

Veiligheid, zorg en snelheid in de baan

BAANPERSONEEL
Let op het baanpersoneel. Zij hebben altijd voorrang op de speler.

OEFENSWING
Doe je oefenswing buiten de afslagplaats om het gras zo min mogelijk te beschadigen. Let op dat er niemand in de buurt staat.

HOUD SNELHEID
Zorg dat je tussen de slagen doorloopt en aansluiting houdt met de groep voor je.

TAS
Zet je tas alvast in de richting van de volgende afslagplaats.

NA UITHOLEN
Verlaat na het uitholen direct de green. Noteer je score bij de volgende afslagplaats.

PITCHMARK
Repareer altijd je pitchmark en zonnodig die van anderen.

BUNKER HARKEN
Hark de bunker aan, nadat je hebt geslagen. Hark alle voetstappen weg, ook als ze niet van jou zijn.

FORE!
Wordt er **FORE!** geroepen, kijk dan niet om je heen, maar buk meteen voor de aankomende bal.

PLAG
Als je een plag slaat, leg deze dan terug en stamp hem stevig aan.

3 MINUTEN ZOEKEN
Sla eerst je eigen bal en help daarna je medespeler met zoeken. Zoek niet langer dan 3 minuten. Laat zonnodig een volgende groep door.

LET OP!
Niet afslaan als je een speler voor je kunt raken.

FORE!
Als je bal afzwaait in de richting van andere mensen roep dan luid en duidelijk **FORE!**

KIES JE TEE
Kies de kleur tee die past bij je niveau. Begin je net, begin dan bij oranje.

GEbruik MOBIEL
Gebruik je mobiel alleen voor het opzoeken van golfregels of in noodsituaties en niet om gewoon te bellen.

MEDESPELER
Kijk mee vanaf een veilige plaats naar de slag van je medespeler, zodat je ook ziet waar de bal terecht komt. Hierdoor kun je de bal later snel vinden.

Reparatie van een pitchmark op de green



Zet de pitchfork vlak naast de pitchmark in de grond.



Beweeg de pitchfork naar de pitchmark toe, waardoor de grond zijwaarts naar de pitchmark beweegt en deze weer opvult.



Herhaal dit enkele malen rondom de pitchmark.



Duw de ontstane oneffenheid plat met je putter of je voet.



Probeer niet de pitchmark omhoog te 'trekken' door de pitchfork van de pitchmark af te bewegen. De wortels van het gras breken dan en de plek wordt bruin.