



---

# Wedstrijden

Robert Hage en Theo den Tex, 19 maart 2021, deel 2

# Onderwerpen

---

Handicapverrekening

Handicapaanpassing

Rulings

Casusronde 1 in breakout rooms en bespreking

Organisatie wedstrijd

Casusronde 2 in break out rooms en bespreking

Langzaam spel

Casusronde 3 in breakout rooms en bespreking

Vragen

# *Handicapverrekening*



# Playing Handicap

- WHS waarden voor de **Handicap Allowance**.
- De **Handicap Allowance**:
  - Wordt toegepast binnen de wedstrijdmodule.
  - Is uitsluitend bepalend voor de wedstrijdresultaten.
  - Is niet van invloed op de handicapberekeningen.

Format of Play	Type of Round	Recommended <i>Handicap Allowance</i>
Stroke play	Individual	95%
	Individual Stableford	95%
	Individual Par/Bogey	95%
	Individual Maximum Score	95%
	Four-Ball	85%
	Four-Ball Stableford	85%
	Four-Ball Par/Bogey	90%
Match Play	Individual	100%
	Four-Ball	90%
Other	Foursomes	50% of combined team handicap
	Greensomes	60% low handicap + 40% high handicap
	Pinehurst/Chapman	60% low handicap + 40% high handicap
	Best 1 of 4 stroke play	75%
	Best 2 of 4 stroke play	85%
	Best 3 of 4 stroke play	100%
	All 4 of 4 stroke play	100%
	Scramble (4 players)	25%/20%/15%/10% from lowest to highest handicap
	Scramble (2 players)	35% low/15% high
	Total score of 2 match play	100%
	Best 1 of 4 Par/Bogey	75%
	Best 2 of 4 Par/Bogey	80%
	Best 3 of 4 Par/Bogey	90%
4 of 4 Par/Bogey	100%	



# Playing Handicap - Voorbeeld

- Speler met handicap 21,5 speelt een individuele strokeplay wedstrijd van de gele tee.
- De Handicap Allowance voor de wedstrijd is vastgesteld op 95%
- De Playing Handicap wordt als volgt berekend:

$$\text{Course Handicap} = 21.5 \times (135 / 113) + (71.9 - 72) = 25.59 \rightarrow \text{26}$$

$$\text{Playing Handicap} = 25.59 \times 95\% = 24.31 \rightarrow \text{24}$$

- De Playing Handicap voor deze wedstrijd is voor deze speler dus 24 slagen.
- Voor handicap berekeningen wordt de afgeronde Course handicap van 26 toegepast.

GEEL			
CR = 71,9 PAR = 72			
SR = 135			
HANDICAP INDEX	BAAN HCP		
+4,0	-	+3,7	+5
+3,6	-	+2,9	+4
+2,8	-	+2,1	+3
+2,0	-	+1,2	+2
+1,1	-	+0,4	+1
+0,3	-	0,5	0
0,6	-	1,3	1
1,4	-	2,1	2
2,2	-	3,0	3
3,1	-	3,8	4
3,9	-	4,6	5
4,7	-	5,5	6
5,6	-	6,3	7
6,4	-	7,1	8
7,2	-	8,0	9
8,1	-	8,8	10
8,9	-	9,7	11
9,8	-	10,5	12
10,6	-	11,3	13
11,4	-	12,2	14
12,3	-	13,0	15
13,1	-	13,8	16
13,9	-	14,7	17
14,8	-	15,5	18
15,6	-	16,4	19
16,5	-	17,2	20
17,3	-	18,0	21
18,1	-	18,9	22
19,0	-	19,7	23
19,8	-	20,5	24
20,6	-	21,4	25
21,5	-	22,2	26
22,3	-	23,1	27
23,2	-	23,9	28

# Handicapverrekening



- Wat is de achtergrond is voor de aanbeveling van 95% handicap allowance voor individuele wedstrijdvormen?

Het feit dat de spreiding van scores behoorlijk verschilt tussen spelers met een lage en een hoge handicap.

- \* Het WHS is er meer op gericht om in matchplay spelers dezelfde kans te geven om te winnen.
- \* Het EGA-systeem was er meer op gericht om spelers in strokeplay en Stableford gelijke kansen te geven om voor in het veld mee te doen. \* Het effect van deze aanpak van het WHS zagen we al bij de transitie op 1 maart; hoe hoger een handicap, hoe meer deze verhoogd werd; gericht op het creëren van gelijke kansen in matchplay.
- \* De voorgestelde 95% is de manier om bij het spelen van strokeplay of Stableford de kansen weer gelijk te trekken.

Conclusie:

- \* Het toepassen van de 95% allowance voor strokeplay- en Stableford-wedstrijden is aan te raden om de kansen voor alle spelers zo gelijk mogelijk te houden. Bij playing handicap-verschillen onder de 30 blijft het verschil beperkt tot één slag, die spelers met een hogere handicap meer meekrijgen dan wanneer er geen handicap allowance wordt toegepast.

- Vraag:

Alle wedstrijden waarbij met een afwijkende playing handicap (course handicap) gespeeld wordt kunnen dus in principe **toch** qualifying zijn (als de wedstrijdcommissie dat wil)?

- Antwoord:

Alle individuele spelvormen die onder het WHS zijn toegestaan voor handicapdoeleinden zijn qualifying ongeacht welke handicap allowance de commissie de spelers meegeeft.

- Daarom moeten op de scorekaart staan:

- Handicap
- Baanhandicap – speler weet waar slagen voor handicap vallen
- Playing handicap – slagen voor wedstrijduitslagbepaling



# Handicapaanpassing



- Vraag: mag de Commissie een playing handicap van een speler aanpassen als er duidelijk bewijs is dat de handicap niet overeenstemt met de werkelijke speelvaardigheid van de speler?
- Antwoord: de Commissie op de Home Club behoort in dat geval de handicap van de speler aan te passen. Een Commissie van een andere club kan alleen de playing handicap aanpassen.
- NB Als het een speler met een andere Home Club is, dan moet de Commissie de Home Club van de speler hiervan wel in kennis stellen.

# Handicapaanpassing



- Vraag: Waar vind ik de handicap van een niet-home club-lid?
- Antwoord: Ga naar [www.ngf.nl/uitleg-caddie](http://www.ngf.nl/uitleg-caddie)
- Hoe log ik in op caddie.ngf.nl?
- Elke club heeft een eigen gebruikersnaam en een eigen wachtwoord.
- Het secretariaat van je club kan deze aan je beschikbaar stellen.
- Hoe werkt de functie “zoek een handicap” (gastspeler) of “zoek een lid” (eigen leden).

# Eenvoudige schatting van dagresultaat



- Het zal voorkomen dat een speler zich met een nog niet verwerkte score bij de wedstrijdtafel meldt.
- Men moet dan bepalen of deze score vereist dat er een ander aantal slagen meegegeven moet worden.
- Schatting van dagresultaat:
  - Speler met handicap 8,3 krijgt 11 slagen
  - Speler behaalt 42 Stableford-punten
  - 11 slagen +  $(36 - 42) = 5$  slagen
  - Midden van range die 5 slagen geeft is 3,5 is benadering dagresultaat
- Vervolgens kan de commissie kijken of de 3,5 invloed heeft op de handicap van de speler; waarschijnlijk wel.
- Bij slechte scores is de kans dat deze bij de beste 8 zit klein en de kans op te veel slagen meegeven ook minder waarschijnlijk.

GEEL			
CR=72,8 PAR=72			
SR=137			
EGA HANDICAP			EGA PL HCP
+4,0	-	+3,6	+4
+3,5	-	+2,8	+3
+2,7	-	+1,9	+2
+1,8	-	+1,1	+1
+1,0	-	+0,3	0
+0,2	-	0,5	1
0,6	-	1,4	2
1,5	-	2,2	3
2,3	-	3,0	4
3,1	-	3,8	5
3,9	-	4,7	6
4,8	-	5,5	7
5,6	-	6,3	8
6,4	-	7,1	9
7,2	-	8,0	10
8,1	-	8,8	11
8,9	-	9,6	12
9,7	-	10,4	13

—  
*Handicapaanpassing?*

# Handicapaanpassing en meerrondenwedstrijd



- Als een wedstrijd over meerdere ronden wordt gespeeld op dezelfde of opeenvolgende dagen, dan bevelen wij aan dat de WHS-handicap gedurende de wedstrijd ongewijzigd blijft.
- Dit moet in het wedstrijdreglement opgenomen worden.

# *Rulings voor de Commissie*

# Tips bij het geven van een ruling



- Hoe stel je vast wat de feiten zijn bij een regelsituatie?
- Om een regelvraag te kunnen beantwoorden, moet je de feiten van de situatie in detail bekijken. Je moet het volgende vaststellen:
  - De spelvorm (matchplay of strokeplay, single, foursome of fourball)
  - **Wie** is er bij betrokken (speler, zijn partner of caddie, de tegenstander of zijn caddie of een invloed van buitenaf)?
  - **Waar**: Op welk deel van de baan heeft het incident plaatsgevonden (afslagplaats, in een bunker, in een hindernis, op de green, etc.)?
  - **Wat** was de bedoeling van de speler (waar was de speler mee bezig en wat was hij van plan)?
  - **Wanneer** (het moment van het incident) (is de speler nog in de baan, heeft de speler zijn scorekaart ingeleverd, is de wedstrijd afgelopen)?
  -

# Tips bij het geven van een ruling



- Het vaststellen van de feiten kan lastig zijn; houd daarom rekening met het volgende:
- Mogelijke twijfel kun je voorkomen door alle relevante omstandigheden in je beslissing te betrekken
- Gebruik zowel de verklaringen van spelers, caddies, en toeschouwers en schat deze op de juiste waarde in
- Als de feiten niet overtuigend zijn, dan zul je moeten beslissen in het voordeel van de speler wiens bal het betreft
- In andere gevallen zal de beslissing uitvallen ten nadele van de speler wiens bal het is



# Organisatie wedstrijd



*Casussen in breakout rooms*

# *Bespreking Casussen 1e ronde*

# Casus 1



Je speelt in de laatste groep van een driebal-Stablefordwedstrijd over 18 holes. Er gebeurt iets waardoor de wedstrijd onderbroken moet worden. De laatste groep heeft net afgeslagen op hole 16, en kan deze afmaken. Alle overige flights zijn al binnen. Je bent wedstrijdleider.

## Vraag

1. Mag je de wedstrijduitslag bepalen over 16 holes?
2. Wat noteert deze flight op de 16e, 17e en 18e hole?

# Casus 1



- Als je niet het vooraf vastgestelde aantal holes speelt, dan mag je niet de wedstrijduitslag over minder dan het vooraf aantal bepaalde holes vaststellen. Je hebt niet de vastgestelde ronde gespeeld. Uitsluitend als je vooraf hebt bepaald dat een wedstrijd over minder dan 18 (tussen 10 en 18 holes) holes wordt gespeeld, dan mag je een wedstrijduitslag over minder dan 18 holes gebruiken.
- Deze 3 spelers noteren voor handicapdoeleinden een streep op hole 17 en 18.
- Voor handicapdoeleinden geldt voor deze groep een 18-holes score welke door de software wordt aangevuld met 2 netto parren op hole 17 en 18.
- De overige spelers hebben een 18-holes ronde voor handicapdoeleinden.

## Casus 2



Na het starten van een Q wedstrijd zijn de greenkeepers bezig de fairways en de greens op de baan te maaien. Na het spelen van de ronde klaagt een aantal spelers dat de ronde niet geldig moet worden verklaard, omdat de spelers niet dezelfde baan hebben gespeeld?

Vraag: wat doe je?

# Casus 2



Antwoord:

De resultaten van de wedstrijd blijven staan.

# Casus 3



In de finale van het clubkampioenschap matchplay voor heren komt de bal van speler A op hole 18 in een boomtak terecht. Zijn medespeler B geeft aan dat hij de bal onspeelbaar zou verklaren.

B wint de wedstrijd met 1 up. In het clubhuis ontstaat vervolgens een discussie of B wel clubkampioen is geworden.

Vraag: wat beslis je als wedstrijdleider?



# Casus 3



Antwoord:

Als speler A de score van hole 18 niet heeft betwist voordat het resultaat van de match officieel is vastgesteld, dan staat de score en wint speler B. Als speler A op tijd om een ruling vraagt, dan verliest speler B hole 18 voor het geven van advies en wint A met 1 up.

# Casus 4



Je bent wedstrijdleider van de woensdagavondwedstrijd, een Stablefordwedstrijd over 9 holes. Voor het inleveren van de kaarten meldt speler A, die in de laatste groep binnenkomt, dat hij eerder die dag aan de herenochtend heeft meegedaan. Speler A heeft de beste score van alle deelnemers: 19 Stablefordpunten. Speler B is tweede met 18 Stablefordpunten. De speler op de derde plaats heeft 16 Stablefordpunten.

Vraag: wat doe je?

# Casus 4



## Antwoord:

De speler heeft door het spelen van de herenochtend geoefend en wordt daarom gediskwalificeerd. De straf van 2 strafslagen geldt voor het maken van bijvoorbeeld één slag of het laten rollen van een bal op een green. Elke volgende actie leidt tot diskwalificatie (clarification 5.2/C1). Omdat de speler wel volgens de regels heeft gespeeld, is zijn score wel geldig voor handicapdoeleinden.

# Casus 5



Speler A, B en C hebben hun wedstrijdronde voltooid. Er is discussie over de score van speler C op een par-3 hole. Op de scorekaart van C staat een 4 op de betreffende hole. C zegt dat zij een 3 op deze hole heeft gemaakt. Haar marker B zegt dat zij een 4 heeft gemaakt. Medespeler A bevestigt dat speler C een 4 heeft gemaakt op deze hole. Op de scorekaart wordt na enige discussie een 4 op deze hole als score gehandhaafd. De spelers ondertekenen de scorekaarten.

Na het ondertekenen van de scorekaart - maar voor het inleveren van de scorekaart - gumt speler C de 4 op de par-3 hole uit en verandert deze in een 3. Vervolgens levert zij de scorekaart bij je in. C wint de wedstrijd met 1 slag minder dan speler A. Vervolgens komt er een protest van speler B over de uitslag.

Vraag: wat doe je?

# Casus 5



Antwoord:

- Speler C diskwalificeren, want zij heeft na ondertekening van de scorekaart de ingevulde score opzettelijk veranderd zonder goedkeuring van de marker.
- C komt niet voor in de wedstrijduitslag.
- Je mag de score van C voor handicapdoeleinden gebruiken
- Het ligt voor de hand om speler C voor een langere periode uit te sluiten van deelname aan clubevenementen, want hier is sprake van vals spelen.

Ga na of je hiervoor een gedragscode in je wedstrijdreglement hebt opgenomen.

# *Organisatie wedstrijd*

# Organisatie wedstrijd



Problemen tijdens de wedstrijd:

Wedstrijd onderbreken:

- Baan (tijdelijk) onbespeelbaar (green/bunkers onder water)
- Onweer
- Donker/Mist

Ben je als wedstrijdleider hierop voorbereid en heb je voor deze situaties duidelijke richtlijnen opgesteld hoe te handelen in deze situatie?

(Draaiboek/wedstrijdreglement.)



# Organisatie wedstrijd



## Problemen tijdens de wedstrijd

### Wedstrijd onderbreken:

- Kan je ronde later verder spelen
- Ronde niet door iedereen uitspelen (casus)

### Ronde op eenzelfde dag verder spelen:

- Verder spelen op hole waar speler is gestopt
- Als verder spelen op een andere dag is, dan geldt dezelfde regel.



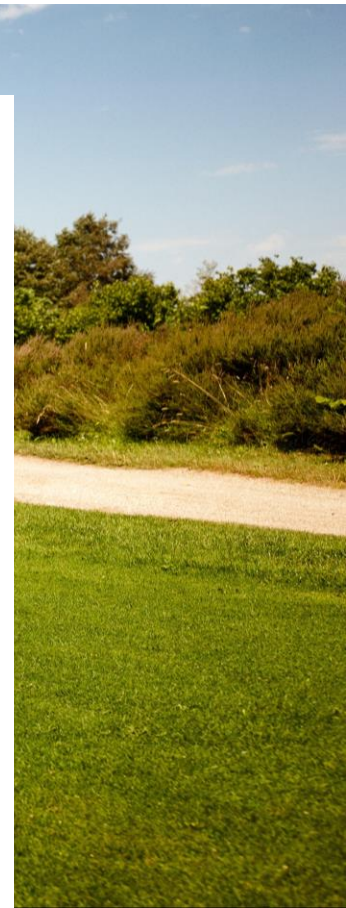


# Organisatie wedstrijd



## Problemen tijdens de wedstrijd

- Annuleren: geen vaste richtlijn, omstandigheden van geval (pag. 436 Guide)
- Wel annuleren zeer oneerlijk om niet te doen: bijv: klein aantal spelers begint onder extreem slechte weersomstandigheden en condities worden alleen slechter en die dag niet verder gespeeld. Volgende dag hervatten ideaal weer.
- Ronde annuleren: alle scores en straffen vervallen m.u.v. DQ voor ernstig wangedrag over overtreden gedragsregels



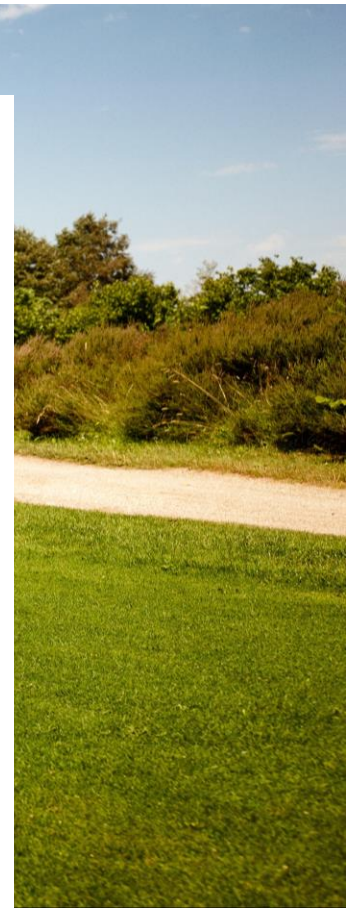
# Organisatie wedstrijd



## Problemen tijdens de wedstrijd

Spelers oneens over uitleg regelsituatie tijdens wedstrijd en je wordt er als wedstrijdleader/Referee bij geroepen:

- Onderzoek feiten (spelvorm en 4 W's)
- Betrek daarbij speler en medespelers en eventueel toeschouwers
- Als je niet zeker bent van juiste antwoord, laat speler dan met twee ballen verder spelen volgens regel 20.1c (3)
- Dit is beter dan een verkeerde beslissing nemen



# Organisatie wedstrijd



## Problemen tijdens de wedstrijd

- Instrueer spelers van tevoren over procedure van spelen tweede bal in geval van twijfel hoe te handelen volgens Regel 20.1c(3).
- Laat spelers met mobiel een foto/filmpje maken van situatie en wijze van handelen en dan kunnen zij de situatie voor inleveren van scorekaart aan je voorleggen.
- Ook bij andere regeldiscussies, vraag spelers om foto/filmpje van regelsituatie te maken en vraag hen scorekaart niet te ondertekenen voordat situatie aan jou als wedstrijdleider is voorgelegd.



*Casussen in breakout rooms*

# Casus 1



Je bent wedstrijdleider. Als een afslagplaats tijdelijk onder water komt te staan of om een ander reden niet meer bruikbaar is nadat de wedstrijd is gestart.

Vraag: wat doe je?

# Casus 1



Antwoord: je kunt de wedstrijd tijdelijk onderbreken of de afslagplaats verplaatsen indien dit gedaan kan worden zonder dat er significant voordeel of nadeel ontstaat voor enige speler.

# Casus 2



De marker heeft de scorekaart niet ondertekend.

Wat doe je als wedstrijdleader? Welke vragen moet je stellen en beantwoorden?

# Casus 2



- Reden niet-ondertekening nagaan. De speler blijft verantwoordelijk voor correct ingevulde scorekaart.
- Diskwalificatie voor de speler, tenzij uitzondering van toepassing is.
- (Regel 3-3b(2))



## Casus 2



- Kan ook zijn dat marker niet wilde ondertekenen vanwege discussie over toepassing van de regels over de juistheid van de score op een hole!
- Wat doet de Commissie dan? Bevestiging vragen van een andere speler (uit de groep of toeschouwer) die de speler op die hole heeft zien spelen?
- Soms moet commissie voor die hole tekenen als er geen oplossing voor dispuut komt.
- Wanneer er een regelkwestie is waarin het woord van de ene speler tegen het van de ander moet worden afgewogen en er geen significant bewijs is in iemands voordeel, moet de speler die de slag uitgevoerd heeft of wiens score het betreft het voordeel van de twijfel krijgen.
- (Zie ook pagina 24 document wedstrijdgerelateerde zaken)



# Casus 3



Speler B levert zijn scorekaart in na afloop van de wedstrijd. Op hole 18 was hij de score vergeten in te vullen en hij heeft daar een score van 32 ingevuld (de opgetelde score van de eerste 8 holes van de 2<sup>e</sup> 9 holes).

Vraag: heeft dit gevolgen voor speler B?

# Casus 3



De ingevulde te hoge score telt. Hier blijkt uit dat het inleveren van de scorekaart bij de commissie belangrijk is! Bij het inleveren checkt het commissielid de kaart (handtekeningen!) en score. Op dat moment kan en mag de score gecorrigeerd worden. Daarna niet meer.

# Casus 4



Speler A en B vergelijken de scores op de scorekaart na het voltooien van hun ronde en ondertekenen hun scorekaart. De wedstrijdcommissie vermeldt de scores op het uitslagenbord. A ziet tot zijn schrik op het scorebord staan dat hij op hole 17 een slag minder heeft gemaakt dan zijn werkelijke gemaakte score. A meldt dit aan jou als wedstrijdleider. Het blijkt dat speler A op hole 17 een 3 op zijn scorekaart heeft staan, terwijl hij in werkelijkheid een 4 heeft gemaakt. Wat doe je?

# Casus 4



Zie regel 3.3.b (3). De speler wordt gediskwalificeerd.

# Casus 5



De bal van een speler ligt tegen het gaas van een buiten-de-baan hek ( het gaas is aan de buitenkant van de buiten de baan palen aangebracht), de bal ligt buiten de baan. De speler is in de veronderstelling dat het gaas de grens van buiten de baan aangeeft en speelt zijn bal. Zijn marker is het hier mee eens. De speler maakt een 5 op deze hole. De speler levert de scorekaart bij je in.

Tijdens de borrel vertelt de speler aan andere deelnemers vol trots dat hij in de betreffende situatie de bal nog heeft kunnen spelen en nog een 5 heeft gemaakt. Een van de deelnemers maakt hem erop attent dat de bal buiten de baan was en hij een verkeerde score op deze hole heeft genoteerd. De speler die wint met een slag beter dan de nummer 2 en 3 meldt dit direct bij jou als wedstrijdleider.

# Casus 5



1. Wat doe je als deze melding voor de prijsuitreiking wordt gedaan?
2. Wat doe je als deze melding direct na de prijsuitreiking wordt gedaan?

# Casus 5



Gebruik hier de vier W's om een beslissing te nemen.

- Wie: speler en zijn marker.
- Waar: de bal ligt buiten de baan.
- Wat: de speler speelt een bal die buiten de baan ligt.
- De bal is niet langer in het spel als hij buiten de baan ligt (definitie In het spel) en een dergelijke bal is een verkeerde bal (zie definitie Verkeerde bal).
- Volgens regel 6.3c 1 is de straf 2 strafslagen. Als de speler de fout niet herstelt voordat hij een slag doet op de volgende hole, dan wordt de speler gediskwalificeerd.



# Casus 5



Gebruik hier de vier W's om een beslissing te nemen.

- Wanneer?
- Voor de prijsuitreiking wordt feit bekend, speler wordt alsnog gediskwalificeerd.
- Na de prijsuitreiking wordt feit bekend: Regel 20.2<sup>e</sup> bepaalt dat er geen straf mag worden opgelegd wanneer de uitslag definitief is.

Mag de speler toch worden gediskwalificeerd?

- De wedstijduitslag blijft staan, want de speler wist niet dat hij een regelovertreding had begaan (zie regel 20-2<sup>e</sup>).

# Langzaam spel



- Vraag – Heb je op je club een regeling voor slow play in wedstrijden?
- Vraag – Heb je een regeling voor slow play buiten wedstrijden?
- Speel je Ready Golf?



*Langzaam spel – Ready Golf*

# Langzaam spel



Wat zijn de oorzaken? Wat te doen?

Voor de wedstrijd

- Starttijden te dicht op elkaar, en geen startersgaps.
- Gevolg filevorming.

Wat te doen?

- Starttijden niet te dicht op elkaar.
- Na elke 3 groepen: startersgap (zie volgende dia).



# Startlijst met startersgap



		hole	1	2	3	4	5	6
<b>1e start</b>	9:00	par	4	5	3	4	4	4
<b>interval</b>	0:11	tijd	0:13	0:16	0:10	0:13	0:13	0:13
<b>gap</b>	0:05	extra		0:03				
		<b>totaal</b>	0:13	0:19	0:10	0:13	0:13	0:13
<b>1</b>		<b>9:00</b>	9:13	9:32	9:42	9:55	10:08	10:21
<b>2</b>		<b>9:11</b>	9:24	9:40	9:50	10:03	10:16	10:29
<b>3</b>		<b>9:22</b>	9:35	9:51	10:01	10:14	10:27	10:40
<b>4</b>		<b>9:33</b>	9:46	10:02	10:12	10:25	10:38	10:51
<b>5</b>		<b>9:49</b>	10:02	10:18	10:28	10:41	10:54	11:07
<b>6</b>		<b>10:00</b>	10:13	10:29	10:39	10:52	11:05	11:18
<b>7</b>		<b>10:11</b>	10:24	10:40	10:50	11:03	11:16	11:29
<b>8</b>		<b>10:22</b>	10:35	10:51	11:01	11:14	11:27	11:40
<b>9</b>		<b>10:38</b>	10:51	11:07	11:17	11:30	11:43	11:56
<b>10</b>		<b>10:49</b>	11:02	11:18	11:28	11:41	11:54	12:07
<b>11</b>		<b>11:00</b>	11:13	11:29	11:39	11:52	12:05	12:18
<b>12</b>		<b>11:11</b>	11:24	11:40	11:50	12:03	12:16	12:29

# Langzaam spel



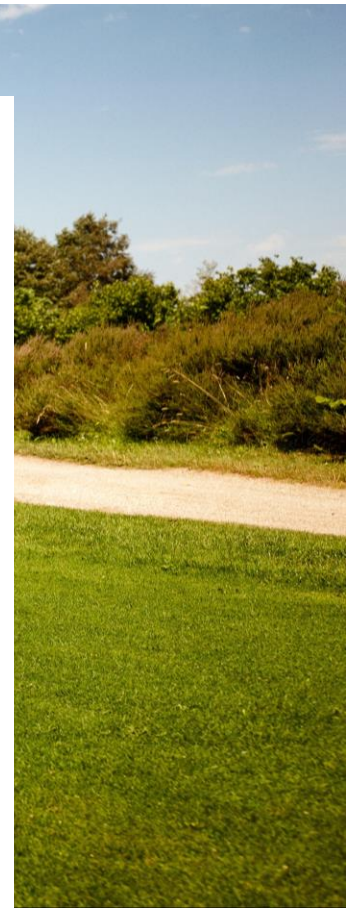
## Oplossingen

### Keuze kleur tee:

- Spelers van tees laten spelen die niet te moeilijk zijn ('kies je tee'). Bijvoorbeeld beginners van oranje tee en oudere heren of jeugd van blauwe of rode tee.

### Spelvorm:

- Stableford of Maximum Score i.p.v. Strokeplay (spelers moeten uitholen).
- Stableford (bal opnemen, indien geen punten).





# Langzaam spel



Maak afspraak met baancommissaris/hoofdgroenkeeper over:

- Maaibeleid /roughhoogte (minder zoeken, betere doorstroming)
- Hole-locaties (niet te moeilijk, hole makkelijker aan te spelen, minder tijd kwijt met putten).



# Langzaam spel



Wat kun je eraan doen?

- Kondig aan dat er op de speelsnelheid gelet wordt.
- Geef duidelijke richtlijnen (bijvoorbeeld na 1 uur moet je op tee hole 6 zijn).

Geef voorlichting aan spelers op een positieve manier:

- Waar gaat men staan.
- Vooruit lopen.
- Wees klaar als het je beurt is!
- Of zelfs: 'Speel voor je beurt' als het op een veilige manier kan - Ready Golf!





# Langzaam spel



Tips voor spelers ter voorkoming van langzaam spel:

- Zorg altijd dat je een extra bal bij je hebt op de tee voor een provisional.
- Sla bij de geringste twijfel altijd een provisionele bal.
- Ga meteen naar je bal, ook al ligt deze dichterbij de hole dan de bal van je medespelers. Uiteraard alleen als je daarbij niemand hindert.
- Zorg dat je, als je bij jouw bal komt, de afstand weet.
- Begin zodra je bij de bal bent met het kiezen van je stok.



# Langzaam spel



Tips voor spelers ter voorkoming van langzaam spel:

- Vul je scorekaart in bij de volgende tee terwijl een ander speelt. Nooit als het jouw beurt is om de bal te spelen en nooit bij de green.
- Als je ziet dat je afstand verliest, waarschuw dan je medespelers. Spreek elkaar aan op langzaam spel.



# Langzaam spel





# Langzaam spel



Vuistregels. Wanneer lig je achter?

Par-3: als je niet hoeft te wachten.

Par-4: als de green leeg is als je op de tee komt.

Par-5: als de groep voor je al op de green is.

# Langzaam spel



Veel gehoord...

- Net stonden we nog te wachten!
- We houden toch niemand op?
- Maak je toch niet zo druk, het is toch mooi weer!



# Langzaam spel



Vooraf niet doen!

- Politieagent spelen.
- Achteruit rijden met buggy.

Spelers storen:

- Aankomen rijden als ze willen slaan.
- In de weg staan, wees op de hoogte waar spelers uit het veld bijv. hun drives slaan.





# Ready Golf



## PRE-SHOT ROUTINE



Zorg voor een korte routine en maak één of twee oefenswings.



## AFSLAGPLAATS

Speel van de tee die bij jouw spelniveau past.

## KLAARSTAAN



Zorg dat je klaar bent om te slaan als je aan de beurt bent.

## PROVISIONELE BAL



Speel een provisionele bal als je denkt dat je bal verloren is.

## SCORE NOTEREN



Noteer je score op het moment dat andere spelers er geen last van hebben.

## TASSEN EN BUGGYS



Plaats je golftas of buggy op een zodanige plek dat je meteen door kunt lopen naar de volgende hole.



## SLAG VOORBEREIDEN

Vertraag zo min mogelijk het spel tijdens het voorbereiden van je slag.

# Ready Golf



*Ben je klaar? Speel dan maar.*





*Casusronde 3 in breakout rooms en  
bespreking*

# Casus 1



Een speler levert zijn scorekaart in. Hij heeft een te lage playing handicap op zijn scorekaart vermeld.

Vraag: wat doe je?

# Casus 1



- R3.3b (4) Score gespeeld van te lage handicap staat.

# Casus 2



Na het inleveren van een scorekaart blijkt dat de speler een te hoge playing handicap op zijn scorekaart heeft ingevuld.

Vraag: wat doe je?