



GOLFREGELS

In voege vanaf januari 2019

Versie januari 2019



Vlaamse uitgave, vertaald voor de KBGF

© 2018 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 opstellen 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



© 2018 R&A RULES Limited en The United States Golf Association.

Alle rechten voorbehouden.



Inhoud

Voorwoord bij de vertaling	8
Voorwoord	14
Gebruikswijze van de Golfregels	15
I. Grondbeginselen van het spel (Regels 1-4)	17
Regel 1 – Het spel, spelersgedrag en de Regels	18
1.1 Het golfspel	18
1.2 Normen voor het gedrag van de speler	18
1.3 Spelen volgens de Regels	19
Regel 2 – De baan	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	26
3.1 Centrale elementen van elke competitie	26
3.2 Matchplay	27
3.3 Strokeplay	32
Regel 4 – Uitrusting van de speler	36
4.1 Clubs	36
4.2 Ballen	40
4.3 Gebruik van uitrusting	42
II. De ronde en een hole spelen (Regels 5-6)	47
Regel 5 – De ronde spelen	48
5.1 Betekenis van ronde	48
5.2 Oefenen op de baan vóór of tussen rondes	48
5.3 Ronde starten en eindigen	49
5.4 In groepen spelen	50
5.5 Oefenen tijdens ronde of tijdens spelschorsing	50
5.6 Onredelijk oponthoud; vlot speeltempo	52
5.7 Spel stoppen; spel hervatten	53

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	61
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	68
7.1 Hoe op een faire manier naar de bal zoeken	68
7.2 Hoe de bal identificeren	69
7.3 Bal opnemen voor identificatie	69
7.4 Bal per ongeluk bewogen tijdens de poging hem te vinden of te identificeren	70
Regel 8 – De baan spelen zoals men ze vindt	71
8.1 Acties van de speler ter verbetering van de condities die de slag beïnvloeden	71
8.2 Opzettelijke acties van de speler om andere fysieke condities te wijzigen om zijn of haar eigen stilliggende bal of volgende slag te beïnvloeden	75
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	76
Regel 9 – Bal spelen zoals hij ligt; stilliggende bal opgenomen of bewogen	77
9.1 Bal spelen zoals hij ligt	77
9.2 Oordelen of de bal bewogen is en wat de beweging veroorzaakte	78
9.3 Bal bewogen door natuurkrachten	79
9.4 Bal opgenomen of bewogen door de speler	79
9.5 Bal opgenomen of bewogen door een tegenstander in matchplay	80
9.6 Bal opgenomen of bewogen door een externe invloed	81
9.7 Balmarker opgenomen of bewogen	82
Regel 10 – Voorbereiding voor en doen van een slag; advies en bijstand; caddies	83
10.1 Een slag doen	83
10.2 Advies en andere bijstand	85
10.3 Caddies	88
Regel 11 – Bal in beweging raakt toevallig een persoon, een dier of een voorwerp; opzettelijke acties om een bal in beweging te beïnvloeden	91
11.1 Bal in beweging raakt toevallig een persoon of een externe invloed	91
11.2 Bal in beweging met opzet van richting veranderd of gestopt door een persoon	92
11.3 Met opzet voorwerpen verplaatsen of condities veranderen om de bal in	

beweging te beïnvloeden	94
-------------------------	----

IV. Specifieke Regels voor bunkers en putting greens (Regels 12-13) 95

Regel 12 – Bunkers 96

12.1 Wanneer de bal in een bunker is	96
12.2 Spelen van een bal in een bunker	97
12.3 Specifieke uitwijkregels voor een bal in een bunker	98

Regel 13 – Putting greens 99

13.1 Acties die op putting greens toegestaan of verplicht zijn	99
13.2 De vlaggenstok	104
13.3 Bal hangt over de hole	108

V. Een bal opnemen en terug in het spel brengen (Regel 14) 109

Regel 14 – Procedures voor de bal: markeren, opnemen en reinigen; terugplaatsen op de ligplaats; droppen in een uitwijkgebied; spelen vanaf een verkeerde plaats 110

14.1 De bal markeren, opnemen en reinigen	110
14.2 Bal op zijn ligplaats terugplaatsen	111
14.3 Bal droppen in een uitwijkgebied	114
14.4 Wanneer bal van speler terug in het spel is nadat originele bal buiten het spel was	119
14.5 Rechtzetten van een fout bij het vervangen, terugplaatsen, droppen of plaatsen van een bal	119
14.6 De volgende slag doen vanwaar de vorige slag werd gedaan	121
14.7 Spelen vanaf een verkeerde plaats	123

VI. Vrij verwijderen of uitwijken (Regels 15-16) 125

Regel 15 – Verwijderen van losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels (inclusief bal of balmarker die het spel helpt of hindert) 126

15.1 Losse natuurlijke voorwerpen	126
15.2 Losse obstakels	127
15.3 Bal of balmarker helpt of hindert het spel	130

Regel 16 – Uitmijden voor abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels), situaties met een gevaarlijk dier, ingebedde bal 133

16.1 Abnormale baancondities (inclusief vaste obstakels)	133
16.2 Situaties met een gevaarlijk dier	140

16.3 Ingebedde bal	141
16.4 Bal opnemen om te zien of hij in een conditie ligt waarvoor uitwijken is toegestaan	143

VII. Uitmijden met straf (Regels 17-19) 145

Regel 17 – Strafgebieden 146

17.1 Mogelijkheden als de bal zich in een strafgebied bevindt	146
17.2 Mogelijkheden na het spelen van een bal vanuit een strafgebied	151
17.3 Niet uitwijken onder andere Regels wanneer de bal zich in een strafgebied bevindt	154

Regel 18 – Slag-en-afstand; bal verloren of buiten de baan; provisionele bal 155

18.1 Toepassing van slag-en-afstand is te allen tijde toegestaan	155
18.2 Bal verloren of buiten de baan: slag-en-afstand moet worden toegepast	156
18.3 Provisionele bal	158

Regel 19 – Onspeelbare bal 162

19.1 De speler mag beslissen om uit te wijken wegens onspeelbare bal, eender waar, behalve in een strafgebied	162
19.2 Uitmijkmogelijkheden wegens onspeelbare bal in het algemeen gebied of op de putting green	162
19.3 Uitmijkmogelijkheden wegens onspeelbare bal in een bunker	165

VIII. Procedures voor spelers en Commissie wanneer zich problemen voordoen bij het toepassen van de Regels (Regel 20) 167

Regel 20 – Regelproblemen oplossen tijdens de ronde; rulings door referee en Commissie 168

20.1 Regelproblemen oplossen tijdens een ronde	168
20.2 Rulings over problemen onder de Regels	172
20.3 Situaties die niet in de Regels staan	174

IX. Andere spelvormen (Regels 21-24) 175

Regel 21 – Andere vormen van individuele strokeplay en matchplay 176

21.1 Stableford	176
21.2 Maximum Score	180
21.3 Par/Bogey	182
21.4 Driebal matchplay	185
21.5 Andere vormen van golfspelen	185

Regel 22 – Foursomes (ook bekend als Alternate Shot) 186

22.1 Een overzicht van Foursomes	186
----------------------------------	-----

22.2	Elke partner mag optreden voor de partij	186
22.3	Partij moet afwisselend slagen doen	187
22.4	De ronde starten	187
22.5	Partners mogen clubs delen	188
Regel 23 – Vierbal		189
23.1	Een overzicht van Vierbal	189
23.2	Scoren in Vierbal	189
23.3	Wanneer ronde start en eindigt; wanneer de hole voltooid is	191
23.4	Eén of beide partners mogen de partij vertegenwoordigen	192
23.5	Acties van een speler die van invloed zijn op het spel van de partner	192
23.6	Volgorde van spelen binnen de partij	193
23.7	Partners mogen clubs delen	194
23.8	Wanneer een straf van toepassing is op slechts één partner of op beide partners	194
Regel 24 – Teamcompetities		197
24.1	Een overzicht van teamcompetities	197
24.2	Voorwaarden van een teamcompetitie	197
24.3	Teamcaptain	197
24.4	Advies toegestaan tijdens een teamcompetitie	198
X. Definities		199
Index		223
Andere publicaties		240

Voorwoord bij de vertaling

Dit boek bevat de vertaling van de volledige golfregels, opgesteld door de R&A en de USGA. Deze Regels zijn wereldwijd van toepassing. Het woord “speler” wordt gebruikt voor M/V, doch er wordt telkens verwezen naar “hij of zij”, “zijn of haar” of “hem of haar”.

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

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

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

Dirk Bruynooghe

Voorzitter Regelcommissie
Koninklijke Belgische Golf Federatie



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



TIMELESS.

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





JOHN DEERE

www.johndeere.be



COFABEL[®]

www.cofabel.be

Golf and Garden Specialist

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



Van Lanschot
SINDS 1737

ASSURÉMENT
GOLF
VERZEKERD





Drive it home.

We are proud to support golf around the world.

Dedicated to the #PerfectDrive.

www.facebook.com/MercedesBenzGolf

Mercedes-Benz





#BEGOLF

TOGETHER FOR GOLF



Voorwoord bij de uitgave 2019 van de Golfregels

Dit boek bevat de Golfregels die vanaf januari 2019 wereldwijd in voege zijn. Deze editie brengt de Golfregels up-to-date om te voldoen aan de behoeften van het spel zoals het vandaag gespeeld wordt. Het is het resultaat van het initiatief tot Regelmodernisering, uitgevoerd door voormalige en huidige vertegenwoordigers van de Regelcommissies van de R&A en de USGA, samen met vertegenwoordigers van alle niveaus van het spel en weerspiegelt de feedback van duizenden golfers wereldwijd.

Dit werk is fundamenteel en verstrekkend geweest met behoud van de essentiële principes en het karakter van golf. Het houdt rekening met de behoeften van alle golfers. Voor alle golfers maakt het de Regels gemakkelijker om te begrijpen en toe te passen. De herziene Regels zijn consistent, eenvoudig en fair.

Deze Regels zien er heel anders uit dan eerdere edities. U zult merken dat ze in een moderne en eenvoudige stijl en taal zijn geschreven. De lay-out is ontworpen om eenvoudiger te kunnen volgen en u in staat te stellen te vinden wat u nodig heeft. Er wordt meer gebruik gemaakt van diagrammen. Elke Regel heeft nu een doelverklaring om de lezer te helpen de beginselen achter elke regel beter te begrijpen.

De Golfregels moeten allesomvattend zijn en een antwoord bieden op de problemen die zich voordoen in een spel dat wereldwijd wordt gespeeld op veel verschillende soorten banen en door spelers van elk niveau. Om alle golfers te helpen, hebben we ook de Spelersuitgave gemaakt. We verwachten dat dit boekje de meest gebruikte publicatie zal zijn, zowel op als naast de baan. Het bevat de Regels die het meest relevant zijn voor wie op de baan aan het spelen is en is een verkorte versie van de volledige Regels. Om referees, Commissies en anderen die meer detail willen kennen, bij te staan, publiceren we een nieuw Officieel Handboek met Interpretaties van de Golfregels en Commissieprocedures die aanbevelingen bevatten voor het organiseren van gewoon spel en competities. Al deze publicaties zijn beschikbaar in papieren en digitale versies.

We zijn van mening dat golfers zullen ervaren dat de gemoderniseerde regels eerlijker zijn, minder ingewikkeld, gebruiksvriendelijker en meer in overeenstemming met de spelproblemen zoals speeltempo en milieubeheer.

We drukken onze dank uit, niet alleen voor het enorme werk dat door onze respectievelijke commissies en medewerkers is gedaan, maar ook aan iedereen die heeft bijgedragen aan deze historische herziening.

David Bonsall
Voorzitter
Regelcommissie
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Voorzitter
Regelcommissie
United States Golf Association.

Hoe gebruikt u de Golfregels?

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.

Om alle golfspelers te helpen, hebben we ook een “Spelersuitgave van de Golfregels” gecreëerd. Die bevat de Regelsituaties die het vaakst voorkomen op de baan en is een verkorte versie van de volledige Regels. Als lid van de Commissie of als referee dient u evenwel de volledige Regels te raadplegen wanneer u om een ruling wordt gevraagd.

Wanneer u een vraag wilt beantwoorden of een Regelkwestie op de baan wilt oplossen, kunnen de Inhoudsbladzijden (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 zijn of haar 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 naar voor komen.

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

Ken de definities

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

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 (betreft het de speler, de partner of de caddie, de tegenstander of zijn of haar 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 hij of zij doen).
- Wanneer het incident zich voordeed (is de speler nog op de baan, heeft de speler zijn of haar scorekaart reeds ingeleverd, is de competitie afgesloten, enz.).

Raadpleeg het boek

Zoals hierboven vermeld, zal raadpleging van het Regelboek 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 een nieuw Officieel Handboek met Interpretaties van de Golfregels en Commissieprocedures die aanbevelingen bevatten voor het organiseren van gewoon spel en competities.

I

Grondbeginselen van het spel

REGELS 1-4



REGEL
1

Het spel, spelersgedrag en de Regels

Bedoeling van deze 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 in matchplay of andere spelers in 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 gedaan is).

Bij elke *slag*, speelt de speler:

- De *baan* zoals hij of zij 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 – door bijvoorbeeld de Regels te volgen, alle straffen toe te passen en eerlijk te zijn in alle aspecten van het spel.
- De anderen te respecteren – door bijvoorbeeld aan een vlot tempo te spelen, uit te kijken voor de veiligheid van anderen en het spel van een andere speler niet te storen.

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

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

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

Qua spelersgedrag mag de *Commissie* haar eigen normen stellen 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 5H](#) (uitleg over de normen voor spelersgedrag die kunnen worden ingevoerd).

1.3 Spelen volgens de Regels

1.3a Betekenis van ‘Regels’; Competitievoorwaarden

De ‘Regels’ betekent:

- Regels 1-24 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 datums voor het spelen, het aantal *rondes* en het aantal en de volgorde van de holes in een ronde).

[Zie Commissieprocedures, Sectie 5C 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 hij of zij 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 bewust een akkoord maken om Regels of straffen te negeren waarvan ze weten dat die van toepassing zijn 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 feitelijke kwesties, is een speler verantwoordelijk om niet enkel met zijn of haar 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) Het 'Redelijke Oordeel' van de speler aanvaarden bij het bepalen van een locatie in toepassing van de Regels.

- Veel Regels verplichten een speler om een ligplaats, punt, lijn, gebied of andere locatie te bepalen onder 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, of
 - » Een bal *terugplaatsen* op zijn originele ligplaats (ongeacht of de ligplaats gekend is of wordt geschat).
- 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 worden verwacht 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 een speler, vooraleer de *slag* wordt gedaan, te weten komt dat zo'n bepaling verkeerd is gebeurd, moet die worden rechtgezet (zie Regel 14.5).

1.3c Straffen

- (1) **Acties die aanleiding geven tot straffen.** Een straf is van toepassing wanneer een overtreding van een Regel het gevolg is van de acties van een speler zelf of de acties van zijn of haar *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 hij of zij 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 hij of zij weet dat die in strijd zou zijn met de Regels als die 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 straffen:

- **Straf van één slag.** Deze straf is zowel in *matchplay* als *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 in matchplay, straf van twee slagen in 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 in *matchplay* als in *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 vrijheid om 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 zo gelaten worden als het te laat is om die recht te zetten (zie Regels 20.1b(2)-(4), 20.2d en 20.2e).

In *matchplay* mogen de speler en de *tegenstander* afspreken hoe een Regelprobleem te beslissen, zolang ze niet bewust afspreken om de Regels op de verkeerde manier toe te passen (zie Regel 20.1b(1)).

(4) **Straffen toepassen op meerdere Regelovertradingen.** Als een speler meerdere Regels of dezelfde Regel meermaals overtreedt vooraleer er iets tussenkomt (zoals het doen van een *slag* of het zich realiseren van de overtrading), hangt de toe te passen straf af van wat de speler heeft gedaan:

- Bij overtradingen ten gevolge van niet gerelateerde acties. De speler krijgt een afzonderlijke straf voor elke overtrading.
- Bij overtradingen ten gevolge van één enkele actie of gerelateerde acties. De speler krijgt slechts één straf; **maar** als de actie of acties meerdere Regels met verschillende strafmaat overtreden, is de hogere straf van toepassing.

Bijvoorbeeld:

- » Meerdere procedurele inbreuken. Als de enkele actie of de gerelateerde acties van een speler meer dan één van de procedurele voorschriften schenden die gelden voor het *markeren*, opnemen, reinigen, *droppen*, *terugplaatsen* of plaatsen van een bal, waarvoor de straf één slag is, zoals achtereenvolgens een bal opnemen zonder zijn ligplaats te *markeren* en de opgenomen bal reinigen wanneer dat niet is toegestaan, krijgt de speler **in totaal één strafslag**.
- » Een incorrect vervangende bal spelen vanaf een verkeerde plaats. In *strokeplay*, als een speler onterecht een *vervangende* bal speelt in overtrading van Regel 6.3b en die bal ook speelt vanaf een *verkeerde plaats* in overtrading van Regel 14.7a, krijgt de speler **in totaal twee strafslagen**.
- » Gecombineerde overtradingen qua procedure en vervanging/verkeerde plaats. In *strokeplay*, als de enkele actie of de gerelateerde acties van een speler één of meer procedurele voorschriften overtreden, waarvoor de straf één slag is, en ook nog één of beide Regels overtreden die gelden tegen het spelen van een incorrect *vervangende* bal en het spelen vanaf een *verkeerde plaats*, krijgt de speler **in totaal twee strafslagen**.

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

REGEL

2

De Baan

Bedoeling van deze 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*, met **uitzondering** van 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 worden gespeeld tot de bal de *putting green* bereikt.
- Elk type grond en groeiende of vastzittende voorwerpen in dat gebied bevat, zoals fairway, rough en bomen.

DIAGRAM 2.2: GEDEFINIEERDE GEBIEDEN VAN DE BAAN



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

- | | | | |
|---|------------------|---|------------------|
| 1 | Het afslaggebied | 3 | Strafgelieden |
| 2 | Bunkers | 4 | 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 die hij of zij 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 Bepaling 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.

Er wordt altijd beschouwd dat een bal slechts in één *gebied van de baan* ligt:

- 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 veroorzaakt 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:

- Zijn of haar bal zich in een *verboden speelzone* bevindt, of
- Een *verboden speelzone* zijn of haar ruimte voor de voorgenomen *stand* of ruimte voor de 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 5H(1) (een Gedragscode mag spelers opleggen om helemaal buiten een *verboden speelzone* te blijven).

REGEL

3

De Competitie

Bedoeling van deze 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:

- In *matchplay* (zie Regel 3.2), nemen een speler en een *tegenstander* het tegen elkaar op, op basis van gewonnen, verloren of gelijkgespeelde holes.
- In 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 (overwegingen voor de *Commissie* als ze een competitie runt 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 op zichzelf spelen of door *partners* die samen spelen als één *partij*.

Hoewel Regels 1-20 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.

3.1c 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 zijn of haar 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 na aanpassing met de handicapslagen die de speler krijgt.
- Dit wordt gedaan zodat spelers van verschillende vaardigheid op een faire manier kunnen concurreren.

3.2 Matchplay

Bedoeling van deze 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* de hole voltooien in hetzelfde aantal slagen (gespeelde *slagen* plus strafslagen), of

Regel 3

- 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 voorstaat 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 competitie definitief wordt).

3.2b Concessie (Geven)

(1) **Een speler mag een slag, hole of match geven.** Een speler mag de volgende *slag*, een hole of de match aan de *tegenstander* geven:

- **Volgende slag geven.** Dit mag op elk moment vooraleer de volgende *slag* van de *tegenstander* 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 *gehoeled* (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 van richting te doen veranderen 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 worden gedaan op elk moment vooraleer de hole voltooid is (zie Regel 6.5), ook vooraleer de spelers de hole starten.
- De match geven. Dit mag worden gedaan 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 (bijvoorbeeld door een teken te geven).
- Als de *tegenstander* zijn of haar bal opneemt, in overtreding van een Regel, doch door een begrijpelijke misinterpretatie dat de verklaring of actie van de speler een concessie was van de volgende *slag* of de 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* zijn of haar volgende *slag* doet:

- Opgegeven handicap is te hoog. De speler wordt **gediskwalificeerd** als dit invloed heeft op het aantal slagen dat hij of zij geeft of krijgt. Zo niet, is er geen straf.
- Opgegeven handicap is te laag. Er is geen straf en de speler moet op de opgegeven lagere handicap spelen.

(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 doen oplegt).

Elke speler is verantwoordelijk om te weten op welke holes hij of zij

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 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 gedaan is, mag de *tegenstander* de speler vragen naar het aantal slagen (gespeelde *slagen* plus strafslagen) die 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 hij of zij gevraagd wordt naar het aantal gedane slagen of die informatie ongevraagd geeft:

- Moet de speler het juiste aantal gedane 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 hij of zij 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 gedane 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 gedane slagen meedeelt nadat een hole gedaan is, 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 krijgt:

- Moet de speler zo snel als redelijkerwijs mogelijk de *tegenstander* is op de

hoogte brengen, rekening houdend met hoe dichtbij de speler zich bij de *tegenstander* bevindt en andere praktische factoren.

- 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 hij of zij de speler duidelijk heeft zien uitwijken met straf, wordt de speler niet bestraft als hij of zij 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 wedstrijd gelijkstaat (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 rechtzetten 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 rechtgezet, 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 gedane slagen heeft meegedeeld of (2) heeft nagelaten de speler in te lichten over een straf, moet de verkeerde stand van de match rechtgezet 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 Regel overtreden heeft die een straf meebrengt, mag de speler reageren op de overtreding of opteren om die te negeren.
- **Maar** als de speler en de *tegenstander* bewust afspreken om een overtreding of straf waarvan ze kennis hebben te negeren, zijn 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.

3.3 Strokeplay

Bedoeling van deze 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 worden behandeld 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 in strokeplay

De speler die alle *rondes* in het kleinste 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 in strokeplay

De score van de speler wordt op zijn of haar *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 goedkeurt, 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 hij of zij de *marker* was.

(2) Verantwoordelijkheid van de speler: holescores attesteren en scorekaart inleveren. Tijdens de *ronde* behoort de speler zijn of haar scores voor elke hole bij

DIAGRAM 3.3b: VERANTWOORDELIJKHEDEN QUA SCORECAART IN HANDICAP STROKEPLAY

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

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: **69**

Handtekening marker:

Handtekening speler:

Verantwoordelijkheden

- Commissie
- Speler
- Speler en marker

te houden.

Op het einde van de *ronde*:

- Behoort de speler zorgvuldig de holesscores die de *marker* heeft genoteerd te verifiëren en problemen aan de *Commissie* te melden.
- Moet de speler ervoor zorgen dat de *marker* de holesscores op de *scorekaart* attesteert.
- Mag de speler de holesscores die de *marker* heeft genoteerd niet veranderen, **behalve** met toestemming van de *marker* of goedkeuring door de *Commissie*, en
- Moet de speler de holesscores 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 van Regel 3.3b(2) door de speler veroorzaakt is door de *marker* die zijn of haar 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 het definiëren van wanneer een *scorekaart* is ingeleverd).

(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 meerekenen van ongekende straf: Als één of meer van de holescores van de speler lager zijn dan de werkelijke scores omdat hij of zij één of meer strafslagen niet heeft meegerekend waarvan de speler niet wist dat hij of zij ze had opgelopen vooraleer de *scorekaart* in te leveren:

- Is de speler niet gediskwalificeerd.
- In plaats daarvan, als de vergissing bekend wordt vóór het afsluiten 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.

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 hij of zij onzeker was of een straf van toepassing was en hij of zij dit niet bij de *Commissie* heeft aangekaart vooraleer de *scorekaart* in te leveren.

(4) **Scoren in handicapwedstrijd.** De speler is verantwoordelijk voor de vermelding van zijn of haar handicap op de *scorekaart*. Als de speler een *scorekaart* inlevert zonder de juiste handicap:

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

(5) **De speler is niet verantwoordelijk voor optelling van scores of toepassing van handicap.** De *Commissie* is verantwoordelijk voor de optelling van de holescores van de speler en, in een handicapwedstrijd, de verrekening van de handicapslagen van de speler.

Als de speler een *scorekaart* inlevert waarop hij of zij een fout heeft gemaakt in de optelling van de scores of de verrekening van de handicapslagen, is er daarvoor geen straf.

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 hij of zij niet *uitholet*).

REGEL 4

Uitrusting van de speler

Bedoeling van deze 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 mag normaal gezien geen beschadigde of verloren clubs vervangen, en
- Is de speler gelimiteerd in het gebruik van andere uitrusting die kunstmatige hulp levert bij zijn of haar spel.

Voor gedetailleerde voorschriften voor clubs, ballen en andere *uitrusting*, alsook de procedure voor raadpleging en het aanleveren 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*:
- Een club gebruikt om een slag te doen, moet niet enkel conform zijn wanneer de club nieuw is, maar ook wanneer hij opzettelijk of per ongeluk op enigerlei wijze is veranderd.
 - **Maar** als de prestatiekenmerken van een conforme club veranderen door slijtage door normaal gebruik, is het nog steeds een conforme club.

‘Prestatiekenmerken’ betekent elk onderdeel van de club dat invloed heeft op hoe de club presteert bij het doen van een *slag*, zoals de grip, shaft, clubhoofd of lie of loft (inclusief de lie of loft van een verstelbare club).

- (2) **Gebruik of reparatie 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 die normaal gezien niet vervangen door een andere club. (Zie Regel 4.1b(3) voor een beperkte **uitzondering** wanneer de speler de schade niet zelf heeft veroorzaakt).

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).

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

- *Slagen* blijven doen met de beschadigde club, of
- De club (laten) repareren door hem zo goed als mogelijk terug te brengen in de staat zoals hij was vóór hij schade opliep tijdens de *ronde* of tijdens de spelschorsing, met gebruik van originele grip, shaft en clubhoofd. **Maar** daarbij:
 - » Mag de speler het spel niet onredelijk ophouden (zie Regel 5.6a), en
 - » Schade die er vóór de *ronde* al was, mag niet worden gerepareerd.

‘Beschadiging tijdens een *ronde*’ betekent wanneer de prestatiekenmerken 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 doen met de club, hem in een golftas stoppen of eruit halen, hem laten vallen of erop leunen, of hem gooien of misbruiken).
- Hetzij door een andere persoon, *externe invloed of natuurkrachten*.

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

(3) Opzettelijk prestatiekenmerken van club veranderen tijdens ronde.

Een speler mag geen *slag* doen met een club waarvan hij of zij de prestatiekenmerken opzettelijk heeft veranderd tijdens de *ronde* (inclusief tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a):

- Door een verstelbaar onderdeel te verzetten of de club fysiek te veranderen (**behalve** wanneer schade mag hersteld worden onder Regel 4.1a(2)), of
- Door (behalve bij het reinigen ervan) een 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: Als de prestatiekenmerken van een club werden veranderd door een verstelbaar onderdeel 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 het onderdeel terug te zetten zoals het was, is er geen straf en mag de club worden gebruikt 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 prestatiekenmerken 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*.

Als de speler een *ronde* start met minder dan 14 clubs, mag hij of zij clubs toevoegen tijdens de *ronde* tot aan de limiet van 14 clubs (zie Regel 4.1b(4) voor beperkingen hieromtrent).

Wanneer de speler merkt dat hij of zij deze Regel overtreedt door meer dan 14 clubs bij te hebben, moet de speler onmiddellijk de overtollige club of clubs uit het spel halen volgens de procedure in Regel 4.1c(1):

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

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 zijn of haar 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 hij of zij 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 hij of zij deze Regel heeft overtreden door een *slag* te doen met de club van een andere speler, moet de speler die club onmiddellijk uit het spel halen, 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 bijhebben).

(3) Geen vervanging van verloren of beschadigde clubs. Als een speler met 14 clubs

is gestart of clubs heeft toegevoegd tot de limiet van 14 en dan een club verliest of beschadigt tijdens de *ronde* of tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a, mag de speler die niet vervangen door een andere club.

Uitzondering – Vervanging beschadigde club als speler de schade niet heeft veroorzaakt: Als een speler's club wordt beschadigd tijdens de *ronde* (inclusief tijdens een spelschorsing onder Regel 5.7a) (zie Regel 4.1a(2)) door een *externe invloed* of *natuurkrachten* of door een andere persoon dan de speler of zijn of haar *caddie*:

- Mag de speler de beschadigde club vervangen door eender welke club onder Regel 4.1b(4).
- **Maar** wanneer de speler dat doet, moet de speler de beschadigde club onmiddellijk uit het spel halen, volgens de procedure in Regel 4.1c(1).

(4) **Beperkingen bij het toevoegen of vervangen van clubs.** Bij het toevoegen of vervangen van een club onder (1) of (3) mag een speler niet:

- Het spel onredelijk ophouden (zie Regel 5.6a),
- Een club toevoegen of lenen van iemand anders die op de *baan* aan het spelen is (zelfs als die andere speler in een andere groep of competitie speelt), of
- Een club in elkaar steken met onderdelen die door iemand voor de speler worden meege dragen tijdens de *ronde*.

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 realiseert zich de overtreding tijdens het spelen van de hole. De straf wordt toegepast aan het einde van de hole die wordt gespeeld. In *matchplay* moet de speler de hole voltooien, het resultaat van die hole inrekenen in de stand van de match en dan de straf toepassen om de stand van de match aan te passen.
- Speler realiseert zich de overtreding tussen twee holes. De straf wordt toegepast op het einde van de zojuist voltooide hole, niet op de volgende hole.

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

- Deze straf is een aanpassing van de stand van de match - dit is niet hetzelfde als een straf van verlies van de hole.
- Aan het einde van de hole die wordt gespeeld of zojuist gedaan is, wordt de stand van de match herrekenend 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 3^{de} 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 in 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 elk van de eerste twee holes waarop een overtreding plaatsvond).

4.1c Procedure om clubs uit het spel te halen

(1) **Tijdens de ronde.** Wanneer een speler tijdens een *ronde* merkt dat hij of zij in overtreding is van Regel 4.1b(1), (2) of (3) wegens het bijhebben van meer dan 14 clubs of wegens het doen van een *slag* met een club van een andere speler, moet de speler onmiddellijk een actie ondernemen die duidelijk elke club identificeert die uit het spel wordt gehaald.

Dit kan worden gedaan door:

- Dit te zeggen aan de *tegenstander* in *matchplay* of de *marker* of een andere speler in de groep in *strokeplay*, of
- Een andere duidelijke actie te ondernemen (zoals de club ondersteboven in de tas te steken, 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 gehaald.

Als een uit het spel gehaalde 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 hij of zij 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(s) uit het spel halen 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 zijn of haar 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) **Conforme ballen moeten 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 prestatiekenmerken opzettelijk zijn veranderd, zoals door de bal te schuren of te verhitten of door er een product op aan te brengen (behalve bij het reinigen 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 vanaf 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 zijn of haar bal een snede of barst heeft opgelopen tijdens het spelen van een hole:

- Mag de speler de bal opnemen voor inspectie.
- **Maar** de ligplaats van de bal moet eerst *gemarkeerd* worden en de bal mag niet gereinigd 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 reinigt wanneer het niet mag, krijgt de speler **één strafslag**.

Als er meerdere Regelovertredingen met één strafslag voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

(2) **Wanneer een bal mag vervangen worden.** De speler mag een bal enkel *vervangen* 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 bekrast of geschaafd is of als zijn verf slechts beschadigd of verkleurd is.

Regel 4

- 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).

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 incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 4.2c: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

4.3 Gebruik van uitrusting

Regel 4.3 is van toepassing op alle soorten *uitrusting* die een speler tijdens een *ronde* kan gebruiken, **doch** 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 zijn of haar 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 hem of haar 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, of
 - » 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).

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 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 met het swingtempo te helpen, of

» Videobeelden bekijken die het spel van de speler of andere spelers tijdens de wedstrijd tonen en zo de speler helpen bij de clubkeuze, het doen van een *slag* of het beslissen hoe te spelen tijdens de *ronde*.

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 dragen 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 dragen die niet voldoet aan de voorschriften van de *Uitrustingsregels*, of

» Andere *uitrusting* gebruiken die een onfair voordeel oplevert qua 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 richtstaaf die over de schouders wordt geplaatst) of voor een doel dat geen verband houdt met golf (bijvoorbeeld rubberen buizen of een metalen buis).

- Niet toegestaan.
 - » Om het even welk type van golftraining- of swinghulpmiddel gebruiken (bijvoorbeeld een richtstaaf of een verzwaarde headcover of ‘doughnut’) of een niet-conforme club voor een oefenswing of op een andere 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 hij of zij 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 hij of zij *uitrusting* gebruikt om te helpen met 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.
- (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, noch
 - 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 door één enkele actie of gerelateerde acties: Algemene Straf.**
- **Straf voor tweede overtreding, niet gerelateerd aan eerste 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.

II

De ronde en een hole spelen

REGELS 5-6



REGEL

5

De ronde spelen

Bedoeling van deze 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
- Op elke hole zonder onderbreking en aan een vlot tempo spelen tot de ronde voltooid is.

Wanneer een speler aan de beurt is om te spelen, wordt hij of zij aanbevolen om de slag te doen in maximaal 40 seconden en meestal sneller dan dat.

5.1 Betekenis van ronde

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

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 in strokeplay. Dit is een nieuwe *ronde*.

Een speler is zijn of haar *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:

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

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

Straf voor overtreding van Regel 5.2:

- **Straf voor eerste overtreding: Algemene Straf** (toegepast op de eerste hole van de speler).
- **Straf voor tweede overtreding: Diskwalificatie.**

5.3 Ronde starten en eindigen

5.3a Wanneer ronde starten

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

De speler moet starten op (en niet vóór) zijn of haar 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 rulling door een *referee*), is deze Regel niet overtreden als de speler aanwezig is en klaar is om te spelen wanneer zijn of haar 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 zijn of haar eerste hole.

- **Uitzondering 2 – Speler start niet meer dan vijf minuten te vroeg:** De speler krijgt de *algemene straf* die wordt toegepast op zijn of haar 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:

- In *matchplay*, wanneer het resultaat van de match beslist is onder Regel 3.2a(3) of (4).
- In *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 hoffelijkheid.
- *Slagen* gedaan door een speler bij het uitspelen van een hole waarvan het resultaat reeds vaststaat.

5.5b Beperking op oefenslagen tussen twee holes

Tussen twee holes 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 bij:

- De *putting green* van de zojuist 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 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 naast 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, noch tijdens het spelen van een hole, noch 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.

5.6b Vlot speltempo

Een golfronde dient in een vlot tempo gespeeld te worden.

Elke speler dient te beseffen dat zijn of haar speltempo 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 qua speltempo.** 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 zijn of haar beurt is.

Wanneer het de beurt van de speler is om te spelen:

- Is het aanbevolen dat de speler de *slag* doet in maximaal 40 seconden vanaf het ogenblik dat hij of zij 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 hij of zij wordt aangespoord om dit inderdaad te doen.

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

- In *matchplay* mogen de spelers afspreken dat één van hen voor zijn of haar beurt speelt om tijd te winnen (zie Regel 6.4a).
- In *strokeplay* mogen spelers op een veilige en verantwoorde manier 'ready golf' spelen (zie Regel 6.4b Uitzondering).

- (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 5G \(aanbevelingen over de inhoud van het Speeltempobeleid\).](#)

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 in 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 hij of zij reden heeft om te geloven dat er gevaar is voor blikseminslag, **maar** moet zo snel mogelijk rapporteren 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 *verslag* uit te brengen aan de *Commissie* wanneer hij of zij 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, moeten alle spelers het spel onmiddellijk stoppen en mogen ze 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 opteren 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 zijn of haar *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 laten weten).

5.7c Wat spelers moeten doen als het spel hervat wordt

- (1) Waar verder spelen. Een speler moet het spel hervatten vanwaar hij of zij 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.

(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 groep daarvoor eerst dienen te spelen en uit de weg te zijn), is er geen overtreding van deze Regel als de speler aanwezig is en klaar is om te spelen wanneer zijn of haar groep het spel kan hervatten.

Straf voor overtreding van Regel 5.7c: 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 wordt gestopt; bal terugplaatsen en vervangen wanneer het spel hervat wordt

(1) **Bal opnemen wanneer het spel wordt gestopt of vooraleer het spel wordt hervat.**

Wanneer hij of zij stopt met het spelen van een hole onder deze Regel, mag de speler de ligplaats van zijn of haar 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 veranderd is 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 veranderd is 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).
 - » Als de *ligging* of andere *condities die de slag beïnvloeden* tijdens deze periode slechter werden, is Regel 8.1d van toepassing.

(2) Handelwijze 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 vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 5.7d: Algemene Straf onder Regel 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

REGEL

6

Een hole spelen

Bedoeling van deze 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 in matchplay dan in 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 hij of zij een *slag* doet om de hole te beginnen.

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

6.1b De bal moet vanuit 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 hij of zij de annulering niet intrekken.
- Als de *tegenstander* de *slag* annuleert, moet de speler een bal spelen van binnen het *afslaggebied* en is het nog steeds zijn of haar 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 vanuit 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 zijn of haar *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 vanuit 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 vanuit 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* vanwaar de speler moet spelen bij de start van hole die hij of zij 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 een deel van het *afslaggebied* bevindt.
- De speler mag buiten het *afslaggebied* staan bij het doen van een *slag* naar een bal in het *afslaggebied*.

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



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

(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 zetten.

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 door één enkele actie of gerelateerde acties: *Algemene Straf***
- **Straf voor tweede overtreding, niet gerelateerd aan eerste overtreding: *Diskwalificatie*.**

(3) Bepaalde condities in het afslaggebied mogen worden verbeterd. Vooral 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)):

Regel 6

- 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*.
- 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 hij of zij 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 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'n teemarker te verplaatsen vooraleer uit het *afslaggebied* te spelen, krijgt hij of zij de **algemene straf** voor overtreding van Regel 8.1a(1).

In alle andere situaties worden de teemarkers beschouwd als normale *losse obstakels* die mogen worden verwijderd 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 vanuit 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* is gedaan.

Als een opgeteede bal van de *tee* valt of door de speler van de *tee* wordt getikt vooraleer de speler er een *slag* naar heeft 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 van de *tee* is 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 bal die op een *tee* ligt 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 in (2), of ook de bal spelen zoals hij ligt.

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

Als er meerdere Regelovertradingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

6.3 Bal gebruikt bij het spelen van een hole

Bedoeling van deze 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 dezelfde bal gespeeld vanuit 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 dezelfde bal gespeeld vanuit het *afslaggebied*, **behalve** wanneer:

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

De speler hoort een identificatiemerk aan te brengen op de bal die hij of zij 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 die hij of zij 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 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 hij of zij 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 hij of zij een bal verving), of
- » De *vervangende* bal heeft *terugplaatst*, *gedropt* of *geplaatst* (1) op een *verkeerde plaats*, (2) op een verkeerde manier of (3) via een procedure die niet van toepassing is.
- Voor de manier om een fout recht te zetten vooraleer de *vervangende* bal te 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 de **algemene straf**.
- In *strokeplay* moet de speler de hole uitspelen met de incorrect *vervangende* bal.

Als meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één enkele actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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): Algemene Straf.

In *matchplay*:

- 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)**.

- Als het niet geweten is welke *verkeerde bal* het eerst werd gespeeld, is er geen straf en moet de hole worden uitgespeeld met de verwisselde ballen.

In *strokeplay* moet de speler de fout rechtzetten door verder te spelen met de originele bal door 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 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 zijn of haar *scorekaart* in te leveren, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

- (2) Handelwijze 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 bal 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 hij of zij:

- 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, in *strokeplay*, voor het rechtzetten van een mogelijke *ernstige overtreding* veroorzaakt door vanaf 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

Bedoeling van deze Regel:

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

- In *matchplay* is de volgorde van spelen fundamenteel; als een speler voor zijn of haar beurt speelt, mag de tegenstander die slag annuleren en de speler opnieuw doen spelen.
- In *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 opgemaakt 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 hij of zij de annulering niet intrekken.
- Als de *tegenstander* de *slag* annuleert, moet de speler, wanneer het zijn of haar 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 per overeenkomst om tijd te winnen: Om tijd te winnen:

- Mag de speler de *tegenstander* uitnodigen om voor zijn of haar beurt te spelen of mag akkoord gaan met het verzoek van de *tegenstander* om voor zijn of haar beurt te spelen.
- Als de *tegenstander* vervolgens de *slag* voor zijn of haar 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 opgemaakt 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 te spelen als op het vorige *afslaggebied*.
 - » De *eer* is gebaseerd op bruto scores, zelfs in een handicapcompetitie.
- Nadat alle spelers op een hole zijn gestart.
 - » De bal die zich verst van de hole bevindt, dient 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 de 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, elk van hen de **algemene straf (twee strafslagen)** krijgt.

(2) In 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 holen*, 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 hij of zij 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 vanuit 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 vanuit het *afslaggebied* speelt.

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

Voor een *provisionele 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 ergens buiten 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 hij of zij verplicht is om slag-en-afstand toe te passen. De spelers volgorde van spelen is gebaseerd op de plek waar zijn of haar 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 plek 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) Provisionele bal spelen. De volgorde van spelen voor de speler is om de *provisionele 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 vanuit het *afslaggebied* (zie Regel 6.4c), of
- Wanneer de speler zelf wacht met zijn of haar besluit om een *provisionele bal* te spelen (in welk geval de volgorde van spelen voor de speler, eens hij of zij heeft besloten een *provisionele 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:

- In *matchplay*, wanneer:
 - » De speler *uitholet* of zijn of haar 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).
- In *strokeplay*, wanneer de speler *uitholet* onder Regel 3.3c.

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

Bedoeling van deze Regel:

Regel 7 staat de speler toe redelijke acties te ondernemen om na elke slag op een faire manier naar zijn of haar 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 zijn of haar 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* zijn of haar 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 Handelwijze 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 hij of zij weet dat het de bal van de speler is.
- Door het merkteken van de speler op de bal te zien (zie Regel 6.3a).
- 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 zijn of haar 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 gereinigd 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 zijn of haar 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 reinigt wanneer het niet mag, krijgt de speler **één strafslag**.

Straf om een incorrect vervangende bal te spelen of een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 7.3: Algemene Straf onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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.

Als dit gebeurt, 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

Bedoeling van deze 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 hij of zij 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 ter verbetering van de condities die de slag beïnvloeden

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* die de speler 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 vanuit 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, inclusief door:
 - 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 zijn of haar 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 zachtjes op de grond laten rusten vlak voor of vlak achter de bal.

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 hij of zij de minst ingrijpende methode volgen om met de specifieke situatie om te gaan.

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

Maar als de bal zich in een *bunker* bevindt, 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 grondoppervlak veranderen, zand en aarde verwijderen of platdrukken, of dauw, rijp of water verwijderen (zie Regel 6.2b(3)).

(9) Zand egaliseren 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.

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 verbetert* door één van de andere acties te ondernemen die onder Regels 8.1a(3)-(5) vallen, kan hij of zij 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*, tweegebracht 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 bewegende tak op zijn plaats binden),
 - » 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.** Vooral 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* of een kunstmatig voorwerp, dan 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, reinigen 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 worden hersteld, 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 vooral 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.** Als de *condities die de slag beïnvloeden* worden verslechterd door de speler, door een

natuurlijk voorwerp of door *natuurkrachten* zoals wind of water, mag de speler die verslechterde condities niet terug *verbeteren* door Regel 8.1a te overtreden (**behalve** zoals toegestaan in Regels 8.1c(1) , 8.1c(2) en Regel 13.1c).

Straf om een incorrect *vervangende bal te spelen* of een bal vanaf een *verkeerde plaats te spelen* in overtreding van Regel 8.1d: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 zijn of haar eigen 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 zijn of haar stilliggende bal of volgende *slag* te beïnvloeden.

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

- Zijn of haar eigen bal opzettelijk van richting te doen veranderen 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), of
- Zijn of haar *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 zijn of haar 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* gedaan is (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* egaliseren 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 van richting te doen veranderen 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 uit de lijst van Regel 8.1a (**behalve** zoals toegestaan in Regel 8.1b, c of d) om:

- De *condities die de slag beïnvloeden* van een andere speler te *verbeteren* of *verslechteren*, of
- Andere fysieke condities te wijzigen 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* egaliseren 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

Bedoeling van deze 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 is, 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 zijn of haar 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

Als een bal van een speler stilligt op de *baan*, moet hij worden gespeeld zoals hij ligt, **behalve** wanneer de Regels vereisen of toestaan dat de speler:

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

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

Als 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 *teruggeplaatst* worden, 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 incorrect *vervangende bal te spelen* of een bal vanaf een *verkeerde plaats te spelen* in overtreding van Regel 9.1: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 *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 *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 onderkennen 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).
- De speler zelf, inclusief de *caddie* van de speler (zie Regel 9.4).
- De *tegenstander* in *matchplay*, inclusief de *caddie* van de *tegenstander* (zie Regel 9.5), of
- Een *externe invloed*, inclusief elke andere speler in *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, d.i. 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 vanaf zijn nieuwe ligplaats gespeeld worden.

Uitzondering – 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 vanwaar 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*).

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.3: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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) zijn of haar stilliggende bal heeft opgenomen of heeft doen *bewegen*.

9.4a Wanneer een opgenomen of bewogen bal moet worden teruggeplaatst

Als de speler zijn of haar stilliggende bal opneemt of doet *bewegen*, moet de bal worden *teruggeplaatst* op zijn 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 zijn of haar stilliggende bal opzettelijk aanraakt of doet *bewegen*, krijgt de speler **één strafslag**.

Maar er zijn vier **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 vanaf een andere plaats speelt.

Uitzondering 2 – Accidentele beweging vooraleer een bal wordt gevonden: 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 wijken 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).

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde* plaats te spelen in overtreding van Regel 9.4: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

9.5 Bal opgenomen of bewegen door een tegenstander in 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 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 plek *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 hij of zij 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 zijn of haar 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 of 4 in Regel 9.4b.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 9.5: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 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-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 incorrect vervangende bal te spelen of een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 9.6: Algemene Straf onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 de *balmarker* van een speler op welke manier dan ook wordt opgenomen of bewogen (inclusief door *natuurkrachten*) vooraleer de bal is *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 zijn of haar *tegenstander* in *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 incorrect vervangende bal te spelen of een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 9.7: Algemene Straf onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

REGEL 10

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

Bedoeling van deze Regel:

Regel 10 beschrijft de voorbereiding voor 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

Bedoeling van deze 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 het clubhoofd, zodat er slechts een kortstondig contact is tussen de club en de bal. Duwen, schrapen of scheppen is niet toegestaan.
- 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

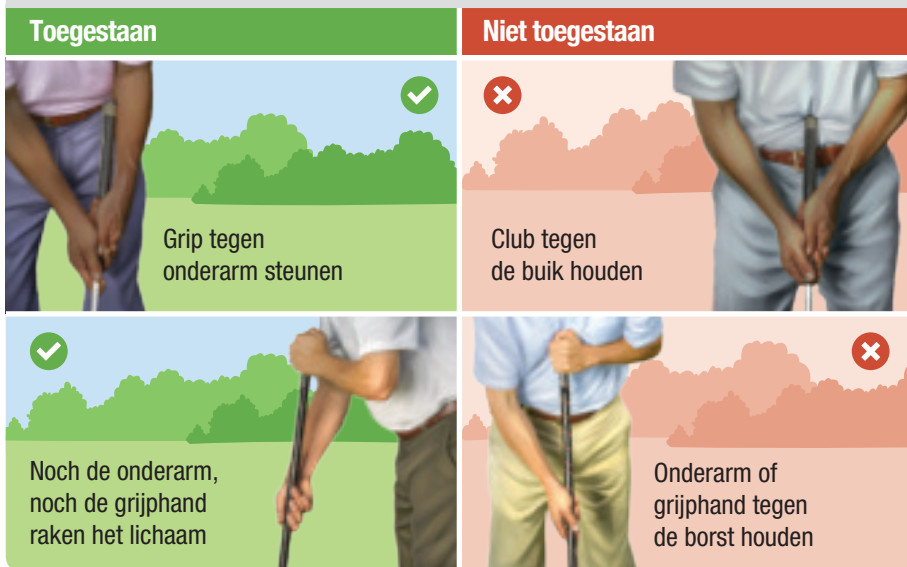
Bij het doen van een *slag* mag de speler de club niet verankeren:

- 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 zijn of haar 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.

DIAGRAM 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.

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 strafslag 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 overtreding van Regel 10.1: Algemene Straf.

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

10.2 Advies en andere bijstand

Bedoeling van deze Regel:

De strategie en tactiek voor zijn of haar 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.
- Aan niemand *advies* vragen, behalve aan zijn of haar *caddie*, en
- Ook niet aan de *uitrusting* van een andere speler komen om informatie in te winnen die *advies* zou vormen indien het gegeven wordt door of gevraagd wordt aan de andere speler (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.

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

10.2b Andere bijstand

- (1) De speellijn aanwijzen voor een bal, overal, behalve op de putting green. Een speler mag zijn of haar *speellijn* laten aanwijzen door:
- Zijn of haar *caddie* of iemand anders op of dichtbij zijn of haar *speellijn* te posteren om aan te geven waar die zich bevindt, **maar** die persoon moet zich verwijderen vooraleer de *slag* wordt gedaan.
 - Een voorwerp (zoals een golftas of een handdoek) op de *baan* te (laten) plaatsen om de *speellijn* aan te geven, **maar** het voorwerp moet worden verwijderd vooraleer de *slag* wordt gedaan.
- (2) De speellijn aanwijzen voor een bal op de putting green. Vooraleer de *slag* wordt gedaan, mogen enkel de speler en zijn of haar *caddie* de *speellijn* van de speler aanwijzen, **maar** met volgende beperkingen:

- De speler of *caddie* mogen de *putting green* aanraken met een hand, een voet of iets dat hij of zij vasthouden, **maar** mogen de *condities die de slag beïnvloeden* niet *verbeteren* in overtreding van Regel 8.1a, en
- De speler of *caddie* mogen nergens op of buiten de *putting green* een voorwerp plaatsen om de *speellijn* aan te geven. Dit is niet toegestaan, zelfs indien dat voorwerp verwijderd wordt vooraleer de *slag* wordt gedaan.

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

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

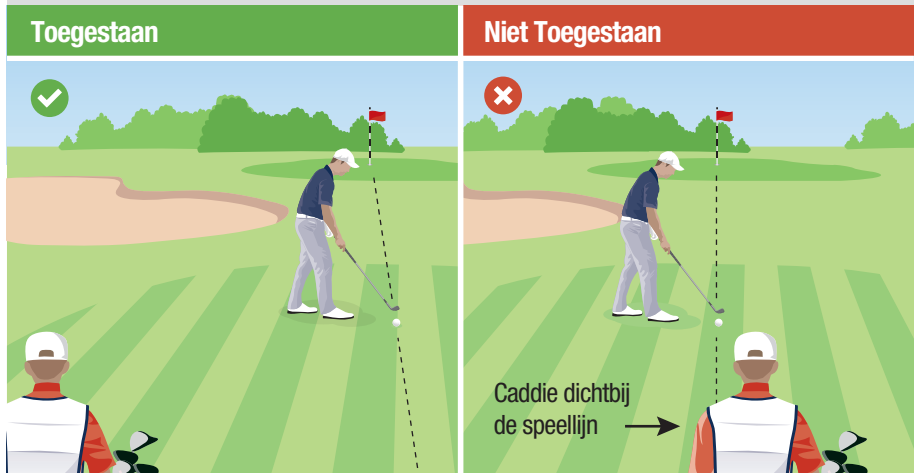
- (3) Geen voorwerp plaatsen als hulp bij het innemen van de stand. Een speler mag geen *stand* voor de *slag* innemen met behulp van een voorwerp dat door of voor de speler werd geplaatst als hulp bij het oplijnen van zijn of haar voeten of lichaam, zoals een club die wordt neergelegd op de grond om de *speellijn* aan te geven.

Indien de speler een *stand* inneemt in overtreding van deze Regel, kan hij of zij de straf niet meer vermijden door de *stand* te verlaten en het voorwerp te verwijderen.

- (4) Beperking op caddie die achter de speler staat. Wanneer een speler een *stand* voor de *slag* begint in te nemen en tot de *slag* is gedaan:
- Mag de *caddie* van de speler niet opzettelijk op een locatie op of dichtbij het verlengde van de *speellijn* achter de bal staan om welke reden dan ook.
 - Indien de speler een *stand* inneemt in overtreding van deze Regel, kan hij of zij de straf niet meer vermijden door de *stand* te verlaten.

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

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



De caddie staat niet op een locatie op of dichtbij het verlengde van de speellijn achter de bal wanneer de speler de stand voor de slag begint in te nemen. Regel 10.2b(4) wordt niet overtreden op voorwaarde dat de caddie geen dergelijke positie inneemt vooraleer de slag gedaan wordt.

De caddie staat op een locatie op of dichtbij het verlengde van de speellijn achter de bal wanneer de speler de stand voor de slag begint in te nemen. In dit geval wordt Regel 10.2b(4) overtreden.

Zie Regels 22, 23 en 24 (In spelvormen met *partners* mogen de *partner* van een speler en de *caddie* van een *partner* dezelfde acties ondernemen (met dezelfde beperkingen) als de *caddie* van de speler mag ondernemen onder Regels 10.2b(2) en (4)).

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

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

Vooraleer de *slag* wordt gedaan, is dergelijke bijstand of bescherming toegestaan, **behalve** zoals verboden in Regels 10.2b(3) en (4).

Deze Regel verbiedt de speler niet om zelf acties te ondernemen om zich te beschermen tegen weersinvloeden tijdens het doen een *slag*, bijvoorbeeld door beschermende kleding te dragen of een paraplu over zijn of haar eigen hoofd te houden.

Straf voor overtreding van Regel 10.2: Algemene Straf.

10.3 Caddies

Bedoeling van deze 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 zijn of haar clubs te dragen, te vervoeren en te hanteren, om *advies* te geven en hem of haar 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 hij of zij 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, wordt de actie geacht ondernomen te zijn voor de speler (die de *caddie* deelt) over wiens bal het ging.

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 qua caddie beperkt).

Straf voor overtreding van Regel 10.3a:

- De speler krijgt de **algemene straf** voor elke hole waarop hij of zij door meer dan één *caddie* tegelijk wordt bijgestaan.
- Indien de overtreding tussen twee holes plaatsvindt of verdergaat, 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 die onder de Regels zijn 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* egaliseren 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 op de *putting green* herstellen (Regel 13.1c).
 - De *vlaggenstok* verwijderen of bewaken (Regel 13.2b).
 - 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 reinigen (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*):
- Conditie 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* of nadat de speler beslist heeft om uit te wijken onder een Regel (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).

- Opzettelijk op of dichtbij het verlengde van de *speellijn* achter de bal van de speler gaan staan wanneer de speler begint een *stand* in te nemen voor de *slag* en dit tot de *slag* is gedaan (Regel 10.2b(4)) of andere acties ondernemen die verboden zijn door Regel 10.2 b.
- Een bal *terugplaatsen*, tenzij de *caddie* de bal had opgenomen of *bewogen* (Regel 14.2b).
- Een bal *droppen* op plaatsen in een *uitwijkgebied* (Regel 14.3).
- Beslissen om uit te wijken onder een Regel (zoals een bal als onspeelbaar behandelen onder Regel 19 of uitwijken 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 overtredingen van de Regels door de caddie

Een speler is verantwoordelijk voor de acties van zijn of haar *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 zijn of haar *caddie* weet ook als kennis van de speler beschouwd.

REGEL 11

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

Bedoeling van deze 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 vanwaar 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 toevallig een persoon of een externe invloed

11.1a Geen enkele speler krijgt straf

Indien een spelers bal in beweging toevallig een persoon of *externe invloed* raakt:

- Is er geen straf voor eender welke speler.
- Dat is het 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 op de putting green in 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 De bal moet worden gespeeld zoals hij ligt

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

Uitzondering 1 – Wanneer een bal, gespeeld van een andere plaats dan van op de putting green, tot stilstand komt op een persoon, dier of een bewegende externe invloed: De speler mag de bal niet spelen zoals hij ligt. In plaats daarvan moet de speler uitwijken:

- Wanneer de bal zich op een andere plaats dan de *putting green* bevindt. 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 dichter bij de *hole* zijn dan het referentiepunt.
- Wanneer de bal 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.

Uitzondering 2 – Wanneer een bal gespeeld van op de putting green per ongeluk een persoon, dier of los obstakel (inclusief een andere bal in beweging) raakt op de putting green: De *slag* vervalt en de originele bal of een andere bal moet *teruggeplaatst* worden op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze niet gekend is) (zie Regel 14.2), **behalve** in deze twee gevallen:

- Bal in beweging raakt een andere stilliggende bal of balmarker op de putting green. De *slag* telt en de bal moet worden gespeeld zoals hij ligt (Zie Regel 11.1a qua toepassing van straf in *strokeplay*).
- Bal in beweging raakt per ongeluk vlaggenstok of bewaker. Dat wordt beschreven in Regel 13.2b(2), niet in deze Regel.

Straf om een incorrect vervangende bal te spelen of een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 11.1: Algemene Straf onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 spelers 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 in matchplay wanneer er geen redelijke kans meer is dat hij kan worden geholed: Het geval van 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, en wanneer 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 hij of zij 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 hij of zij 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 in *strokeplay*.

Uitzondering – Bal beweegt in water: Er is geen straf indien een speler zijn of haar 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 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).

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

Als het *bekend of praktisch zeker* is dat een spelers 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 zijn gekomen 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 zijn gekomen. 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 zijn gekomen.
 - » 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 op de putting green tot stilstand zou zijn gekomen. De speler

moet de originele bal of een andere bal plaatsen op de geschatte ligplaats waar de bal tot stilstand zou zijn gekomen, 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 zijn gekomen. De speler moet *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 18.2.

(2) **Slag gedaan van op de putting green.** De *slag* vervalt en de originele of een andere bal moet *teruggeplaatst* worden op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat indien niet gekend) (zie Regel 14.2).

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 11.2: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 bewegen van:
 - » Een *los natuurlijk voorwerp* (zie Regel 15.1a, Uitzondering 2), of
 - » Een *los obstakel* (zie Regel 15.2a, Uitzondering 2).

Uitzondering – Vlaggenstok, stilliggende bal op de putting green en andere 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*, of
- *Andere 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 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

Bedoeling van deze 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 worden uitgeweken als een bal zich in een bunker bevindt.

DIAGRAM 12.1: WANNEER IS EEN BAL IN DE BUNKER?



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

12.1 Wanneer de 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.

Als daarbij zand in de *bunker* op een redelijke manier wordt aangeraakt of *bewogen*, is dat aanvaardbaar.

12.2b Beperkingen op het aanraken van zand in een bunker

(1) Wanneer zand aanraken in 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 gesteldheid 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 de zone vlak voor of vlak 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*).
 - » Tijdens het uitvoeren van een oefenswing, of
 - » Tijdens het uitvoeren van de backswing voor een *slag*.

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

Maar de speler krijgt de **algemene straf** indien zijn of haar 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 gespeeld is. Nadat een bal in een *bunker* gespeeld is en zich *buiten de bunker* bevindt, mag de speler:

- Zand in de *bunker* aanraken zonder straf onder Regel 12.2b(1), en
- Zand in de *bunker* egaliseren 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 Regels de speler verplichten of toestaan 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*, of als de speler uitwijkt door een bal te *droppen* in de *bunker*, 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

Bedoeling van deze 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 enkele verschillende Regels van toepassing dan voor andere gebieden van de baan.

13.1 Acties die op putting greens toegestaan of verplicht zijn

Bedoeling van deze 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 hij of zij een bal markeren, opnemen, reinigen en terugplaatsen, schade herstellen en zand en losse aarde van de putting green verwijderen. Er is geen straf om per ongeluk een bal of balmarker te doen bewegen op de putting green.

13.1a Wanneer is een bal op de putting green

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

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

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 reinigen

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

De ligplaats van de bal moet worden *gemarkeerd* vooraleer hij wordt opgenomen 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* (**maar** nergens elders op de *baan*) 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 zijn of haar hand, voet of ander lichaamsdeel of met een normale pitchfork, *tee*, club of soortgelijk item van de normale *uitrusting*, en
 - Zonder het spel onredelijk op te houden (zie Regel 5.6a).

Maar als de speler de *putting green* verbetert door acties uit te voeren die verder gaan dan wat redelijk is om de *putting green* in zijn originele staat te herstellen (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 een persoon of *externe invloed*, bijvoorbeeld:

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

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

- Normale methoden voor het onderhoud van de globale staat van de *putting green* (zoals beluchtingsgaatjes en groeven door 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 de bal of de 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 in *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 weten 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 op zijn originele ligplaats *teruggeplaatst* was.

- Bal reeds opgenomen en teruggeplaatst. De bal moet worden *teruggeplaatst* op zijn originele ligplaats (die moet worden geschat als ze 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).

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 holer 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.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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:

- Een deel van de bal van de speler een *verkeerde green* raakt of ergens op of in ligt (zoals een *los natuurlijk voorwerp* of een *obstakel*) 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):

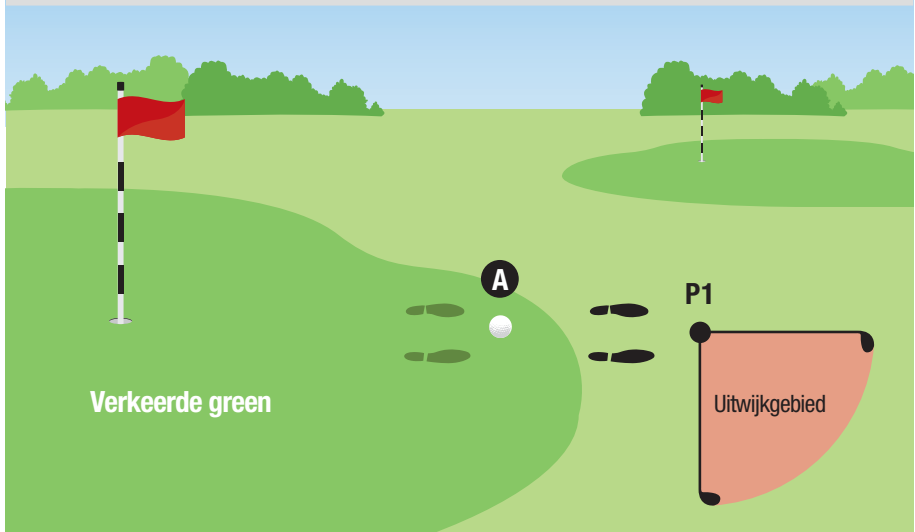
- Referentiepunt: het *dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken* in hetzelfde *gebied van de baan* waar de originele bal tot stilstand kwam.
- Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **maar** met deze beperkingen:
- Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied:
 - » 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.

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).

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 13.1: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

DIAGRAM 13.1f: VRIJ UITWIJKEN VOOR VERKEERDE GREEN


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

13.2 De vlaggenstok

Bedoeling van deze 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 de 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* kan raken.

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:

- Mag de speler 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 hij of zij 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 verwijderd uit de hole terwijl de bal in beweging is. Na het doen van een *slag* met de *vlaggenstok* in de *hole*:

- De speler en zijn of haar *caddie* mogen 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 hij of zij 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 zijn of haar *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 zijn of haar *caddie* de *vlaggenstok* beweegt of verwijderd voor een andere reden, zoals wanneer hij of zij:
 - » 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 zijn of haar 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 hem te verwijderen door:
 - » De *vlaggenstok* eerst in, boven of naast de *hole* te houden vóór en tijdens de *slag* om de speler te tonen waar de *hole* is, en
 - » De *vlaggenstok* vervolgens te verwijderen 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 zijn bewaker raakt.** Als de spelers bal in beweging een *vlaggenstok* raakt die de speler wilde laten verwijderen onder (1), of de bewaker 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 bewaker. 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 degene die de bal opzettelijk van richting heeft veranderd of gestopt een speler of zijn of haar 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, inclusief 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 hij of zij 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 een 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 geen deel van de bal zich 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 incorrect *vervangende bal* te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 13.2c: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

In *strokeplay* is de speler **gediskwalificeerd** als hij of zij niet *uitholet* zoals vereist onder Regel 3.3c.

13.3 Bal hangt over de hole

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

Als een 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 wachtijd in de *hole* valt, heeft de speler *uitgeholed* met de vorige *slag*.
- Als de bal binnen deze wachtijd niet in de *hole* valt:
 - » Wordt er beschouwd dat de bal stilligt.
 - » 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 een **strafslag** toegevoegd.

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

Als een bal die over de *hole* hangt, wordt opgenomen of *bewogen* vooraleer de wachtijd 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 wachtijd 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* in *matchplay* of een andere speler in *strokeplay* opzettelijk de overhangende bal van de speler opneemt of *beweegt* vooraleer de wachtijd afgelopen is:

- In *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.
- In *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* *teruggeplaatst* worden (zie Regel 14.2).



Een bal opnemen en terug in het spel brengen

REGEL 14



REGEL 14

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

Bedoeling van deze Regel:

Regel 14 beschrijft wanneer en hoe de speler de ligplaats van een stilliggende bal mag markeren en de bal opnemen, reinigen 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 hij of zij de bal van een verkeerde plaats speelt.

14.1 De bal markeren, opnemen en reinigen

Deze Regel is van toepassing op het opzettelijk ‘opnemen’ van een stilliggende bal van een speler, inclusief de bal oppakken met de hand, hem roteren of op een andere manier opzettelijk weg 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**.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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:

- 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 – De caddie mag de bal van de speler zonder toelating opnemen op de putting green: Wanneer de bal van de speler op de *putting green* is, mag zijn of haar *caddie* de bal opnemen zonder toelating van de speler.

Als de *caddie* de bal zonder toelating opneemt wanneer hij zich ergens anders bevindt dan op de *putting green*, krijgt de speler **één strafslag** (zie Regel 9.4).

14.1c Opgenomen bal reinigen

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

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

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

Als de speler een opgenomen bal reinigt wanneer het niet mag, krijgt hij of zij **één strafslag**.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 gerecupereerd.
- 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 mag terugplaatsen:** de bal van de speler mag onder de Regels enkel worden *teruggeplaatst* door:

- De speler, of
- De persoon die de bal heeft opgenomen of doen *bewegen* (zelfs als die persoon dit volgens de Regels niet mocht doen).

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

(2) **Hoe de bal moet worden teruggeplaatst.** De bal moet worden *teruggeplaatst* door hem 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.

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 terugplaatsen 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 verzuimt om de *ligging* te recreëren in overtreding van deze Regel, heeft de speler van een *verkeerde plaats* gespeeld.

(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 incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 14.2: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 hij of zij 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 de drie volgende vereisten inhoudt:

- (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.
- (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.

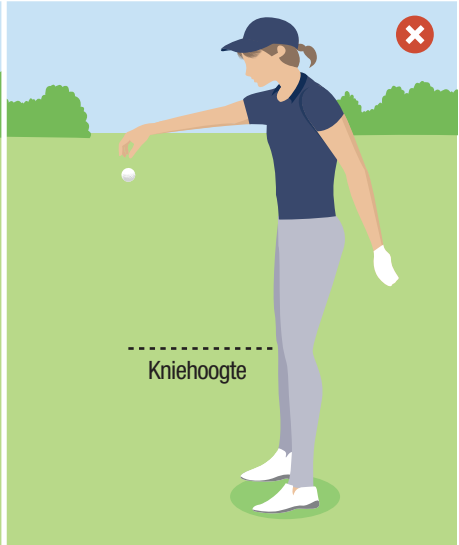
‘Kniehoogte’ betekent de hoogte van de knie van de speler wanneer hij of zij rechtop staat.

DIAGRAM 14.3b: DROPPEN VAN KNIEMHOOGTE

Toegestaan



Niet Toegestaan



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.

- (3) **De bal moet worden gedropt in het uitwijkgebied.** De bal moet in het *uitwijkgebied gedropt* worden. De speler mag zowel binnen als buiten het *uitwijkgebied* staan tijdens het *droppen* van de bal.

Als een bal op een verkeerde manier wordt *gedropt* in overtreding van één of meer van deze drie voornoemde vereisten:

- 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 worden geplaatst 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 strafslag** (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, *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, *uitrusting* of andere *externe invloed* raakt vooraleer hij tot stilstand komt.

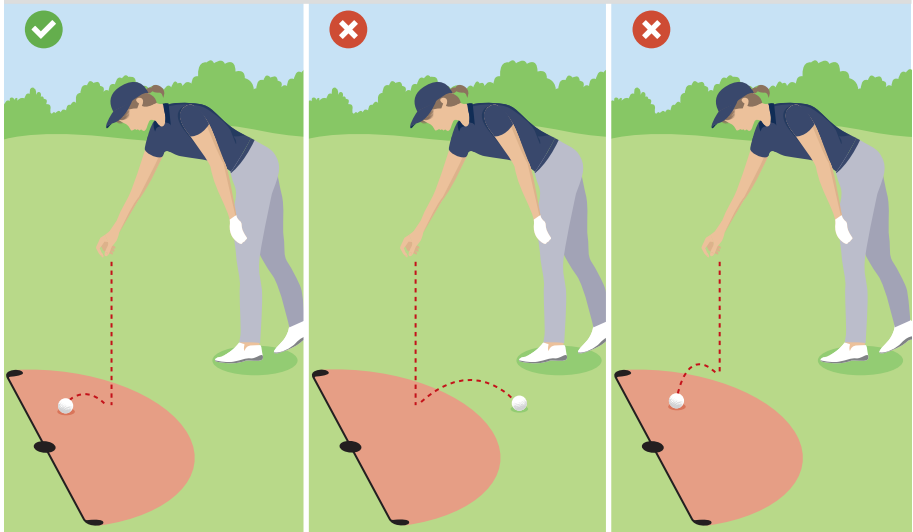
Uitzondering – Wanneer een bal op de juiste manier wordt gedropt en iemand hem opzettelijk van richting doet veranderen of stopt: Voor de handelwijze wanneer iemand de *gedropte* bal opzettelijk van richting doet veranderen of stopt vooraleer hij tot stilstand komt, zie Regel 14.3d.

- (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 tweede keer een bal *droppen* op de juiste manier.

Als ook die bal buiten het *uitwijkgebied* tot stilstand komt, moet de speler het uitwijken voltooien 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.

DIAGRAM 14.3c: DE 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. Daarom moet de bal een tweede keer op de juiste manier gedropt worden.

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

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

Voor de doeleinden van deze Regel wordt een *gedropte* bal ‘opzettelijk van richting veranderd of gestopt’ wanneer:

- Iemand 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 (bijvoorbeeld de *caddie* van de speler) 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 zijn of haar *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 iemand een bal die op de juiste manier is *gedropt* opzettelijk van richting doet veranderen of stopt (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 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 vanaf een verkeerde plaats te spelen of een bal te spelen die werd geplaatst in plaats van gedropt in overtreding van Regel 14.3: Algemene Straf onder Regel 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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).

14.4 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 hij of zij:

- De originele bal of een andere bal vanuit het *afslaggebied* speelt, of
- De originele bal of een andere bal op de *baan terugplaatst*, *dropt* of plaatst met de bedoeling dat die bal *in het spel* is.

Als de speler op gelijk welke manier een bal terug in de *baan* brengt 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 de bal opnemen om een fout recht te zetten 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 plaats* of tot stilstand was gekomen op een *verkeerde plaats*, (2) op een verkeerde manier of (3) via een procedure die niet van toepassing was:

- Mag de speler de bal zonder straf opnemen en de fout rechtzetten.
- **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 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 zijn of haar situatie.
- Bijvoorbeeld, als de speler ten onrechte de procedure voor een onspeelbare bal toepaste als zijn of haar 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 hij of zij mag elke uitwijkmogelijkheid onder die Regel gebruiken die op de situatie van toepassing is.

(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 zijn of haar 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 in Regel 19.2a, b of c gebruiken.

(3) 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 (1) weliswaar in het juiste *uitwijkgebied* is *gedropt* maar (2) op een verkeerde manier is *gedropt* (zie Regel 14.3b) of 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).

14.5c Geen straf voor het opnemen van een bal om een fout recht te zetten

Wanneer een bal wordt opgenomen onder Regel 14.5a om een fout recht te zetten:

- Loopt de speler geen straf op voor acties die zijn ondernomen met betrekking tot die bal nadat de fout werd gemaakt en vooraleer hij werd opgenomen, zoals de bal per ongeluk doen *bewegen* (zie Regel 9.4b).
- **Maar** als diezelfde acties ook een Regel overtraden met betrekking tot de bal die *in het spel* was gebracht om de fout recht te zetten (bijvoorbeeld wanneer die acties de *condities die de slag beïnvloeden verbeteren* van zowel de bal die nu *in het spel* is als de originele bal vooraleer hij werd opgenomen), is de straf van

toepassing op de bal die nu *in het spel* is.

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 (dat wil zeggen, wanneer *slag-en-afstand* wordt toegepast of bij het opnieuw spelen nadat een *slag* hetzij geannuleerd wordt, hetzij op een andere manier niet telt).

- 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), via de procedures voor het *terugplaatsen* van een bal onder Regels 14.2b(2) en 14.2e.

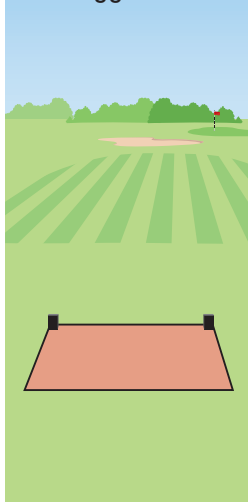
Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 14.6: Algemene Straf onder Regel 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

DIAGRAM 14.6: VOLGENDE SLAG DOEN VANWAAR VORIGE SLAG WERD GEDAAN

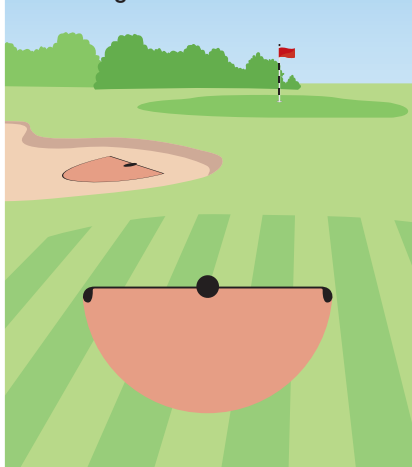
Wanneer een speler verplicht is of het toegestaan is om de volgende slag te doen vanwaar de vorige slag werd gedaan, hangt de manier waarop de speler een bal in het spel moet brengen af van het gebied van de baan waar die vorige slag werd gedaan.

Afslaggebied



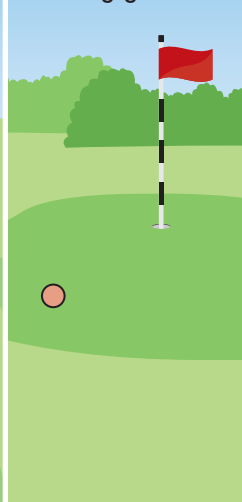
De vorige slag werd gedaan vanuit het afslaggebied. Daarom moet een bal worden gespeeld van eender waar binnen het afslaggebied.

Algemeen gebied, bunker of strafgebied



De vorige slag werd gedaan vanuit het algemeen gebied, een bunker of een strafgebied. Daarom is het referentiepunt de plek waar de vorige slag werd gedaan. Een bal wordt gedropt binnen één clublengte van dat referentiepunt, maar in hetzelfde gebied van de baan als het referentiepunt en niet dichterbij de hole dan het referentiepunt.

Putting green



De vorige slag werd gedaan van op de putting green. Daarom wordt een bal geplaatst op de plek waar de vorige slag werd gedaan.

14.7 Spelen vanaf 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 zijn of haar 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 zijn of haar bal *in het spel* niet van een *verkeerde plaats* spelen.

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

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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

(1) De speler moet beslissen de hole uit te spelen met bal gespeeld vanaf 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 vanaf 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 vanaf 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 zijn of haar *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 vanaf een *verkeerde plaats* plus een tweede bal gespeeld van een juiste plaats onder de Regels.

(2) Een speler die probeert om een fout recht te zetten, moet dit melden aan de Commissie. Als de speler de fout onder (1) probeert recht te zetten door een bal van een juiste plaats te spelen:

- Moet de speler de feiten aan de *Commissie* melden vooraleer de *scorekaart* in te leveren.

- Dit geldt ongeacht of de speler de hole heeft uitgespeeld enkel met die bal of met twee ballen (en zelfs als de speler dezelfde score maakt met beide ballen).

Als de speler de feiten niet aan de *Commissie* meldt, wordt hij of zij **gediskwalificeerd**.

(3) Wanneer de speler probeerde de fout recht te zetten, 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).
 - » Als een tweede bal werd gespeeld, tellen de slagen met die bal (inclusief gespeelde *slagen* en alle strafslagen specifiek opgelopen als gevolg van het spelen van die bal) 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**.



Vrij verwijderen of uitwijken

REGELS 15-16



REGEL 15

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

Bedoeling van deze Regel:

Regel 15 beschrijft wanneer en hoe de speler losse natuurlijke voorwerpen en losse obstakels vrij (zonder straf) mag verwijderen.

- Deze losse natuurlijke en kunstmatige voorwerpen worden niet beschouwd als onderdeel van de uitdaging om de baan te spelen en 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 zijn of haar bal buiten de putting green, omdat er een straf is als het bewegen daarvan de oorzaak is dat de bal beweegt.

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 of een club of andere *uitrusting*).

Maar er zijn twee **uitzonderingen**:

Uitzondering 1 – Los natuurlijke 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 als dat de bal waarschijnlijk zou doen *bewegen* hebben door het te verwijderen wanneer de bal stillag.
- Als de speler dit doet, krijgt hij of zij **één strafslag**, maar het verwijderde *los natuurlijke 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 wordt verwijderd als gevolg van het *markeren* van de ligplaats van een bal, het opnemen 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 een los natuurlijk voorwerp

Als het verwijderen van een *los natuurlijk voorwerp* door een speler zijn of haar 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 incorrect vervangende bal te spelen of een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 15.1: Algemene Straf onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

15.2 Losse obstakels

Deze regel beschrijft de manier van vrij uitwijken (in dit geval door verwijderen) die 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 hij of zij 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.

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

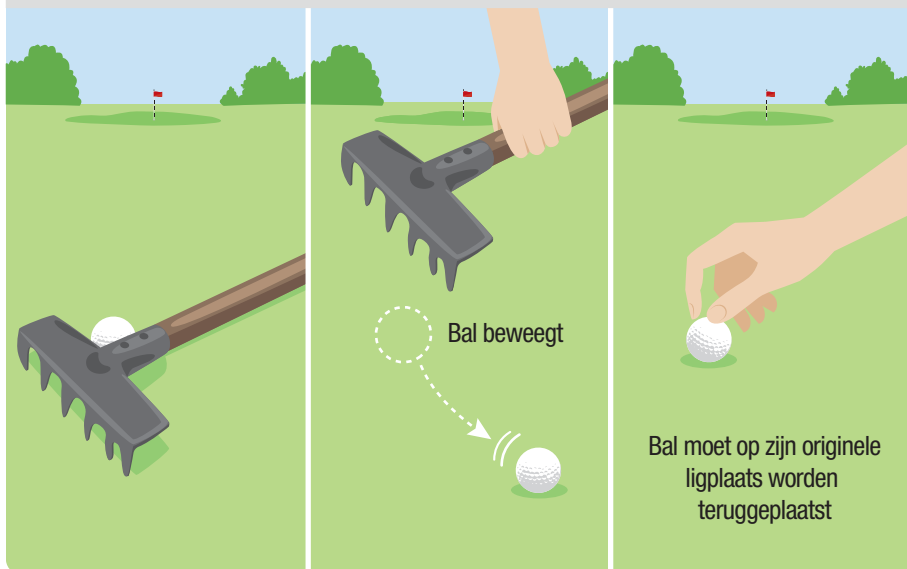
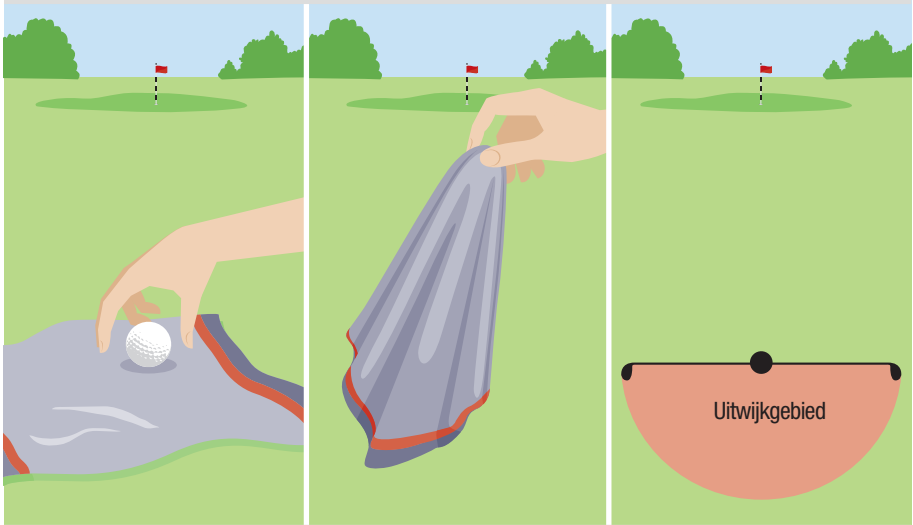


DIAGRAM #2 15.2a: BAL BEVINDT ZICH IN OF OP EEN LOS OBSTAKEL


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

(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 14.2 b(2) en 14.2e.

15.2b Uitwijken wanneer een bal niet gevonden werd maar 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 drie minuten zoektijd (zie Regel 6.3b).

Maar als het niet *bekend of vrijwel 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 incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 15.2: *Algemene Straf* onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

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 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 zijn of haar eigen bal is of, als de bal aan een andere speler toebehoort, van de andere speler eisen 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 in *strokeplay*:

- Een speler van wie vereist wordt om zijn of haar 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)***.

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*, zijn of haar eigen spel zou kunnen hinderen:

- Mag de speler van de andere speler eisen de ligplaats van de bal te *markeren* en de bal op te nemen (zie Regel 14.1), en de bal mag niet worden gereinigd (**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 reinigt wanneer het niet mag, krijgt hij of zij **één strafslag**.
- Enkel in *strokeplay* mag een speler, van wie vereist wordt om zijn of haar bal onder deze Regel op te nemen, eerst spelen.

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

Als de speler zijn of haar bal opneemt wanneer de andere speler dit niet eist (**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 mogelijk helpt of hindert, mag een speler:

- De *balmarker* uit de weg leggen als hij van hem of haar is, of
- Als de *balmarker* van een andere speler is, van die speler eisen om de *balmarker* uit de weg te leggen, voor dezelfde redenen als hij of zij mag eisen 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 clubhoofdlangtes te meten vanaf zijn originele ligplaats.

Ofwel moet de opgenomen bal op zijn originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (zie Regel 14.2) ofwel moet de *balmarker* worden teruggeplaatst om die ligplaats te markeren.

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 zijn of haar bal op te nemen of zijn of haar *balmarker* te verplaatsen wanneer dit wordt geëist en er dan een *slag* gedaan wordt door de andere speler wiens spel mogelijk kon geholpen of gehinderd worden.

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 15.3: Algemene Straf onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

REGEL 16

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

Bedoeling van deze 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 doorgaans toegestaan, behalve in een strafgebied.
- Normaal gezien kijkt de speler uit door een bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken.

Deze Regel beschrijft ook vrij uitwijken wanneer 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 veroorzaakt 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

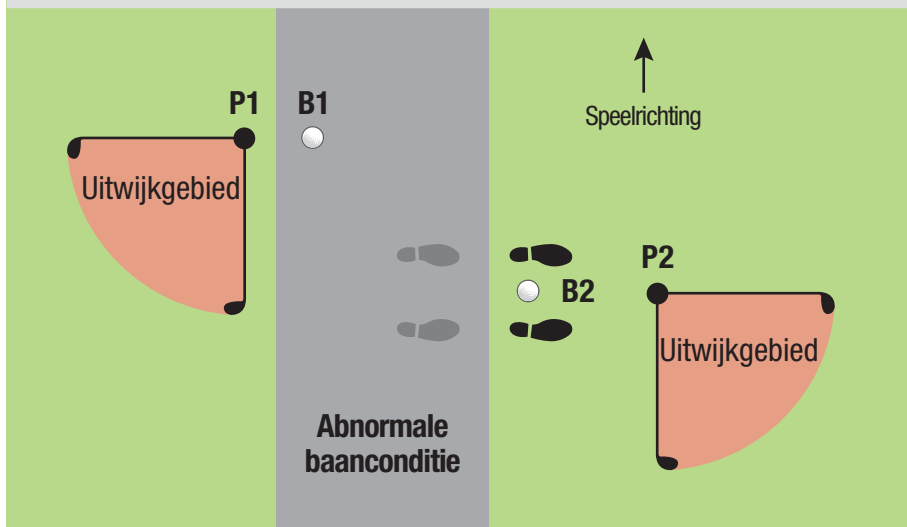
(1) **Betekenis van hinder door abnormale baanconditie.** Hinder bestaat in volgende gevallen:

- 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* mag 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.)

DIAGRAM 16.1a: WANNEER UITWIJKEN IS TOEGESTAAN VOOR EEN ABNORMALE BAANCONDITIE



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

- (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:
- 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 om de bal te spelen. 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 anders dan een *abnormale baanconditie* (bijvoorbeeld wanneer een speler in *tijdelijk water* of op een *vast obstakel* staat maar 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.

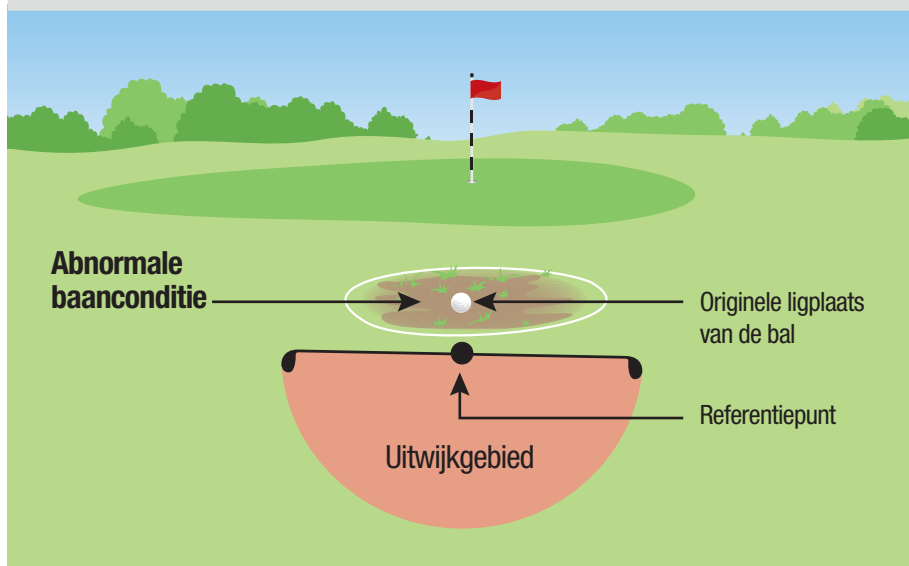
Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel F-23 (De *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die toestaat om om vrij uit te wijken voor hinder door tijdelijke vaste obstakels op of naast de *baan*.)

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.

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



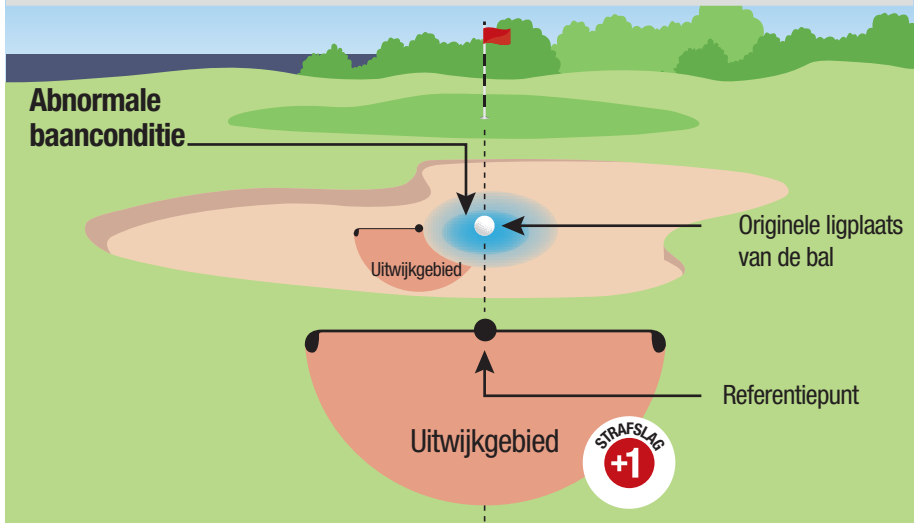
Vrij uitwijken is toegestaan wanneer de bal zich in het algemeen gebied bevindt en er hinder is door een abnormale baanconditie. Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken dient bepaald te worden en een bal moet worden gedropt in en tot stilstand komen in het uitwijkgebied. Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, is niet dichterbij de hole dan het referentiepunt 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.

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



Het diagram gaat ervan uit dat de speler rechtshandig is. Bij hinder door een abnormale baanconditie in een bunker, mag er vrij worden uitgeweken in de bunker onder Regel 16.1b of buiten de bunker mits één strafslag. Uitwijken buiten de bunker is gebaseerd op een referentielijn die recht achteruit loopt van de hole door de originele ligplaats van de bal in de bunker. Het referentiepunt is een punt op de baan, buiten de bunker, gekozen door de speler, dat op de referentielijn ligt en verder van de hole is dan de originele ligplaats (zonder beperking van afstand achteruit op de lijn). Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, niet dichterbij de hole dan het referentiepunt, en mag zich in om het even welk gebied van de baan bevinden. Bij het kiezen van dit referentiepunt dient de speler het punt aan te duiden met behulp van een voorwerp (zoals een tee).

(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 *droppen* (zie Regel 14.3) in een *uitwijkgebied* op basis van een referentielijn die recht achteruitloopt van de *hole* door de ligplaats van de originele bal:

- Referentiepunt: een door de speler gekozen punt op de *baan* dat zich op de referentielijn bevindt en verder van de *hole* is dan de originele ligplaats (zonder beperking van afstand achteruit op de lijn):
 - » Bij het kiezen van dit referentiepunt dient de speler het punt aan te duiden met behulp van een voorwerp (zoals een tee).
 - » Als de speler de bal *dropt* zonder dit punt te hebben gekozen, wordt het punt op de lijn op dezelfde afstand van de *hole* als het punt waar de

gedropte bal voor het eerst de grond raakte als referentiepunt beschouwd.

- Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één clublengte, maar met deze beperkingen:
- Beperkingen op de locatie van 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 één *clublengte* 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*.

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.

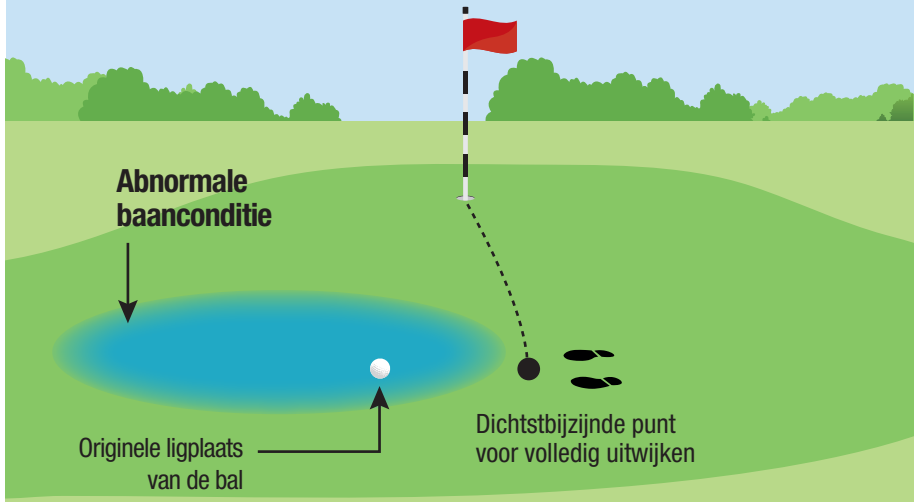
16.1e Uitwijken wanneer de bal niet gevonden is in een abnormale baanconditie

Indien een bal van een speler niet werd gevonden en het *bekend of praktisch zeker* is dat de bal tot stilstand kwam in een *abnormale baanconditie* op de *baan*, mag de speler volgende uitwijkmogelijkheid toepassen i.p.v. *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 daarna op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de drie minuten zoektijd (zie Regel 6.3b).

Maar als de bal *verloren* is en het niet *bekend of praktisch zeker* is dat de bal in of op een *abnormale baanconditie* tot stilstand kwam, moet de speler *slag-en-afstand* toepassen onder Regel 18.2.

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



Het diagram gaat ervan uit dat de speler linkshandig is. Wanneer een bal zich op de putting green bevindt en er hinder is door een abnormale baanconditie, mag er vrij worden uitgeweken door een bal te plaatsen op de plek van het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken. Het dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken moet op de putting green of in het algemeen gebied zijn. Als een dergelijk dichtstbijzijnde punt voor volledig uitwijken niet bestaat, mag de speler toch nog vrij uitwijken door het maximaal mogelijk uitwijkpunt als referentiepunt te nemen. Dit punt moet zich op de putting green of in het algemeen gebied bevinden.

16.1f 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) Wanneer de bal in een verboden speelzone is. 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.

(2) 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*, maar 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 vanaf 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 lichamelijk letsel zou kunnen toebrengen als hij of zij de bal diende te spelen zoals hij ligt.

Een speler mag uitwijken voor hinder door een situatie met een gevaarlijk *dier* onder Regel 16.2b, ongeacht waar zijn of haar bal zich op de *baan* bevindt, **behalve** dat uitwijken niet is toegestaan:

- Wanneer het spelen van de bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is vanwege iets anders dan een situatie met een gevaarlijk *dier* (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.

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 sprake is van hinder door een situatie met een gevaarlijk *dier* in de zone waar de bal zou worden gespeeld na dit uitwijken met straf buiten het *strafgebied*, mag de speler opnieuw uitwijken onder (1) zonder extra straf.

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 vanaf 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 reinigen, 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 tot op fairwayhoogte of lager, of
- Wanneer hinder door iets anders (dan het *ingebed* zijn van de bal) de *slag* duidelijk onredelijk maakt (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:

- Hij in zijn eigen pitchmark zit als gevolg van de vorige *slag* van de speler, en
- Een deel van de bal zich onder het niveau van de grond bevindt.

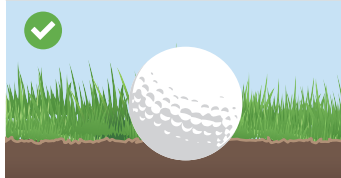
Als de speler niet met zekerheid kan zeggen of de bal in zijn eigen pitchmark zit of in een pitchmark gemaakt door een andere bal, mag de speler de bal als *ingebed* beschouwen mits het aanvaardbaar is om uit de beschikbare informatie

te concluderen dat de bal in zijn eigen pitchmark zit.

Een bal is niet *ingebed* als hij zich onder het niveau 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.

DIAGRAM 16.3a: WANNEER IS EEN BAL INGEBED?



Bal is ingebed

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

← Grondoppervlak



Bal is ingebed

Ondanks het feit dat de bal de grond niet raakt, bevindt een deel van de bal (ingebed in zijn eigen pitchmark) zich onder het grondoppervlak.



Bal is NIET ingebed

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

16.3b Uitwijken voor een ingebedde bal

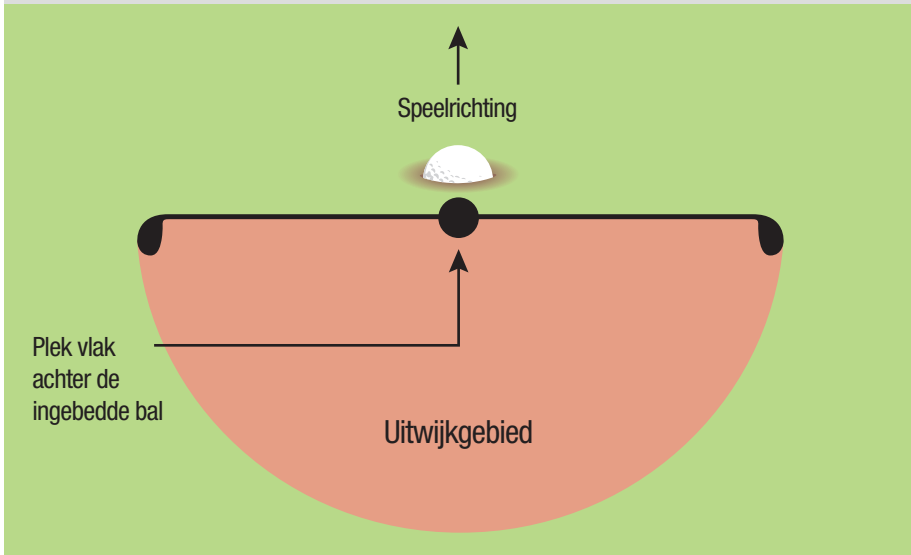
Wanneer de bal van een speler in het *algemeen gebied* is *ingebed* en uitwijken is toegestaan onder Regel 16.3a, mag de speler vrij uitwijken door de originele bal of een andere bal te *droppen* in dit *uitwijkgebied* (zie Regel 14.3):

- Referentiepunt: de plaats 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 zone die gemaaid is tot op fairwayhoogte of lager).

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 16.3: Algemene Straf onder Regel 14.7a.

DIAGRAM 16.3b: VRIJ UITWIJKEN ALS EEN BAL INGEBED IS



Wanneer een bal is ingebed in het algemeen gebied, mag er vrij uitgeweken worden. Het referentiepunt is de plek vlak achter de ingebedde bal. Een bal moet worden gedropt in en tot stilstand komen in het uitwijkgebied. Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, niet dichterbij de hole dan het referentiepunt, en moet zich in het algemeen gebied bevinden.

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

Als een speler redelijkerwijs vermoedt dat zijn of haar bal in een conditie ligt waar 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 gereinigd (**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), krijgt hij of zij **één strafslag**.

Als uitwijken inderdaad 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 reinigde.

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 hij of zij de ligplaats van de bal niet heeft *gemarkeerd* vooraleer hem op nemen of de opgenomen bal heeft gereinigd wanneer dat niet was toegestaan, en
- De bal moet op de originele ligplaats worden *teruggeplaatst* (zie Regel 14.2).

Straf om een incorrect *vervangende* bal te spelen of een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 16.4: Algemene Straf onder Regel 6.3b of 14.7a.

Als er meerdere Regelovertredingen voortvloeien uit één actie of gerelateerde acties, zie Regel 1.3c(4).

VII

Uitwijken met straf

REGELS 17-19



REGEL
17

Strafgebieden

Bedoeling van deze Regel:

Regel 17 is een specifieke regel voor strafgebieden. Dat zijn watermassa's of andere gebieden die door de Commissie zijn gedefinieerd waar een bal vaak verloren gaat of niet kan worden gespeeld. Mits één strafslag mogen de spelers van specifieke uitwijkmogelijkheden 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 worden gespeeld).
- Ofwel 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 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 drie minuten zoektijd (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.

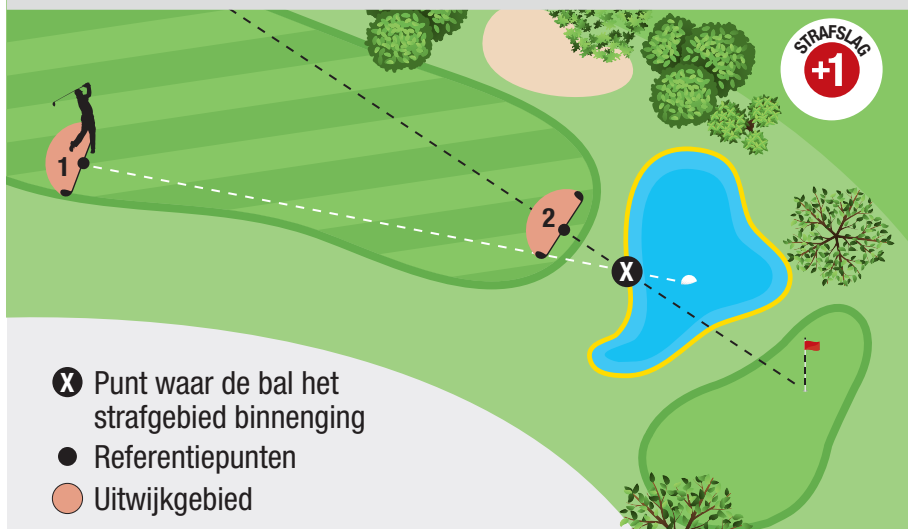
17.1d Uitwijken wanneer de bal zich in een strafgebied bevindt

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) in een *uitwijkgebied* op basis van een referentielijn die recht achteruitloopt van de *hole* door het geschatte punt waar de originele bal de grens van het *strafgebied* het laatst kruiste:
 - Referentiepunt: een door de speler gekozen punt op de *baan* (buiten het *strafgebied*) dat zich op de referentielijn bevindt en verder van de *hole* is dan het geschatte punt (zonder beperking van afstand achteruit op de lijn):
 - » Bij het kiezen van dit referentiepunt dient de speler het punt aan te duiden met een voorwerp (zoals een tee).
 - » Als de speler de bal *dropt* zonder dit punt te hebben gekozen, wordt het punt op de lijn op dezelfde afstand van de *hole* als het punt waar de *gedropte* bal voor het eerst de grond raakte als referentiepunt beschouwd.
 - Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **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, behalve in hetzelfde *strafgebied*, maar
- » Als meer dan één *gebied van de baan* binnen één *clublengte* 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*.

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



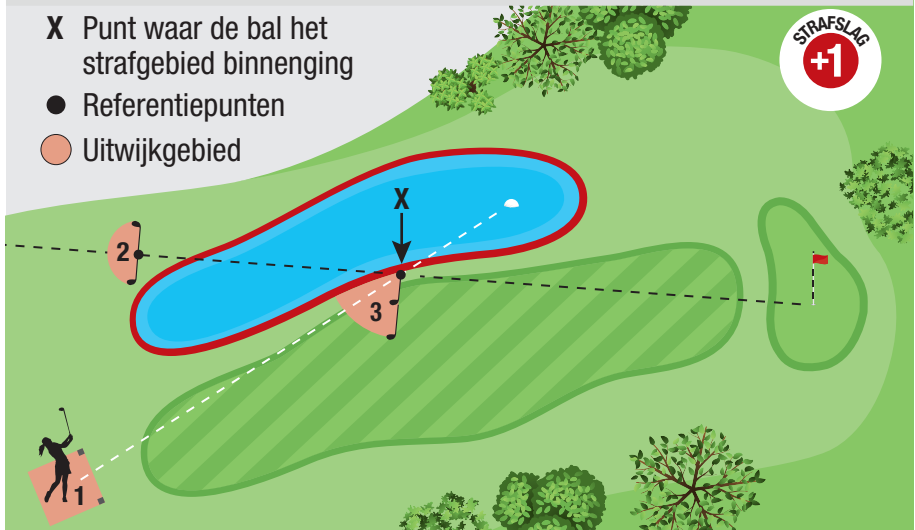
- ⊗ Punt waar de bal het strafgebied binnenging
- Referentiepunten
- Uitwijkgebied

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

- (1) De speler mag slag-en-afstand toepassen door de originele of een andere bal te spelen vanuit een uitwijkgebied gebaseerd op de plek waar de vorige slag was gedaan (zie Regel 14.6 en diagram 14.6).
- (2) De speler mag achteruit-op-de-lijn uitwijken door de originele of een andere bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van een referentielijn die recht achteruitloopt van de hole door punt X. Het referentiepunt is een punt op de baan, gekozen door de speler, op de referentielijn door punt X (het punt waar de bal voor het laatst de grens van het geel strafgebied heeft gekruist). Er is geen beperking van afstand op hoever achteruit op de lijn het referentiepunt zich mag bevinden. Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, is niet dichterbij de hole dan het referentiepunt, en mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden, behalve in hetzelfde strafgebied. Bij het kiezen van dit referentiepunt behoort de speler het punt aan te geven met behulp van een voorwerp (zoals een tee).

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

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



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

- (1) De speler mag slag-en-afstand toepassen (zie punt (1) in diagram #1 17.1d).
- (2) De speler mag achteruit-op-de-lijn uitwijken (zie punt (2) in diagram #1 17.1d).
- (3) De speler mag lateraal uitwijken (enkel rood strafgebied). Het referentiepunt voor lateraal uitwijken is punt X, het geschatte punt waar de originele bal voor het laatst de grens van het rood strafgebied heeft gekruist. Het uitwijkgebied is twee clublengtes vanaf het referentiepunt, is niet dichterbij de hole dan het referentiepunt, en mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden, behalve in hetzelfde strafgebied.

- (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 Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel B-2 (de *Commissie* mag een Lokale Regel invoeren die lateraal uitwijken toestaat aan de tegenoverliggende kant van een rood *strafgebied* op gelijke afstand van de hole).

17.1e Verplicht uitwijken voor 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.
- (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*) zijn of haar 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 dichter bij de *hole* zijn dan het referentiepunt.

Maar er is geen recht om vrij uit te wijken voor hinder door de *verboden speelzone* onder (2):

- Wanneer het spelen van de bal zoals hij ligt duidelijk onredelijk is vanwege iets anders dan de *verboden speelzone* (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.

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 vanaf 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 een 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).

Ofwel, 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, i.g.v. een rood *strafgebied*, lateraal uitwijken onder Regel 17.1d(3).

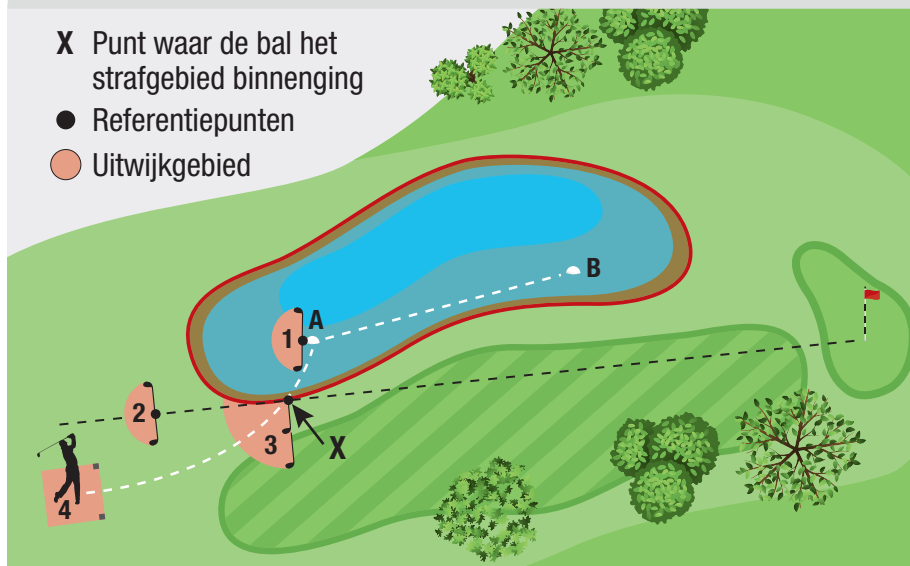
Onder Regel 17.1d(2) of (3), is het geschatte punt om het *uitwijkgebied* te bepalen de plaats waar de originele bal voor het laatst de grens kruiste van het *strafgebied* waar de bal nu ligt.

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 vanwaar hij tot stilstand komt:

- Mag de speler nogmaals uitwijken, nu buiten het *strafgebied* onder Regel 17.1d(2) of (3) (i.g.v. een rood *strafgebied*) of onder Regel 17.2a(2).
 - Als de speler dit doet, krijgt hij of zij **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 vanwaar 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 vanwaar hij of zij de laatste *slag* van buiten een *strafgebied* heeft gedaan (zie Regel 14.6).

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

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

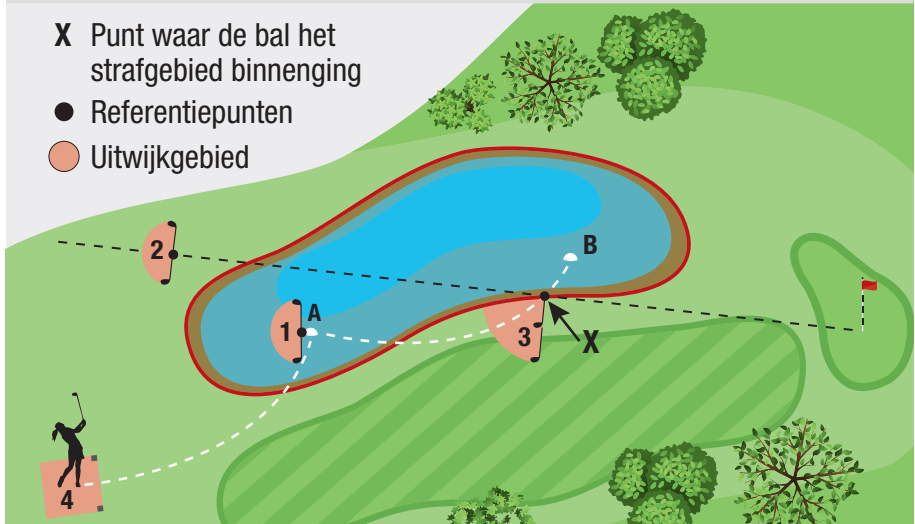


Een speler speelt vanuit het afslaggebied tot punt A in het strafgebied. Dan speelt de speler de bal van punt A naar punt B. Als de speler verkiest om uit te wijken, zijn er vier mogelijkheden, telkens mits één strafslag. De speler mag:

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

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

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



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

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

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

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

Na het spelen van een bal vanuit een *strafgebied*, is een speler soms verplicht of opteert hij of zij 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 vanwaar hij tot stilstand komt:

- Mag de speler nogmaals uitwijken, nu buiten het *strafgebied* onder Regel 17.1d(2) of (3) (i.g.v. een rood *strafgebied*) of onder Regel 17.2a(2).
- Als de speler dit doet, krijgt hij of zij **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 vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 17.2: Algemene Straf onder Regel 14.7a.

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

Bedoeling van deze Regel:

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

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

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

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 niet meer worden gespeeld.
- Dit geldt ook als de originele bal daarna 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 worden gespeeld vanwaar de vorige *slag* werd gedaan wanneer de speler:

- Aankondigt dat hij of zij een *provisionele bal* speelt (zie Regel 18.3b).
- Een tweede bal speelt in *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 de 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 zijn of haar *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 onverwijld 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 zijn of haar 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 grenslijn van de *baan* bevindt.

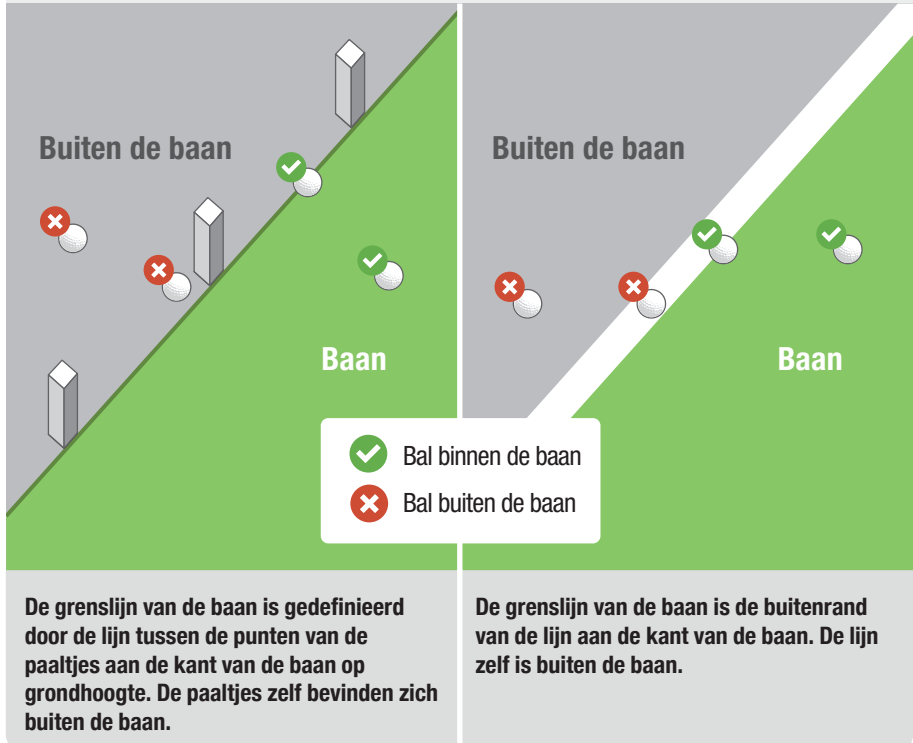
Een bal is binnen de *baan* wanneer een deel van de bal:

- Op de grond of iets anders (zoals een natuurlijk of kunstmatig voorwerp) ligt of daaraan raakt binnen de grenslijn van de *baan*, of
- Zich boven de grenslijn of een ander deel van de *baan* bevindt.

Een speler mag *buiten de baan* staan om een bal op de *baan* te spelen.

DIAGRAM 18.2a: WANNEER IS EEN BAL BUITEN DE BAAN?

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



18.2b Handelwijze wanneer 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 de bal *vervangen* zoals toegestaan onder een Regel die van toepassing is wanneer zijn of haar 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 vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 18.2: Algemene Straf onder Regel 14.7a.

18.3 Provisionele bal

18.3a Wanneer een provisionele bal mag worden gespeeld

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 straf van *slag-en-afstand* (zie Regel 14.6).

Onder een bal die kan *verloren* zijn, wordt verstaan:

- Wanneer de originele bal nog niet gevonden en geïdentificeerd is maar nog niet *verloren* is, en
- Wanneer een bal in een *strafgebied* kan *verloren* zijn, maar misschien ook elders op de *baan* zou kunnen *verloren* zijn.

Maar als de speler weet dat de enig mogelijke plaats waar de originele bal kan *verloren* zijn in een *strafgebied* is, is een *provisionele bal* niet toegestaan en een bal gespeeld vanwaar de vorige *slag* werd gedaan, wordt de spelers bal *in het spel* onder *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 Een provisionele bal aankondigen

Vooraleer de *slag* gedaan wordt, moet de speler aankondigen dat hij of zij een *provisionele bal* gaat spelen:

- Het is niet voldoende dat de speler zegt dat hij of zij een andere bal gaat spelen of opnieuw gaat spelen.
- De speler moet het woord ‘provisioneel’ gebruiken of op een andere manier duidelijk aangeven dat hij of zij de bal provisioneel speelt onder Regel 18.3.

Als de speler dit niet aankondigt (zelfs als hij of zij 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).

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 vanaf een ligplaats die zich op dezelfde afstand of verder van de *hole* bevindt dan de geschatte ligplaats van de originele bal.

Dit geldt zelfs 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.

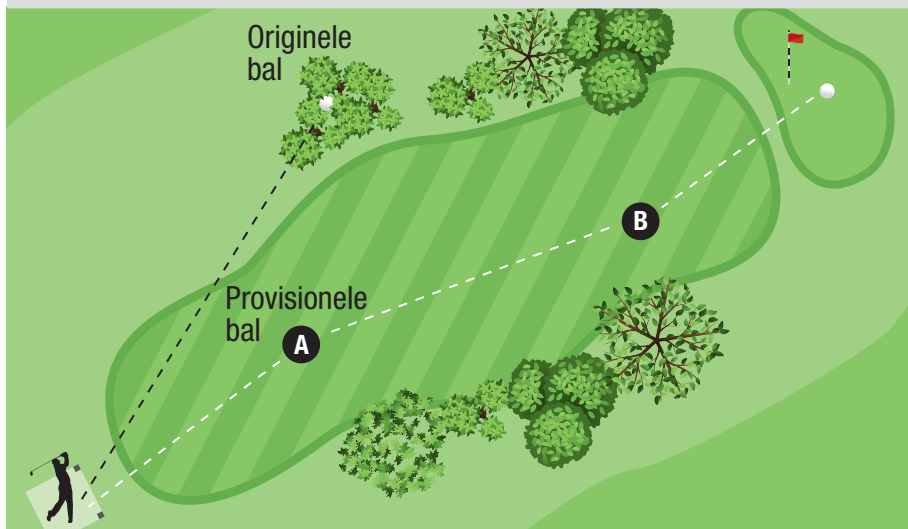
- (2) **Wanneer een provisonale bal de bal in het spel wordt.** De *provisionele bal* wordt de spelers bal *in het spel* onder *slag-en-afstand* in de twee volgende gevallen:

- 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 daarna 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 provisonale bal wordt gespeeld vanaf 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 daarna op de *baan* wordt gevonden vóór het einde van de drie minuten zoektijd 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 als *verloren* beschouwd en mag niet meer worden gespeeld.

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



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

Uitzondering – De speler mag de bal vervangen onder een andere Regel wanneer het bekend of praktisch zeker is wat er met die bal is gebeurd: De speler heeft een extra mogelijkheid wanneer zijn of haar 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).
- Tot stilstand kwam op de *baan* in of op een *los obstakel* (zie Regel 15.2b) of een *abnormale baanconditie* (zie Regel 16.1e).

- Opzettelijk door iemand van richting werd veranderd of gestopt (zie Regel 11.2c).

Wanneer één van die Regels van toepassing is, mag de speler:

- 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 provisonale 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.

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 18.3: Algemene Straf onder regel 14.7a.

REGEL 19

Onspeelbare bal

Bedoeling van deze Regel:

Regel 19 beschrijft de verschillende mogelijkheden die de speler heeft in het geval van een onspeelbare bal. Dit laat de speler toe te kiezen welke mogelijkheid hij of zij wil gebruiken – normaal gezien met één strafslag – om uit een moeilijke situatie te geraken, en dit eender waar op de baan (behalve in een strafgebied).

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

Een speler is de enige persoon die mag beslissen om zijn of haar bal als onspeelbaar te behandelen door met straf uit te wijken onder Regel 19.2 of 19.3.

- Uitwijken wegens 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 wegens een onspeelbare bal in het algemene 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) in een *uitwijkgebied* op basis van een referentielijn die recht achteruitloopt van de *hole* door de originele ligplaats van de bal:

- Referentiepunt: een door de speler gekozen punt op de *baan* dat zich op de referentielijn bevindt en verder van de *hole* is dan de ligplaats van de originele bal (zonder beperking van afstand achteruit op de lijn):
 - » Bij het kiezen van dit punt dient de speler het punt aan te duiden met een voorwerp (zoals een *tee*).
 - » Als de speler de bal *dropt* zonder dit punt te hebben gekozen, wordt het punt op de lijn op dezelfde afstand van de *hole* als het punt waar de *gedropte* bal voor het eerst de grond raakte als referentiepunt beschouwd.
- Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: één *clublengte*, **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 één *clublengte* 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*.

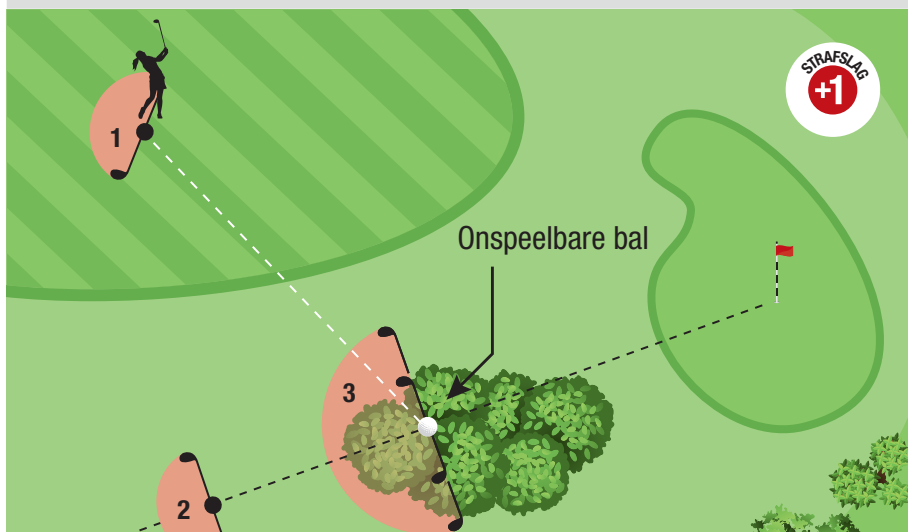
19.2c Lateraal uitwijken

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.
- 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*.

Straf om een bal vanaf een *verkeerde plaats* te spelen in overtreding van Regel 19.2: *Algemene Straf* onder Regel 14.7a.

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



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

- (1) De speler mag slag-en-afstand toepassen door de originele bal of een andere bal te spelen vanuit een uitwijkgebied op basis van waar de vorige slag werd gedaan (zie Regel 14.6 en diagram 14.6).
- (2) De speler mag achteruit-op-de-lijn uitwijken door de originele bal of een andere bal te droppen in een uitwijkgebied op basis van een referentielijn die recht achteruit loopt van de hole door de ligplaats van de originele bal. Het referentiepunt is een punt op de baan, gekozen door de speler, op de referentielijn en verder van de hole dan de ligplaats van de originele bal. Er is geen beperking van afstand op hoever achteruit op de lijn het referentiepunt mag zijn. Het uitwijkgebied is één clublengte vanaf het referentiepunt, is niet dichterbij de hole dan het referentiepunt, en mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden. Bij het kiezen van dit referentiepunt behoort de speler het punt aan te geven met behulp van een voorwerp (zoals een tee).
- (3) De speler mag lateraal uitwijken. Het referentiepunt is de ligplaats van de originele bal. Het uitwijkgebied is twee clublengtes vanaf het referentiepunt, is niet dichterbij de hole dan het referentiepunt, en mag zich in eender welk gebied van de baan bevinden.

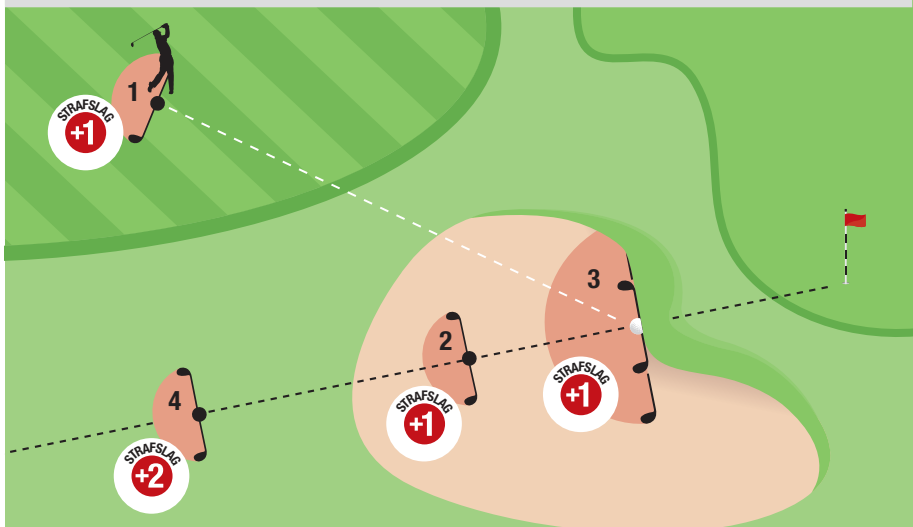
19.3 Uitwijkmogelijkheden wegens een onspeelbare bal in een bunker

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 worden *gedropt* in en tot stilstand komen in een *uitwijkgebied* in de *bunker* als de speler achteruit-op-de-lijn (zie Regel 19.2b) of lateraal uitwijkt (zie Regel 19.2c).

DIAGRAM 19.3: UITWIJKMOGELIJKHEDEN VOOR EEN ONSPEELBARE BAL IN EEN BUNKER



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

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

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.

Straf om een bal vanaf een verkeerde plaats te spelen in overtreding van Regel 19.3: Algemene Straf onder Regel 14.7a.



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

REGEL 20



REGEL 20

Regelproblemen oplossen tijdens de ronde; rulings door referee en Commissie

Bedoeling van deze 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 in matchplay en strokeplay) waardoor een speler zijn of haar recht kan beschermen om een ruling te bekomen op een later tijdstip.

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

20.1 Regelproblemen oplossen tijdens een ronde

20.1a 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 zijn of haar rechten beschermen door een ruling te vragen in *matchplay* (zie Regel 20.1b(2)) of door twee ballen te spelen in *strokeplay* (zie Regel 20.1c(3)).

20.1b Regelproblemen in 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 bewust 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 zijn of haar aandacht komt 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 zijn of haar 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 match 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 voltooiën 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 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, om de zonet voltooide hole te beginnen, en
- Eens hij of zij kennis krijgt van deze feiten, doet de speler tijdig een verzoek tot ruling (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 staat geen tijdslimiet op 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 in *strokeplay* (zie Regel 20.1c).

20.1c Regelproblemen in *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 mogelijks bereiken is niet bindend voor een speler, een *referee* of de *Commissie*.
- Een speler dient Regelproblemen te melden aan de *Commissie* vooraleer zijn of haar *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 zijn of haar *scorekaart* inlevert, 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 qua 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 zijn of haar *marker* of een andere speler vooraleer een *slag* te doen.

- Als de speler niet op tijd kiest, wordt de eerst gespeelde bal automatisch 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 hij of zij 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 automatisch) 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 automatisch), 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 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*.
- De *referee* kan de *Commissie* om bijstand vragen vooraleer een ruling te geven of een ruling doorverwijzen naar de *Commissie* voor nazicht, **maar** is daartoe niet verplicht.

Zie Commissieprocedures, Sectie 6C (uitleg over de reikwijdte van de bevoegdheid van een *referee*).

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 en haar beslissing is definitief.

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 worden gezien, zal dat videobewijs buiten beschouwing worden gelaten, zelfs als het een overtreding van de Regels aantoonst.
- **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 Wanneer verkeerde rulings rechtgezet worden

Als een ruling van een *referee* of de *Commissie* later blijkt verkeerd te zijn:

- De ruling zal worden rechtgezet 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 het aannemelijk verkeerd begrijpen 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).

20.2e Diskwalificeren van spelers nadat het resultaat van de match of de wedstrijd 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 negeren van een overtreding of straf waarvan de speler weet heeft, 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)).

Om te weten 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 rechtgezet nadat een *strokeplay* wedstrijd werd afgesloten, namelijk:

- Wanneer het resultaat definitief is geworden op de manier die de *Commissie* heeft bepaald, of
- In *strokeplay* kwalificatie gevolgd door *matchplay*, wanneer de speler heeft afgeslagen om zijn of haar eerste match te starten.

Maar een speler moet worden **gediskwalificeerd**, zelfs als de wedstrijd afgesloten is, als hij of zij:

- Een score voor een hole heeft ingeleverd die lager was dan werkelijk gespeeld, voor gelijk welke reden, behalve het niet opnemen van één of meer strafslagen waarvan de speler geen weet had vooraleer de wedstrijd werd afgesloten (zie Regel 3.3b(3)).
- Vooraleer de wedstrijd was afgesloten reeds wist dat de ingeleverde *scorekaart* een handicap vertoonde die hoger was dan de werkelijke handicap, en dit invloed had op het aantal handicapslagen gebruikt om de score van de speler aan te passen (zie Regel 3.3b(4)).
- Vooraleer de wedstrijd was afgesloten reeds wist dat hij of zij een Regel overtreden had waarop een straf van diskwalificatie staat, of
- Bewust overeenkwam 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 wedstrijd is afgesloten.

20.3 Situaties die niet in de Regels staan

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

- 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

Bedoeling van deze Regel:

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

21.1 Stableford

21.1a Een overzicht van Stableford

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* (inclusief gespeelde *slagen* en strafslagen) op de hole te vergelijken met een vaste doelscore voor de hole die door de *Commissie* wordt gekozen, en
- De wedstrijd wordt gewonnen door de speler of *partij* die alle *rondes* voltooit met de meeste punten.

De normale Regels voor *strokeplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing, via de wijzigingen door de hierna volgende specifieke Regels. Regel 21.1 is geschreven voor:

- Scratch wedstrijden, maar kan worden aangepast voor handicapwedstrijden, en
- Individueel spel, maar kan worden aangepast voor wedstrijden met *partners*, via de wijzigingen door Regels 22 (*Foursomes*) en 23 (*Vierbal*), en voor teamcompetities, via de wijzigingen door Regel 24.

21.1b Scoren in 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:

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

Een speler die om gelijk welke reden niet *uitholet* onder de Regels, krijgt nul punten voor de hole.

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

De hole is gedaan wanneer de speler *uitholet*, opteert om niet *uit te holen* of zodra zijn of haar score nul punten zal opleveren.

(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 resulteert in het toekennen van punten. De *scorekaart* moet de werkelijke score weergeven.
 - » Wanneer de score resulteert 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 van nul punten.

De *Commissie* is verantwoordelijk voor het berekenen van het aantal punten dat de speler op elke hole krijgt en, in een handicapwedstrijd, 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 Competitievoorwaarden mogen de spelers aanmoedigen, maar niet van hen eisen, om de toegekende punten voor elke hole op de *scorekaart* te noteren).

DIAGRAM 21.1b: SCOREN IN SCRATCH STABLEFORD

Naam: **John Smith**

Datum: **01/03/19**

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

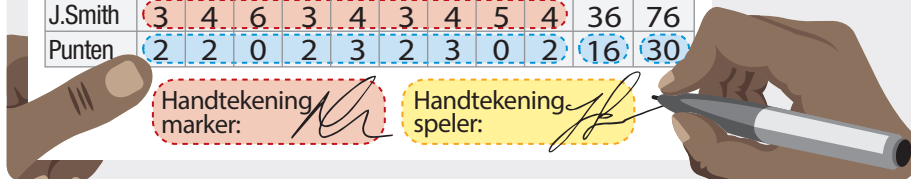
Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Lengte	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Punten	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Verantwoordelijkheden

 Commissie

 Speler

 Speler en marker



21.1c Straffen in Stableford

(1) Andere straffen dan diskwalificatie. Alle strafslagen worden toegevoegd aan de score van de speler voor de hole waar de overtreding plaatsvond, **maar** er zijn drie **uitzonderingen**:

Uitzondering 1 – Te veel, gedeelde, toegevoegde of vervangen clubs: Als een speler Regel 4.1b (Limiet van 14 clubs; delen, toevoegen of vervangen van clubs tijdens een ronde) overtreedt, zal de *Commissie* punten aftrekken van het totaal aantal punten van de speler voor de *ronde* onder Regel 4.1b: **twee punten** (als de overtreding op slechts één hole betrekking heeft) of **vier punten** (als de overtreding op twee of meer holes betrekking heeft).

Uitzondering 2 – Starttijd: Als een speler Regel 5.3a overtreedt door (1) te laat, maar binnen de vijf minuten na de starttijd, aan te komen of (2) te vroeg, maar binnen de vijf minuten vóór de starttijd, te starten (zie Regel 5.3 Strafbepaling, Uitzonderingen 1 en 2), zal de *Commissie* **twee punten** aftrekken van het totaal aantal punten van de speler voor die *ronde*.

Uitzondering 3 – Onredelijk oponthoud: Als een speler Regel 5.6a overtreedt, zal de *Commissie* van het totaal aantal punten van de speler voor de *ronde* **één punt** aftrekken voor de eerste overtreding en een extra **twee punten** voor de tweede overtreding. (Voor een derde overtreding van Regel 5.6a, zie Regel 21.1c(2).)

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

Zie **Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel K-3** (hoe het beleid qua speeltempo toepassen in *Stableford* met aftrek van punten als straf bij een overtreding).

(2) **Diskwalificatie als straf.** Een speler die één van de volgende vier Regels overtreedt, wordt niet gediskwalificeerd **maar** krijgt **nul punten** 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), of
- Vanaf een *verkeerde plaats* spelen wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding* (zie Regel 14.7b) en die fout niet rechtzetten.

Als de speler een andere Regel overtreedt waarop de straf van diskwalificatie staat, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

21.1d Uitzondering op Regel 11.2 in Stableford

Regel 11.2 is niet van toepassing in volgende situatie:

Als de spelers bal in beweging dient *geholed* te worden om nog een punt voor de hole te krijgen en iemand 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 gedaan is in Stableford

De *ronde* van een speler eindigt wanneer de speler:

- *Uitholet* op zijn of haar laatste hole (inclusief rechtzetten van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b), of
- Opteert 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 Een 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 normale Regels voor *strokeplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing, via de wijzigingen door de hierna volgende specifieke Regels. Regel 21.2 is geschreven voor:

- Scratch wedstrijden, maar kan worden aangepast voor handicapwedstrijden, en
- Individueel spel, maar kan worden aangepast voor wedstrijden met *partners*, via de wijzigingen door Regels 22 (*Foursomes*) en 23 (*Vierbal*), en voor teamcompetities, via de wijzigingen door Regel 24.

21.2b Scoren in 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* en strafslagen), **maar** beperkt tot de maximum score, 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 gedaan wanneer de speler *uitholet*, opteert om niet *uit te holen* of zodra zijn of haar 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*:

- Indien de hole is voltooid door uit te holen:
 - » 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 gelijk aan of boven het maximum.
- Indien de hole is voltooid zonder uit te holen. Als de speler niet *uitholet* onder de Regels, moet de *scorekaart* ofwel geen score vertonen of een score gelijk aan 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 op de score die voor elke hole is genoteerd.

21.2c Straffen in Maximum Score

Alle straffen die van toepassing zijn in *strokeplay* zijn van toepassing in *Maximum Score* **behalve** dat een speler die één van de volgende vier 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), of
- Van een *verkeerde plaats* spelen wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding* (zie Regel 14.7b) 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 in Maximum Score

Regel 11.2 is niet van toepassing in volgende situatie:

Als de spelers bal in beweging dient *geholed* te worden om één lager te scoren dan de maximum score op de hole en iemand 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 score voor de hole.

21.2e Wanneer een ronde gedaan is in Maximum Score

De *ronde* van een speler eindigt wanneer de speler:

- *Uitholet* op zijn of haar laatste hole (inclusief rechtzetting van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b), of
- Opteert om niet *uit te holen* op de laatste hole of reeds de maximum score voor de hole heeft bereikt.

21.3 Par/Bogey

21.3a Een overzicht van Par/Bogey

Par/Bogey is een vorm van *strokeplay* waarin gescoord wordt zoals in *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 gekozen, en
- De wedstrijd wordt gewonnen door de speler of *partij* met het hoogste totaal van gewonnen holes versus verloren holes (dat wil zeggen, de gewonnen holes optellen en de verloren holes aftrekken).

De normale Regels voor *strokeplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing, via de wijzigingen door de hierna volgende specifieke Regels. Regel 21.3 is geschreven voor:

- Scratch wedstrijden, maar kan worden aangepast voor handicapwedstrijden, en
- Individueel spel, maar kan worden aangepast voor wedstrijden met *partners*, via de wijzigingen door Regels 22 (*Foursomes*) en 23 (*Vierbal*), en voor teamcompetities, via de wijzigingen door Regel 24.

21.3b Scoren in Par/Bogey

(1) **Hoe holes worden gewonnen of verloren.** Scoren gebeurt zoals in *matchplay*, waarbij holes worden gewonnen of verloren door het aantal slagen van de speler (inclusief gespeelde *slagen* en strafslagen) te vergelijken met de vaste doelscore (meestal par of bogey) die door de *Commissie* wordt gekozen:

- 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*, opteert om dit niet te doen of wanneer zijn of haar 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 holen:
 - » Wanneer de score resulteert in een gewonnen of gelijkgespeelde hole. De *scorekaart* moet de werkelijke score weergeven.
 - » 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 handicapwedstrijd, 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 in Par/Bogey

(1) **Andere straffen dan diskwalificatie.** Alle strafslagen worden opgeteld bij de score van de speler voor de hole waar de overtreding plaatsvond, **maar** er zijn drie **uitzonderingen**:

Uitzondering 1 – Te veel, gedeelde, toegevoegde of vervangen clubs: Als een speler Regel 4.1b (Limiet van 14 clubs; delen, toevoegen of vervangen van clubs) overtreedt, zal de *Commissie één hole* (als de overtreding op slechts één hole betrekking heeft) of **twee holes** (als de overtreding op twee of meer holes betrekking heeft) aftrekken onder Regel 4.1b van het totaal van gewonnen min verloren holes van de speler.

Uitzondering 2 – Starttijd: Als een speler Regel 5.3a overtreedt door (1) te laat, maar binnen de vijf minuten na de starttijd, aan te komen of (2) te vroeg, maar binnen de vijf minuten vóór de starttijd, te starten (zie Regel 5.3 Strafbepaling, Uitzonderingen 1 en 2), zal de *Commissie één hole* aftrekken van het totaal van gewonnen min verloren holes van de speler.

Uitzondering 3 – Onredelijk oponthoud: Als een speler Regel 5.6a overtreedt:

- Straf voor eerste overtreding: De speler krijgt **één strafslag** op de hole waar de overtreding plaatsvond.
- Straf voor tweede overtreding: De *Commissie* zal **één hole** aftrekken van het totaal aantal gewonnen min verloren holes van de speler.
- Voor een derde overtreding van Regel 5.6a, zie Regel 21.3c(2).

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

(2) **Diskwalificatie als straf.** Een speler die één van de volgende vier Regels overtreedt, wordt niet gediskwalificeerd **maar verliest 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), of
- Van een *verkeerde plaats* spelen wanneer er sprake is van een *ernstige overtreding* (zie Regel 14.7b) en die fout niet rechtzetten.

Als de speler een andere Regel overtreedt waarop de straf van diskwalificatie staat, wordt de speler **gediskwalificeerd**.

Zie Commissieprocedures, Sectie 8; Model Lokale Regel K-4 (hoe het beleid qua speeltempo toepassen in Par/Bogey met aftrek van holes als straf bij een overtreding).

21.3d Uitzondering op Regel 11.2 in Par/Bogey

Regel 11.2 is niet van toepassing in volgende situatie:

Als de spelers bal in beweging dient *geholed* te worden om de hole gelijk te spelen en iemand 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 gedaan is in Par/Bogey

De *ronde* van een speler eindigt wanneer de speler:

- *Uitholet* op zijn of haar laatste hole (inclusief rechtzetting van een fout, zoals onder Regel 6.1 of 14.7b), of
- Opteert 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 zijn of haar beide matches wordt gebruikt.

De normale regels voor *matchplay* in Regels 1-20 zijn van toepassing op alle drie de individuele matches, **behalve** dat de hierna volgende specifieke Regels van toepassing zijn in twee situaties waarin het toepassen van de normale 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 één van de matches 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 hij de *slag* in zijn of haar 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* **één 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 zijn of haar 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)

Bedoeling van deze Regel:

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

22.1 Een overzicht van Foursomes

Foursomes (ook bekend als *Alternate Shot*) is een spelvorm waarbij *partners* betrokken zijn (in *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 de hierna volgende 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 zijn of haar *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 overtreding van de Regels door één van beide *partners* of hun *caddies* is voor rekening van de *partij*.

In *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:

- Eén *partner* moet als eerste spelen voor de *partij* vanaf het *afslaggebied* van alle oneven holes, terwijl de andere *partner* als eerste moet spelen voor de *partij* vanaf het *afslaggebied* van alle even holes.
- Na de eerste *slag* van de *partij* vanaf het *afslaggebied* van een hole, moeten de *partners* afwisselend slaan voor de rest van de hole.
- Als een *slag* geannuleerd wordt of op een andere manier niet meetelt onder een Regel (behalve wanneer een *slag* in de verkeerde volgorde gedaan is 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.

In *strokeplay* moet de *partij* de fout rechtzetten:

- De juiste *partner* moet een *slag* doen vanaf waar de *partij* de eerste *slag* in de verkeerde volgorde deed.
- 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 *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 van 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.

REGEL 23

Vierbal

Bedoeling van deze Regel:

Regel 23 beschrijft Vierbal (gespeeld in *matchplay* of *strokeplay*), waarbij partners samenspelen als één partij en 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 Een overzicht van Vierbal

Vierbal is een spelvorm (in *matchplay* of *strokeplay*) met *partners*, waarbij:

- Twee *partners* samenspelen als één *partij* en elke speler zijn of haar eigen bal speelt, en
- De score van een *partij* voor een hole de laagste score van de twee *partners* is op die hole.

Regels 1-20 zijn van toepassing op deze spelvorm, via de wijzigingen door de hierna 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* zijn of haar eigen bal speelt onder de Regels, via de wijzigingen door de hierna 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 in Vierbal

23.2a Score van de partij voor een hole in *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 andere 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 helen.
- 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:
 - » In *matchplay*: de *partij* **de hole verliest**, tenzij de *tegenpartij* de hole reeds had gegeven of op een andere manier verloren had.
 - » In *strokeplay*: de *partij* **gediskwalificeerd** is, tenzij de fout op tijd rechtgezet wordt onder Regel 3.3c.

23.2b Scorekaart van de partij in strokeplay

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

Voor elke hole:

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

- 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 Uitzondering op Regel 11.2 in 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 *geholed* 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 *geholed* kan worden, loopt die persoon geen straf op en de bal van de speler telt niet mee voor de *partij*.

DIAGRAM 23.2b: SCOREN IN SCRATCH VIERBAL STROKEPLAY

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

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

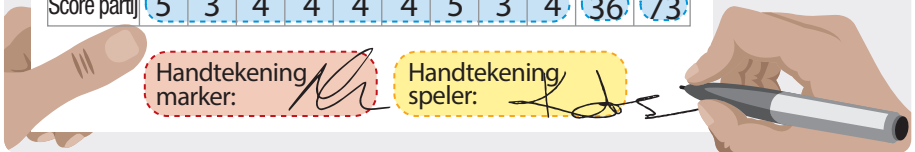
Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Score partij	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Verantwoordelijkheden

 Commissie

 Speler

 Speler en marker



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 zijn of haar eerste hole te starten.

23.3b Wanneer een ronde eindigt

De *ronde* van een *partij* eindigt:

- In *matchplay*: wanneer één van beide *partijen* de match heeft gewonnen (zie Regels 3.2a(3) en (4)).
- In *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* opteert om dat niet te doen.

23.3c Wanneer een hole gedaan is

- (1) **Matchplay.** Een *partij* heeft een hole voltooid wanneer beide *partners uitgeholed* hebben of hun volgende *slagen* gegeven zijn of één van de *partijen* de hole heeft gegeven.
- (2) **Strokeplay.** Een *partij* heeft een hole voltooid wanneer één van de *partners uitgeholed* heeft en de andere *partner* ook heeft *uitgeholed* of opteert om dat niet te doen.

23.4 Eén of beide partners mogen de partij vertegenwoordigen

De *partij* mag door één *partner* worden vertegenwoordigd tijdens de totaliteit 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 spelen voor de *partij* tot aan 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 voor de *partij* spelen tot aan de volgende hole.

Een *partner* die aankomt en niet op een hole mag spelen, mag wal *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 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* zijn of haar 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 zijn of haar *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.

In *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 23.8a).
- Voorbeelden hiervan zijn wanneer de speler de Regels overtreedt door:
 - » *Verbetering* 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 van 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 zijn of haar *caddie* van invloed zijn op het spelen van zowel zijn of haar eigen bal als de bal van de *partner*, zie Regel 23.8a(2) om te weten 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 zijn of haar *partner* als volgende mag spelen.

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

- Een speler mag niet doorgaan met het spelen van een hole nadat zijn of haar volgende *slag* is gegeven als dit zijn of haar *partner* zou helpen.
- Als de speler dit toch doet, blijft zijn of haar 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) is 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 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* (d.w.z. op de *partij*). Dit hangt af van de straf en de spelvorm:

23.8a 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 zijn of haar *partner*, **behalve** in de situaties opgesomd in (2).

- Strafslagen komen enkel bij de score van de speler, niet bij de score van de *partner*.
- In *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. In *matchplay* krijgt de *partij* de straf **(aanpassing van de score van de match)**; in *strokeplay* krijgt de *partner* ook **dezelfde straf** als de speler.
- Wanneer een overtreding door de speler het spel van de partner helpt. Zowel in *matchplay* als in *strokeplay* krijgt de *partner* ook **dezelfde straf** als de speler.
- In *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.

23.8b 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* gediskwalificeerd wordt 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-c Wanneer Commissie het spel schorst en het spel hervat
- Regel 6.2b Regels voor het afslaggebied

Enkel in matchplay:

- Regel 3.2c Handicaps toepassen in handicap match

Enkel in strokeplay:

- Regel 3.3b(2) Verantwoordelijkheid van de speler: scorekaart attesteren en inleveren
- Regel 3.3b(3) Verkeerde score voor hole
- Regel 3.3b(4) Scoren in een handicapwedstrijd
- Regel 5.2b Oefenen op de baan vóór of tussen rondes
- Regel 23.2b Scorekaart van de partij in 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 voltooien ronde
- Regel 5.4 In groepen spelen
- Regel 5.7a Wanneer spelers mogen of moeten stoppen met spelen

Enkel in 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 vanaf verkeerde plaats

(3) Wanneer een overtreding door één speler slechts betekent dat de speler geen geldige score heeft voor hole. In alle andere situaties waarin een speler een Regel overtreedt die een diskwalificatie meebrengt, wordt de speler niet gediskwalificeerd **maar** zijn of haar score voor de hole waar de overtreding plaatsvond, kan niet meetellen voor de *partij*.

In *matchplay*, als beide *partners* een dergelijke Regel overtreden op dezelfde hole, **verliest** de *partij de hole*.

REGEL 24

Teamcompetities

Bedoeling van deze Regel:

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

24.1 Een 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 de hierna volgende specifieke Regels.

24.2 Voorwaarden van een teamcompetitie

De *Commissie* bepaalt de spelvorm, hoe de totaalscore van een team berekend wordt en andere Wedstrijdvoorwaarden, zoals:

- Het aantal punten dat wordt toegekend voor winst of gelijkspel van een match in *matchplay*.
- Het aantal scores dat meetelt in de totaalscore van elk team in *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 voor het team, zoals welke teamspelers in welke *rondes* of matches zullen spelen, in welke volgorde ze zullen spelen en wie zullen samenspelen als *partners*.

De teamcaptain mag een speler in de competitie zijn.

24.4 Advies toegestaan tijdens 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(2), 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 teamadviseur 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 hij of zij 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* 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 zijn of haar 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 (in een *strokeplay* teamwedstrijd 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.



Definities



Abnormale baanconditie

Elk van deze vier gedefinieerde condities:

- *Gat veroorzaakt 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, of
- De Regels.

Afslaggebied

Het gebied vanwaar de speler moet spelen bij het starten van de hole die hij of zij 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* vanwaar de speler moet spelen bij de start van de hole die hij of zij 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 andere afslaglocaties op de *baan* (buiten het *afslaggebied*), en
- Alle *verkeerde greens*.

Algemene straf

Verlies van de hole in *matchplay* of twee strafslagen in *strokeplay*.

Baan

Het hele speelgebied binnen de door de *Commissie* bepaalde grenzen:

- Alle gebieden binnen de grenslijn van de *baan* zijn binnen de *baan* en onderdeel van de *baan*.
- Alle gebieden buiten de grenslijn van de *baan* zijn *buiten de baan* en geen onderdeel van de *baan*.
- De grenslijn 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* gemaakt is 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 aantoont 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 die hij of zij kan verkrijgen mits redelijke inspanning en zonder onredelijk oponthoud.

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 grenslijn van de *baan* zoals gedefinieerd door de *Commissie*. Alle gebieden binnen deze grens zijn binnen de *baan*.

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

- Dit betekent dat alle grond en andere dingen (zoals natuurlijke en kunstmatige voorwerpen) binnen de grenslijn 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 grenslijn 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 vice versa), dan is alleen dat deel van het voorwerp dat zich buiten de grens bevindt *buiten de baan*.

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

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

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

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

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

Grenspaaltjes of -lijnen behoren wit te zijn.

Bunker

Een speciaal aangelegd gebied met zand, dat vaak een kuil is waaruit de graslaag of aarde is verwijderd.

Zijn geen onderdeel van de *bunker*:

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

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 elk soort grond dat 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 hoffelijkheid (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)), behalve een putter.

Bijvoorbeeld, als de langste club (behalve een putter) die een speler heeft tijdens een *ronde* een driver is van 43 inch (109,22 cm), dan is 43 inch (109,22 cm) de *clublengte* voor die speler voor die *ronde*.

Clublengtes worden 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.

Commissie

De persoon of groep verantwoordelijk voor de competitie of de *baan*.

[Zie Commissieprocedures, Sectie 1](#) (uitleg over de rol van de Commissie).

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 zijn of haar 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 gevaarlijke *dieren* (Regel 16.2), een *verkeerde green* (Regel 13.1f) of een *verboden speelzone* (Regels 16.1f en 17.1e) of om uit te wijken onder sommige Lokale Regels.

Het is het geschatte punt waar de bal zou liggen:

- Het 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 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* hij of zij 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 van een locatie 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

In *strokeplay*, wanneer spelen van een *verkeerde plaats* de speler een beduidend voordeel zou kunnen geven in vergelijking met de *slag* van de juiste plaats.

In het maken van deze vergelijking om te beslissen of er sprake is van een *ernstige overtreding* dienen o.m. volgende factoren in overweging genomen te worden:

- De moeilijkheidsgraad van de *slag*,
- De afstand van de bal naar 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 in *matchplay*, omdat de speler de *hole* verliest als hij of zij 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*:

- Elke persoon (inclusief een andere speler), **behalve** de speler of zijn of haar *caddie* of de *partner* of *tegenstander* van de speler of hun *caddies*,
- Elk *dier*, en
- Elk natuurlijk of kunstmatig voorwerp of iets anders (waaronder een andere bal in beweging), **behalve** *natuurkrachten*.

Foursomes

Een spelvorm waarbij twee *partners*, spelend als één *partij*, om beurten één bal spelen op elke *hole*.

Foursomes kunnen gespeeld worden als een competitie in *matchplay* tussen twee *partijen* van twee *partners*, of in *strokeplay* tussen meerdere *partijen* van twee *partners*.

Gat veroorzaakt door een dier

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

Het begrip *gat veroorzaakt door een dier* omvat:

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

Gebieden van de baan

De vijf gedefinieerde gebieden die de *baan* vormen:

- Het *algemeen gebied*,
- Het *afslaggebied* vanwaar de speler moet spelen bij de start van de hole die hij of zij 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 trede of trap, brug of soortgelijke constructie die gebruikt wordt om over de muur of de omheining te geraken.

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

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

Grond in bewerking

Elk deel van de *baan* dat de *Commissie* definieert als *grond in bewerking* (door het te markeren of op een andere manier). 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 dubbelgreen 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 boomstomp 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 grenslijn van de *grond in bewerking* bepaald door de lijn tussen de buitenste punten van die paaltjes op grondhoogte en de paaltjes bevinden zich binnen de *grond in bewerking*.
- **Lijnen:** Wanneer gemarkeerd door een geverfde lijn op de grond, is de grens van de *grond in bewerking* de buitenrand van die lijn en de lijn zelf bevindt zich binnen de *grond in bewerking*.
- **Fysieke elementen:** Wanneer gemarkeerd door fysieke elementen (zoals een bloemenperk of een graskweekplaats), hoort de *Commissie* aan te geven hoe de grenslijn van *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, **maar** ze hebben geen andere betekenis.

Hole

Het eindpunt op de *putting green* van de hole die wordt gespeeld:

- De *hole* moet een diameter van 4 ¼ 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 4 ¼ 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
 - » In *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* totdat hij is *uitgeholed*, **behalve** dat hij niet langer *in het spel* is wanneer hij:
 - » Opgenomen is van de *baan*,
 - » *Verloren* is (zelfs als hij stilligt op de *baan*) of *buiten de baan* komt te liggen, of
 - » *Vervangen* is door een andere bal, zelfs als dat niet is toegestaan door een Regel.

Een bal die niet *in het spel* is, is een *verkeerde bal*.

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*.

Kunstmatig voorwerpen die door de *Commissie* zijn gedefinieerd als *integrale elementen* zijn geen *obstakels* of *grenselementen*.

Ligging

De ligplaats waar een bal stilstaat 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 *dierlijke* uitwerpselen,
- Wormen, insecten en vergelijkbare *dieren* die gemakkelijk verwijderd kunnen worden, en de hoopjes of webben die ze maken (zoals wormhoopjes en mierenhopen), en
- Klompen gecompacteerd aarde (inclusief grondproppen van beluchtingsgaatjes).

Zulke natuurlijke voorwerpen zijn niet los als ze:

- Vastzitten of groeien,
- Stevig ingebed zijn in de grond (d.w.z. als ze niet gemakkelijk kunnen worden opgepakt), of
- Aan de bal kleven.

Speciale gevallen:

- **Zand en losse aarde** zijn geen *losse natuurlijke voorwerpen*.
- **Dauw, rijp en water** zijn geen *losse natuurlijke voorwerpen*.
- **Sneeuw en natuurlijk ijs** (behalve rijp) zijn ofwel *losse natuurlijke voorwerpen* of, wanneer ze op de grond liggen, *tijdelijk water*, naar keuze van de speler.
- **Spinnenwebben** zijn *losse natuurlijke voorwerpen* ook al zitten ze vast aan een ander voorwerp.

Los obstakel

Een *obstakel* dat kan worden bewogen met een redelijke inspanning en zonder het *obstakel* of de *baan* te beschadigen.

Indien een deel van een *vast obstakel* of *integraal element* (zoals een poort of deur of een deel van een vastgehechte kabel) voldoet aan deze twee eisen, wordt dat deel beschouwd als een *los obstakel*.

Maar dit is niet van toepassing als het beweegbare deel van een *vast obstakel* of *integraal element* niet bedoeld is om bewogen te worden (zoals een losse steen die deel uitmaakt van een stenen muur).

Zelfs wanneer een *obstakel* los is, mag de *Commissie* dit definiëren als *vast obstakel*.

Marker

In *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 meedelen 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 enkelspel 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 kijken 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:

- Het 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 die *abnormale baanconditie* 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* hij of zij 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 in te schatten).

Het *maximaal mogelijk uitwijkpunt* wordt gevonden door het vergelijken van de relatieve graad van hinder voor 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* en *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.

- Spreekoppen, waterafvoersystemen en irrigatie- of besturingskasten.
- Paaltjes, muren, afrasteringen, omheiningen (**maar** niet wanneer dit *grenselementen* zijn die de grenslijn van de *baan* markeren of aanduiden).
- Golfwagentjes, maaimachines, auto's en andere voertuigen.
- Afvalbakken, wegwijzers en banken.
- *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*.

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 in *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* gekozen vaste doelscore voor die hole, en
- De wedstrijd wordt gewonnen door de speler of de *partij* met het hoogste totaal gewonnen versus verloren holes (d.w.z. de gewonnen holes optellen en verloren holes aftrekken).

Partij

Twee of meer *partners* die als eenheid samenspelen in een ronde in *matchplay* of *strokeplay*.

Iedere groep *partners* is een *partij*, ongeacht of iedere *partner* zijn of haar 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, in *matchplay* of *strokeplay*.

Provisionele bal

Een andere bal gespeeld voor het geval dat de bal die de speler pas gespeeld 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 zijn 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).

Wanneer een dubbelgreen in gebruik is voor twee verschillende holes:

- Wordt het gehele aangelegd gebied dat beide *holes* bevat, beschouwd als de *putting green* tijdens het spelen van elke hole.
- **Maar** de *Commissie* mag een grens definiëren die de dubbelgreen in twee verschillende *putting greens* verdeelt, zodat, wanneer een speler één van beide holes speelt, het deel van de dubbelgreen voor de andere hole een *verkeerde green* is.

Referee

Een official, door de *Commissie* aangewezen, om beslissingen te nemen over kwesties van feitelijke aard en de Regels toe te passen.

[Zie Commissieprocedures, Sectie 6C \(uitleg over de verantwoordelijkheden en autoriteit van een referee\).](#)

Ronde

18 of minder holes te spelen in de volgorde bepaald door de *Commissie*.

Scorekaart

Het document waarop, in *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,

- In een handicapwedstrijd, de handicap van de speler te noteren, en
- Voor de *marker* en de speler om de scores te attesteren, en voor de speler om zijn of haar handicap te attesteren in een handicapwedstrijd, hetzij door een fysieke handtekening, hetzij door middel van een digitale handtekening, goedgekeurd door de *Commissie*.

In *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”, en daarin zijn alle effectief gespeelde *slagen* plus alle strafslagen begrepen (zie Regel 3.1c).

Slag-en-afstand

De procedure en straf wanneer een speler uitwijkt onder Regels 17, 18 of 19 door een bal te spelen vanwaar 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* vanaf de ligplaats van de bal waar de vorige *slag* werd gedaan.

Speellijn

De lijn waarlangs de speler zijn of haar 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 zijn 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, gekozen door de *Commissie*, en
- De wedstrijd 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*.

Strafgebied

Een gebied waarvoor de speler met één strafslag mag uitwijken wanneer zijn of haar 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 types *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 geleverde 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, **maar** zij hebben geen andere betekenis.

Wanneer de grens van een watermassa niet gemarkeerd is door de *Commissie*, dan is de grens van dat *strafgebied* gedefinieerd door zijn natuurlijke limieten (d.w.z. 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 wedstrijd.

In 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 verschillende manier van scoren zijn *Stableford*, *Maximum Score* en *Par/Bogey* (zie Regel 21).

Alle vormen van *strokeplay* kunnen zowel in individuele wedstrijden (iedere speler speelt voor zichzelf) als in wedstrijden met *partijen* van *partners* (*Foursomes* of *Vierbal*) 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 in *matchplay*.

Terugplaatsen

Het plaatsen van een bal door hem neer te leggen en los te laten met de bedoeling de bal *in het spel* te brengen.

Als een speler een bal neerlegt 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*.

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 zijn of haar 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 refereren naar “*uitholen*” of “*uitgeholed*” wil dat zeggen dat de bal van de speler in de *hole* 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 een deel van de bal zich onder het oppervlak van de *putting green* bevindt).

Uitrusting

Alles wat door de speler of de *caddie* van de speler gebruikt wordt, wat ze aanhebben, vasthouden of meedragen.

Voorwerpen voor het onderhoud van de *baan*, zoals harken, zijn alleen *uitrusting* als ze vastgehouden of meegedragen worden door de speler of *caddie*.

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 RandA.org/EquipmentStandards.

Uitwijkgebied

Het gebied waar een speler een bal moet *droppen* bij het uitwijken onder een Regel. Iedere uitwijkregel vereist dat de speler een specifiek *uitwijkgebied* gebruikt, waarvan grootte en locatie gebaseerd zijn op de drie volgende criteria:

- Referentiepunt: het punt van waar de grootte van het *uitwijkgebied* wordt gemeten.
- Grootte van het uitwijkgebied gemeten vanaf het referentiepunt: het *uitwijkgebied* is één of twee *clublengtes* vanaf het referentiepunt, **maar** met bepaalde beperkingen:
- Beperkingen op de locatie van het uitwijkgebied: de locatie van het *uitwijkgebied* kan op één of meer manieren beperkt zijn zodat het zich bijvoorbeeld:
 - » Enkel in bepaalde gedefinieerde *gebieden van de baan* bevindt, zoals alleen in het *algemeen gebied*, of niet in een *bunker* of een *strafgebied*,
 - » Niet 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 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 21 (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 gelijke welke reden *verboden speelzones* gebruiken, zoals:

- Het beschermen van wilde *dieren*, woongebieden van *dieren*, en zones met een kwetsbaar milieu,
- Het voorkomen van schade aan jonge boompjes, bloemperken, graskweekplaatsen, zones 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 bal van de speler *in het spel* (hetzij de originele bal, hetzij een *vervangende* bal),
- De *provisionele bal* van de speler (voordat hij is opgegeven onder Regel 18.3c), of
- De tweede bal van de speler gespeeld in *strokeplay* onder Regels 14.7b of 20.1c

Voorbeelden van een *verkeerde bal* zijn:

- De bal *in het spel* van een andere speler.
- Een achtergelaten bal.
- 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 zijn of haar bal moet of mag spelen.

Voorbeelden van het spelen van een *verkeerde plaats* zijn:

- Een bal spelen na hem *terug te plaatsen* op de verkeerde ligplaats 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.
- Een bal spelen vanuit een *verboden speelzone* of wanneer een *verboden speelzone* de ruimte voor de voorgenomen *stand* of swing van de speler hindert.

Een bal van buiten het *afslaggebied* spelen bij de start van een hole of in een poging om die fout recht te zetten, valt niet onder spelen van de *verkeerde plaats* (zie Regel 6.1b).

Verloren

De status van een bal die niet is gevonden binnen drie minuten nadat de speler of zijn of haar *caddie* (of *partner* van de speler of diens *caddie*) begint met ernaar te zoeken.

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 hij of zij 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 drie minuten in totaal, 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 speler heeft een bal *vervangen* wanneer hij of zij een andere bal op één of andere manier *in het spel* brengt (zie Regel 14.4) in de plaats van zijn of haar 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 is 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 zijn of haar eigen bal speelt. De score van een *partij* voor een hole is de laagste score van de twee *partners* op die hole.

Een *Vierbal* kan gespeeld worden als een competitie in *matchplay* tussen twee *partijen* van twee *partners*, of in *strokeplay* tussen meerdere *partijen* van twee *partners*.

Vlaggenstok

Een losse staaf, 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 ander materiaal of voorwerpen die aan de staaf vastzitten.

De normen waaraan een *vlaggenstok* moet voldoen, staan in de *Uitrustingsregels*.

Index

	Regel	Pagina
Abnormale baancondities		
- Algemeen gebied	16.1b	135
- Bal niet gevonden	16.1e	138
- Bunker	16.1c	136
- Grond in bewerking	16.1	133
- Opnemen om te zien of uitwijken is toegestaan	16.4	143
- Slag duidelijk onredelijk	16.1a(3)	135
- Strafgebied	16.1a(2)	134
- Putting green	16.1d	138
- Verboden speelzone	16.1f	139
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.1a(1)	133
Advies en andere bijstand		
- Advies	10.2a	85
- Fysieke bijstand en bescherming tegen weersinvloeden	10.2b(5)	87
- Speellijn	10.2b	86
- Voorwerpen als hulp bij oplijnen	10.2b(3)	86
Afslaggebied		
- Bal mag worden opgeteed	6.2b(2)	59
- Wanneer bal in het afslaggebied is	6.2b(1)	58
- Teemarkers bewegen	6.2b(4)	60
- Toegestane verbeteringen	6.2b(3)	59
- Wanneer Regels voor afslaggebied van toepassing zijn	6.2a	58
Algemeen Gebied		
	2.2a	23
Baan		
- Specifieke gebieden	2.2b	24
- Wanneer bal twee gebieden raakt	2.2c	25
Bal		
- Bal vervangen	4.2c(2), 14.2	41, 111
- Breekt in stukken	4.2b	41
- Conforme bal	4.2a	40
- Helpt het spel – op de putting green	15.3a	130
- Hindert het spel – eender waar	15.3b	131
- Snede of barst	4.2c	41
Bal bewegen		
- Door andere speler in strokeplay	9.6	81
- Door caddie	9.4	79
- Door caddie van tegenstander in matchplay	9.5	80

	Regel	Pagina
Bal bewogen		
- Door dier	9.6	81
- Door een ander persoon	9.6	81
- Door externe invloed	9.6	81
- Door speler	9.4	79
- Door speler, wanneer straf van toepassing is	9.4b	79
- Door partner	22.2, 23.5b	186, 193
- Door tegenstander in matchplay	9.5	80
- Door tegenstander in matchplay, wanneer straf van toepassing is	9.5b	81
- Door wind, water of andere natuurkrachten	9.3	79
- Helpt het spel – op de putting green	15.3a	130
- Oordelen of bal bewogen is	9.2a	78
- Oordelen wat beweging van bal veroorzaakte	9.2b	78
- Tijdens backswing of slag	9.1b	77
Bal droppen		
- Bal komt tot stilstand buiten uitwijkgebied	14.3c(2)	117
- Bal moet in uitwijkgebied gedropt worden en tot stilstand komen	14.3c(1)	116
- Hoe bal moet worden gedropt	14.3b	114
- Opzettelijk van richting veranderd	14.3d	118
- Originele bal of andere bal mag gebruikt worden	14.3a	114
- Per ongeluk van richting veranderd nadat bal grond raakt	14.3c	116
Bal identificeren		
- Bal opnemen voor identificatie	7.3	69
- Bal per ongeluk bewogen tijdens identificatie	7.4	70
- Hoe bal identificeren	7.2	69
Bal in beweging		
- Bal opnemen van putting green	11.3	94
- Met opzet condities veranderen om bal in beweging te beïnvloeden	11.3	94
- Met opzet van richting veranderd of gestopt door persoon	11.2	92
- Raakt externe invloed	11.1	91
- Raakt persoon	11.1	91
- Vlaggenstok verplaatsen	11.3	94
Bal in het spel	14.4	119
Bal ingebed		
- Hoe uitwijken	16.3b	142

	Regel	Pagina
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.3a	141
Bal onspeelbaar	Zie "Onspeelbare bal"	
Bal opnemen	14.1b	111
Bal opnemen en terugplaatsen	Zie ook "Bal terugplaatsen"	
- Hoe bal terugplaatsen	14.2b	112
- Ligplaats moet worden gemarkeerd	14.1a	110
- Originele bal moet worden gebruikt	14.2a	111
Bal reinigen	14.1c	111
Bal spelen zoals hij ligt	9.1a	77
Bal terugplaatsen		
- Ligplaats waar bal wordt teruggeplaatst	14.2c	112
- Originele ligging gewijzigd behalve in zand	14.2d(2)	113
- Originele ligging gewijzigd in zand	14.2d(1)	113
- Teruggeplaatste bal blijft niet liggen op originele ligplaats	14.2e	113
- Wie bal mag terugplaatsen	14.2b(1)	112
Bal verloren		
- Wat doen wanneer bal verloren is	18.2b	157
- Wanneer een bal verloren is	18.2a(1)	156
Bal vervangen	6.3b	61
Bal zoeken		
- Bal per ongeluk bewogen tijdens zoeken	7.4	70
- Bal zoeken op faire manier	7.1a	68
- Zand bewogen tijdens zoeken	7.1b	69
Balmarker		
- Helpt of hindert het spel	15.3c	132
- Opgenomen of bewogen	9.7	82
- Straf voor tegenstander die opneemt of beweegt	9.7b	82
Bewogen bal	Zie "Bal bewogen"	
Bruto scores	3.1c(1)	27
Buiten de baan		
- Handelwijze wanneer bal buiten de baan is	18.2b	157
- Wanneer bal buiten de baan is	18.2a(2)	156
Bunker		
- Abnormale baanconditie	16.1c	136
- Losse natuurlijke voorwerpen	12.2a, 15.1	97, 126
- Losse obstakels	12.2a, 15.2	97, 127
- Onspeelbare bal	19.3	165

	Regel	Pagina
- Situatie met gevaarlijk dier	16.2	140
- Wanneer bal in bunker is	12.1	96
- Wanneer zand aanraken geen straf meebrengt	12.2b(2)	97
- Wanneer zand aanraken straf meebrengt	12.2b(1)	97
Caddie		
- Acties altijd toegestaan	10.3b(1)	89
- Acties niet toegestaan	10.3b(3)	89
- Acties toegestaan mits toestemming speler	10.3b(2)	89
- Beperking op achter de speler staan	10.2b(4)	86
- Caddie delen	10.3a(2)	88
- Eén caddie tegelijk toegestaan	10.3a(1)	88
- Overtreding van Regel	10.3c	90
Clubs		
- Clubs delen	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 188, 194
- Clubs toevoegen of vervangen	4.1b(3), (4)	38, 39
- Clubs uit het spel nemen	4.1c	40
- Conforme clubs	4.1a(1)	36
- Gebruik of reparatie van club beschadigd tijdens ronde	4.1a(2)	36
- Limiet van 14 clubs	4.1b(1)	38
- Prestatiekenmerken veranderen	4.1a(3)	37
Conditie met opzet gewijzigd		
- Beïnvloeden van andere fysieke condities	8.2	75
- Beïnvloeden van bal van andere speler	8.3	76
- Beïnvloeden van ligging van bal	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
- Verboden acties	8.3b	76
Conditie verbeteren		
- Conditie die de slag beïnvloeden	8.1	71
- Niet toegestane acties	8.1a	71
- Toegestane acties	8.1b	72
- Verbeterde condities herstellen	8.1c	73
- Conditie verslechterd	8.1d	74
Driebal matchplay		
- Bal of balmarker opgenomen of bewogen door tegenstander	21.4c	185
- Voor de beurt spelen	21.4b	185
Droppen	Zie "Bal droppen"	

	Regel	Pagina
Foursomes		
- Elke partner mag optreden voor de partij	22.2	186
- Partij moet afwisselend slagen doen	22.3	187
- Partners delen clubs	22.5	188
- Partner die eerst speelt	22.4a	187
- Ronde starten	22.4b	188
- Wanneer verkeerde partner speelt	22.3	187
Gaten veroorzaakt door een dier	Zie "Abnormale baancondities"	
Gedrag		
- Gedragscode	1.2b	19
- Gedrag verwacht van speler	1.2a	18
Gevaarlijk dier		
- Hoe uitwijken	16.2b	140
- Wanneer uitwijken is toegestaan	16.2a	140
Grond in bewerking	Zie "Abnormale baancondities"	
Golfspel	1.1	18
Groepen		
- Matchplay	5.4a	50
- Strokeplay	5.4b	50
Hole starten		
- Spelen vanuit afslaggebied – matchplay	6.1b(1)	57
- Spelen vanuit afslaggebied – strokeplay	6.1b(2)	58
- Wanneer hole start	6.1a	57
Hole voltooien	6.5	66
Kunstmatige paden	Zie "Abnormale baancondities"	
Losse natuurlijke voorwerpen		
- Bal bewogen tijdens verwijderen	15.1b	127
- Los natuurlijk voorwerp verwijderen	15.1a	126
Losse obstakels		
- Bal niet gevonden	15.2b	129
- Verwijderen behalve op putting green	15.2a(2)	128
- Verwijderen op putting green	15.2a(3)	129
- Verwijderen van los obstakel	15.2a(1)	127
Matchplay		
- Concessies	3.2b	28
- Eigen rechten en belangen beschermen	3.2d(4)	31

	Regel	Pagina
- Handicaps toepassen	3.2c	29
- Hole halveren	3.2a(2)	27
- Hole winnen	3.2a(1)	27
- Match bij gelijke stand verlengen	3.2a(4)	28
- Match winnen	3.2a(3)	28
- Score van match kennen	3.2d(3)	31
- Tegenstander inlichten over aantal gedane slagen	3.2d(1)	30
- Tegenstander inlichten over straf	3.2d(2)	30
- Wanneer resultaat definitief is	3.2a(5)	28
Maximum Score		
- Bal opzettelijk van richting veranderd	21.2d	181
- Scoren	21.2b	180
- Straffen	21.2c	181
- Wanneer ronde gedaan is	21.2e	181
Netto scores	3.1c(2)	27
Oefenen		
- Oefenen tijdens spelen van hole	5.5a	50
- Oefenen tijdens spelschorsing	5.5c	51
- Oefenen tussen twee holes	5.5b	51
- Voor of tussen rondes - matchplay	5.2a	49
- Voor of tussen rondes - strokeplay	5.2b	49
Onspeelbare bal		
- Achteruit-op-de-lijn uitwijken	19.2b	162
- Algemeen gebied	19.2	162
- Bunker – Uitwijken buiten bunker	19.3b	166
- Bunker – Uitwijken in bunker	19.3a	165
- Lateraal uitwijken	19.2c	163
- Putting green	19.2	162
- Strafgebied	19.1	162
- Uitwijken via slag-en-afstand	19.2a	162
- Wanneer kan uitgeweken worden	19.1	162
Par/Bogey		
- Bal opzettelijk van richting veranderd	21.3d	184
- Scoren	21.3b	182
- Straffen	21.3c	183
- Wanneer ronde gedaan is	21.3e	184
Provisieonele Bal		
- Provisieonele bal aankondigen	18.3b	158
- Provisieonele bal meer dan eens spelen	18.3c(1)	159

	Regel	Pagina
- Wanneer provisionele bal de bal in het spel wordt	18.3c(2)	159
- Wanneer provisionele bal moet opgegeven worden	18.3c(3)	161
- Wanneer toegestaan	18.3a	158
Putting greens		
- Bal of balmarker bewogen – door natuurkrachten	13.1d(2)	101
- Bal of balmarker bewogen – per ongeluk	13.1d(1)	101
- Bal hangt over hole	13.3	108
- Markeren, opnemen en reinigen	13.1b	99
- Opzettelijk testen	13.1e	101
- Schade herstellen	13.1c(2)	100
- Verkeerde green	13.1f	102
- Wanneer bal op de putting green is	13.1a	99
- Zand en losse aarde verwijderen	13.1c(1)	100
Rechtzetten van fout		
- Wanneer rechtzetting kan gebeuren	14.5a	119
- Wanneer straf van toepassing is	14.5c	120
- Wanneer veranderen van mogelijkheid is toegestaan	14.5b	119
Redelijk oordeel	1.3b(2)	20
Regelproblemen		
- ‘Blote oog’ norm toepassen bij gebruik videobewijs	20.2c	172
- Matchplay	20.1b	168
- Onredelijk oponthoud vermijden	20.1a	168
- Rulings door Commissie	20.2b	172
- Rulings door referee	20.2a	171
- Situaties die niet in de Regels staan	20.3	174
- Spelers diskwalificeren nadat resultaat match definitief is	20.2e	173
- Spelers diskwalificeren nadat strokeplay wedstrijd afgesloten is	20.2e	173
- Strokeplay	20.1c	170
- Verkeerde ruling rechtzetten	20.2d	172
Regels		
- Betekenis van “Regels”	1.3a	19
- De Regels toepassen	1.3b(1)	20
Ronde eindigen	5.3b	50

	Regel	Pagina
Ronde starten	5.3a	49
Slag geannuleerd	14.6	121
Slag doen		
- Bal beweegt in water	10.1d	84
- Bal beweegt nadat backswing begonnen is	10.1d	84
- Bal op faire manier slaan	10.1a	83
- Bal valt van tee	10.1d	84
- Club verankeren	10.1b	83
- Schrijlings op of over speellijn staan	10.1c	84
Slag-en-afstand		
- Opnieuw spelen van putting green	14.6c	121
- Opnieuw spelen vanuit afslaggebied	14.6a	121
- Opnieuw spelen vanuit algemeen gebied, strafgebied of bunker	14.6b	121
Slag-en-afstand toepassen	18.1	155
Speeltempo		
- Aanbevelingen	5.6b(1)	52
- Onredelijk oponthoud van het spel	5.6a	51
- Ready golf	5.6b, 6.4	52, 63
- Richtlijnen qua speeltempo	5.6b(3)	53
- Voor de beurt spelen	5.6b(2)	52
Spelvormen: andere	21.5	185
Spelvormen: matchplay of strokeplay	3.1a	26
Stableford		
- Bal opzettelijk van richting veranderd	21.1d	179
- Scoren	21.1b	176
- Straffen	21.1c	178
- Wanneer ronde gedaan is	21.1e	179
Stoppen met spelen		
- Bal of balmarker bewogen terwijl spel gestopt was	5.7d(2)	56
- Bal opnemen	5.7d(1)	55
- Bliksem	5.7a	53
- Normale schorsing door Commissie	5.7b(2)	54
- Onmiddellijke schorsing door Commissie	5.7b(1)	53
- Schorsing door Commissie	5.7a	53
- Spel hervatten	5.7c	54
- Via afspraak in matchplay	5.7a	53
- Wanneer spelers mogen of moeten stoppen met spelen	5.7a	53

	Regel	Pagina
Straffen	1.3c	21
Strafgebied		
- Bal gespeeld vanuit strafgebied komt tot stilstand in strafgebied	17.2a	151
- Bal gespeeld vanuit strafgebied is verloren, buiten de baan of onspeelbaar	17.2b	154
- Bal niet gevonden	17.1c	147
- Bal spelen zoals hij ligt	17.1b	146
- Hoe uitwijken	17.1d	147
- Niet uitwijken onder andere Regels	17.3	154
- Uitwijkmogelijkheden voor geel strafgebied	17.1d	147
- Uitwijkmogelijkheden voor rood strafgebied	17.1d	147
- Verboden speelzone	17.1e	150
- Wanneer bal in een strafgebied is	17.1a	146
Stroke Play		
- Scorekaart – Handicap op scorekaart	3.3b(4)	34
- Scorekaart – Verantwoordelijkheid van marker	3.3b(1)	32
- Scorekaart – Verantwoordelijkheid van speler	3.3b(2)	32
- Scorekaart – Verkeerde score voor hole	3.3b(3)	34
- Uitholen	3.3c	35
- Winnaar bepalen	3.3a	32
Teamcompetities		
- Advies	24.4	198
- Teamcaptain	24.3	197
- Voorwaarden	24.2	197
Tijdelijk water	Zie “Abnormale baancondities”	
Uitrusting		
- Medische uitzonderingen	4.3b(1)	45
- Audio en video	4.3a(4)	43
- Informatie over afstand en richting	4.3a(1)	42
- Handschoenen en middelen voor een betere grip	4.3a(5)	44
- Informatie verzameld vóór of tijdens ronde	4.3a(3)	43
- Informatie over wind en weer	4.3a(2)	43
- Stretchingapparaten en trainingshulpmiddelen	4.3a(6)	44
- Plakband of gelijkaardige pleisters	4.3b(2)	45
Vaste obstakels	Zie “Abnormale baancondities”	
Verboden speelzones	16.1f, 17.1e	139, 150
Verkeerde bal		
- Bal van speler gespeeld door andere speler	6.3c(2)	63
- Slag doen naar verkeerde bal	6.3c(1)	62

	Regel	Pagina
Verkeerde plaats		
- Ernstige overtreding	14.7b	123
- Fout rechtzetten of niet	14.7b(1)	123
- Geen ernstige overtreding	14.7b	123
- Plaats vanwaar bal moet worden gespeeld	14.7a	123
Verloren bal	Zie "Bal verloren"	
Vierbal		
- Acties van speler van invloed op spel van partner	23.5a	192
- Bal opzettelijk van richting veranderd	23.2c	190
- Eén of beide partners mogen partij vertegenwoordigen	23.4	192
- Of gegeven slag mag gespeeld worden	23.6	193
- Partners delen clubs	23.7	194
- Score van partij – matchplay en strokeplay	23.2a	189
- Scorekaart in strokeplay	23.2b	190
- Speler verantwoordelijk voor acties van partner	23.5b	193
- Straffen	23.8	194
- Volgorde van spelen	23.6	193
- Wanneer afwezige partner de groep mag vervoegen	23.4	192
- Wanneer ronde eindigt	23.3b	191
- Wanneer ronde start	23.3a	191
Vlaggenstok		
- Bal ligt tegen vlaggenstok in hole	13.2c	107
- Bal raakt vlaggenstok of persoon wanneer bewaakt	13.2b(2)	106
- Vlaggenstok in hole laten staan	13.2a	104
- Vlaggenstok uit hole verwijderen	13.2b(1)	106
Volgorde van spelen		
- Bij uitwijken	6.4d(1)	66
- Foursomes	22.3, 22.4	187, 187
- Matchplay	6.4a(1)	63
- Matchplay – voor de beurt spelen	6.4a(2)	64
- Provisionele bal spelen van ergens buiten afslaggebied	6.4d(2)	66
- Provisionele bal spelen vanuit afslaggebied	6.4c	65
- Ready golf	6.4b(2)	65
- Strokeplay	6.4b(1)	64
- Vierbal	23.6	193

Regels van het Amateurstatuut

De Regels van het Amateurstatuut maken onderscheid tussen zij die het spel alleen spelen vanwege de uitdaging en het plezier, en zij die het spel ook als een beroep uitoefenen of financieel gewin nastreven. Door middel van passende limieten en beperkingen, zoals op de waarde van te winnen prijzen, hebben de Regels van het Amateurstatuut als doel om amateurgolfers aan te moedigen te genieten van de geest van competitie en zich niet te focussen op de geldelijke beloning. Een amateurgolfer die deze Regels overtreedt, kan het amateurstatuut verliezen en daarmee de mogelijkheid om als amateur aan competities deel te nemen. Daarom is het 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, toernooiofficials en spelers te helpen bij het begrijpen en toepassen van de Regels met betrekking tot het ontwerp en de fabricage van golfclubs, ballen en andere uitrusting. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om ervoor te zorgen dat de uitrusting die hij of zij gebruikt, voldoet aan de Regels. Een interactieve versie van de Uitrustingsregels is toegankelijk via RandA.org, en bevat links naar officiële testprotocollen en / of videodemonstraties die relevant zijn voor de specifieke Regel, specificatie of meettechniek die wordt behandeld.

Gewijzigde golfregels voor spelers met een handicap

De gewijzigde Regels passen de Golfregels aan voor vier geïdentificeerde categorieën van handicaps. Ze zijn bedoeld om een speler met een beperking fair te laten samenspelen met andere spelers die geen handicap, dezelfde handicap of een ander type handicap hebben. De gewijzigde Regels zijn niet automatisch van toepassing en elke Commissie dient te beslissen om één of meer van deze aangepaste Regels voor haar eigen competities te gebruiken. De gewijzigde Regels zijn gepubliceerd in Het Officieel Handboek van de Golfregels en ze zijn ook te vinden op RandA.org.