



BAANMARKERINGEN

I De Commissie

1 De functie van de Commissie

De golfregels definiëren de Commissie als de persoon of de groep personen die verantwoordelijk is voor de wedstrijd of de baan. De Commissie vervult een essentiële rol in het juist laten spelen van het spel. Commissies zijn verantwoordelijk voor de baan, de dagelijkse rondes of voor een specifieke wedstrijd en de Commissie zal altijd in de geest van de golfregels handelen. Dit deel van het officiële handboek van de golfregels voorziet de Commissie van richtlijnen om haar rol op een juiste wijze uit te voeren.

Enerzijds heeft de Commissie een groot aantal taken die zijn gericht op de organisatie van wedstrijden, anderzijds heeft de Commissie een belangrijke verantwoordelijkheid voor de inrichting van de baan voor de dagelijkse rondes.

1A Dagelijkse rondes

Zelfs als het geen officiële wedstrijd betreft is het belangrijk dat de Commissie ervoor zorgt dat spelers, die een gewone ronde of een eigen wedstrijdje spelen, zich aan de regels houden. Dit soort rondes worden in de Committee Procedures omschreven als "dagelijkse rondes".

Voor dagelijkse rondes heeft de Commissie vaak geen officiële taak of haar taken/bevoegdheden overgedragen aan andere direct betrokkenen, zoals een golfprofessional, baancommissaris of andere medewerkers of personeel van de club of baan. Deze taken bevatten o.a.:

- Zorg dragen voor de juiste markering van de baan (hoofdstuk 2).
- Vaststellen van de nodige plaatselijke regels (hoofdstuk 3).
- Vaststellen en handhaven van beleid ten aanzien van de speelsnelheid en gedrag (hoofdstuk 4A),
- Bepalen wanneer het spel onderbroken moet worden vanwege weers- of andere omstandigheden (hoofdstuk 4B).
- Spelers helpen die vragen hebben over de regels tijdens hun dagelijkse rondes (hoofdstuk 4C).

1B Wedstrijden

In het geval van wedstrijden heeft de Commissie zowel voor, tijdens als na de wedstrijd haar verantwoordelijkheden met betrekking tot het soepel en volgens de regels laten verlopen van de wedstrijd.

De samenstelling van de Commissie zal per club of het niveau van de te organiseren wedstrijd verschillen en dus zou het zo kunnen zijn dat een Commissie niet alle aanbevolen taken op zich kan nemen en uitvoeren. Indien dit het geval is, zal de Commissie haar eigen prioriteiten moeten bepalen.

De voorbereiding van een wedstrijd is van essentieel belang om deze goed te laten verlopen. De Commissie heeft gedurende de voorbereiding in ieder geval de volgende taken:

- Vaststellen van het wedstrijdreglement (hoofdstuk 5A).
- Controleren en eventueel aanpassen van de baanmarkeringen (hoofdstuk 5B).
- Controleren van de plaatselijke regels en eventueel extra plaatselijke regels vaststellen (hoofdstuk 5C).
- Vaststellen of en waar spelers mogen oefenen op de baan (hoofdstuk 5D).
- Vaststellen van de afslagplaatsen en de pinposities (hoofdstuk 5E).



- Vaststellen van het speelschema voor matchplay en de startlijst, inclusief starttijden, voor strokeplay wedstrijden (hoofdstuk 5F).
- Vaststellen van beleid voor speeltempo en gedragsregels (hoofdstukken 5G en 5H).
- Voorbereiden materialen ten behoeve van spelers en referees (hoofdstuk 5I).

Als de wedstrijd is gestart, is het de taak van de Commissie dat spelers alle informatie hebben die nodig is om volgens de regels te spelen en spelers te ondersteunen in de toepassing van de regels:

- Het verstrekken van informatie aan de spelers betreffende de plaatselijke regels, speeltempo en gedragsregels die van kracht zijn. Tevens informatie over de te gebruiken afslagplaatsen en pinposities (hoofdstuk 6A).
- Het op tijd starten van matches en groepen (hoofdstuk 6A).
- Zorg dragen voor een correcte baanset-up, markering en onderhoud (hoofdstuk 6B).
- Verlenen van hulp met de regels aan spelers (hoofdstuk 6C).
- Handhaven beleid speeltempo in de baan (hoofdstuk 6D).
- Onderbreken van de wedstrijd als gevolg van weers- of andere omstandigheden en bepalen wanneer het spel hervat kan worden (hoofdstuk 6E).
- Inrichten van een ruimte waar de spelers het resultaat van een match of hun strokeplay scorekaarten kunnen inleveren (hoofdstuk 6F).
- Valideren van alle scores van een strokeplay ronde (hoofdstuk 6F).
- Vaststellen en publiceren van de indeling van de groepen en de starttijden voor spelers indien er sprake is van meerdere rondes waarvan deze informatie nog niet gepubliceerd is (hoofdstuk 6G).

Zodra de wedstrijd is beëindigd, zijn de taken van de Commissie:

- Oplossen van mogelijk gelijk eindigen bij strokeplay (hoofdstuk 7A).
- Bevestigen van het eindresultaat en de wedstrijd afsluiten (hoofdstuk 7B).
- Toekennen van prijzen (hoofdstuk 7C).
- Afhandelen van regel- of scorekwesties na afloop van de wedstrijd (hoofdstuk 7D).

II Dagelijkse rondes

2. Baanmarkering voor dagelijkse rondes

Het op een juiste wijze markeren van de baan en het verbeteren/aanpassen van markeringen is een voortdurende verantwoordelijkheid van de Commissie.

Een goede baanmarkering helpt een speler om volgens de regels te spelen en helpt misverstanden te voorkomen. Bijvoorbeeld: een speler zou niet op de hoogte kunnen zijn hoe te handelen als een greppel niet is gemarkeerd (hindernis) of als hij of zij niet kan bepalen of een bal op of buiten de baan is.

2A Buiten de baan

Het is belangrijk om de grens van de baan duidelijk te markeren en deze markering ook goed te onderhouden, zodat een speler kan bepalen, indien hij of zij zijn/haar bal dicht bij de grens van de baan slaat of zijn of haar bal zich op of buiten de baan bevindt.



(1) Algemene richtlijn voor het bepalen en markeren van de grens van de baan

De Commissie kan de grens van de baan op verschillende manieren markeren. Men kan palen of lijnen plaatsen of verven. Bestaande hekken, muren of permanente structuren als wegen en gebouwen kunnen gebruikt worden als baanmarkering. Bij het vaststellen van de grens van de baan en de markering ervan is een aantal overwegingen van belang voor de Commissie:

Eigendommen grenzend aan de baan

- Als de baan wordt begrensd door privé-eigendommen, bijvoorbeeld door gebouwen of grond of door openbare wegen, wordt het sterk aanbevolen om deze te markeren als buiten de baan. Vaak worden deze eigendommen afgescheiden door hekken of muren die gebruikt kunnen worden als markering van de grens van de baan. Indien deze markeringen bestaan, is het niet nodig om een aparte markering binnen deze muren of hekken aan te brengen (bijvoorbeeld middels palen). Echter, de Commissie kan besluiten om de grens van baan toch naar binnen te brengen (door het plaatsen van palen) om daarmee eigendommen van derden te beschermen.
- Het is niet noodzakelijk om baangrenzen te hebben, maar het wordt geadviseerd om te voorkomen dat er gespeeld wordt van gebieden die niet tot de baan behoren. Echter kan het voorkomen dat er grote open gebieden naast de baan liggen die niet tot de baan behoren waar geen enkele reden is om de spelers te verbieden daarvandaan te spelen. In dit geval bestaat er geen noodzaak om baangrenzen aan te brengen
- Als een bestaande structuur (zoals een hek of een muur) wordt gebruikt als de grens van de baan, dan is deze gehele structuur een out-of-bounds markering waarvan ontwijken zonder strafslag niet mogelijk is.

Gebruik van palen

- De grens van de baan behoort te worden gemarkeerd met witte palen (of palen met een witte kop), maar een andere kleur mag gebruikt worden.
- Het kan voorkomen dat bestaande palen al voorzien zijn van een andere kleur of dat de Commissie een reden heeft om een andere kleur dan wit te gebruiken om de grens van de baan te markeren. Indien dit het geval is, moet de Commissie dit expliciet duidelijk maken aan de spelers, door dit op de scorekaart op te nemen, op het mededelingenbord in het clubhuis te vermelden, op te nemen in de plaatselijke regels of op een andere manier duidelijk te maken. Voor deze markering moet de Commissie geen gebruik maken van rode of gele palen, omdat daardoor verwarring bij de spelers ontstaat met markeringen van hindernissen.
- De afstand tussen de palen kan variëren, maar het moet idealiter mogelijk zijn om de voet van een paal te zien vanaf de volgende paal om vast te stellen of een bal buiten de baan is. Het is belangrijk om ervoor te zorgen dat struiken, bomen en dergelijke de palen niet aan het zicht onttrekken of het moeilijk maken om vanaf een paal de volgende te zien. In het algemeen moeten de palen niet verder dan 30 meter uit elkaar staan om ervoor te zorgen dat de speler eenvoudig van de ene naar de andere paal kan kijken.

Gebruik van geverfde lijnen

- Lijnen die de grens van de baan aangeven behoren wit te zijn, echter een andere kleur is toegestaan. De Commissie moet geen rode of gele lijnen



gebruiken om de grens van de baan aan te geven om hiermee verwarring met hindernissen te voorkomen.

- Indien de grens van de baan is aangegeven met geverfde lijnen op de grond kan de Commissie overwegen om ook palen te gebruiken om daarmee de baangrens van afstand zichtbaar te maken. Het moet echter aan de spelers duidelijk gemaakt worden dat de geverfde lijnen de baangrens aangeven en dat de geplaatste palen slechts worden gebruikt om de zichtbaarheid van de baangrens te vergroten. De palen markeren dus niet de grens van de baan, maar het zijn nog steeds out-of-bounds markeringen, waarvan ontwijken zonder strafslag niet is toegestaan, tenzij anders bepaald in de plaatselijke regels (zie voorbeeld plaatselijke regels A-5).
- Het kan voorkomen dat de Commissie geen witte lijnen op een weg of voetpad wil aanbrengen. In dit geval heeft de Commissie de optie om een aantal witte stippen op de weg of het trottoir aan te brengen. Indien dit gebeurt moet er een plaatselijke regel worden opgesteld die het de spelers duidelijk maakt op welke wijze de betreffende baangrens is gedefinieerd (zie voorbeeld plaatselijke regels A-1).

Andere manieren om de grens van de baan te markeren

- Wanneer de grens van de baan wordt aangegeven door een muur of een weg of objecten anders dan palen, lijnen of hekken, moet de Commissie duidelijk maken waar de grens van de baan zich bevindt. Indien bijvoorbeeld een muur wordt gebruikt om de grens van de baan aan te geven, dient de Commissie te specificeren of de baankant van de muur de grens van buiten de baan vaststelt of dat een bal pas buiten de baan is als deze voorbij de muur is (zie voorbeeld plaatselijke regels A-2).
- De grens van de baan kan ook bepaald worden door een greppel, waarbij de bal buiten de baan is zodra die in of over de greppel is. Palen kunnen gebruikt worden om de grens van de baan bij de greppel zichtbaar te maken. Deze palen zijn out-of-bounds markeringen, waarvan ontwijken zonder strafslag niet is toegestaan, tenzij anders bepaald in de plaatselijke regels (zie voorbeeld plaatselijke regels A-5).

Andere overwegingen

- Bepaalde gebieden, zoals onderhoudsterreinen, het clubhuis of het oefenterrein zouden middels een plaatselijke regel kunnen worden gemarkeerd of gedefinieerd als buiten de baan, dit terwijl deze gebieden zich binnen de grenzen van de baan bevinden (zie voorbeeld plaatselijke regel A-1).
- De regels staan het niet toe om een gebied tijdens het spelen van een hole meer dan één status te laten hebben, dus een gebied kan niet voor bepaalde slagen out-of-bounds zijn en voor andere slagen niet. Hetzelfde geldt voor slagen vanuit een bepaald gebied, zoals een afslagplaats, waarbij een deel van de baan out-of-bounds is voor slagen vanaf de afslagplaats, maar niet voor andere slagen op die hole.
- De regels zijn van toepassing op de plek waar een bal tot stilstand komt en niet voor de plekken waar een bal overheen vliegt. Het is de Commissie niet toegestaan om een plaatselijke regel op te stellen waarin is opgenomen dat indien een bal over een bepaald gebied vliegt deze out-of-bounds is, terwijl de bal wel binnen de grens van de baan tot stilstand komt.



(2) Markeren van interne grenzen

Om het karakter van een bepaalde hole te handhaven of om spelers van naastgelegen holes te beschermen, kan de Commissie een grens bepalen tussen twee holes.

Indien een dergelijke interne out-of-bounds grens niet met een andere grens van de baan is verbonden, is het belangrijk duidelijk te maken waar de grens start en eindigt. Het wordt aanbevolen om aan het begin en het einde van de interne out-of-bounds grens twee palen naast elkaar te plaatsen onder een hoek die de richting aangeeft van waarin de out-of-bounds grens zich in het oneindige uitstrekt.

De interne grens kan van toepassing zijn op slechts een hole of op meerdere holes. De hole of holes waar deze interne out-of-bounds van toepassing is en de status van de gebruikte palen tijdens het spelen van holes waarvoor de out-of-bounds niet geldt, moeten in een plaatselijke regel duidelijk worden gemaakt (zie voorbeeld plaatselijke regel A-4).

2B Afslagplaats

De Commissie moet de teemerken dusdanig proberen te plaatsen dat er voor de speler altijd de toegestane twee clublengtes ruimte achter de teemerken beschikbaar is.

Er zijn geen beperkingen met betrekking tot de breedte van de afslagplaats, maar een praktische richtlijn is 5 tot 7 stappen uit elkaar. Indien de teemerken verder uit elkaar worden geplaatst is het voor spelers moeilijk om te bepalen of de bal is opgeteed binnen de afslagplaats. Op par-3 holes kan dit ook leiden tot een groot gebied waar divots worden geslagen.

Het beleid over de mogelijke posities om de teemerken binnen een afslagplaats neer te zetten en daarmee te voldoen aan de qualifying condities kunt u vinden in het EGA-handicapsysteem.

2C Hindernissen

Hindernissen zijn gebieden op de baan die een speler met één strafslag mag ontwijken en daarbij de bal buiten de hindernis mag droppen op een plaats die mogelijk een aanzienlijke afstand verwijderd is van de plaats waar de bal tot stilstand is gekomen. Zoals vermeld in de definitie van een "hindernis" zijn dit gebieden waar water in kan staan, zoals een meer, sloot of vijver en deze zouden ook als zodanig gemarkeerd behoren te zijn. De Commissie mag ook andere delen van de baan als hindernis markeren. Een aantal redenen die een Commissie zou kunnen hebben om een gebied als hindernis te markeren, terwijl dit geen water is, zijn:

- Een alternatief bieden voor de "slag en afstand" procedure (Regel 18.1), als de kans zéér groot is dat een bal verloren raakt bijvoorbeeld in een gebied met zeer dichte begroeiing;
- Een alternatief bieden voor de "slag en afstand" procedure (Regel 19.2 - onspeelbare bal), indien het ontwijken voor de speler niet leidt tot het werkelijk ontwijken van het gebied gelet op de positie waar de bal ligt (Regel 19.2b en 19.2c), bijvoorbeeld in de woestijn of gebieden met vulkanisch gesteente.

(1) Besluit nemen om een gebied dat geen water bevat te markeren als hindernis

De Commissie moet de volgende aandachtspunten overwegen, voordat zij besluit een gebied dat geen water bevat te markeren als hindernis:



- Een gebied waaruit moeilijk te spelen is markeren als hindernis kan de snelheid van het spel bevorderen, maar de Commissie moet zich niet verplicht voelen dit te doen. Er zijn vele redenen om dit juist niet te doen, zoals het behouden van de uitdaging van een hole, het handhaven van het baanontwerp en het bewaken van de gelijkheid waarmee ballen die in soortgelijke moeilijke gebieden op andere delen van de baan terecht komen behandeld worden. Bijvoorbeeld als een gebied met zeer dichte struiken aan een hole grenst en de Commissie bepaalt om dit gebied als hindernis te markeren, zal de Commissie soortgelijke gebieden op andere delen van de baan ook als hindernis moeten markeren.
- De Commissie moet zich realiseren dat een speler die zijn/haar bal verliest buiten een hindernis een grotere straf oploopt dan een speler die zijn/haar bal verliest in een hindernis. Daarom kan de Commissie overwegen om gebieden met zeer dichte rough die zich direct naast een hindernis bevinden ook onderdeel van de hindernis te maken.
- De Commissie moet zich realiseren dat een speler wiens bal in een hindernis ligt geen gebruik kan maken van Regel 19, het onspeelbaar verklaren van een bal. Een speler opleggen dat hij/zij terug moet naar de plaats waar de bal de grens van de hindernis kruiste om een bal te droppen in plaats van een speler de optie te bieden om een bal binnen twee clublengtes te droppen, kan significant nadelige gevolgen voor de speler en voor de snelheid van het spel hebben.
- De Commissie moet zanderige gebieden die normaal gesproken bunkers zouden zijn niet als hindernis markeren. Er kunnen zich situaties voordoen waar gebieden met zand overgaan in hindernissen (bijvoorbeeld bij het strand). In dit geval grenst de hindernis direct aan een bunker, waarbij er nog een deel van het gebied met zand binnen de hindernis ligt.
- De Commissie moet privé-eigendommen die aan de baan grenzen niet als hindernis markeren maar gewoon als buiten de baan.
- Indien de Commissie overweegt om een out-of-bounds gebied te markeren als hindernis om daarmee het speltempo te vergroten, kan de Commissie overwegen om een plaatselijke regel op te stellen die een speler de optie biedt om dit gebied met twee strafslagen te ontwijken in plaats van de ontwijkoptie van slag en afstand, zoals omschreven in voorbeeld plaatselijke regel E-5. Hoewel de speler dan twee strafslagen krijgt, biedt het de speler echter ook de mogelijkheid om terug te komen naar de fairway, wat mogelijk niet was toegestaan als het gebied als hindernis was gemarkeerd.
- Indien de Commissie besluit om hindernissen toe te voegen of te verwijderen, moet zij altijd de bepalingen uit het EGA-handicapsysteem volgen en contact met de NGF opnemen om te informeren of de beoogde wijziging een impact kan hebben op de afgegeven Course Rating.

(2) Het markeren of definiëren van de hindernisgrens

Bij het ontwijken van een hindernis moet een speler kunnen vaststellen waar de bal het laatst de grens van de hindernis heeft gekruist en of het daar een gele of rode hindernis is.

- Het wordt aanbevolen dat de Commissie de grens van de hindernis markeert met geverfde lijnen en/of palen, zodat er geen twijfel bij de speler bestaat.
- Indien er lijnen worden gebruikt om de grens van de hindernis te definiëren en palen om de hindernis zichtbaar te maken voor een speler, is het aan de Commissie om te kiezen of de palen op de lijn of net er buiten geplaatst worden. Indien de palen net buiten de lijn worden geplaatst, heeft de speler

recht op het straffeloos ontwijken van het gat gemaakt door de markeringspaal, indien de paal uit het gat is gevallen of verwijderd is en bal hierin zou komen te liggen.

- De Commissie kan ook de grens van een hindernis vaststellen door deze nauwkeurig te omschrijven. Deze optie is alleen mogelijk indien er geen twijfel bestaat over de grens. Bijvoorbeeld als een woestijn- of lavagebied als hindernis wordt gedefinieerd en de grens tussen het gewenste speelgebied en de hindernis duidelijk herkenbaar is, kan de Commissie vastleggen dat de rand van het woestijn- of lavagebied de grens van de hindernis is.

(3) Vaststellen waar een grens van een hindernis gemarkeerd moet worden

Het markeren van de grens van een hindernis is van belang, zodat spelers op een juiste wijze de hindernis kunnen ontwijken. De Commissie moet de volgende aandachtspunten overwegen met betrekking tot de plaats waar de hindernis gemarkeerd wordt:

- Geverfde lijnen en palen die de hindernis markeren, moeten zo dicht mogelijk bij de natuurlijke grens van de hindernis worden geplaatst, bijvoorbeeld aan de bovenzijde van de schuine helling van een hindernis met water. Dit voorkomt dat een speler wordt gedwongen om een bal te spelen die aanzienlijk boven of onder zijn/haar voeten ligt of dat de speler met zijn voeten in het water moet staan. Denk hierbij aan zowel de rechtshandige als linkshandige speler.
- Indien een hindernis deels aan een algemeen gebied grenst waar een bal verloren kan raken, is het soms moeilijk voor een speler te bepalen of het bekend of praktisch zeker is dat een bal in de hindernis ligt en daarom zou de speler de hindernis niet met een strafslag mogen ontwijken volgens Regel 17. Daarom kan de Commissie besluiten de grenzen van de hindernis uit te breiden tot buiten de normale natuurlijke grenzen van de hindernis en andere gebieden, waar het moeilijk is een bal te vinden, binnen de grenzen van de hindernis laten vallen.
- Het is een speler niet toegestaan om zonder strafslag abnormale baanomstandigheden te ontwijken wanneer de bal in een hindernis ligt. Bijvoorbeeld indien een vast obstakel, zoals een verhard pad of een sproeikop, zich dicht bij het gebied bevindt dat de Commissie overweegt als hindernis aan te merken, wordt het aanbevolen om de obstakels buiten de hindernis te houden, zodat een speler deze obstakels zonder straf kan ontwijken.

(4) Een hindernis rood of geel markeren?

Het wordt geadviseerd de meeste hindernissen rood te markeren om daarmee spelers ook de optie voor zijwaarts ontwijken te geven (zie Regel 17.1d(3)). Echter, wanneer het juist de bedoeling is van het hole-ontwerp om over een hindernis te slaan, bijvoorbeeld een beek die voor de green langs loopt en waarbij de kans bestaat dat een bal die over de hindernis wordt geslagen terugrolt in de hindernis, kan de Commissie besluiten om de hindernis geel te markeren. Dit voorkomt dat spelers, als zij een bal over de hindernis slaan en de bal rolt terug in de hindernis, gebruik kunnen maken van de optie om zijwaarts te ontwijken en dus vóór de hindernis moeten droppen.

Wanneer een hindernis geel wordt gemarkeerd moet de Commissie er zorg voor dragen dat een speler altijd de optie heeft om recht naar achter te ontwijken en daar te droppen (Regel 17.1d(2)) of om een droppingzone te maken voor deze



hindernis, zodat de speler altijd een optie heeft naast de slag-en-afstand-procedure.

Een Commissie is niet verplicht enige hindernis geel te markeren. De Commissie kan besluiten om alle hindernissen rood te markeren, zodat de opties voor de spelers bij alle hindernissen hetzelfde zijn.

(5) Verandering van de status van een hindernis tussen rood en geel

De Commissie kan besluiten om een deel van een hindernis geel te markeren en een ander deel rood. De Commissie moet goed analyseren op welk punt men de hindernis van kleur laat veranderen omdat een speler, als hij/zij de bal in het gele deel van de hindernis slaat, altijd de optie moet hebben om recht naar achter te ontwijken en daar een bal te droppen volgens Regel 17.1d(2).

Daarbij moet er altijd aan gedacht worden dat de ontwijkopties van de speler worden bepaald door de plaats waar zijn bal de grens van de hindernis het laatst heeft gekruist en niet door de plaats waar de bal tot stilstand komt.

Op het punt waar de hindernis van status verandert, wordt het geadviseerd om op deze plaats een rode en een gele paal tegen elkaar aan te plaatsen, zodat er voor de speler geen onduidelijkheid ontstaat.

De status van een hindernis kan verschillen, afhankelijk van de afslaglocatie die gebruikt is

Wanneer een bal over een hindernis moet worden geslagen, bijvoorbeeld over een vijver op een par-3, kan dit onderdeel zijn van het ontwerp van de hole vanaf de achterste tee, maar niet van de andere afslagplaatsen. De Commissie kan de hindernis als geel markeren en een plaatselijke regel opstellen dat de betreffende hindernis een rode hindernis is als deze vanaf een afslagplaats meer naar voren wordt gespeeld.

De status van de hindernis kan verschillend zijn voor verschillende holes

Wanneer een hindernis in het spel is vanaf verschillende holes kan de Commissie besluiten om de hindernis als geel te markeren voor de ene hole en als rood voor de andere hole. Wanneer dit het geval is, moet de hindernis als geel worden gemarkeerd en moet er een plaatselijke regel worden opgesteld waarin wordt vastgelegd dat dezelfde hindernis rood is wanneer een andere hole wordt gespeeld (zie voorbeeld plaatselijke regel B-1).

De status van de rand van de hindernis niet veranderen tijdens het spelen van een hole

Hoewel een hindernis als geel gemarkeerd mag worden voor spelers spelend van een bepaalde afslagplaats en rood vanaf een andere afslagplaats, mag een hindernis niet zodanig worden gemarkeerd dat een specifiek deel van de hindernis rood is voor een slag van de ene plaats en geel voor een slag van een andere plaats voor dezelfde speler. Ter verduidelijking, het is niet de bedoeling en erg verwarrend als de grens van een hindernis die is gelegen voor de green geel gemarkeerd is wanneer er wordt gespeeld vanaf de fairway-zijde en rood gedefinieerd is als er vanaf de green-zijde gespeeld wordt.

(6) Het definiëren van een hindernis als een verboden speelzone

De Commissie mag besluiten om een deel van of een gehele hindernis als een verboden speelzone te verklaren. Zie paragraaf 2G voor meer informatie over wanneer een hindernis als verboden speelzone te markeren.



(7) Water grenzend aan de baan

Wanneer er zich water, zoals een beek, vijver, meer of de zee, aan de baan grenst, dan is het toegestaan dit gebied als hindernis te markeren en niet als out-of-bounds. De tekst "op de baan" in de definitie van een "hindernis" betekent niet het gebied dat eigendom van de baan is. Echter, het verwijst naar elk gebied dat niet als out-of-bounds is gedefinieerd door de Commissie.

- Als het mogelijk is dat een bal eindigt op een stuk grond aan de andere kant van een watergebied, maar het voor de Commissie onmogelijk is de overkant te definiëren, dan mag de Commissie een plaatselijke regel opstellen die vastlegt dat de rode hindernis maar aan één kant is gemarkeerd en zich uitstrekt tot het oneindige. Dus al het water en de grond achter de gemarkeerde grens van de hindernis behoort tot de hindernis (zie voorbeeld plaatselijke regel B-1).
- Wanneer een hindernis aan één zijde aan out-of-bounds grenst, zodat de grens van de hindernis en de out-of-bounds grens samenvallen, kan de Commissie een plaatselijke regel opstellen die toestaat om zijwaarts te ontwijken aan de overkant (baanzijde) van de rode hindernis (zie voorbeeld plaatselijke regel B-2) en een extra plaatselijke regel die regelt dat de andere zijde van de hindernis niet hoeft te worden gemarkeerd (zie voorbeeld plaatselijke regel B-1).

2D Bunkers

Normaal hoeven de randen van bunkers niet gemarkeerd te worden, maar soms zijn de randen van bunkers moeilijk vast te stellen. De Commissie zou de randen van de bunkers kunnen markeren met palen of geverfde lijnen of kan de rand van de bunkers omschrijven in de plaatselijke regels (zie voorbeeld plaatselijke regel B-1).

Waar harken neerleggen

Er is geen ideale positie om een hark neer te leggen en het is aan iedere Commissie om te bepalen of de harken in of buiten de bunkers worden neergelegd.

Het is aannemelijk dat de kans kleiner is dat een bal die van richting wordt veranderd in de bunker terechtkomt als de hark buiten de bunker ligt. En als de hark in de bunker ligt is het niet erg aannemelijk dat de bal, via de hark, weer buiten de bunker terechtkomt.

Echter in de praktijk blijkt regelmatig dat spelers die de hark in de bunker neerleggen dit voornamelijk aan de rand doen, waardoor de bal wordt gestopt voorin de bunker en niet doorrolt naar het vlakke deel. Dit resulteert dan in een moeilijker slag voor de speler dan zonder de hark het geval geweest zou zijn. Wanneer een bal in een bunker tot rust komt op of tegen een hark en de speler moet daarbij handelen conform Regel 15.2, is het mogelijk dat de speler de bal niet op dezelfde plaats kan terugplaatsen of zelfs geen plaats in de bunker kan vinden die niet dicht bij de hole is.

Als harken midden in de bunker worden achtergelaten, worden ze er regelmatig ingegooid en dit laat weer afdrukken in het zand achter. Ook wanneer de hark in het midden van een grote bunker ligt, worden ze vaak niet gebruikt of moet de speler een groot deel aanharken, waardoor er onnodig veel tijd verloren gaat. Daarom, alle argumenten overwegend en realiserend dat het besluit in handen van de Commissie ligt, is het aan te bevelen om harken buiten de bunkers te leggen in gebieden waar zij een bewegende bal zo min mogelijk kunnen beïnvloeden. Echter, een Commissie kan besluiten om de harken in de bunkers neer te laten leggen om daarmee het maaien van bunkerranden en fairways voor de greenkeepers eenvoudiger te maken.



2E Greens

Normaliter is het niet nodig om de randen van een putting-green te markeren, maar het kan voorkomen dat het moeilijk is de grens tussen een putting-green en het omliggende terrein te bepalen, bijvoorbeeld als deze gebieden op (bijna) dezelfde hoogte zijn gemaaid. Mocht dit voorkomen, dan kan de Commissie besluiten om kleine stippen te spuiten om daarmee de rand van de green aan te geven. De status van deze stippen moeten worden toegelicht in een plaatselijke regel (zie voorbeeld plaatselijke regel D-1).

2F Abnormale baanomstandigheden

Vaste obstakels behoeven eigenlijk nooit gemarkeerd te worden, maar het is aan te bevelen om grond in bewerking (GUR) duidelijk te markeren.

(1) Vaststellen welke gebieden als grond in bewerking (GUR) te markeren

Algemeen bezien, wanneer de bodemgesteldheid niet normaal is voor de baan of als het niet redelijk is om van een speler te verwachten om een bal vanaf een bepaald stuk grond te spelen, moet dit gebied als grond in bewerking (GUR) worden gemarkeerd.

Voordat de Commissie een gebied als grond in bewerking markeert, zal de Commissie de gehele baan moeten evalueren om te bepalen welke gebieden als abnormaal gemarkeerd moeten worden, kijkende naar de huidige conditie van de baan. Ook zal goed moeten worden gekeken naar de plaats in de baan van de te markeren gebieden:

- Gebieden die in of dicht bij de fairway liggen moeten normaal gesproken door de Commissie als grond in bewerking worden gemarkeerd wanneer zich daar abnormale schade bevindt.
 - Als de fairways, algemeen bezien, in een goede conditie zijn, kan de Commissie besluiten een enkel kaal stuk grond te markeren als grond in bewerking.
 - Wanneer de condities zodanig zijn dat er veel gebieden met kale grond zijn, dan heeft het geen zin om al deze gebieden als grond in bewerking te markeren, maar alleen de allerslechtste stukken waar het voor een speler moeilijk zou zijn om een bal te slaan, zoals gebieden die ernstig zijn beschadigd of waar men diepe sporen van voertuigen aantreft.
- Hoe verder een dergelijk gebied van de fairway is verwijderd, hoe minder gepast het is om een gebied als grond in bewerking te markeren. Gebieden ver van de fairway of erg dicht bij de afslagplaatsen behoren alleen gemarkeerd te worden, indien de beschadigingen aan de baan ernstig zijn.
- Indien twee gebieden van grond in bewerking dicht bij elkaar liggen, zodat als een speler het éne gebied ontwijkt de kans groot is dat de speler daarna een belemmering ondervindt van een ander gebied met grond in bewerking, is het aan te bevelen om deze gebieden samen als één gebied als GUR te markeren.

(2) Het markeren of definiëren van de rand van de grond in bewerking

Het is aan te bevelen dat de Commissie palen, verf of een andere duidelijk wijze van markeren gebruikt, zodat er geen twijfel bestaat over de grens van het gebied.

- Er is geen specifieke kleur voor palen of lijnen om gebied van grond in bewerking te markeren, maar meestal worden witte of blauwe palen of lijnen gebruikt. Gele of rode palen of lijnen moeten niet gebruikt worden om daarmee verwarring te voorkomen met de markering van een hindernis. De wijze waarop



grond in bewerking is gemarkeerd, behoort te worden opgenomen in de plaatselijke regels.

- Indien een grond in bewerking gebied zich dicht bij een vast obstakel bevindt, is het goed gebruik om hiervan één gebied te maken, zodat beide in één keer kunnen worden ontweken. Dit kan door de lijnen van het gebied van grond in bewerking met het vaste obstakel te verbinden. Het moet in een plaatselijke regel worden vastgelegd dat een gebied van grond in bewerking voorzien van lijnen verbonden met een vast obstakel samen één abnormale baanomstandigheid is (zie voorbeeld plaatselijke regel F-3).
- Een Commissie kan de grens van een grond-in-bewerkinggebied omschrijven, maar alleen in een situatie waar er geen twijfel bestaat over de grens van het gebied.
 - Een voorbeeld waar het beschrijven van schade mogelijk is en de Commissie terecht op deze manier een gebied als grond in bewerking kan verklaren zonder deze te markeren, is als er schade is veroorzaakt door diepe hoefafdrukken (zie voorbeeld plaatselijke regel F-13).
 - In andere gevallen is het opnemen van een algemene omschrijving niet afdoende. Bijvoorbeeld als onderhoudsmachines sporen in de baan hebben gemaakt kan hiervoor geen algemene plaatselijke regel worden opgenomen, omdat de impact van een groot deel van deze sporen minimaal is en het ontwijken hiervan zonder straf niet gerechtvaardigd is. Mochten er diepe sporen zijn ontstaan, dan behoren deze specifiek te worden gemarkeerd met palen of lijnen, zodat er voor de speler geen onduidelijkheid bestaat over waar de speler zonder strafslag sporen kan ontwijken.

2G Verboden speelzones

De definitie van een "verboden speelzone" geeft aan dat dit een gebied is waarvan de Commissie het wenselijk acht om het spelen hieruit te verbieden. Verboden speelzones kunnen zich binnen een gebied van abnormale baanomstandigheden of een hindernis bevinden en kunnen het gehele gebied omvatten ofwel een deel ervan.

(1) Wat kan er als verboden speelzone gemarkeerd worden

De Commissie kan een geheel gebied of een deel ervan binnen een abnormale baanomstandigheid of binnen een hindernis als verboden speelzone markeren. Een aantal redenen hiervoor kunnen zijn:

- bescherming van wilde dieren, leefgebieden (habitat) van dieren en gebieden met een kwetsbaar milieu;
- het voorkomen van schade aan jonge aanplant, bloemperken, graskwekerijen, gebieden die pas zijn ingezaaid of van graszoden voorzien zijn, of andere pas aangeplante gebieden;
- het beschermen van spelers tegen gevaar, en
- het beschermen van locaties van historisch of cultureel belang.

Wanneer er besloten wordt om een verboden speelzone te markeren als abnormale baanomstandigheid of als een hindernis, moet de Commissie overwegen hoe het gebied gemarkeerd moet worden en of het gerechtvaardigd is dat de speler het gebied met of zonder strafslag moet kunnen ontwijken. Bijvoorbeeld:

- Als het gebied water bevat zoals een beek, vijver of een drassig gebied behoort het als een hindernis te worden gemarkeerd.
- Voor een klein gebiedje met zeldzame bloemen dicht bij een putting-green is een markering als abnormale baanomstandigheid een goede optie.



- Als een groot gebied met zandduinen langs een hole als gebied met kwetsbaar milieu beschermd moet worden, levert het een speler te veel voordeel op als het gehele gebied als abnormale baanomstandigheid wordt gemarkeerd. Het gebied behoort als hindernis te worden gemarkeerd.

Als een baan aan privé-eigendom grenst (zoals huizen en landbouwgronden), dan behoort de Commissie deze gebieden die geen deel van de baan zijn als out-of-bounds te markeren. De Commissie behoort privégebied dat grenst aan de baan niet als hindernis en verboden speelzone te markeren, omdat daarmee de straf voor een speler wordt verminderd als de bal daar tot stilstand komt. Als het wenselijk is dat wordt verboden dat een speler zijn stand inneemt in een gebied buiten de baan om een bal te spelen die op de baan ligt, kan de Commissie dat gebied als verboden speelzone markeren (zie voorbeeld plaatselijke regel E-9).

(2) Hoe markeer je een verboden speelzone

De Commissie behoort de grens van een verboden speelzone te markeren met palen of lijnen om duidelijk te maken of het gebied binnen een hindernis of binnen een abnormale baanomstandigheid is. Tevens moet de markering middels palen of lijnen (of de koppen van de palen) bepalen dat het gebied een verboden speelzone is.

Er is geen specifieke kleur voor het markeren van een verboden speelzone, maar het volgende wordt aanbevolen:

- hindernis tevens verboden speelzone - rode of gele palen met een groene kop;
- abnormale baanomstandigheid tevens verboden speelzone - witte of blauwe palen met een groene kop.

Gebieden met kwetsbaar milieu kunnen beschermd worden om te voorkomen dat spelers het gebied betreden (door het plaatsen van een hek, waarschuwingsborden en dergelijke). De Commissie kan in een plaatselijke regel bepalen dat een speler een straf krijgt als hij/zij het gebied betreedt om een bal te zoeken of andere redenen.

2H Integrale delen van de baan

Integrale delen van de baan zijn kunstmatige voorwerpen waarvan ontwijken zonder straf niet is toegestaan. Voorbeelden van voorwerpen welke de Commissie kan definiëren als integrale delen van de baan omvatten:

- Voorwerpen die een onderdeel vormen van de uitdaging van het spelen van de baan zoals wegen en paden waar traditioneel door spelers vanaf gespeeld wordt.
- Poorten waarmee men een hek of een muur die de grens van buiten de baan aangeeft, kan passeren (zie interpretatie "Boundary Object/2").
- Als voorwerpen zich zo dicht bij een out-of-bounds grens of een ander object bevinden dat door het vrij mogen ontwijken van het obstakel tevens een out-of-bounds grens of een ander object zonder straf ontweken kan worden, wanneer dit niet gewenst is, dan moeten deze voorwerpen als integraal deel van de baan worden gedefinieerd. Bijvoorbeeld draden die aan bomen bevestigd zijn als integrale delen definiëren zorgt ervoor dat een speler de boom niet zonder straf kan ontwijken omdat hij of zij last heeft van de draad.
- Kunstmatige keermuren of palen die de grens vormen van een hindernis of kunstmatige wanden of randen van een bunker. Bijvoorbeeld als deze dicht bij de grens van een hindernis zijn, dan zou een speler wiens bal buiten de hindernis ligt en op de muur zou moeten staan deze zonder straf mogen



ontwijken, terwijl een speler wiens bal net in de hindernis ligt deze niet zonder strafslag zou mogen ontwijken.

De Commissie moet deze voorwerpen tot integraal deel van de baan verklaren in de plaatselijke regels (zie voorbeeld plaatselijke regels F-1)

Als slechts een deel van het obstakel als integraal deel van de baan moet worden beschouwd, dan moet dat deel duidelijk herkenbaar als zodanig worden gemarkeerd en moet dit aan de spelers gecommuniceerd worden. Markering behoort te gebeuren met opvallend gekleurde palen of strepen voor dat deel waar ontwijken zonder strafslag niet is toegestaan.

2I Droppingzones

(1) Wanneer droppingzones gebruiken

Een droppingzone is een speciale optie om een belemmering te ontwijken die door de Commissie mag worden ingesteld. Bij het gebruik van een droppingzone moet de speler de bal droppen in de droppingzone en deze moet ook in de droppingzone tot stilstand komen. De Commissie behoort een plaatselijke regel op te stellen die bepaalt onder welke voorwaarden een droppingzone mag worden gebruikt (zie voorbeeld plaatselijke regels E-1).

Droppingzones behoren in overweging te worden genomen als er praktische problemen kunnen optreden bij het toepassen van de normale ontwijkprocedures volgens een regel, zoals:

- Regel 13.1f - Verkeerde green
- Regel 16.1 - Abnormale baanomstandigheden
- Regel 16-2 - Situatie met gevaarlijke dieren
- Regel 17 - Hindernissen
- Regel 19 - Onspeelbare bal
- Voorbeeld plaatselijke regels E-5 Alternatief voor slag en afstand voor een bal die verloren of buiten de baan is of F-23 Tijdelijke vaste obstakels.

Droppingzones moeten normaliter gebruikt worden om een speler een extra ontwijkoptie te geven. Echter, de Commissie kan ook bepalen dat de droppingzone de enige beschikbare ontwijkoptie volgens een regel is anders dan slag en afstand. Indien de Commissie het gebruik van de droppingzone verplicht stelt, vervangt dat de andere opties die een speler volgens de regels heeft om een belemmering te ontwijken. De Commissie moet dit expliciet duidelijk maken aan de spelers.

(2) Plaats van droppingzones

De Commissie moet droppingzones op dusdanige locaties aanbrengen dat de uitdaging zoals die door de architect voor een hole bedoeld is behouden blijft en dat de droppingzone zich niet dicht bij de hole bevindt dan de plaats waar de speler volgens de opties van de van toepassing zijnde regels zou mogen droppen.

Bijvoorbeeld bij de keuze van de plaats van een droppingzone bij een hindernis behoort de locatie bij voorkeur zodanig te zijn dat de hindernis voor de speler nog steeds in het spel is, liever dan dat deze aan de greenzijde van de hindernis ligt. Droppingzones kunnen op verschillende manieren gemarkeerd worden (geverfde lijnen op de grond, markers zoals teemerken, een paal of een bord) en kunnen elke vorm hebben, zoals een cirkel of vierkant. De afmeting van een droppingzone moet men laten afhangen van hoe vaak de droppingzone waarschijnlijk gebruikt gaat worden en waar deze ligt, maar normaliter is één clublengte of kleiner voldoende. Wanneer geverfde lijnen op de grond gebruikt worden voor het markeren van een



droppingzone, moet de status van dit gebied met een bord of met een teken op de grond duidelijk gemaakt worden aan de spelers.

Indien verwacht wordt dat een droppingzone vaak gebruikt gaat worden, kan de Commissie overwegen om de gemarkeerde droppingzone op te nemen in een plaatselijke regel. Bijvoorbeeld, de droppingzone is binnen één clublengte rondom een bordje of een paal. Het is daarmee eenvoudig om de droppingzone te verplaatsen om daarmee de speelkwaliteit op orde te houden.

3 Plaatselijke regels voor dagelijkse rondes

Een plaatselijke regel is een aanpassing van een regel óf een extra regel die de Commissie kan gebruiken voor dagelijkse rondes of voor een specifieke wedstrijd. De Commissie is verantwoordelijk voor het besluit om plaatselijke regels van kracht te laten zijn en dat deze consistent zijn met de principes opgenomen in hoofdstuk 8. De Commissie moet er zorg voor dragen dat plaatselijke regels beschikbaar zijn voor de spelers, of op een scorekaart, een apart vel papier, het informatiebord of op de website van de baan.

Plaatselijke regels die gebruikt kunnen worden voor dagelijkse rondes kunnen ingedeeld worden in de volgende categorieën:

- het definiëren van de grenzen de baan en andere gebieden op de baan (paragrafen 8A-8D);
- het definiëren van bijzondere of verplichte ontwijkprocedures (paragraaf 8E), en
- het definiëren van abnormale baanomstandigheden en integrale delen van de baan (paragraaf 8F).

De Commissie moet ook aandacht besteden aan paragraaf 8L - niet toegestane plaatselijke regels.

Een volledig overzicht van de voorbeeld plaatselijke regels is opgenomen aan het begin van hoofdstuk 8.

In paragraaf 5C is een overzicht opgenomen van plaatselijke regels die meer van toepassing zijn op wedstrijden in plaats van dagelijkse rondes.

4 Extra overwegingen voor dagelijkse rondes

4A Speelsnelheid en gedragsregels

Om het speelgenot van spelers tijdens dagelijkse rondes te verbeteren kan de Commissie een aantal maatregelen nemen die de speelsnelheid verbeteren en goed gedrag tijdens een ronde aanmoedigen, zoals:

- het verkleinen van de omvang van de groepen, het hanteren van grotere startintervallen en de introductie van extra tijden tussen de starttijden ("starters gaps");
- het overwegen van een aantal fundamentele aanpassingen aan de baanset-up, zoals het verbreden van bepaalde fairways, het reduceren van de dikte en hoogte van de rough en het beperken van de snelheid van de greens;
- het promoten van het gebruiken van afslaglocaties die bij de speelvaardigheid van de spelers passen;
- de introductie van beleid met betrekking tot de speelsnelheid en gedragsregels.

De volgende paragrafen geven de Commissie wat inzichten bij het introduceren of gebruik van beleid voor een betere speelsnelheid en gedragsregels.



(1) Beleid speelsnelheid

- De aard van een dergelijk beleid is sterk afhankelijk van de beschikbare middelen (o.a. marshals) op de baan.
- Een baan met beperkte medewerkers/vrijwilligers kan bijvoorbeeld een beleid opstellen dat spelers erop wijst om aansluiting te behouden met de groep die voor hen speelt of dat een ronde moeten worden voltooid binnen een bepaalde tijd. Banen met meer toezichtcapaciteit kunnen een of twee personen in de baan hebben die de speelsnelheid in de gaten houden en, indien nodig, groepen aanspreken die te langzaam spelen.
- Het handhaven van een dergelijk beleid kan het best uitgevoerd worden middels disciplinaire maatregelen. Dergelijke sancties staan los van de golfregels en het is aan de Commissie om dit beleid en de bijbehorende sancties op te stellen.

(2) Gedragsregels

Voor dagelijkse rondes kan de Commissie op een informatiebord/website aangeven welk gedrag of kleding op de betreffende baan niet gewenst zijn, ook bijvoorbeeld voor bepaalde gebieden (baan, clubhuis, driving range, etc.)

Het handhaven van een dergelijk beleid kan het best uitgevoerd worden middels disciplinaire maatregelen. Dergelijke sancties staan los van de golfregels en het is aan de Commissie om dit beleid en de bijbehorende sancties op te stellen.

B. Onderbreking van het spel

Iedere Commissie moet bepalen hoe zij het spel wil stilleggen als vastgesteld is dat dit noodzakelijk is. Er zijn verschillende methodes beschikbaar om het spel stil te leggen, ook weer afhankelijk van de beschikbare middelen, zoals het gebruik van luchthoorns of het persoonlijk aanspreken van spelers.

C. Aanbieden van regelhulp

Spelers kunnen vragen met betrekking tot de regels hebben over situaties die tijdens een ronde zijn voorgevallen. Iedere baan moet een persoon of personen aanwijzen die dergelijke vragen kunnen beantwoorden. Opties hiervoor zijn de professional of een baanmanager. In andere gevallen kunnen de vragen worden beantwoord door een of meerdere leden van de handicap- en regelcommissie.