optreden als *caddie* van de speler, maar is hiertoe niet verplicht.

De speler mag tegelijkertijd zowel een assistent als een *caddie* hebben, in welk geval:

- Die assistent de clubs van de speler niet mag dragen of hanteren, behalve om de speler te begeleiden, om de speler te helpen bij het innemen van een *stand* of het oplijnen voordat hij de *slag* doet, of om de speler te helpen uit beleefdheid zoals bepaald in de definitie van *caddie*.
- Als die assistent de clubs van de speler draagt of hanteert in overtreding van deze Regel, heeft de speler tegelijkertijd twee *caddies* en krijgt die de **algemene straf** voor elke hole waar die overtreding plaatsvond (zie Regel 10.3a(1)).

25.2f Wijziging van Regel 12.2b(1) (Wanneer zand aanraken in een straf resulteert)

Alvorens een *slag* te doen naar diens bal in een *bunker*, mag een speler die blind is, zonder straf zand in de *bunker* aanraken met een club:

- In het gebied vlak voor of achter de bal, en
- Bij het uitvoeren van de backswing voor een *slag*.

Maar daarbij mag de speler de *ligging* van de bal niet meer *verbeteren* dan het gevolg zou zijn van het lichtjes op de grond plaatsen van de club.

De speler blijft onderworpen aan de verbodsbepalingen in Regel 12.2b(1) op het opzettelijk aanraken van het zand in de *bunker* om de toestand van het zand te testen en het aanraken van het zand met een club bij het uitvoeren van een oefenswing.

25.2g Wijziging van Regel 14.1b (Wie de bal mag opnemen)

Wanneer de bal van een speler op de *putting green* ligt, wordt Regel 14.1b gewijzigd zodat de assistent van de speler, naast diens *caddie*, de bal mag opnemen zonder toestemming van de speler.

25.2h Hulp bij het droppen, plaatsen en terugplaatsen van een bal

Voor een speler die blind is worden alle Regels die vereisen dat de speler een bal *dropt*, plaatst of *terugplaatst*, gewijzigd zodat het de speler ook is toegestaan, zonder limiet, een andere persoon een algemene machtiging te geven om diens bal te *droppen*, plaatsen en *terug te plaatsen*.

25.3 Wijzigingen voor geamputeerde spelers

Doel van de Regel:

Regel 25.3 staat toe dat een speler die geamputeerd is (dit zijn zowel spelers met een ledemaatgebrek als spelers die een ledemaat hebben verloren) een prothese gebruikt en een slag doet terwijl die de club verankert, en staat hulp toe bij het opnemen, droppen, plaatsen en terugplaatsen van een bal.

25.3a Status van protheses

Het gebruik van een kunstart of -been is geen overtreding van Regel 4.3 op voorwaarde dat de speler een medische reden heeft om deze te gebruiken en de *Commissie* beslist dat het gebruik ervan de speler geen oneerlijk voordeel oplevert ten opzichte van andere spelers (zie Regel 4.3b). Spelers die twijfelen over het gebruik van een prothese dienen de kwestie zo snel mogelijk aan de *Commissie* voor te leggen.

Een speler die een prothese gebruikt, is nog steeds onderworpen aan de verbodsbepalingen in Regel 4.3a om *uitrusting* op een abnormale manier te gebruiken.

25.3b Wijziging van Regel 10.1b (De club verankeren)

Als een geamputeerde speler niet in staat is om het merendeel van diens clubs vast te houden en te swingen zonder te verankeren omwille van beperkingen aan ledematen of verlies van ledematen, mag de speler een *slag* doen terwijl die de club verankert, zonder straf onder Regel 10.1b.

25.3c Hulp bij het droppen, plaatsen en terugplaatsen van een bal

Voor een speler die geamputeerd is, worden alle Regels die vereisen dat de speler een bal *dropt*, plaatst of *terugplaatst*, gewijzigd zodat het de speler ook is toegestaan, zonder beperking, een andere persoon een algemene machtiging te geven om diens bal te *droppen*, plaatsen en *terug te plaatsen*.

25.3d Wijziging van de definitie van “terugplaatsen”

Voor een geamputeerde speler wordt de definitie van *terugplaatsen* (en Regel 14.2b(2)) gewijzigd om de speler toe te laten de bal *terug te plaatsen* hetzij met de hand of met behulp van een ander stuk *uitrusting* (zoals de bal rollen met een club).

25.4 Wijzigingen voor spelers die mobiliteitshulpmiddelen gebruiken

Doel van de Regel:

Regel 25.4 staat toe dat een speler die een mobiliteitshulpmiddel gebruikt, tegelijkertijd wordt bijgestaan door zowel een assistent als een caddie, legt uit hoe een speler een mobiliteitshulpmiddel (zoals een rolstoel of ander mobiliteitshulpmiddel op wielen, een wandelstok of een kruk) mag gebruiken om te helpen bij het innemen van een stand en het doen van een slag, en wijzigt bepaalde uitwijkprocedures.

Regels 25.4a tot 25.4l gelden voor alle mobiliteitshulpmiddelen, met inbegrip van wandelstokken, krukken, rolstoelen en andere mobiliteitshulpmiddelen met wielen.

Regels 25.4m en 25.4n gelden enkel voor rolstoelen en andere mobiliteitshulpmiddelen met wielen.

25.4a Bijstand van een assistent of een ander persoon

Een speler die een mobiliteitshulpmiddel gebruikt mag op de volgende manieren hulp krijgen van een assistent of een ander persoon, inclusief een andere speler:

- Opnemen van een bal op de putting green: Wanneer de bal van de speler op de *putting green* ligt, wordt Regel 14.1b gewijzigd zodat de assistent van de speler, naast diens *caddie* de bal mag opnemen zonder toestemming van de speler.
- Droppen, plaatsen en terugplaatsen van een bal: Alle Regels die vereisen dat de speler een bal *dropt*, plaatst of *terugplaatst*, worden gewijzigd zodat het de speler ook is toegestaan, zonder beperking, om het even welke andere persoon een algemene machtiging te geven om diens bal te *droppen*, plaatsen en *terug te plaatsen*.
- De speler of toestel positioneren: Zoals toegestaan door Regel 10.2b(5) mag de speler, vooraleer een *slag* te doen, fysieke bijstand krijgen van om het even welke andere persoon om te helpen de speler te positioneren of het mobiliteitshulpmiddel te positioneren of te verwijderen.

25.4b Advies van een assistent

Een speler die een mobiliteitshulpmiddel gebruikt mag *advies* vragen en krijgen van diens assistent op dezelfde manier als een speler *advies* vraagt en krijgt van een *caddie* onder Regel 10.2a (*Advies*).

Een assistent heeft volgens de Regels dezelfde status als een *caddie* (zie Regel 10.3), maar met de uitzonderingen beschreven in Regel 25.4.

Voor de toepassing van Regel 10.2a mag een speler tegelijkertijd *advies* vragen en krijgen van zowel een assistent als een *caddie*.

25.4c Speler mag slechts één assistent hebben

Een speler die gebruik maakt van een mobiliteitshulpmiddel mag slechts één assistent tegelijkertijd hebben.

Als de speler meer dan één assistent tegelijk heeft, krijgt de speler de **algemene straf** voor elke hole waar die overtreding plaatsvond, op dezelfde manier als bepaald in Regel 10.3a(1) (Speler mag slechts één caddie tegelijk hebben).

25.4d Wijziging van de definitie van “stand”

Het gebruik van een mobiliteitshulpmiddel door een speler kan van invloed zijn op diens *stand* voor de toepassing van verschillende Regels, zoals bij het bepalen van het gebied voor de voorgenomen *stand* onder Regel 8.1 en bij het beslissen of er sprake is van hinder door een *abnormale baanconditie* onder Regel 16.1.

Daartoe wordt de definitie van *stand* gewijzigd in “de positie van de voeten en het lichaam van een speler, en de positie van een mobiliteitshulpmiddel als dit wordt gebruikt, ter voorbereiding van het doen van een slag”.

25.4e Wijziging van de definitie van “terugplaatsen”

Voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken wordt de definitie van *terugplaatsen* (en Regel 14.2b(2)) uitgebreid zodat de speler de bal kan *terugplaatsen*, hetzij met de hand, of met behulp van een ander stuk *uitrusting* (zoals de bal rollen met een club).

25.4f Toepassing van Regel 4.3 (Gebruik van uitrusting)

Regel 4.3 is van toepassing op het gebruik van mobiliteitshulpmiddelen:

- De speler mag mobiliteitshulpmiddelen gebruiken om te helpen bij het spelen als dat is toegestaan volgens de normen van Regel 4.3b, en
- De speler die een mobiliteitshulpmiddel gebruikt, is nog steeds onderworpen aan de verbodsbepalingen in Regel 4.3a om *uitrusting* op een abnormale manier te gebruiken.

25.4g Wijziging van Regel 8.1b(5) om een mobiliteitshulpmiddel te gebruiken bij het innemen van een stand

Onder Regel 8.1b(5), is er geen straf als de speler de *condities die de slag beïnvloeden verbetert* door bij het innemen van een *stand* de voeten stevig neer te zetten, “waarbij de voeten in redelijke mate mogen worden ingegraven in zand”.

Voor een speler die een mobiliteitshulpmiddel gebruikt wordt Regel 8.1b(5) gewijzigd zodat “een redelijke mate van ingraven met de voeten” omvat:

- Een redelijke mate van ingraven met een mobiliteitshulpmiddel, of
- Het ondernemen van redelijke acties om een mobiliteitshulpmiddel te positioneren bij het innemen van een *stand* en om uitglijden proberen te voorkomen.

Maar deze wijziging staat niet toe dat een speler verder gaat dan dat door een *stand* op te bouwen die voorkomt dat het mobiliteitshulpmiddel wegglijdt tijdens de swing, bijvoorbeeld door een hoop aarde of zand aan te brengen waartegen het hulpmiddel steunt.

Als de speler dit doet krijgt die de **algemene straf** voor het veranderen van het grondoppervlak om een *stand* op te bouwen in overtreding van Regel 8.1a(3).

25.4h Wijziging van Regel 10.1b (Verankeren van de club)

Als een speler niet in staat is het merendeel van diens clubs vast te houden en te swingen zonder verankeren vanwege het gebruik van een mobiliteitshulpmiddel, mag de speler een *slag* doen terwijl die de club verankert, zonder straf volgens Regel 10.1b.

25.4i Wijziging van Regel 10.1c (Een slag doen met een stand schrijlings over of op de speellijn)

Om rekening te houden met het gebruik door een speler van een mobiliteitshulpmiddel wordt Regel 10.1c zodanig gewijzigd dat de speler ook geen *slag* mag doen met enig deel van diens mobiliteitshulpmiddel dat opzettelijk geplaatst is aan beide zijden van of raakt aan de *speellijn* of het verlengde van die lijn achter de bal.

25.4j Wijziging van Regel 10.3 (Caddies)

De assistent van een speler die een mobiliteitshulpmiddel gebruikt mag ook dienen als de *caddie* van de speler, maar is daartoe niet verplicht.

De speler mag tegelijkertijd zowel een assistent als een *caddie* hebben, in welk geval:

- Die assistent de clubs van de speler niet mag dragen of hanteren, behalve om de speler te helpen bij het innemen van een *stand* of het oplijnen voordat hij een *slag* doet, of om de speler te helpen uit beleefdheid zoals bepaald in de definitie van *caddie*. Maar dit wijzigt niets aan Regel 10.2b(3) (Geen voorwerp plaatsen als hulp bij het oplijnen, innemen van de stand of swingen).
- Als die assistent de clubs van de speler draagt of hanteert in overtreding van deze Regel, heeft de speler tegelijkertijd twee *caddies* en krijgt die de **algemene straf** voor elke hole waar die overtreding plaatsvond (zie Regel 10.3a(1)).

25.4k Wijziging van Regel 11.1b(2)

Voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken, wordt Regel 11.1b(2) gewijzigd zodat als de in beweging zijnde bal van een speler, gespeeld vanaf een *putting green*, per ongeluk het mobiliteitshulpmiddel raakt, de bal moet worden gespeeld zoals hij ligt.

25.4l Toepassing van Regel 12.2b(1) bij het gebruik van een mobiliteitshulpmiddel om de toestand van het zand in een bunker te testen

Volgens Regel 12.2b(1) mag een speler niet "opzettelijk het zand in de *bunker* aanraken met een hand, een club, een hark of een ander voorwerp om de toestand van het zand te testen en zo informatie op te doen voor de volgende *slag*".

Dit geldt ook voor het opzettelijk testen van de toestand van het zand met een mobiliteitshulpmiddel.

Maar de speler mag het zand aanraken met diens mobiliteitshulpmiddel voor elk ander doel.

25.4m Voor een speler die een mobiliteitshulpmiddel met wielen gebruikt: Wijziging van de laterale uitwijkmogelijkheid voor een bal in een rood strafgebied en voor onspeelbare bal

Wanneer een speler met een mobiliteitshulpmiddel met wielen lateraal uitwijkt voor een bal in een rood *strafgebied* of voor een onspeelbare bal, worden Regels 17.1d(3) en 19.2c gewijzigd om de grootte van het toegestane *uitwijkgebied* uit te breiden van twee *clublengtes* naar vier *clublengtes*.

25.4n Voor een speler die een mobiliteitshulpmiddel met wielen gebruikt: Wijziging van de straf onder Regel 19.3b (Uitwijken voor onspeelbare bal in bunker)

Wanneer een speler met een mobiliteitshulpmiddel uitwijkt voor een onspeelbare bal in een *bunker*, wordt Regel 19.3b gewijzigd zodat de speler achteruit-op-de-lijn mag uitwijken buiten de *bunker* met **één strafslag**.

25.5 Wijzigingen voor spelers met een verstandelijke beperking

Doel van de Regel:

Regel 25.5 staat toe dat een speler met een verstandelijke beperking, tegelijkertijd wordt bijgestaan door zowel een assistent als een caddie, en verduidelijkt de rol van een supervisor, die niet aan een specifieke speler is toegewezen en geen advies mag geven.

25.5a Bijstand van een assistent of supervisor

De mate van bijstand die spelers met een verstandelijke beperking nodig kunnen hebben zal voor elk individu specifiek zijn.

De *Commissie* kan een assistent of supervisor voorzien of toestaan om spelers met een verstandelijke beperking bij te staan:

- Een assistent staat de individuele speler bij met diens spel en het toepassen van de Regels:
 - » Een assistent heeft volgens de Regels dezelfde status als een *caddie* (zie Regel 10.3), maar met de beperkingen zoals beschreven in Regel 25.5c.
 - » Voor de toepassing van Regel 10.2a (Advies) mag een speler tegelijkertijd *advies* vragen en krijgen van zowel een assistent als een *caddie*.
- Een supervisor is iemand die door de *Commissie* is aangesteld om spelers met een verstandelijke beperking bij te staan tijdens de competitie:
 - » De supervisor is niet toegewezen aan een specifieke speler en het is diens rol om elke speler met een verstandelijke beperking bij te staan waar nodig.
 - » Een supervisor is een *externe invloed* in de zin van de Regels.
 - » Een speler mag geen *advies* vragen of krijgen van een supervisor.

25.5b Speler mag slechts één assistent hebben

Een speler met een verstandelijke beperking mag slechts één assistent tegelijkertijd hebben.

Als een speler meer dan één assistent tegelijkertijd heeft, krijgt de speler de **algemene straf** voor elke hole waar die overtreding plaatsvond, op dezelfde manier als bepaald in Regel 10.3a(1) (Speler mag slechts één caddie tegelijkertijd hebben).

25.5c Wijziging van Regel 10.3 (Caddies)

De assistent van een speler met een verstandelijke beperking mag ook dienen als *caddie* van de speler, maar is daartoe niet verplicht.

De speler mag tegelijkertijd een assistent en een *caddie* hebben, in welk geval:

- Die assistent mag de clubs van de speler niet dragen of hanteren, behalve om de speler te helpen bij het innemen van een *stand* of het oplijnen voordat hij een *slag* doet (indien toegestaan door de *Commissie*), of om de speler te helpen uit beleefdheid zoals bepaald in de definitie van *caddie*.

Maar dit wijzigt niets aan Regel 10.2b(3) (Geen voorwerp plaatsen als hulp bij het oplijnen, innemen van de stand of swingen).

- Als die assistent de clubs van de speler draagt of hanteert in overtreding van deze Regel, heeft de speler tegelijkertijd twee *caddies* en krijgt die de **algemene straf** voor elke hole waar die overtreding plaatsvond (zie Regel 10.3a(1)).

25.5d Wijziging van Regel 14.1b (Wie de bal mag opnemen)

Wanneer de bal van een speler op de *putting green* ligt, wordt Regel 14.1b gewijzigd zodat de assistent van de speler, naast diens *caddie*, de bal mag opnemen zonder toestemming van de speler.

25.5e Spelers met zowel verstandelijke als fysieke beperkingen

Voor spelers met zowel verstandelijke als fysieke beperkingen wordt aanbevolen dat de *Commissie* een combinatie van de Regels in Regel 25 gebruikt, zodat beide soorten beperkingen aan bod komen.

25.6 Algemene bepalingen voor alle categorieën van beperkingen

25.6a Onredelijk oponthoud

Bij het toepassen van het verbod op onredelijk oponthoud van Regel 5.6a op spelers met een beperking:

- Elke *Commissie* hoort naar eigen goeddunken gebruik te maken van haar eigen redelijke normen, rekening houdend met de moeilijkheidsgraad van de *baan*, de weersomstandigheden (met het oog op de impact die ze kunnen hebben op het gebruik van mobiliteitshulpmiddelen), de aard van de competitie en de mate van beperking van de deelnemende spelers.
- Rekening houdend met deze factoren, kan het passend zijn dat *Commissies* een soepeler interpretatie hanteren van wat onredelijk oponthoud inhoudt.

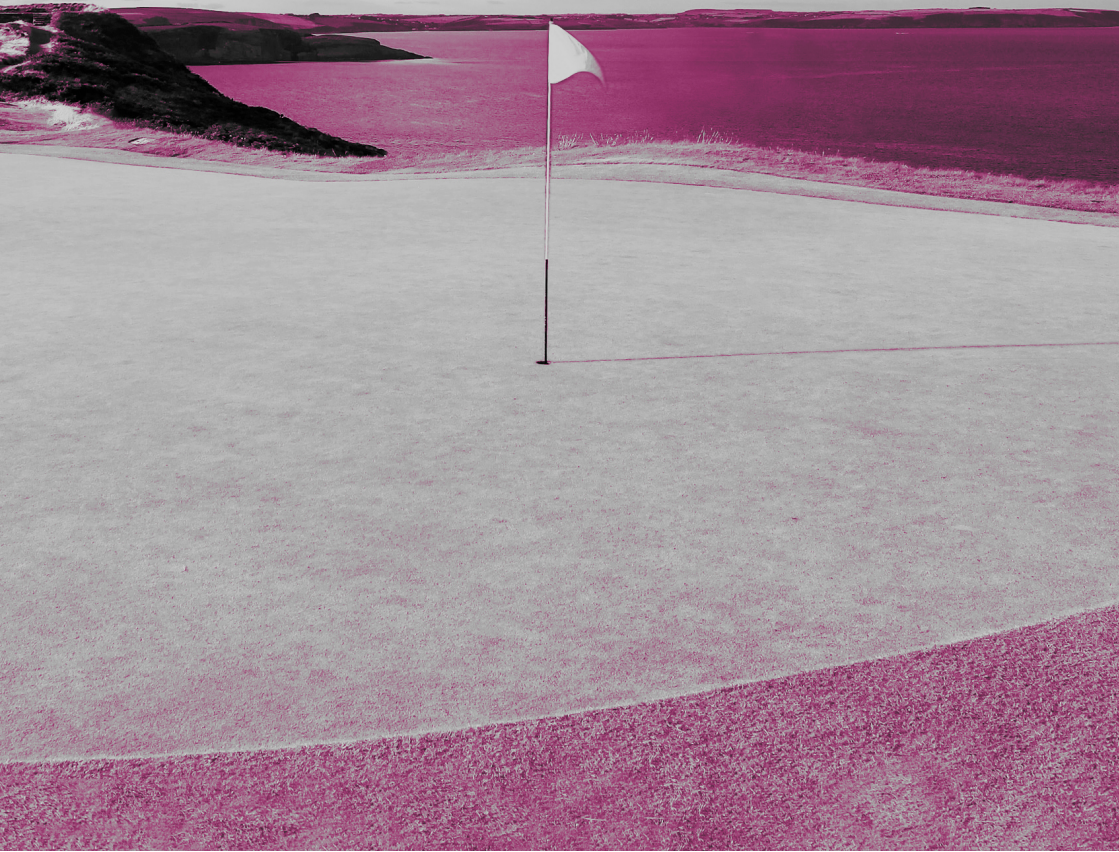
25.6b Droppen

Bij het toepassen van Regel 14.3b (De bal moet op de juiste manier *gedropt* worden), omdat fysieke beperkingen het voor spelers met bepaalde beperkingen moeilijk of onmogelijk maken om te weten of ze de bal vanop kniehoogte hebben *gedropt*, moet de *Commissie* het redelijke oordeel van de speler aanvaarden dat die dat heeft gedaan. Ook moet de *Commissie* alle redelijke inspanningen aanvaarden om de bal vanaf kniehoogte te *droppen*, rekening houdend met de fysieke beperkingen van de speler.

Zie Commissieprocedures, Sectie 5D (met aanvullende richtlijnen voor Regel 25 en competities waarin spelers met beperkingen betrokken zijn).

XI

Definities



Abnormale baanconditie

Elk van deze vier gedefinieerde condities:

- *Gat gegraven door een dier,*
- *Grond in bewerking,*
- *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 een 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* zoals de *hole*, de *putting green*, de fairway, *strafgebieden*, *bunkers*, of de bal van een andere speler,
- De afstand tussen twee punten,
- De windrichting, of
- De Regels.

Afslaggebied

Het gebied waarvan de speler moet spelen bij het starten van de hole welke die 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.

Het *afslaggebied* is één van de vijf gedefinieerde *gebieden van de baan*.

Alle andere afslaglocaties op de *baan* (zowel op dezelfde hole als op alle andere holes) maken deel uit van het *algemeen gebied*.

Algemeen gebied

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

Het *algemeen gebied* omvat ook:

- Alle afslaglocaties op de *baan* anders dan het *afslaggebied*, en
- Alle *verkeerde greens*.

Algemene straf

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

Baan

Het hele speelgebied binnen de grens van de door de *Commissie* bepaalde grenzen:

- Alle gebieden binnen de grens zijn binnen de *baan* en onderdeel van de *baan*.
- Alle gebieden buiten de grens van de *baan* zijn *buiten de baan* en geen onderdeel van de *baan*.
- De grens van de *baan* loopt zowel omhoog boven de grond als omlaag onder de grond.

De *baan* bestaat uit de vijf gedefinieerde *gebieden van de baan*.

Balmarker

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

Wanneer een Regel verwijst naar een bewogen *balmarker*, wordt een *balmarker* bedoeld die op de *baan* geplaatst is om de ligplaats van een opgenomen en nog niet *teruggeplaatste* bal te *markeren*.

Bekend of praktisch zeker

De norm om te bepalen wat er met een bal van een speler is gebeurd – bijvoorbeeld of de 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 de bal van de speler, zoals wanneer de speler of andere getuigen het hebben zien gebeuren, of
- Alhoewel er een zeer kleine mate van twijfel is, alle redelijkerwijs beschikbare informatie aan toont dat het minstens 95% waarschijnlijk is dat de gebeurtenis in kwestie heeft plaatsgevonden.

“Alle redelijkerwijs beschikbare informatie” omvat alle informatie die de speler kent en alle andere informatie welke die kan verkrijgen mits redelijke inspanning en zonder onredelijk oponthoud.

Bij het zoeken naar een bal wordt alleen informatie die binnen de zoektijd van drie minuten bekend wordt, in overweging genomen bij het bepalen of er sprake is van *bekend of praktisch zeker*.

Bewogen

Wanneer een 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 de bal naar boven, naar beneden of horizontaal in gelijk welke richting, weg van zijn originele ligplaats.

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

Buiten de baan

Het hele gebied buiten de grens van de *baan* zoals gedefinieerd door de *Commissie*. Alle gebieden binnen deze grens zijn binnen de *baan*.

De grens van de *baan* loopt zowel omhoog boven de grond als omlaag onder de grond:

- Dit betekent dat alle grond en andere dingen (zoals natuurlijke en kunstmatige voorwerpen) binnen de grens van de *baan* binnen de *baan* zijn, ongeacht of ze zich op, boven of onder het grondoppervlak bevinden.
- Als een voorwerp zich zowel binnen als buiten de grens van de *baan* bevindt (zoals een trap vastgemaakt aan een grensomheining, of een boom die buiten de grens staat met takken die zich binnen de grens uitstrekken of omgekeerd), dan is alleen dat deel van het voorwerp dat zich buiten de grens bevindt *buiten de baan*.

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

- **Grenselementen:** Wanneer de grens van de *baan* gemarkeerd is met paaltjes of een omheining, dan is de grens van de *baan* gedefinieerd door de lijn tussen de uiterste 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 grens van de *baan* te definiëren.

- **Lijnen:** Wanneer gemarkeerd met een geveerde lijn op de grond, is de grens van de *baan* de rand van de lijn aan de kant van de *baan* en de lijn zelf is *buiten de baan*.

Wanneer een lijn op de grond de grens van de *baan* markeert, dan mogen paaltjes gebruikt worden om aan te duiden waar de grens van de *baan* zich bevindt.

Wanneer paaltjes gebruikt worden om de grens te definiëren of aan te duiden zijn het *grenselementen*.

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 een *bunker*:

- Een boord, rand of wand aan de grens van een aangelegd gebied bestaande uit aarde, gras, gestapelde graszoden, of kunstmatig materiaal,
- Aarde of elk 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 gebieden die soms woestijn zones genoemd worden (waste areas)).

Bunkers zijn één van de vijf gedefinieerde *gebieden van de baan*.

Een *Commissie* mag een aangelegd gebied van zand definiëren als onderdeel van het *algemeen gebied* (wat betekent dat het geen *bunker* is) of mag een niet aangelegd gebied van zand definiëren als *bunker*.

Wanneer aan een *bunker* wordt gewerkt en de *Commissie* de hele *bunker* als *grond in bewerking* definieert, wordt hij beschouwd als onderdeel van het *algemeen gebied* (wat betekent dat het geen *bunker* is).

Het woord “zand” zoals gebruikt in deze definitie en Regel 12 omvat elk materiaal vergelijkbaar met zand dat gebruikt is als *bunkermateriaal* (zoals gemalen schelpen), en ook elke soort grond die is vermengd met het zand.

Caddie

Iemand die een speler bijstaat tijdens een *ronde*, onder andere op de volgende manier:

- Dragen, vervoeren of hanteren van clubs: Een persoon die de clubs van een speler draagt, vervoert (zoals met een golfwagentje of trolley) of hanteert tijdens het spel is de *caddie* van de speler, zelfs als deze niet door de speler als *caddie* is benoemd, **behalve** wanneer dit wordt gedaan om de clubs, tas of golfwagentje van de speler uit de weg te zetten of uit beleefdheid (zoals een club gaan halen die de speler heeft achtergelaten).
- Advies geven: De *caddie* van een speler is de enige persoon (behalve een *partner* of de *caddie* van een *partner*) aan wie een speler *advies* mag vragen.

Een *caddie* mag de speler 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 de speler bij zich heeft tijdens de *ronde* (zoals toegestaan door Regel 4.1b(1)), anders dan een putter.

Een *clublengte* is een meeteenheid gebruikt om het *afslaggebied* van de speler op elke hole te definiëren en de grootte van het *uitwijkgebied* van de speler te bepalen als die uitwijkt onder een Regel.

Voor het meten van deze gebieden wordt de volledige lengte van de club gebruikt, van de teen van de club tot het uiteinde van de grip. **Maar** elk aanhangsel aan het uiteinde van de grip maakt geen deel uit van de *clublengte*.

Commissie

De persoon of groep verantwoordelijk voor de competitie of de *baan*.

Conditie die de slag beïnvloeden

De *ligging* van de stilliggende bal van de speler, de ruimte voor de voorgenomen *stand*, de ruimte voor de voorgenomen swing, de *speellijn* en het *uitwijkgebied* waar de speler een bal gaat *droppen* of plaatsen.

- De “ruimte voor de voorgenomen stand” omvat zowel waar de speler diens voeten gaat plaatsen, als de gehele ruimte die redelijkerwijs kan beïnvloeden hoe en waar het lichaam van de speler is geplaatst bij het voorbereiden en uitvoeren van de voorgenomen *slag*.
- De “ruimte voor de voorgenomen swing” omvat de hele ruimte die redelijkerwijs invloed kan hebben op enig deel van de backswing, de downswing of het vervolg van de swing voor de voorgenomen *slag*.
- Elk van de begrippen “*ligging*”, “*speellijn*” en “*uitwijkgebied*” heeft een eigen definitie.

Dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken

Het referentiepunt om vrij uit te wijken voor een *abnormale baanconditie* (Regel 16.1), een situatie met een gevaarlijk *dier* (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 de bal zou liggen:

- Dichtst bij de originele ligplaats van de bal, **maar** niet dichterbij de *hole* dan die ligplaats,
- In het vereiste *gebied van de baan*, en
- Waar er geen hinder meer is (volgens de gebruikte Regel) door de conditie waarvoor uitgeweken wordt voor de *slag* die de speler van de originele ligplaats, zonder de hinder, zou gedaan hebben.

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

De speler is niet verplicht om de *slag* te simuleren door daadwerkelijk een *stand* in te nemen en met de gekozen club een swing te maken (**maar** het wordt aanbevolen om het gewoonlijk zo te doen teneinde het referentiepunt zo nauwkeurig mogelijk te bepalen).

Het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* is alleen gerelateerd aan de specifieke hinder waarvoor de speler wil uitwijken en kan op een locatie zijn met andere hinder:

- Als de speler uitwijkt en daarna gehinderd wordt door een andere conditie waarvoor mag worden uitgeweken, dan mag de speler opnieuw een *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* bepalen om voor deze nieuwe hinder uit te wijken.
- Voor elke hinder moet apart uitgeweken worden, **doch** de speler mag voor beide in één keer uitwijken (door het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* voor beide samen te bepalen) wanneer het, na reeds voor de twee condities apart uitgeweken te zijn, redelijkerwijs duidelijk wordt dat hiermee doorgaan voortdurend zal leiden tot hinder door één van de twee condities.

Dier

Elk levend wezen van het dierenrijk (behalve mensen), inclusief zoogdieren, vogels, reptielen, amfibieën en ongewervelde dieren (zoals wormen, insecten, spinnen en schaaldieren).

Driebal

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 gebruikt wordt in beide matches.

Droppen

De bal vasthouden en loslaten zodat hij door de lucht valt, met de bedoeling dat de bal *in het spel* komt.

Indien de speler een bal loslaat zonder de bedoeling dat hij *in het spel* komt, is de bal niet *gedropt* en niet *in het spel* (zie Regel 14.4).

Iedere uitwijkregel identificeert een specifiek *uitwijkgebied* waar de bal *gedropt* moet worden en tot stilstand komen.

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

- Recht naar beneden valt zonder dat de speler 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 het lichaam of de *uitrusting* van de speler raakt voordat hij de grond raakt (zie Regel 14.3b).

Eer

Het recht van een speler om als eerste af te slaan vanuit het *afslaggebied* (zie Regel 6.4).

Ernstige overtreding

Bij *strokeplay*, wanneer spelen van een *verkeerde plaats* de speler een beduidend voordeel zou kunnen geven in vergelijking met de *slag* van de juiste plaats.

Bij het maken van deze vergelijking om te beslissen of er sprake is van een *ernstige overtreding* dienen onder andere volgende factoren in overweging genomen te worden:

- De moeilijkheidsgraad van de *slag*,
- De afstand van de bal tot de *hole*,
- De invloed van hinder op de *speellijn*, en
- De *condities die de slag beïnvloeden*.

Het concept van een *ernstige overtreding* is niet toepasbaar bij *matchplay*, omdat de speler de *hole* verliest als die van een *verkeerde plaats* speelt.

Externe invloed

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

- Elk persoon (inclusief een andere speler), **behalve** de speler of diens *caddie* of de *partner of tegenstander* van de speler of hun *caddies*,
- Elk *dier*,
- Elk natuurlijk of kunstmatig voorwerp of iets anders (waaronder een andere bal in beweging), **behalve** *natuurkrachten*, en
- Kunstmatig aangedreven lucht of water zoals van een ventilator of irrigatiesysteem.

Foursomes

Een spelvorm waarbij twee *partners*, spelend als één *partij*, om beurten één bal spelen op elke hole.

Foursomes kan worden gespeeld als een *matchplay* competitie tussen een *partij* van twee *partners* en een andere *partij* van twee *partners* of als een *strokeplay* competitie tussen meerdere *partijen* van twee *partners*.

Gat gegraven door een dier

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

Het begrip *gat gegraven 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.

Een *gat gegraven door een dier* omvat geen pootafdrukken van een *dier* die geen deel uitmaken van een uitgelopen spoor of pad dat naar het gat gegraven door een dier leidt.

Gebieden van de baan

De vijf gedefinieerde gebieden die de *baan* vormen:

- Het *algemeen gebied*,
- Het *afslaggebied* waarvan de speler moet spelen bij de start van de hole welke die speelt,
- Alle *strafgebieden*,
- Alle *bunkers*, en
- De *putting green* van de hole die de speler 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 poort, trede of trap, brug of soortgelijke constructie die gebruikt wordt om over of door 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). Elke gedefinieerde *grond in bewerking* omvat ook:

- Alle grond binnen de grenzen van het gedefinieerde gebied, en
- Al het gras en elke struik, boom of ander groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp dat is ingeworteld in het gedefinieerd gebied, inclusief elk onderdeel van deze voorwerpen dat boven de grond en buiten de grens van het gedefinieerd gebied uitsteekt, **maar** niet de delen (zoals een boomwortel) die vastzitten aan of onder de grond, buiten de grens van het gedefinieerd gebied.

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 de bal van een speler bevindt dat de *slag* of *stand* van de speler 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, lijnen of fysieke elementen:

- **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 gevefde lijn op de grond, is de grens van de *grond in bewerking* de buitenkant van die lijn en de lijn zelf bevindt zich binnen de *grond in bewerking*.
- **Fysieke elementen:** Wanneer gemarkeerd door fysieke elementen (zoals een bloemenperk of een graskweekplaats), hoort de *Commissie* aan te geven hoe de grens van de *grond in bewerking* is gedefinieerd.

Wanneer de grens van *grond in bewerking* is gemarkeerd door lijnen of fysieke elementen, kunnen paaltjes worden gebruikt om te laten zien waar de *grond in bewerking* zich bevindt.

Wanneer paaltjes worden gebruikt om de grens van *grond in bewerking* te markeren of aan te geven, zijn het *obstakels*.

Hole

Het eindpunt op de *putting green* van de hole die wordt gespeeld:

- De *hole* moet een diameter van 4¼ inches (108 mm) hebben en ten minste 4 inches (101.6 mm) diep zijn.
- Indien een inzetstuk wordt gebruikt, mag zijn buitendiameter niet groter zijn dan 4¼ inches (108 mm). Het inzetstuk moet ten minste 1 inch (25.4 mm) onder het oppervlak van de *putting green* verzonken worden, tenzij de bodemgesteldheid vereist dat het dichter bij het oppervlak zit.

Het woord “hole” (wanneer niet gebruikt als een cursief gedrukte definitie) betekent overal in de Regels het onderdeel van de *baan* dat bestaat uit een specifiek *afslaggebied*, *putting green* en *hole*. Het spelen van een hole begint op het *afslaggebied* en eindigt wanneer de bal is *uitgeholed* op de *putting green* (of wanneer de Regels anders aangeven dat de hole is beëindigd).

In het spel

De status van de bal van een speler wanneer hij op de *baan* ligt en wordt gebruikt voor het spelen van een hole:

- Een bal komt voor het eerst *in het spel* op een hole:
 - » Wanneer de speler er een *slag* naar doet van binnen het *afslaggebied*, of
 - » Bij *matchplay*, wanneer de speler 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* tot 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*.

De speler kan nooit meer dan één bal tegelijk *in het spel* hebben. (Zie Regel 6.3d voor het beperkt aantal gevallen waarin een speler meer dan één bal tegelijkertijd mag spelen op een hole.)

Wanneer de Regels verwijzen naar een stilliggende bal of een bal in beweging, betekent dat een bal die *in het spel* is.

Wanneer een *balmarker* is geplaatst om de ligplaats van een bal *in het spel* te markeren:

- Indien de bal niet is opgenomen is hij nog *in het spel*, en
- Indien de bal is opgenomen en *teruggeplaatst*, is hij *in het spel*, zelfs als de *balmarker* niet is weggenomen.

Ingebed

Wanneer de bal van een speler in zijn eigen pitchmark zit ten gevolge van de vorige *slag* van de speler en een deel van de bal zich onder het grondoppervlak bevindt.

Een bal hoeft niet noodzakelijk aarde te raken om *ingebed* 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.

Integrale elementen 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*.

Kunstmatige voorwerpen die door de *Commissie* zijn gedefinieerd als *integrale elementen* zijn geen *obstakels* of *grenselementen*.

Ligging

De ligplaats waar een bal stilligt en elk groeiend of vastzittend natuurlijk voorwerp, *vast obstakel*, *integraal element*, of *grenselement* dat de 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 uitwerpselen van *dieren*,
- Wormen, insecten en vergelijkbare *dieren* die gemakkelijk verwijderd kunnen worden, en de hoopjes of webben die ze maken (zoals wormhoopjes en mierenhoppen), en
- Klonten gecompacteerd aarde (inclusief grondproppen van beluchtingsgaatjes).

Zulke natuurlijke voorwerpen zijn niet los als ze:

- Vastzitten of groeien,
- Stevig ingebed zijn in de grond (dus als ze niet gemakkelijk kunnen worden opgepakt), of
- Aan de bal kleven.

Speciale gevallen:

- **Zand en losse aarde** zijn geen *losse natuurlijke voorwerpen* (dit omvat niet een hoopje gemaakt door een worm, insect of gelijkaardig *dier*).
- **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 keuze van de speler.
- **Spinnenwebben** zijn *losse natuurlijke voorwerpen* zelfs als ze vastzitten aan een ander voorwerp.
- **Levende insecten op een bal** zijn *losse natuurlijke voorwerpen*.

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).

Zelfs wanneer een *obstakel* los is, mag de *Commissie* dit definiëren als *vast obstakel*.

Marker

Bij *strokeplay*, de persoon die verantwoordelijk is voor het noteren van de score van de speler op de *scorekaart* van de speler en voor het attesteren van die *scorekaart*. De *marker* mag een andere speler zijn, **maar** geen *partner*.

De *Commissie* kan bepalen wie de *marker* van de speler is, of de spelers vertellen hoe zij een *marker* kunnen kiezen.

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.

Dit wordt gedaan om de ligplaats aan te duiden waar de bal moet worden *teruggeplaatst* nadat hij is opgenomen.

Matchplay

Een spelvorm waarbij een speler of *partij* rechtstreeks tegen een *tegenstander* of tegen *partij* speelt in een onderlinge match van één of meerdere *rondes*:

- Een speler of *partij* wint een hole in de match door de hole in minder slagen uit te spelen (inclusief gespeelde *slagen* en strafslagen), en
- De match is gewonnen wanneer een speler of *partij* meer holes voorstaat op de *tegenstander* of tegen *partij* dan er nog te spelen zijn.

Matchplay kan worden gespeeld als een onderlinge match (waarbij één speler rechtstreeks tegen één *tegenstander* speelt), een *Driebal* match of een *Foursomes* of *Vierbal* match tussen *partijen* van twee *partners*.

Maximaal mogelijk uitwijkpunt

Het 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 de bal zou liggen:

- Dichtst bij de originele ligplaats van de bal, **maar** niet dichter bij de *hole* dan die ligplaats,
- In het vereiste *gebied van de baan*, en
- Waar die *abnormale baanconditie* het minst hindert voor de *slag* die de speler van de originele ligplaats, zonder de hinder, zou gedaan hebben.

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

De speler is niet verplicht om de *slag* te simuleren door daadwerkelijk een *stand* in te nemen en met de gekozen club een swing te maken (**maar** het wordt aanbevolen om het gewoonlijk zo te doen teneinde het referentiepunt zo nauwkeurig mogelijk te bepalen).

Het *maximaal mogelijk uitwijkpunt*, wordt gevonden door het vergelijken van de relatieve graad van hinder van de *ligging* van de bal en de ruimte voor de voorgenomen *stand* en swing van de speler en, enkel op de *putting green*, de *speellijn*.

Bijvoorbeeld, bij het uitwijken voor *tijdelijk water*:

- Het *maximaal mogelijk uitwijkpunt* kan daar zijn waar de bal in ondieper water zal liggen dan waar de speler zal staan (waar de *stand* meer wordt beïnvloed dan de *ligging* of swing), of waar de bal in dieper water zal liggen dan waar de speler zal *staan*, (waar de *ligging* en swing meer beïnvloed worden dan de *stand*).
- Op de *putting green*, kan het *maximaal mogelijk uitwijkpunt* gebaseerd zijn op de *speellijn* waar de bal door het ondiepste of het kortste stuk *tijdelijk water* moet gaan.

Maximum Score

Een vorm van *strokeplay* waarbij de score van een speler of *partij* voor een hole is begrensd op een maximum aantal slagen (inclusief gespeelde *slagen* en strafslagen) bepaald door de *Commissie*, zoals twee keer par, een vast aantal of netto dubbel bogey.

Natuurkrachten

De invloeden van de natuur zoals wind, water of wanneer iets zonder duidelijke reden gebeurt onder invloed van zwaartekracht.

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 schuilhutten,
- Sproeiokoppen, waterafvoersystemen en irrigatie- of besturingskasten,
- Paaltjes, muren, afrasteringen, omheiningen (maar niet wanneer dit *grenselementen* zijn die de grens van de *baan* markeren of aanduiden),
- Golfwagentjes, maaimachines, auto's en andere voertuigen,
- Afvalbakken, wegwijzers en banken, en
- *Uitrusting* van spelers, *vlaggenstokken* en harken.

Een *obstakel* is ofwel een *los obstakel* of een *vast obstakel*. Als een deel van een *vast obstakel* (zoals een poort of deur of een deel van een vastgehechte kabel) voldoet aan de definitie van *los obstakel*, dan wordt dat deel beschouwd als een *los obstakel*.

Geverfde punten en lijnen zoals gebruikt om grenzen en *strafgebieden* aan te duiden zijn geen *obstakels*.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel F-23 (de *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die bepaalde *obstakels* als tijdelijke vaste obstakels definieert waarvoor speciale uitwijkprocedures gelden).

Par/Bogey

Een vorm van *strokeplay* met de wijze van scoren zoals bij *matchplay*, waarbij:

- Een speler of een *partij* een hole wint of verliest door de hole uit te spelen in minder of meer slagen (inclusief gespeelde *slagen* en strafslagen) dan een door de *Commissie* bepaalde vaste doelscore voor die hole, en
- De competitie wordt gewonnen door de speler of de *partij* met het hoogste totaal gewonnen versus verloren holes (dus de gewonnen holes optellen en verloren holes aftrekken).

Partij

Twee of meer *partners* die als eenheid samenspelen in een *ronde* bij *matchplay* of *strokeplay*.

Iedere groep *partners* is een *partij*, ongeacht of iedere *partner* diens eigen bal speelt (*Vierbal*) of de *partners* samen één bal spelen (*Foursomes*).

Een *partij* is niet hetzelfde als een team. In een teamcompetitie, bestaat ieder team uit spelers die individueel of als *partij* spelen.

Partner

Een speler die samen met een andere speler in dezelfde *partij* speelt, zowel bij *matchplay* of *strokeplay*.

Provisionele bal

Een andere bal gespeeld voor het geval dat de bal die de speler pas geslagen heeft:

- *Buiten de baan* kan zijn, of
- *Verloren* kan zijn buiten een *strafgebied*.

Een *provisionele bal* is niet de bal van de speler *in het spel*, tenzij hij de bal *in het spel* wordt onder Regel 18.3c.

Putting green

Het gebied van de hole die de speler aan het spelen is, 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).

Op de *putting green* van een hole bevindt zich de *hole* waarin de speler een bal probeert te spelen.

De *putting green* is één van de vijf gedefinieerde *gebieden van de baan*. De *putting greens* voor alle andere holes (die de speler op dat moment niet speelt) zijn *verkeerde greens* en onderdeel van het *algemeen gebied*.

De grens van een *putting green* is gedefinieerd als daar waar men kan zien dat het speciaal aangelegd gebied begint (zoals daar waar het gras duidelijk gemaaid is om de grens aan te duiden), tenzij de *Commissie* de grens op een andere manier definieert (bijvoorbeeld met lijnen of stippen).

Als een dubbele green in gebruik is voor twee verschillende holes:

- Wordt het gehele aangelegd gebied dat beide holes omvat, beschouwd als de *putting green* tijdens het spelen van elke hole.
- **Maar** de *Commissie* mag een grens definiëren die de dubbele green in twee verschillende *putting greens* verdeelt, zodat, wanneer een speler één van beide holes speelt, het deel van de dubbele green voor de andere hole een *verkeerde green* is.

Referee

Een official, door de *Commissie* aangesteld, om beslissingen te nemen over kwesties van feitelijke aard en de Regels toe te passen.

Bij *matchplay* zijn de taken en de bevoegdheden van een *referee* afhankelijk van de rol welke die is toebedeeld:

- Wanneer een *referee* is aangesteld om één match te volgen gedurende de hele *ronde* is de *referee* verantwoordelijk om te reageren op elke overtreding van de Regels welke die ziet gebeuren of waarvan die in kennis wordt gesteld (zie Regel 20.1b(1)).
- Wanneer een *referee* is aangesteld voor meerdere matches of bepaalde holes of delen van de *baan* heeft die geen autoriteit om tussen te komen in een match, tenzij:
 - » Een speler in een match hulp met de Regels of een ruling vraagt (zie Regel 20.1b(2)).
 - » Een speler of spelers in een match in overtreding zouden zijn van Regel 1.2 (Gedragscode), Regel 1.3b(1) (twee of meer spelers die opzettelijk een akkoord maken om Regels of straffen te negeren waarvan ze weten dat die van toepassing zijn), Regel 5.6a (onredelijk oponthoud van het spel) of Regel 5.6b (vlot speeltempo).
 - » Een speler te laat komt op het eerste *afslaggebied* (zie Regel 5.3), of
 - » Een speler reeds drie minuten naar een bal zoekt (zie Regel 5.6a en definitie van *verloren*).

Bij *strokeplay* is een *referee* verantwoordelijk om te reageren op elke overtreding van de Regels welke die ziet gebeuren of waarvan die in kennis wordt gesteld. Dit geldt ongeacht of de *referee* werd aangesteld om één groep te begeleiden voor de volledige *ronde* of om toezicht te houden op meerdere groepen, bepaalde holes of delen van de *baan*.

De taken van een *referee* kunnen door de *Commissie* beperkt worden bij *matchplay* en bij *strokeplay*.

Ronde

18 of minder holes te spelen in de volgorde bepaald door de *Commissie*.

Scorekaart

Het document waarop, bij *strokeplay*, de score voor iedere hole van een speler genoteerd wordt.

De *scorekaart* mag in eender welke, door de *Commissie* goedgekeurde, papieren of digitale vorm zijn, die het mogelijk maakt:

- De score van de speler voor iedere hole te noteren, en
- Voor de *marker* en de speler om de scores te attesteren hetzij door een fysieke handtekening, hetzij door middel van een digitale handtekening, goedgekeurd door de *Commissie*.

Bij *matchplay* is een *scorekaart* niet vereist maar de spelers kunnen er één gebruiken om de stand van de match bij te houden.

Slag

De voorwaartse beweging van de club, uitgevoerd om de bal te slaan.

Maar er is geen *slag* gedaan indien de speler:

- Tijdens de downswing besluit de bal niet te slaan en dit ook voorkomt door het clubhoofd bewust te stoppen vóór het de bal bereikt of, indien dat niet lukt, door de bal opzettelijk te missen.
- Per ongeluk de bal raakt bij het maken van een oefenswing of tijdens het voorbereiden van een *slag*.

Wanneer de Regels verwijzen naar “het spelen van een bal”, dan betekent dit hetzelfde als een *slag* doen.

De score van een speler voor een hole of een *ronde* wordt uitgedrukt in een aantal “slagen” of “gedane slagen”, wat zowel het aantal gespeelde *slagen* plus alle strafslagen omvat (zie Regel 3.1c).

Slag-en-afstand

De procedure en straf wanneer een speler uitwijkt onder Regel 17, 18 of 19 door een bal te spelen van waar de vorige *slag* werd gedaan (zie Regel 14.6).

Het begrip *slag-en-afstand* betekent dat de speler zowel:

- Eén strafslag krijgt, en
- Het voordeel verliest van alle gewonnen afstand naar de *hole* van de ligplaats van de bal waar de vorige *slag* werd gedaan.

Speellijn

De lijn waarlangs de speler diens bal wil laten gaan na een *slag*, inclusief de ruimte langs die lijn tot op een redelijke afstand boven de grond en aan beide zijden van deze lijn.

De *speellijn* is niet noodzakelijkerwijs een rechte lijn tussen twee punten (het kan bijvoorbeeld een gebogen lijn zijn waarlangs de speler de bal wil laten gaan).

Stableford

Een vorm van *strokeplay* waarbij:

- De score per hole van een speler of *partij* gebaseerd is op punten behaald door het aantal slagen van de speler of *partij* op een hole (inclusief gespeelde *slagen* en strafslagen) te vergelijken met een vaste doelscore per hole, bepaald door de *Commissie*, en
- De competitie wordt gewonnen door de speler of de *partij* die alle *rondes* uitspeelt met de meeste punten.

Stand

De positie van de voeten en het lichaam van de speler ter voorbereiding van en tijdens het doen van een *slag*.

Zie Regel 25.4d (voor spelers die gebruik maken van een mobiliteitshulpmiddel wordt de definitie gewijzigd om de positie van het mobiliteitshulpmiddel ter voorbereiding van en tijdens de *slag* op te nemen).

Strafgebied

Een gebied waarvoor de speler met één strafslag mag uitwijken wanneer diens bal erin tot stilstand komt.

Een *strafgebied* is:

- Elke watermassa op de *baan* (al dan niet gemarkeerd door de *Commissie*) zoals een zee, meer, vijver, rivier, sloot, afwateringssloot of andere open waterloop (of er water in staat of niet), en
- Elk ander deel van de *baan* dat door de *Commissie* als *strafgebied* is gedefinieerd.

Een *strafgebied* is één van de vijf gedefinieerde *gebieden van de baan*.

Er zijn twee verschillende soorten *strafgebieden*, herkenbaar door de kleur waarmee ze gemarkeerd zijn:

- Gele *strafgebieden* (gemarkeerd met gele lijnen of gele paaltjes) geven de speler twee uitwijkmogelijkheden (Regels 17.1d(1) en (2)).
- Rode *strafgebieden* (gemarkeerd met rode lijnen of rode paaltjes) geven de speler 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:

- Dit betekent dat alle grond en andere dingen (zoals natuurlijke en kunstmatige voorwerpen) binnen de grens deel zijn van het *strafgebied*, ongeacht of ze zich op, boven of onder het grondoppervlak bevinden.
- Als een voorwerp zich zowel binnen als buiten de grens bevindt (zoals een brug over het *strafgebied* of een boom die binnen de grens staat met takken die zich buiten de grens uitstrekken of vice versa), dan is alleen dat deel van het voorwerp dat zich binnen de grens bevindt in het *strafgebied*.

De grens van een *strafgebied* behoort gemarkeerd te zijn met paaltjes, lijnen of fysieke elementen:

- **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*.
- **Fysieke elementen:** Wanneer gemarkeerd door fysieke elementen (zoals een strand of woestijngebied of een steunmuur) behoort de *Commissie* aan te geven hoe de grens van het *strafgebied* is gedefinieerd.

Wanneer de grens van een *strafgebied* is gemarkeerd door lijnen of fysieke elementen, kunnen paaltjes worden gebruikt om aan te duiden waar het *strafgebied* zich bevindt.

Wanneer paaltjes worden gebruikt om de grens van een strafgebied te markeren of aan te duiden, zijn het *obstakels*.

Als een *Commissie* bij het definiëren van de grens per ongeluk een watergebied heeft uitgesloten dat duidelijk deel uitmaakt van een *strafgebied* (zoals door paaltjes te plaatsen op een locatie die betekent dat er een deel van het water van het *strafgebied* in het *algemeen gebied* lijkt te zijn), dan maakt dat gebied deel uit van het *strafgebied*.

Wanneer de grens van een watermassa niet gemarkeerd is door de *Commissie*, is de grens van dat *strafgebied* gedefinieerd door zijn natuurlijke grenzen (dat wil zeggen, waar de grond naar beneden loopt om het bekken te vormen waar water in kan staan).

Als een open waterloop normaal geen water bevat (zoals een afwateringssloot of greppel die droog staat buiten het regenseizoen), mag de *Commissie* dat deel definiëren als deel van het *algemeen gebied* (wat betekent dat het geen *strafgebied* is).

Strokeplay

Een spelvorm waarbij een speler of *partij* het opneemt tegen alle andere spelers of *partijen* in de competitie.

Bij de gewone vorm van *strokeplay* (zie Regel 3.3):

- Is de score voor een *ronde* van een speler of *partij* het totaal aantal slagen (inclusief gespeelde *slagen* en strafslagen) om op iedere hole *uit te hollen*, en
- De winnaar is de speler of de *partij* die alle *rondes* uitspeelt in het minst aantal slagen.

Andere vormen van *strokeplay* met een andere manier van scoren zijn *Stableford*, *Maximum Score* en *Par/Bogey* (zie Regel 21).

Alle vormen van *strokeplay* kunnen zowel in individuele competities (iedere speler speelt voor zichzelf) als in competities met *partijen* van *partners* (*Foursomes* of *Vierba*) gespeeld worden.

Tee

Een voorwerp dat gebruikt wordt om een 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 de speler het opneemt in een match. Het begrip *tegenstander* is alleen van toepassing bij *matchplay*.

Terugplaatsen

Het plaatsen van een bal door hem met de hand neer te leggen en los te laten met de bedoeling de bal *in het spel* te brengen.

Als een speler een bal plaatst zonder de bedoeling hem *in het spel* te brengen, is de bal niet *teruggeplaatst* en niet *in het spel* (zie Regel 14.4).

Wanneer een Regel vereist dat een bal wordt *teruggeplaatst*, dan geeft die Regel een specifieke ligplaats aan waar de bal moet worden *teruggeplaatst*.

Zie Regels 25.3d en 25.4e (voor spelers die geamputeerd zijn of die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken wordt de definitie gewijzigd om *terugplaatsen* toe te laten door gebruik te maken van *uitrusting*).

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 de speler een *stand* inneemt (zonder daarbij overdreven druk uit te oefenen op de grond met diens voeten).

Het is niet voldoende dat de grond enkel nat, modderig of zacht is of dat er slechts even water zichtbaar is als de speler op de grond stapt; er moet een accumulatie van water zichtbaar blijven voor of na het innemen van de *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 een bal stilligt in de *hole* na een *slag* en de hele bal zich onder het oppervlak van de *putting green* bevindt.

Wanneer de Regels verwijzen naar “*uitholen*” of “*geholed*” wil dat zeggen wanneer de bal van de speler *uitgeholed* is.

In het speciale geval dat de bal stilligt tegen de *vlaggenstok* in de *hole*, zie Regel 13.2c (de bal wordt als *uitgeholed* beschouwd indien enig deel van de bal zich onder het oppervlak van de *putting green* bevindt).

Uitrusting

Alles wat wordt gebruikt, gedragen, vastgehouden of meegedragen door de speler of de *caddie* van de speler.

Voorwerpen voor het onderhoud van de *baan*, zoals harken, zijn alleen *uitrusting* als ze vastgehouden of meegedragen worden door de speler of *caddie*.

Voorwerpen, andere dan clubs, door iemand anders meegedragen voor de speler zijn geen *uitrusting*, zelfs al zijn ze van de speler.

Uitrustingsregels

De specificaties en andere regels voor clubs, ballen en andere *uitrusting* die spelers mogen gebruiken gedurende een *ronde*. De *Uitrustingsregels* zijn te vinden in www.randa.org/roe/the-rules-of-equipment.

Uitwijkgebied

Het gebied waar een speler een bal moet *droppen* bij het uitwijken onder een Regel. Met uitzondering van achteruit-op-de-lijn uitwijken (zie Regels 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b en 19.3) vereist iedere Regel voor uitwijken dat de speler een specifiek *uitwijkgebied* gebruikt, waarvan grootte en locatie gebaseerd zijn op deze 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 dichterbij de *hole* bevindt dan het 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.

Bij het achteruit-op-de-lijn uitwijken moet de speler op de lijn *droppen* op een locatie toegestaan door de gebruikte Regel en het punt waar de bal het eerst de grond raakt na het *droppen* creëert een *uitwijkgebied* van één *clublengte* in elke richting vanaf dit punt.

Wanneer een speler opnieuw of een tweede keer moet *droppen* bij het uitwijken achteruit-op-de-lijn, mag de speler:

- Het punt wijzigen waarop de bal *gedropt* wordt (zoals dichterbij of verder van de *hole droppen*) en het *uitwijkgebied* verandert volgens dat punt, en
- *Droppen* in een ander *gebied van de baan*.

Maar dit doen verandert niets aan de toepassing van Regel 14.3c.

Bij het gebruiken van *clublengtes* om de grootte van een *uitwijkgebied* te bepalen, mag de speler rechtstreeks over een sloot, gat en dergelijke meten alsook rechtstreeks over of door een voorwerp (zoals een boom, omheining, muur, tunnel, drainage of sprinklerkop), **maar** het is niet toegelaten om doorheen natuurlijke glooiingen van de grond te meten.

Zie Commissieprocedures, Sectie 2I (De *Commissie* mag de speler toestaan of verplichten om een droppingzone te gebruiken als *uitwijkgebied* in bepaalde gevallen van uitwijken).

Vast obstakel

Elk *obstakel* dat:

- Niet kan worden bewogen zonder onredelijke inspanning of zonder beschadiging van het *obstakel* of de *baan*, en
- Verder niet voldoet aan de definitie van een *los obstakel*.

De *Commissie* mag elk *obstakel* als een *vast obstakel* definiëren, zelfs als het voldoet aan de definitie van een *los obstakel*.

Verbeteren

Het veranderen van één of meer *condities die de slag beïnvloeden* of andere fysieke condities die het spel beïnvloeden zodat een speler een mogelijk voordeel verkrijgt voor een *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*.

De *Commissie* mag om gelijk welke reden *verboden speelzones* gebruiken, zoals:

- Het beschermen van wilde *dieren*, woongebieden van *dieren*, en gebieden met een kwetsbaar milieu,
- Het voorkomen van schade aan jonge boompjes, bloemperken, graskweekplaatsen, gebieden die pas zijn ingezaaid of van graszoden voorzien, of andere aangeplante zones,
- Het beschermen van spelers tegen gevaar, en
- Het beschermen van historische of culturele sites.

De *Commissie* behoort de grens van een *verboden speelzone* met lijnen of paaltjes te markeren en die lijnen of paaltjes (of de toppen van de paaltjes) behoren aan te duiden dat de *verboden speelzone* verschilt van een gewone *abnormale baanconditie* of een *strafgebied* dat geen *verboden speelzone* bevat.

Verkeerde bal

Elke andere bal dan de spelers:

- Bal *in het spel* (hetzij de originele bal, hetzij een *vervangende* bal),
- *Provisionele bal* (voordat hij is opgegeven onder Regel 18.3c), of
- Tweede bal gespeeld bij *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
- De eigen bal van de speler 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 de speler aan het spelen is.

Verkeerde greens omvatten:

- De greens van alle andere holes die de speler op dat moment niet aan het spelen is,
- De normale *putting green* van een hole waar een tijdelijke green in gebruik is, en
- Alle oefengreens bestemd voor putten, chippen of pitchen, tenzij door de *Commissie* uitgesloten via een Lokale Regel.

Verkeerde greens maken deel uit van het *algemeen gebied*.

Verkeerde plaats

Elke andere plaats op de *baan* dan waar de speler volgens de Regels diens bal moet of mag spelen.

Voorbeelden van het spelen van een *verkeerde plaats* zijn:

- Een bal spelen nadat hij op de verkeerde ligplaats is *teruggeplaatst* of zonder hem *terug te plaatsen* wanneer de Regels dat vereisen,
- Een *gedropte* bal spelen van buiten het vereiste *uitwijkgebied*,
- Uitwijken onder een verkeerde regel zodat de bal *gedropt* wordt op en gespeeld wordt van een plaats die niet is toegestaan onder de Regels, en
- Een bal spelen uit een *verboden speelzone* of wanneer een *verboden speelzone* de ruimte voor de voorgenomen *stand* of swing van de speler hindert.

Een speler heeft niet van een *verkeerde plaats* gespeeld in de volgende situaties:

- Wanneer een bal werd gespeeld van buiten het *afslaggebied* bij de start van een hole of in een poging om die fout te corrigeren (zie Regel 6.1b), of

- Wanneer een bal gespeeld werd vanwaar die tot stilstand is gekomen nadat de speler een *slag* niet opnieuw heeft gespeeld wanneer dit nodig was.

Verloren

De status van een bal die niet is gevonden binnen drie minuten nadat de speler of diens *caddie* (of *partner* van de speler of *caddie* van diens *partner*) begint met ernaar te zoeken. Een bal gaat niet *verloren* als gevolg van het feit dat de speler hem verloren verklaart.

Als een speler opzettelijk de start van het zoeken uitstelt om andere personen in staat te stellen in diens plaats te zoeken, begint de zoektijd wanneer de speler in staat zou zijn geweest om te zoeken als die niet had uitgesteld om naar het gebied te gaan.

Indien het zoeken begint en dan tijdelijk wordt onderbroken voor een goede reden (zoals wanneer de speler stopt met zoeken wanneer het spel wordt geschorst of opzij moet gaan wachten om een andere speler te laten spelen) of wanneer de speler per vergissing een *verkeerde bal* heeft geïdentificeerd:

- Telt de tijd vanaf de onderbreking tot het verder gaan met zoeken niet mee, en
- Is de toegelaten tijd voor het zoeken in totaal drie minuten, waarbij de zoektijd zowel vóór als na de onderbreking meetelt.

Vervangen

De bal die de speler gebruikt om een hole te spelen, wisselen voor een andere bal die daardoor de bal *in het spel* wordt.

De bal wordt *vervangen* wanneer een andere bal op één of andere manier *in het spel* gebracht werd (zie Regel 14.4) in de plaats van de originele bal, ongeacht of de originele bal:

- *In het spel* was, of
- Niet langer *in het spel* was omdat hij was opgenomen van de *baan* of *verloren* of *buiten de baan* was.

Een *vervangende* bal wordt de bal *in het spel* van de speler zelfs al:

- Is hij op een verkeerde manier of *verkeerde plaats teruggeplaatst, gedropt* of geplaatst, of
- Vereisen de Regels dat de speler de originele bal terug *in het spel* brengt in plaats van hem te *vervangen* door een andere bal.

Vierbal

Een spelvorm met *partijen* van twee *partners*, waarbij iedere speler diens eigen bal speelt. De score van een *partij* voor een hole is de laagste score van de twee *partners* op die hole.

Vierbal kan worden gespeeld als een *matchplay* competitie tussen een *partij* van twee *partners* en een andere *partij* van twee *partners* of als een *strokeplay* competitie tussen meerdere *partijen* van twee *partners*.

Vlaggenstok

Een losse stok, voorzien door de *Commissie*, die in de *hole* is geplaatst om de spelers te laten zien waar de *hole* is. De *vlaggenstok* omvat de vlag en elk ander materiaal of voorwerpen die aan de staaf vastzitten.

Wanneer een kunstmatig of natuurlijk voorwerp, zoals een club of een stok, gebruikt wordt om de positie van de *hole* aan te geven, wordt dat voorwerp voor de toepassing van de Regels behandeld alsof het de *vlaggenstok* is.

De normen waaraan een *vlaggenstok* moet voldoen, staan in de *Uitrustingsregels*.

Index

	Regel	Pagina
Abnormale baanconditie		
- Algemeen gebied	16.1b	143
- Bal niet gevonden	16.1e	146
- Bunker	16.1c	144
- Grond in bewerking	16.1	141
- Opnemen om te zien of uitwijken is toegestaan	16.4	150
- Slag duidelijk onredelijk	16.1a(3)	143
- Strafgebied	16.1a(2)	142
- Putting green	16.1d	146
- Verboden speelzone	16.1f	146
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.1a(1)	141
Advies en andere bijstand		
- Advies	10.2a	87
- Bijstand van een assistent, ander persoon of supervisor – Spelers met een beperking	25.2a, 25.4a, 25.5a	212, 215, 219
- Fysieke bijstand en bescherming tegen weersinvloeden	10.2b(5)	89
- Speellijn	10.2b	88
- Voorwerpen als hulp bij oplijnen	10.2b(3)	88
- Voorwerpen als hulp bij het oplijnen voor blinde spelers	25.2c	212
Afslaggebied		
- Bal mag worden opgeteed	6.2b(2)	58
- Wanneer bal in het afslaggebied is	6.2b(1)	58
- Teemarkers bewegen	6.2b(4)	59
- Toegestane verbeteringen	6.2b(3)	58
- Wanneer de Regels voor het afslaggebied van toepassing zijn	6.2a	58
Algemeen gebied	2.2a	23
Assistenten		
- Bijstand van een assistent, ander persoon of supervisor – Spelers met een beperking	25.2a, 25.4a, 25.5a	212, 215, 219
- Speler mag maar één assistent hebben - Spelers met een beperking	25.2b, 25.4c, 25.5b	212, 215, 219

	Regel	Pagina
Baan		
- Specifieke gebieden	2.2b	24
- Wanneer de bal twee gebieden raakt	2.2c	25
Bal		
- Bal vervangen	4.2c(2), 14.2	43, 118
- Breekt in stukken	4.2b, 4.2c	42
- Conforme bal	4.2a	42
- Helpt het spel – op de putting green	15.3a	139
- Hindert het spel – eender waar	15.3b	139
- Snede of barst	4.2c	42
Bal bewogen		
- Door andere speler bij strokeplay	9.6	83
- Door caddie	9.4	81
- Door caddie van tegenstander bij matchplay	9.5	82
- Door dier	9.6	83
- Door enig ander persoon	9.6	83
- Door externe invloed	9.6	83
- Door speler	9.4	81
- Door speler, wanneer straf van toepassing is	9.4b	81
- Door partner	22.2, 23.5b	195, 203
- Door tegenstander bij matchplay	9.5	82
- Door tegenstander bij matchplay, wanneer straf van toepassing is	9.5b	83
- Door wind, water of andere natuurkrachten	9.3	80
- Helpt het spel – op de putting green	15.3a	139
- Oordelen of bal bewogen is	9.2a	80
- Oordelen wat beweging van bal veroorzaakte	9.2b	80
- Tijdens backswing of slag	9.1b	79
Bal droppen		
- Bal komt tot stilstand buiten uitwijkgebied	14.3c(2)	124
- Bal moet in uitwijkgebied gedropt worden en tot stilstand komen	14.3c(1)	122
- Hoe bal moet worden gedropt	14.3b	121
- Opzettelijk van richting veranderd	14.3d	124
- Originele bal of andere bal mag gebruikt worden	14.3a	121
- Per ongeluk van richting veranderd nadat bal grond raakt	14.3c	122

	Regel	Pagina
Bal identificeren		
- Bal opnemen voor identificatie	7.3	70
- Bal per ongeluk bewogen tijdens identificatie	7.4	71
- Hoe bal identificeren	7.2	70
Bal in beweging		
- Bal opnemen van putting green	11.3	97
- Met opzet condities veranderen om bal in beweging te beïnvloeden	11.3	97
- Met opzet van richting veranderd of gestopt door persoon	11.3	97
- Raakt externe invloed (inclusief uitrusting)	11.1	93
- Raakt mobiliteitshulpmiddel	25.4k	217
- Raakt persoon	11.1	93
- Vlaggenstok verplaatsen	11.3	97
Bal in het spel	14.4	127
Bal ingebed		
- Hoe uitwijken	16.3b	150
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.3a	149
Bal onspeelbaar		
- Achteruit-op-de-lijn uitwijken	19.2b	172
- Algemeen gebied	19.2	171
- Bunker - Uitwijken buiten bunker	19.3b	174
- Bunker - Uitwijken buiten bunker voor speler met een mobiliteitshulpmiddel met wielen	25.4n	218
- Bunker - Uitwijken in de bunker	19.3a	173
- Lateraal uitwijken	19.2c	172
- Lateraal uitwijken voor speler met een mobiliteitshulpmiddel met wielen	25.4m	218
- Putting green	19.2	171
- Strafgebied	19.1	171
- Uitwijken met slag-en-afstand	19.2a	171
- Wanneer kan uitgeweken worden	19.1	171
Bal opnemen en terugplaatsen		
- Bal schoonmaken	14.1c	118
- Hoe bal terugplaatsen	14.2b(2)	119
- Hoe bal terugplaatsen - Spelers met een beperking	25.3d,25.4e	214, 216
- Ligplaats moet gemarkeerd worden	14.1a	117
- Originele bal moet worden gebruikt	14.2a	118

	Regel	Pagina
- Wie bal mag opnemen	14.1b	117
- Wie bal mag opnemen - Spelers met een beperking	25.2g, 25.4a, 25.5d	213, 215, 220
- Wie moet terugplaatsen	14.2b	119
- Wie moet terugplaatsen - Spelers met een beperking	25.2h, 25.3c, 25.4a	213, 214, 215
Bal schoonmaken	14.1c	118
Bal spelen zoals hij ligt	9.1a	79
Bal verloren		
- Wanneer een bal verloren is	18.2a(1)	166
- Wat doen wanneer bal verloren is	18.2b	166
Bal vervangen	6.3b	61
Bal zoeken		
- Bal per ongeluk bewogen tijdens zoeken	7.4	71
- Bal zoeken op faire manier	7.1a	69
- Zand bewogen tijdens zoeken	7.1b	70
Balmarker		
- Helpt of hindert het spel	15.3c	139
- Opgenomen of bewogen	9.7a	84
- Straf voor tegenstander die opneemt of beweegt	9.7b	84
Bruto scores	3.1c(1)	28
Buiten de baan		
- Handelwijze wanneer bal buiten de baan is	18.2b	166
- Wanneer bal buiten de baan is	18.2a(2)	166
Bunker		
- Abnormale baanconditie	16.1c	144
- Losse natuurlijke voorwerpen	12.2a, 15.1	102, 135
- Losse obstakels	12.2a, 15.2	102, 136
- Onspeelbare bal	19.3	173
- Onspeelbare bal - Spelers die een mobiliteitshulpmiddel met wielen gebruiken	25.4n	218
- Situatie met gevaarlijk dier	16.2	148
- Wanneer bal in bunker is	12.1	102
- Wanneer zand aanraken geen straf meebrengt	12.2b(2)	103
- Wanneer zand aanraken geen straf meebrengt - Spelers met een beperking	25.4l	217
- Wanneer zand aanraken straf meebrengt	12.2b(1)	102

	Regel	Pagina
Caddie		
- Acties altijd toegestaan	10.3b, 10.2b(1)	91, 88
- Acties niet toegestaan	10.3b(3)	92
- Acties toegestaan met toestemming van de speler	10.3b(2)	92
- Beperkt gebied voor caddie vooraleer speler een slag doet	10.2b(4)	89
- Beperkt gebied voor caddie bij blinde spelers	25.2d	212
- Caddie delen	10.3a(2)	90
- Eén caddie tegelijk toegestaan	10.3a(1)	90
- Overtreding van Regel	10.3c	92
- Wijziging voor spelers met een beperking	25.2e, 25.4j, 25.5d	213, 217, 220
Clubs		
- Clubs delen	4.1b(2), 22.5, 23.7	39, 197, 203
- Clubs toevoegen of vervangen	4.1b(3),(4)	39, 40
- Clubs uit het spel nemen	4.1c	41
- Conforme clubs	4.1a(1)	37
- Gebruik of reparatie van club beschadigd tijdens ronde	4.1a(2)	37
- Limiet van 14 clubs	4.1b(1)	39
- Speeieigenschappen veranderen	4.1a(3)	38
Conditie met opzet gewijzigd		
- Beïnvloeden van andere fysieke condities	8.2b	77
- Beïnvloeden van bal van andere speler	8.3	78
- Beïnvloeden van ligging van bal	8.2, 22.2, 23.5b	77, 195, 203
- Verboden acties	8.3b	78
Conditie verbeteren		
- Conditie die de slag beïnvloeden	8.1	73
- Niet toegestane acties	8.1a	73
- Toegestane acties	8.1b	74
- Verbeterde condities herstellen	8.1c	75
Conditie verslechterd	8.1d	76
Driebal matchplay		
- Bal of balmarker opgenomen of bewogen door tegenstander	21.4c	194
- Voor de beurt spelen	21.4b	194
Foursomes		
- Elke partner mag optreden voor de partij	22.2	195
- Partij moet afwisselend slagen doen	22.3	196
- Partners die clubs delen	22.5	197
- Partner die eerst speelt	22.4a	196

	Regel	Pagina
- Partner staat achter speler tijdens de slag	22.6	197
- Ronde starten	22.4b	197
- Wanneer verkeerde partner speelt	22.3	196
Gaten gemaakt door een dier	Zie "Abnormale baancondities"	
Gedrag		
- Gedragscode	1.2b	18
- Gedrag verwacht van speler	1.2a	17
Gevaarlijk dier		
- Hoe uitwijken	16.2b	148
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.2a	148
Golfspel	1.1	17
Groepen		
- Matchplay	5.4a	51
- Strokeplay	5.4b	51
Grond in bewerking	Zie "Abnormale baancondities"	
Hole starten		
- Spelen vanuit afslaggebied – matchplay	6.1b(1)	57
- Spelen vanuit afslaggebied – strokeplay	6.1b(2)	57
- Wanneer hole start	6.1a	57
Hole voltooiën	6.5	66
Kunstmatige paden	Zie "Abnormale baancondities"	
Losse natuurlijke voorwerpen		
- Bal bewogen tijdens verwijderen	15.1b	136
- Los natuurlijk voorwerp verwijderen	15.1a	135
Losse obstakels		
- Bal niet gevonden	15.2b	138
- Verwijderen behalve op putting green	15.2a(2)	136
- Verwijderen op putting green	15.2a(3)	137
- Verwijderen van los obstakel	15.2a(1)	136
Matchplay		
- Concessies	3.2b	29
- Eigen rechten en belangen beschermen	3.2d(4)	32
- Handicaps toepassen	3.2c	30
- Hole halveren	3.2a(2)	28

	Regel	Pagina
- Hole winnen	3.2a(1)	28
- Match bij gelijke stand verlengen	3.2a(4)	29
- Match winnen	3.2a(3)	29
- Score van match kennen	3.2d(3)	32
- Tegenstander inlichten over aantal gedane slagen	3.2d(1)	31
- Tegenstander inlichten over straf	3.2d(2)	31
- Wanneer resultaat definitief is	3.2a(5)	29
Maximum Score		
- Bal opzettelijk van richting veranderd	21.2d	191
- Scoren	21.2b	190
- Straffen	21.2c	191
- Wanneer ronde gedaan is	21.2e	191
Netto scores	3.1c(2)	28
Oefenen		
- Oefenen tijdens spelen van hole	5.5a	51
- Oefenen tijdens spelschorsing	5.5c	52
- Oefenen tussen twee holes	5.5b	51
- Voor of tussen rondes - matchplay	5.2a	49
- Voor of tussen rondes - strokeplay	5.2b	50
Par/Bogey		
- Bal opzettelijk van richting veranderd	21.3d	193
- Scoren	21.3b	192
- Straffen	21.3c	193
- Wanneer ronde gedaan is	21.3e	193
Provisieele Bal		
- Provisieele bal aankondigen	18.3b	168
- Provisieele bal meer dan eens spelen	18.3c(1)	168
- Wanneer provisieele bal de bal in het spel wordt	18.3c(2)	168
- Wanneer provisieele bal moet opgegeven worden	18.3c(3)	169
- Wanneer toegestaan	18.3a	167
Putting green		
- Bal of balmarker bewogen – door natuurkrachten	13.1d(2)	107
- Bal of balmarker bewogen – per ongeluk	13.1d(1)	106
- Bal hangt over hole	13.3	113
- Markeren, opnemen en schoonmaken	13.1b	105
- Opzettelijk testen	13.1e	107
- Schade herstellen	13.1c(2)	105

	Regel	Pagina
- Verkeerde green	13.1f	107
- Wanneer bal op de putting green is	13.1a	105
- Zand en losse aarde verwijderen	13.1c(1)	105
Rechtzetten van fout		
- Wanneer rechtzetting kan gebeuren	14.5a	127
- Wanneer straf van toepassing is	14.5c	128
- Wanneer veranderen van mogelijkheid is toegestaan	14.5b	127
Redelijk oordeel	1.3b(2)	19
Regelproblemen		
- Administratieve fouten	20.2d	181
- 'Blote oog' norm toepassen bij gebruik videobewijs	20.2c	181
- Niet in aanmerking komende speler	20.2f	183
- Matchplay	20.1b	177
- Onredelijk oponthoud vermijden	20.1a	177
- Rulings door Commissie	20.2b	181
- Rulings door referee	20.2a	180
- Situaties die niet in de Regels staan	20.3	183
- Spelers diskwalificeren nadat resultaat match definitief is	20.2e(1)	182
- Spelers diskwalificeren nadat strokeplay wedstrijd is afgesloten	20.2e(2)	182
- Strokeplay	20.1c	179
- Verkeerde ruling rechtzetten	20.2d	181
Regels		
- Betekenis van "Regels"	1.3a	18
- De Regels toepassen	1.3b(1)	19
Ronde eindigen	5.3b	51
Ronde starten	5.3a	51
Slag doen		
- Bal beweegt in water	10.1d	86
- Bal beweegt nadat backswing begonnen is	10.1d	86
- Bal op faire manier slaan	10.1a	85
- Bal valt van tee	10.1d	86
- Club verankeren	10.1b	85
- Club verankeren - Spelers met een beperking	25.3b, 25.4h	201, 217
- Schrijlings op of over speellijn staan	10.1c	86
- Schrijlings op of over speellijn staan voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken	25.4i	217

	Regel	Pagina
Slag geannuleerd	14.6	129
Slag-en-afstand		
- Opnieuw spelen van putting green	14.6c	129
- Opnieuw spelen vanuit afslaggebied	14.6a	129
- Opnieuw spelen vanuit algemeen gebied, strafgebied of bunker	14.6b	129
Slag-en-afstand toepassen	18.1	165
Speeltempo		
- Aanbevelingen	5.6b(1)	53
- Onredelijk oponthoud van het spel	5.6a	52
- Onredelijk oponthoud van het spel - Spelers met een beperking	25.6a	220
- Ready golf	5.6b, 6.4b(2)	53, 64
- Speeltempobeleid	5.6b(3)	53
- Voor de beurt spelen	5.6b(2)	53
Spelvormen: andere	21.5	194
Spelvormen: matchplay of strokeplay	3.1a	27
Stableford		
- Bal opzettelijk van richting veranderd	21.1d	189
- Scoren	21.1b	187
- Straffen	21.1c	188
- Wanneer ronde eindigt	21.1e	189
Stoppen met spelen		
- Bal of balmarker bewegen terwijl spel gestopt was	5.7d(2)	56
- Bal opnemen	5.7d(1)	56
- Bliksem	5.7a	54
- Normale schorsing door Commissie	5.7b(2)	54
- Onmiddellijke schorsing door Commissie	5.7b(1)	54
- Schorsing door Commissie	5.7a	54
- Spel hervatten	5.7c	55
- Stoppen door afspraak bij matchplay	5.7a	54
- Wanneer spelers mogen of moeten stoppen met spelen	5.7a	54
Straffen	1.3c	20
Strafgebied		
- Bal gespeeld vanuit strafgebied komt tot stilstand in strafgebied	17.2a	159

	Regel	Pagina
- Bal gespeeld vanuit strafgebied is verloren, buiten de baan of onspeelbaar	17.2b	160
- Bal niet gevonden	17.1c	156
- Bal spelen zoals hij ligt	17.1b	155
- Hoe uitwijken	17.1d	156
- Niet uitwijken onder andere Regels	17.3	163
- Uitwijkmogelijkheden voor geel strafgebied	17.1d	156
- Uitwijkmogelijkheden voor rood strafgebied	17.1d	156
- Uitwijkmogelijkheden voor rood strafgebied voor speler die een mobiliteitshulpmiddel gebruikt	25.4m	218
- Verboden speelzone	17.1e	158
- Wanneer bal in een strafgebied is	17.1a	155
Stroke Play		
- Scorekaart – Handicap op scorekaart	3.3b(4)	35
- Scorekaart – Verantwoordelijkheid van marker	3.3b(1)	33
- Scorekaart – Verantwoordelijkheid van speler	3.3b(2)	34
- Scorekaart – Verkeerde score voor hole	3.3b(3)	34
- Uitholen	3.3c	36
- Winnaar bepalen	3.3a	33
Teamcompetities		
- Advies	24.4	208
- Teamcaptain	24.3	207
- Voorwaarden	24.2	207
Tijdelijk water	Zie "Abnormale baancondities"	
Uitrusting		
- Audio en video	4.3a(4)	45
- Handschoenen en middelen voor een betere grip	4.3a(5)	45
- Informatie over afstand en richting	4.3a(1)	44
- Informatie over wind en weer	4.3a(2)	44
- Informatie verzameld vóór of tijdens ronde	4.3a(3)	44
- Medische uitzonderingen	4.3b(1)	46
- Mobiliteitshulpmiddelen	25.4f	216
- Status van protheses	25.3a	213
- Stretchingapparaten en trainingshulpmiddelen	4.3a(6)	46
- Plakband of gelijkaardige pleisters	4.3b(2)	46

	Regel	Pagina
Vaste obstakels	Zie "Abnormale baancondities"	
Verboden speelzones	16.1f, 17.1e	146, 158
Verkeerde bal		
- Bal van speler gespeeld door andere speler	6.3c(2)	62
- Slag doen naar verkeerde bal	6.3c(1)	62
Verkeerde plaats		
- Ernstige overtreding	14.7b	131
- Fout rechtzetten of niet	14.7b(1)	131
- Geen ernstige overtreding	14.7b	131
- Plaats vanwaar bal moet worden gespeeld	14.7a	131
Vierbal		
- Acties van speler van invloed op spel van partner	23.5a	202
- Bal opzettelijk van richting veranderd	23.2c	200
- Eén of beide partners mogen partij vertegenwoordigen	23.4	202
- Of gegeven slag mag gespeeld worden	23.6	203
- Partners delen clubs	23.7	203
- Partner staat achter de speler tijdens de slag	23.8	204
- Score van partij – matchplay en strokeplay	23.2a	199
- Scorekaart bij strokeplay	23.2b	200
- Speler verantwoordelijk voor acties van partner	23.5b	203
- Straffen	23.9	204
- Volgorde van spelen	23.6	203
- Wanneer afwezige partner de groep mag vervoegen	23.4	202
- Wanneer ronde eindigt	23.3b	201
- Wanneer ronde start	23.3a	201
Vlaggenstok		
- Bal ligt tegen vlaggenstok in hole	13.2c	112
- Bal raakt vlaggenstok of persoon wanneer vlaggenstok bewaakt wordt	13.2b(2)	112
- Vlaggenstok in hole laten staan	13.2a	110
- Vlaggenstok uit hole verwijderen	13.2b(1)	111
Volgorde van spelen		
- Bij uitwijken	6.4d(1)	65
- Foursomes	22.4	196
- Matchplay	6.4a(1)	63
- Matchplay – voor de beurt spelen	6.4a(2)	63

	Regel	Pagina
- Opnieuw spelen vanuit het afslaggebied	6.4c	65
- Provisionele bal spelen van ergens buiten afslaggebied	6.4d(2)	65
- Provisionele bal spelen vanuit afslaggebied	6.4c	65
- Ready golf	6.4b(2)	64
- Strokeplay	6.4b(1)	64
- Vierbal	23.6	203
Wijzigingen voor spelers met een beperking		
- Algemene bepalingen voor alle categorieën van beperkingen	25.6	220
- Bal droppen	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	213, 214 215, 220
- Beperkt gebied voor caddie voor blinde speler	25.2d	212
- Bijstand van een assistent, andere persoon of supervisor	25.2a, 25.4a, 25.5a	212, 215, 219
- Bijstand van één enkele assistent	25.2b, 25.4c, 25.5b	212, 215, 219
- Club verankeren	25.3b, 25.4h	214, 217
- Lateraal uitwijken voor spelen die een mobiliteitshulpmiddel met wielen gebruiken	25.4m	218
- Opnemen en terugplaatsen van de bal	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	213, 213 214, 214, 215 216, 220
- Spelers met zowel verstandelijke als fysieke beperkingen	25.5e	220
- Status van protheses	25.3a	214
- Voor blinde spelers	25.2	212
- Voor geamputeerde spelers	25.3	214
- Voor spelers die een mobiliteitshulpmiddel gebruiken	25.4	215
- Voor spelers met een verstandelijke beperking	25.5	219
- Voorwerp plaatsen om te helpen bij het oplijnen voor blinde spelers	25.2c	212
- Wanneer zand aanraken niet in straf resulteert	25.2f, 25.4l	213, 217

Regels van het Amateurstatuut

Amateurgolf heeft een gevestigde traditie in het spel, inclusief een geschiedenis van competities die beperkt zijn tot amateurgolfers. De Regels van het Amateurstatuut bepalen wie in aanmerking komt om als amateurgolfer deel te nemen. Golf is grotendeels zelfregulerend, en om de integriteit van het spel te helpen beschermen door de druk op de Golfregels en de Handicap Regels te minimaliseren, beperken de Regels van het Amateurstatuut de vorm en waarde van prijzen die een amateurgolfer mag aanvaarden op basis van zijn prestaties in een competitie. Het is belangrijk dat spelers en bestuurders de Regels van het Amateurstatuut begrijpen. Die zijn te vinden op RandA.org.

Uitrustingsregels

De Uitrustingsregels bevatten de uitgebreide Regels, specificaties en richtlijnen om fabrikanten en ontwerpers van uitrusting, tornooiofficials en spelers te helpen bij het begrijpen en toepassen van de Regels met betrekking tot het ontwerp en de productie van golfclubs, ballen en andere uitrusting. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om ervoor te zorgen dat de uitrusting welke die gebruikt voldoet aan de Regels. Een interactieve versie van de Uitrustingsregels is beschikbaar op RandA.org, met verwijzingen naar officiële testprotocollen en/of videodemonstraties die relevant zijn voor de specifieke Regel, specificatie of meettechniek die wordt behandeld.

Officiële gids voor de Golfregels

De R&A en de USGA hebben de Officiële Gids voor de Golfregels geproduceerd als een naslagwerk voor diegenen die betrokken zijn bij de golfadministratie op alle niveaus van het spel. De Officiële Gids is een compleet naslagwerk met alle Regels, de Verduidelijkingen van de Regels, Commissieprocedures en Model Lokale Regels. Het bevat ook vele figuren die de Regels in praktische situaties uitleggen. De inhoud van de Officiële Gids is te vinden op RandA.org



ROLEX

THE DAY-DATE



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40
IN PLATINUM

Introduced in 1956, and chosen by visionaries and world leaders, the Day-Date, with its iconic day display, continues to be the symbol of prestige and achievement.

#Perpetual



Golf is a global game and
The R&A and the USGA
have issued a single set of
Rules to apply worldwide
to all golfers

