



„Men wendt zich tot IVENS & Co., wil men
vlug, zaakkundig en billijk bediend worden”.

IVENS & Co.

HOFLEVERANCIERS

NIJMEGEN

13—17 Van Berchenstraat

GRONINGEN

3 Kleine Pelsterstraat

AMSTERDAM

115 Kalverstraat

DEN HAAG

124 Noordeinde

Foto-Toestellen
VOOR THUIS OF OP REIS
in elke grootte en voor ieders beurs.

No. 34. Bibliotheek voor Sport en Spel.

Prijs 35 Cent.
Prijs 60 Cent.

Regels voor Golfspel

:: door een Golfspeler ::



TWEEDE DRUK.

J. VLEGER - AMSTERDAM

BAARN. — J. F. VAN DE VEN. — 1920.

Victoriawater
OBERLAHNSTEIN

Bibliotheek voor Sport en Spel

GEÏLLUSTREERD.

No. 1.	SAMSON, Voetbal-Sport, Voor en Tegen	50 Cent.
" 2.	GROOTHOF, Voetbal-Rechtspraak. — Tweede druk	f 1.25
" 3.	Voetbal, Volledige Handleiding. — Zesde druk	50 Cent.
" 4.	TENNISSEER, Lawn Tennis. — Vierde druk	60 "
" 5.	SINCLAIR, Water-Polo. — Tweede druk	35 "
" 6.	SMINK, Cricket, Handleiding. — Tweede druk	60 "
" 7.	JHR. R. v. R., Croquet, Handleiding. — Tweede druk	60 "
" 8.	Handleiding Kegelen. — Tweede druk	63 "
" 9.	GODEFROY, Korfbal, Handleiding. — Vierde druk	50 "
" 10.	Handleiding Hockey, Regels en Wenken. — Tweede druk	60 "
" 11.	VAN BOOVEN, Hockey, Engelsche Regels	f 1.25
" 12.	Volledige Handleiding Roelen. — Tweede druk	75 Cent.
" 13.	Volledige Handleiding Zellen. — Derde druk	75 "
" 14.	DISSE, Zwemschool. — Derde druk	50 "
" 15.	DISSE, Droogzwemmen. — Derde druk	35 "
" 16.	KUFAHL, Schermen. — Tweede druk	90 "
" 17.	Boksen, Engelsch. — Derde druk	60 "
" 18.	J. E. TOL, Worstelen. 51 Foto's. — Vierde druk	75 "
" 19.	J. A. SCHUTTER, Schoonrijden. — Tweede druk	f 1.25
" 20.	A. P. L. SPUIJBROEK, Kolven.	f 1.25
" 21.	Handleiding Rolschaatsenrijden	50 Cent.
" 22.	DISSE, 28 Openluchtspelen. — Tweede druk	75 "
" 23.	VAN E., Halteren, voor Dames en Heeren. — Tweede druk	60 "
" 24.	JAEGER, Skilooopen.	50 "
" 25.	WESTRA, Kaatsen, Volledige Handleiding	f 1.25
" 26.	ULYSSES, Wielrennen en Trainen.	60 Cent.
" 27.	HARTMANN, Wandelen en Springen	60 "
" 28.	HARTMANN, Hardloopen, Cross Country. — Tweede druk	60 "
" 29.	Handleiding Balwerpen	60 "
" 30.	Handleiding Handboogschieten	60 "
" 31.	TOEPOEL, Ju Jutsu, Japansche Vecht-Methode. — Tweede druk	f 1.25
" 32.	R. JOHN, Motorboot-Sport	90 Cent.
" 33.	VAN RIESEN, Manoeuvres. — Tweede druk	f 1.25
" 34.	Golfspel, Regels en Wenken. — Tweede druk	60 Cent.
" 35.	SCHAKER, De Jonge Schaker. — Vierde druk	75 "
" 37.	BROEKKAMP, Handleiding Dammen. — Tweede druk	75 "
" 38.	BROEKKAMP, De Dammer, gewijzigde centrumopening. — 2e druk	75 "
" 39.	LEEFSON, Meest voork. Dansen en beleefdheidsvormen. 2e dr.	60 "
" 40.	Handleiding Skatspel. — Tweede druk	60 "
" 41.	Kleine Billardschool. — Derde druk	60 "
" 42.	YVONNE, Spelenboek, Whist, Ombre, Pandoeren enz. — Vierde druk	75 "
" 43.	YVONNE, Wat zullen wij Spelen? 100 Spelletjes. — Tweede druk	90 "
" 44.	Spelletjes voor Jonge Padvindders. — Tweede druk	50 "
" 45.	ANTON, Training voor Roelen en Zwemmen — Tweede druk	60 "
" 46.	ANTON, Paardensport, Wenken voor beginners. — Tweede druk	75 "
" 47.	YVONNE, Hoe leer ik Dansen? — Derde druk	75 "
" 48.	DE COUBERTIN, Practische Lichaamsoefening	f 1.25
" 49.	LECUYER, Het Sabelschermen, met 15 Foto's	60 Cent.
" 50.	EVERTS, Techniek en Tactiek Hockey.	60 "
" 51.	CHARLEMONT, Fransch Boksen. — Tweede druk	60 "
" 52.	C. TURNER, Regels Badmintonspel. — Tweede druk	45 "
" 53.	DISSE, Bijzondere Zwemoefeningen	60 "
" 54.	JOLIZZA, Tien bekende Dansen	75 "
" 55.	MEA, Het Boek der Patiences, 50 Paticence-Spelen. — Derde druk	75 "
" 56.	STABENOW, Bridge, Een beknopte Handleiding. — Tweede druk	50 "
" 57.	MERKESTEIJN, Het rijden van Bok	75 "
" 58.	VAN BOOVEN, Rugby Voetbalregels	60 "
" 59.	YVONNE, Sjoelbak en Triktak. Spelregels	35 "
" 60.	LEEFSON, Nieuwste Dansen	75 "
" 61.	VAN DER EEM, Spelen en Kunstjes	60 "
" 62.	VAN SANTEN, Wandelsport en Training.	50 "
" 64.	YVONNE, Boston-Whist en Club-Whist	35 "
" 65.	EL MANUE, Pandoeren, Zuiver Pandoerspel.	35 "
" 66.	VERKERK, Water-Polo, Holl. Regels.	35 "
" 67.	Handboek voor Watersporten, Gebonden.	f 3.50
" 68.	Handboek voor Verdedigingssport, Gebonden.	f 3.50
" 69.	LEEFSON, Moderne Dansen.	90 Cent.
" 70.	VAN DE WALL, Lawn-Tennis	f 1.75

REGELS VOOR GOLFSPEL

REGELS VOOR GOLFSPEL

DOOR

EEN GOLFPELER

TWEEDE DRUK



MENS SANA IN CORPORE SANO

BAARN. — J. F. VAN DE VEN. — 1920.

INHOUD.

	Bladz.
Nadere omschrijving	7
„Through the Green”	10
„Hazards” en tijdelijk water	20
Putting-green	22
Algemeene boete	25
Twisten	25
Aanbevelingen voor plaatselijke regels	26
Vorm en maaksel van Golf-„Clubs” of stokken	27
Etiquette van Golf	27
Bijzondere regels voor wedstrijden.	29
Het toestaan van „putts”	29
Regels voor „three-ball”, „best ball” en „four-ball” matches	29
Bijzondere regels voor slag-wedstrijden.	32
Regels voor het houden van slag-wedstrijden	32
Regels voor het spel bij slag-wedstrijden	35
Etiquette van Golf	39

HET ZOO GUNSTIG EN ALGEMEEN BEKENDE VICTORIAWATER,
NATUURLIJK MINERAALWATER UIT DE VICTORIABRON TE OBER-
LAHNSTEIN, IS TEN ALLEN TIJDE ALS EEN GEZONDE SPORTDRANK
AAN TE BEVELEN, DAAR HET GUNSTIG WERKT OP DE VERTE-
— — RINGSORGANEN EN NIMMER DE MAAG VERKOELT. — —

DE REGELS VAN HET GOLFSPEL.

NADERE OMSCHRIJVING.

1. Een „side” of partij bestaat uit een of twee spelers. Wanneer een speler tegen een anderen speelt, wordt de wedstrijd „single” of enkel genoemd. Wanneer twee spelers tegen twee andere spelen en elke partij een bal speelt, is de wedstrijd „a foursome” of dubbel. Speelt er een tegen twee anderen, die samen een bal spelen, noemt men den wedstrijd: drievoudig of „a threesome”.

2. „Advice” of raadgeving is elk voorstel, dat een speler bij de richting van zijn spel, bij de keus van een „club” of stok of bij de wijze van slaan, zou kunnen beïnvloeden.

3. De „course” of baan is de geheele vlakte waarop men spelen mag; in 't bijzonder is het de grond tusschen de kuiltjes, die voor het spel in orde gemaakt is.

4. De „teeing-ground” is het uitgangspunt voor een kuiltje. De voorzijde van iedere „teeing-ground” moet aangegeven worden door twee teekens op één lijn en zooveel mogelijk een rechten hoek vormend met de spellinie. Verder moet de

„teeing-ground” een vierkante ruimte bevatten, die de diepte heeft van de lengte van twee golf-stokken en vlak achter de door de twee teekens aangegeven lijn ligt.

5. „Through the green” (letterlijk: door het groen) is de geheele grond, waarop gespeeld mag worden, behalve „hazards” en het gras van het kuiltje dat gespeeld wordt.

6. Een „hazard” is iedere hindernis: water (behalve tijdelijke plassen), zand, een pad, een sloot, struik of riet. Zand, dat op het gras gewaaid wordt of tot onderhoud der baan wordt gestrooid, kale plekken, schaapsporen, sneeuw en ijs zijn geen „hazards”.

7. „Tijdelijk water” is iedere tijdelijke ophooping van water (veroorzaakt door regen, overstrooming of derg.), dat niet tot de gewone en erkende „hazards” van de baan behoort.

8. „Out of bounds” of buiten de grenzen is de grond waarop het verboden is te spelen.

9. Een bal is „buiten de grenzen” wanneer hij voor het grootste gedeelte op verboden terrein ligt.

10. De „putting-green” is alle grond, behalve „hazards” binnen den omtrek van 20 el van het kuiltje.

11. Het kuiltje moet een doorsnede van bijna 7 c.M. hebben en minstens 6 c.M. diep zijn. Heeft men een metalen voering, dan moet die onder den rand van het kuiltje liggen en den buitenrand medegerekend een doorsnede van niet meer dan 6½ c.M. hebben.

12. De uitdrukking „loose impediments” (losse beletsels) duidt alle niet-vaststaande of niet-groeiende belemmeringen aan, waaronder men ook mest, mollenhoopen, sneeuw en ijs rekent.

13. Een „stroke” of slag is de voorwaartsche beweging van de „club” of stok met het doel den bal te treffen, of

iedere aanraking tusschen het uiteinde van den stok en den bal, die een beweging van den bal ten gevolge heeft, behalve in het geval, dat een bal zonder opzet van een „tee” wordt afgestooten. (Regel 2, 1).

14. Een „penalty stroke” of boete-slag is een slag die onder zekere regels aan het aantal slagen eener partij wordt toegevoegd en op het verloop van het spel geen invloed heeft.

15. De partij die het eerst van den „teeing-ground” af verder speelt, heeft de „honour” of eer.

16. Bij het „teeën”, kan men den bal op den grond, op wat zand of op eenig ander voorwerp leggen om hem wat van den grond af te lichten.

17. Een speler heeft den bal „aangesproken” (addressed the ball) wanneer hij zijn standplaats heeft ingenomen en zijn „club” of stok op den grond gezet heeft, of wanneer hij in een „hazard” zijn stand heeft ingenomen voor hij den bal treft.

18. Een bal is „in play” in het spel, zoodra de speler op den „teeing-ground” een slag heeft gedaan, en de bal blijft in het spel totdat hij alle kuiltjes heeft gepasseerd behalve, wanneer hij volgens de regels uit het spel gezet wordt.

19. Een bal wordt beschouwd te „bewegen”, zoodra hij hoe weinig ook, van oorspronkelijke ligplaats verandert; doch hij heeft niet „bewogen”, wanneer hij slechts trilt en weer tot zijn oorspronkelijke positie terugkeert.

20. Een bal is „verloren” wanneer hij niet teruggevonden wordt binnen vijf minuten nadat het zoeken begonnen is.

21. Men berekent het aantal slagen met de uitdrukkingen — „the odd”, „two more”, „three more” enz., en „one of three, one of two”, „the like”. — De kuiltjes berekent men met de uitdrukkingen — zoo veel „holes up”, of „all even” en zoo veel „to play”.

22. Een partij is „dormie” wanneer zij net zooveel kuiltjes gespeeld heeft als er nog over blijven om te spelen.

„THROUGH THE GREEN”.

REGEL 1.

1. Het Golf-spel wordt door twee partijen gespeeld, die ieder met haar eigen bal en eigen „clubs” speelt; de laatsten moeten gemaakt zijn volgens de aanwijzingen in het boekje „Form and make of Golf Clubs”. (Over den vorm en het maaksel van Golf-stokken).

Het spel bestaat hierin, dat iedere partij een bal met op elkaar volgende slagen van den „teeing-ground” in een kuiltje speelt. Het kuiltje is gewonnen door de partij die den bal er met minder slagen in kreeg, dan de tegenpartij er voor noodig had, behalve wanneer de spelregels het anders bepalen.

Het kuiltje wordt verdeeld, wanneer beide partijen het met even veel slagen bereiken.

2. Een „match” of wedstrijd bestaat uit het eenmaal rondom de baan gaan, behalve wanneer men anders overeengekomen is. De wedstrijd wordt door de partij gewonnen die aanvoert met een grooter aantal kuiltjes dan het aantal, dat nog gespeeld moet worden.

Een wedstrijd wordt gehalveerd wanneer beide partijen hetzelfde aantal kuiltjes winnen.

Wedstrijden bestaande uit „singles”, „threesomes” of „foursomes” hebben den voorrang boven en het recht om ieder ander soort van wedstrijd voorbij te gaan.

Een „single” of enkele speler heeft geen recht en moet

voor ieder soort wedstrijd plaats maken. Iedere wedstrijd, die den geheelen omtrek der baan speelt, heeft het recht om een wedstrijd die een kleineren omtrek speelt, voorbij te gaan. Blijft een wedstrijd niet op zijn plaats en verliest hij op de voorgaande spelers meer dan de afstand van een duidelijk kuiltje, dan mag men hem op verzoek voorbij gaan.

REGEL 2.

1. Een „match” begint met het spelen van een bal van den eersten „teeing-ground”, door beide partijen.

Wordt een bal van buiten de grenzen van den „teeing-ground” gespeeld, of door een speler gespeeld, terwijl zijn tegenstander de „eer” moest hebben, dan mag de tegenpartij dien bal terugroepen en wordt er zonder boete opnieuw begonnen.

Wanneer de speler den bal zonder opzet van de „tee” afstoot, mag hij hem er zonder boete weer opleggen; wordt de bal bij die eerste beweging slechts geraakt, dan wordt er geen boete opgelegd.

2. Indien dit noodig of gewenscht is, wijst het lot aan, wie bij den eersten „teeing-ground” de eer zal hebben.

De partij, die een kuiltje wint, heeft bij den volgenden „teeing-ground” de eer. Wordt het kuiltje verdeeld, dan houdt de partij, die de eer bij den vorigen „teeing-ground” had, die nu ook.

Bij het begin van een nieuwen „match”, krijgt de winner van den langen match bij den vorigen rondgang, de eer; werd de vorige lange match gehalveerd, dan krijgt de partij die het laatste kuiltje won, de eer.

REGEL 3.

Bij een „threesome” of „foursome” moeten de spelers beurt voor beurt van de „teeing-grounds” afslaan en bij het spel

van ieder kuiltje ook beurt voor beurt afwisselend slaan.

Wanneer een speler speelt, terwijl zijn medespeler aan de beurt was, verliest zijn partij het kuiltje.

REGEL 4.

1. Een speler mag geen raad vragen of aannemen dan van zijn eigen helper (den jongen, die met iederen speler meeloopt en diens „clubs” draagt), zijn medespeler en diens helper.

2. Een speler mag een „forccaddie” gebruiken, maar geen raad van hem aannemen.

3. Bij het spelen „through the green” of van een „hazard”, mag een speler zich de linie naar het kuiltje laten aanwijzen, maar het is verboden om verdere teekens te plaatsen of om iemand, met het doel ze aan te wijzen, op die linie te laten staan, terwijl de slag gedaan wordt.

De boete op een overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van een kuiltje.

REGEL 5.

De bal moet rechtstreeks geraakt worden met het bovineind van de „club”, hij mag niet geduwd, geschoffeld of opgeschept worden.

De boete voor een overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van een kuiltje.

REGEL 6.

De bal moet gespeeld worden, vanwaar hij ligt, of het kuiltje is verloren, behalve wanneer het in de spelregels anders bepaald is.

REGEL 7.

Wanneer alle ballen in 't spel zijn, moet de bal, die het verst van het kuiltje af ligt, het eerst gespeeld worden.

Wanneer een speler „through the green” of in een „hazard” speelt, terwijl het de beurt van zijn tegenstander was, mag de tegenstander dien slag dadelijk ongedaan maken. De bal moet dan zoo nauwkeurig mogelijk op dezelfde plaats neergelegd worden, waar hij voor den slag lag, en wordt niet beboet.

REGEL 8.

Een bal wordt op de volgende wijze neergelegd: De speler moet hem zelf laten vallen. Hij gaat rechtop met het gezicht naar het kuiltje staan en laat den bal achter zich over zijn schouder vallen.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van een kuiltje.

Wanneer de bal bij het vallen den speler aanraakt, wordt deze niet beboet en wanneer de bal in een „hazard” rolt, mag de speler den bal zonder boete opnieuw laten vallen.

REGEL 9.

1. Een bal in het spel mag niet aangeraakt worden, voordat het kuiltje uitgespeeld is, behalve wanneer de spelregels het anders bepalen.

De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit één slag.

De speler mag ongestraft zijn bal vóór den slag met zijn „club” aanraken, indien hij hem niet beweegt. Een bal in 't spel mag met de toestemming van den tegenstander opgetild worden om te zien wiens bal het is, maar moet dan voorzichtig weer net zoo neergelegd worden.

2. Wanneer de bal van een speler dien van den tegenstander „through the green” of in een „hazard” beweegt, mag de tegenstander, desverlangend, een bal opnieuw en zonder boete laten vallen, zoo dicht mogelijk bij de plaats,

waar zijn bal lag, maar dit moet gebeuren voor een der beide partijen een nieuwen slag heeft gedaan.

REGEL 10.

Bij het spelen „through the green” mogen oneffenheden in den grond, die op de een of andere wijze den slag kunnen beïnvloeden, niet verwijderd of plat gedrukt worden, noch door den speler, noch door zijn partner of hun beide helpers. Een speler mag echter zijn voeten altijd stevig op den grond zetten, wanneer hij zijn standplaats inneemt.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van een kuiltje.

REGEL 11.

Een vlaggestok, beweegbare wegwijzer, kruiwagen, gereedschap, grasroller, maaimachine, doos, vervoermiddel of dergelijke belemmering, mag weggeruimd worden. Er staat geen boete op, wanneer een bal bij het uit den weg ruimen van zulk een beletsel, bewogen wordt. Een bal die op of tegen zulk een beletsel aanligt, of op of tegen kleeren en netten aanligt, of op omgewerkten grond ligt, die ter herstelling der baan omgespit is, of een bal, die in een der kuiltjes of in een gat van een vlag ligt, mag opgenomen worden en zonder boete neergelegd worden zoo dicht mogelijk bij de plaats, waar hij eerst lag, maar niet dicht bij het kuiltje. Wordt een bal in de „hazard” opgenomen, dan moet hij in de „hazard” neergelegd worden.

REGEL 12.

1. Ieder los beletsel, dat binnen den omtrek van de lengte van de „club” of stok bij den bal en niet in of tegen een „hazard” aan ligt, mag zonder boete weggeruimd worden.

Beweegt de bal, wanneer dit beletsel door den speler, zijn partner of een hunner „caddies” aangeraakt wordt, dan wordt deze beweging van den bal aan den speler toegeschreven en bestaat de boete uit een slag.

2. Een los beletsel, dat verder van den bal verwijderd ligt dan de lengte van den stok bedraagt, mag niet verwijderd worden, bij boete van het verlies van een kuiltje, behalve wanneer het losse beletsel op den „putting-green” ligt (zie Regel 28, 1).

3. Wanneer een bal in het spel is en een speler, zijn partner of een hunner „caddies” zonder opzet zijn of hun bal bewegen of door iets anders aan te raken, den bal tot bewegen brengen, bestaat de boete uit een slag.

4. Wanneer een bal in het spel beweegt, nadat de speler vóór den slag zijn „club” op den grond heeft gezet, of wanneer een bal in een „hazard” beweegt, nadat de speler zijn stand heeft ingenomen, wordt de beweging aan hem toegeschreven en bestaat de boete uit een slag.

Opmerking. — Wanneer de speler een los beletsel heeft weggeruimd (zie Regel 12, 1 en 28, 1) en de bal niet bewogen heeft, totdat de speler zijn „club” op den grond gezet heeft, wordt de beweging, als beschreven in Regel 12, 4 aan hem toegeschreven, en bestaat de boete uit een slag.

REGEL 13.

Een speler mag niet spelen terwijl zijn bal beweegt, bij boete van het verlies van een kuiltje, behalve in het geval van een „teed ball” (Regel 2) of een tweemaal geraakten bal (Regel 14) of een bal in het water (Regel 26).

Wanneer de bal pas begint te bewegen, terwijl de speler zijn voorwaartschen of achterwaartschen zwaai maakt, wordt hem volgens dezen regel geen boete opgelegd, maar hij is niet vrij van de boeten volgens (Regel 12, 1), (Regel 28, 1) en (Regel 12, 3 en 4).

REGEL 14.

Wanneer een speler, bij het maken van een slag, den bal tweemaal raakt, bestaat de boete uit een slag, maar hij zal verder niet beboet worden, daar hij gespeeld heeft, terwijl zijn bal nog bewoog.

REGEL 15.

Voor hij een bal in het spel raakt, mag de speler niets dat groeit of vast staat, van de plaats nemen, buigen of breken, behalve wanneer hij in staat gesteld moet worden om zijn stand voor den eersten slag in te nemen of om zijn achterwaartschen of voorwaartschen zwaai te maken. De „club” moet licht op den grond worden gezet en er mag niet op gedrukt worden.

De boete bij overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van het kuiltje.

REGEL 16.

Wanneer de ballen „through the green” of in een „hazard” binnen den afstand van een „club”-lengte van elkaar liggen, mag de bal het dichtst bij het kuiltje op verzoek van den speler of van zijn tegenstander opgenomen worden tot de andere bal gespeeld is en moet dan weer zoo dicht mogelijk bij zijn eerste plaats neergelegd worden.

Wordt de bal bewogen, dan volgt er geen boete en moeten den bewogen bal opnieuw laten vallen.

Wordt de ligging van den opgenomen bal bij het spelen van den anderen bal veranderd, dan mag de opgenomen bal zoo dicht mogelijk bij de oorspronkelijke plaats en in dezelfde ligging neergelegd worden.

REGEL 17.

1. Wordt een bal in beweging tegengehouden of ondervindt hij eenige afwijking door de een of andere oorzaak buiten

de „match”, of door een voorgaanden „caddie”, dan is het een „rub of the green” en wordt de bal verder gespeeld van de plek waar hij ligt.

2. Blijft de bal in of op iets liggen, dat beweegt, dan laat men een bal vallen, of legt hem neer (als het in de „putting-green” is) zoo dicht mogelijk bij de plaats, waar het voorwerp zich bevond, toen de bal het bereikte. Er wordt geen boete opgelegd.

3. Wanneer een rustende bal bewogen wordt door de een of andere oorzaak buiten de „match”, behalve wind, laat de speler een bal vallen zoo dicht mogelijk bij de plaats, waar deze lag, zonder boete; wanneer de bal op de „putting-green” van plaats verandert, mag dit zonder boete weer hersteld worden.

REGEL 18.

Wanneer de bal van een speler wordt aangeraakt, of tegengehouden of bewogen door een tegenstander of zijn „caddie” of zijn „club”, verliest de tegenstander het kuiltje, behalve als beschreven in (Regel 22, 3) en (Regel 33).

REGEL 19.

Wanneer de bal van een speler wordt tegengehouden door hemzelf of zijn partner of een van hun „caddies” of „clubs” verliest zijn partij het kuiltje.

REGEL 20.

1. Wanneer een speler den bal van den tegenstander speelt, verliest zijn partij het kuiltje, behalve:

a. Wanneer de tegenstander daarop met den bal van den speler speelt, in welk geval de boete teniet wordt gedaan, en het kuiltje uitgespeeld wordt met de aldus verruilde ballen.

6. Wanneer de vergissing veroorzaakt is door een verkeerde aanwijzing, gegeven door een tegenstander of zijn „caddie”, in welk geval er geen boete opgelegd wordt; wanneer de vergissing ontdekt wordt, voordat de tegenstander gespeeld heeft, wordt zij hersteld door een bal te laten vallen zoo dicht mogelijk bij de plaats, waar de bal van den tegenstander lag.

Op de „putting-green” moet de bal opnieuw neergelegd worden.

2. Wanneer een speler een slag doet met den bal van iemand, die geen deel neemt aan de „match” en de vergissing wordt ontdekt en aan zijn tegenstander verteld, vóór dat zijn tegenstander zijn volgenden slag gespeeld heeft, wordt er geen boete opgelegd; wanneer de vergissing pas ontdekt en verteld wordt nadat de tegenstander zijn volgenden slag gespeeld heeft, dan verliest de partij van den speler het kuiltje.

REGEL 21.

Wanneer een bal „verloren” is, behalve in water, toevallig of tijdelijk water of buiten de grenzen, verliest de partij van den speler het kuiltje, behalve wanneer men later ontdekt, dat de bal van de tegenpartij ook verloren is. In dit geval wordt het kuiltje gehalveerd.

REGEL 22.

1. Wanneer een bal op een helling struikgewas en lang gras ligt, mag men hiervan slechts zooveel aanraken als noodig is, om den speler zijn bal te laten vinden.

2. Wanneer een bal geheel met zand bedekt is, mag men hiervan slechts zooveel wegnemen, dat de speler den bovenkant van den bal zien kan; wanneer de bal wordt aangeraakt bij het wegnemen van het zand, volgt er geen boete.

3. Wanneer een speler of zijn „caddie” bij het zoeken naar een bal van den tegenstander dien zonder opzet aanraken of bewegen, wordt er geen boete geheven en de bewogen bal opnieuw neergelegd.

De boete voor het overtreden van dezen regel is het verlies van een kuiltje.

REGEL 23.

1. Wanneer een bal buiten de grenzen ligt, moet de speler zijn volgenden slag zoo dicht mogelijk bij de plaats spelen, van waar de bal gespeeld werd, die buiten de grenzen ligt. Wanneer de bal van de „teeing-ground” buiten de grenzen gespeeld werd, mag de speler voor zijn volgenden slag een bal „tee”; in ieder ander geval moet men den bal laten vallen.

2. Wanneer een speler na het doen van een slag onzeker is, of zijn bal binnen of buiten de grenzen is, mag hij nog een bal spelen (volgens No. 1 van dezen regel) maar ontdekt men dat de eerste bal niet buiten de grenzen is, dan blijft deze bal zonder boete in het spel.

Wanneer de speler of zijn tegenstander bij het bereiken van de plaats waar de eerste bal waarschijnlijk ligt, nog steeds in het onzekere zijn, mag de speler niet aannemen, dat de eerste bal buiten de grenzen is, vóór dat hij er vijf minuten naar gezocht heeft.

3. Een speler heeft altijd het recht, er zich van te overtuigen of de bal van zijn tegenstander buiten de grenzen is of niet, voordat zijn tegenstander hem er toe kan dwingen, het spel voort te zetten.

4. Een speler mag buiten de grenzen staan, om een binnen de grenzen liggenden bal te spelen.

REGEL 24.

Wanneer een bal in afzonderlijke stukken valt, mag men een anderen bal laten vallen waar een der stukken ligt.

Wanneer een bal een barst krijgt of voor het spel ongeschikt wordt, mag de speler hem inruilen, doch moet eerst dit voornemen aan zijn tegenstander mededeelen. Aan den bal klevende modder maakt hem niet ongeschikt voor het spel.

„HAZARDS” EN TIJDELIJK WATER.

REGEL 25.

Wanneer een bal in of tegen een „hazard” ligt, mag er niets gedaan worden om zijn ligging te verbeteren; de „club” mag den grond niet raken, noch mag iets aangeraakt of bewogen worden, vóór dat de speler naar den bal slaat. Hierbij gelden de volgende regels:

a. De speler mag zijn voeten stevig op den grond zetten met het doel zijn stand in de nemen;

b. bij „addressing the ball”, of bij den achterwaartschen of voorwaartschen zwaai, mag men gras, struikgewas, andere gewassen, een muur, hek of ander onbewegelijk beletsel raken;

c. treden of planken die als toegang tot of afloop van de „hazard” dienen en door de „Green”-Commissie zijn neergelegd, mogen weggenomen worden, en wanneer hierbij een bal bewogen wordt, wordt deze zonder boete opnieuw gelegd;

d. ieder los beletsel mag van de „putting-green” worden verwijderd;

e. de speler heeft het recht zijn bal te zoeken volgens Regel 22.

De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van een kuiltje.

REGEL 26.

Wanneer een bal in het water ligt, mag de speler er zonder boete naar slaan, terwijl de bal beweegt, maar hij moet zijn

slag niet uitstellen, totdat de wind of de stroom de positie van den bal verbeterd hebben; in dit geval bedraagt de boete het verlies van het kuiltje.

REGEL 27.

1. Wanneer de bal ligt in of verloren geraakt is in een erkend water „hazard” (het doet er niet toe of de bal in het water ligt of niet) of in tijdelijk water en een „hazard”, mag de speler onder boete van een slag een bal laten vallen (*a*) achter de „hazard”, waarbij de plek waar de bal over de grens van de „hazard” vloog, tusschen den speler en het kuiltje moet blijven of (*b*) in de „hazard”, waarbij de plek, waar de bal in het water viel, tusschen den speler en het kuiltje moet blijven.

2. Wanneer een bal in tijdelijk water „through the green” ligt of daarin verloren is geraakt, mag de speler zonder boete een bal laten vallen binnen twee stoklengten van den rand, zoo dicht mogelijk bij de plek waar de bal lag, maar niet dicht bij het kuiltje.

Wanneer een bal bij het laten vallen in het water rolt, mag men hem zonder boete weer laten vallen.

3. Wanneer een bal op den „putting-green” in tijdelijk water ligt, of wanneer tijdelijk water tusschen den bal, op de „putting-green” en het kuiltje ligt, mag de bal gespeeld worden waar hij ligt, of opgenomen worden en zonder boete vlak bij neergelegd worden, op een afstand van minder dan twee stoklengten van de plaats, waar hij opgenomen werd, of vlak bij die plek, niet dicht bij het kuiltje en niet door tijdelijk water daarvan gescheiden.

4. Een bal, die zoo dicht bij het water ligt, dat dit op den stand van den speler invloed heeft, wordt gerekend als liggend in tijdelijk water (zie voorgaande onderdeelen van dezen regel).

5. Wanneer het door plaatsruimte of eenige andere oorzaak onmogelijk is voor een speler om een bal te laten vallen volgens 1 en 2 van dezen regel, of hem neer te leggen volgens 3, moet hij hem laten vallen of neer leggen zoo nauwkeurig mogelijk volgens deze onderdeelen, maar niet dichters bij het kuiltje.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van een kuiltje.

„PUTTING-GREEN”.

REGEL 28.

1. Ieder los beletsel mag van den „putting-green” weggenomen worden, onafhankelijk van de ligging van den bal des spelers. Wanneer de bal op den „putting-green” beweegt, nadat het een of andere losse beletsel binnen 15 cM. afstand door den speler, zijn partner of een hunner „caddies” is aangeraakt, wordt deze beweging aan den speler toegeschreven en hem de boete van een slag opgelegd.

2. Mest, sneeuw en ijs mogen met een „club” op zij gekrabd worden, maar de „club” mag slechts met zijn eigen gewicht op den grond gezet worden; men mag niets met de „club” of iets anders plat drukken.

3. De lijn van de „putt” mag niet aangeraakt worden, behalve wanneer men de „club” vlak voor den bal houdt voor den slag.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van het kuiltje.

REGEL 29.

1. Wanneer de bal des spelers op den „putting-green” is, mogen de caddie van den speler, de partner van den speler

of diens caddie, vóór den slag, eene richting voor den bal aanwijzen, doch hierbij mogen zij den grond in de voorgestelde linie niet aanraken. Er mag nergens op den „putting-green” een teeken of aanwijzing staan.

2. Ieder speler of caddie, die aan de „match” deelneemt, mag bij het kuiltje staan, maar noch speler, noch caddie mogen door een beweging of op eenige andere wijze den invloed van den wind op den bal pogen te wijzigen. Een speler heeft echter steeds het recht zijn eigen caddie bij het kuiltje te laten staan, terwijl hij den slag doet.

Beide partijen mogen iemand, die niet aan de match deelneemt, verbieden bij het kuiltje te staan.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het verlies van het kuiltje.

REGEL 30.

Wanneer de bal des spelers op den „putting-green” ligt, mag hij niet spelen, voor dat de bal van den tegenstander in rust is.

De boete voor de overtreding van dezen regel is het verlies van het kuiltje.

REGEL 31.

1. Wanneer de ballen op minder dan 15 cM. afstands van elkaar op den „putting-green” liggen (de afstand wordt gemeten van af de punten die ’t dichtst bij elkaar liggen), mag de bal die het dichtst bij het kuiltje ligt opgenomen worden, totdat de andere gespeeld is en de opgenomen bal wordt dan weer neergelegd, zoo dicht mogelijk bij de plek waar hij het eerst lag.

Worden beide ballen zonder opzet bewogen, zoo wordt er geen boete gegeven en de bewogen bal wordt opnieuw neergelegd.

2. Wanneer op den „putting-green” een speler speelt, terwijl zijn tegenstander aan de beurt was, dan mag de tegenstander dien slag voor ongedaan verklaren, waarna de bal opnieuw neergelegd wordt.

Opmerking. — Voor een bal die op een „putting-green” verplaatst is, (zie Regel 17, 2 en 3).

Voor een speler, die op den „putting-green” den bal van zijn tegenstander speelt, (zie Regel 20, 1).

Voor tijdelijk water op een „putting-green”, (zie Regel 27, 3).

REGEL 32.

1. Beide partijen hebben het recht den vlaggestok te laten wegnemen bij het naderen van het kuiltje; raakt de bal van een speler den vlaggenstok, die door hem zelf, of zijn partner of een hunner caddies weggenomen is, dan verliest zijn partij het kuiltje.

Wanneer de bal tegen den vlaggestok aan blijft liggen, die in het kuiltje staat, mag de speler den vlaggestok wegnemen en wanneer de bal dan in het kuiltje valt, rekent men dat dit met den laatsten slag bereikt is.

2. Wanneer de bal des spelers den bal van zijn tegenstander in het kuiltje werpt, rekent men dat de tegenstander met zijn laatsten slag het kuiltje bereikt heeft.

Wanneer de bal van den speler dien van zijn tegenstander beweegt, mag de tegenstander desverlangd, zijn bal opnieuw neerleggen, maar dit moet gebeuren, voordat er door een der partijen een volgende slag gespeeld is.

Wanneer de bal des spelers op de plaats blijft liggen, waar eerst de bal van zijn tegenstander lag en de tegenstander geeft zijn voornemen te kennen zijn bal opnieuw neer te leggen, dan moet de speler eerst een volgende slag doen, waarna de tegenstander zijn bal opnieuw neerlegt en speelt.

3. Wanneer de speler het kuiltje bereikt heeft en de tegenstander speelt tot den rand van het kuiltje, mag de

speler den bal niet wegspeelen, doch dan moet de tegenstander, wanneer men het hem vraagt, zonder oponthoud zijn volgende slag spelen.

Wanneer de bal van den tegenstander op den rand van het kuiltje ligt, mag de speler, na dit bereikt te hebben, dien bal wegslaan en op het kuiltje aanspraak maken wanneer hij „holing at the like” en op het halve kuiltje „if holing at the odd”, mits de bal des spelers dien van zijn tegenstander niet raakt en in beweging brengt; wanneer de speler verzuimt den bal van den tegenstander weg te slaan en diens bal in het kuiltje valt, dan rekent men dat de tegenstander met zijn laatsten slag het kuiltje bereikt heeft.

REGEL 33.

Wanneer een speler het kuiltje bereikt heeft en zijn tegenstander blijft over met een slag voor de helft, kan niets, wat de winner doet, hem de helft, die hij reeds gewonnen heeft, ontnemen.

ALGEMEENE BOETE.

REGEL 34.

Wanneer er geen vermelding van boete wegens overtreding van den regel vermeld wordt, bestaat de boete uit het verlies van het kuiltje.

TWISTEN.

REGEL 35.

Een aangestelde scheidsrechter („umpire” of „referee”) moet kennis nemen van iedere inbreuk op de regels die hij ziet, om 't even of men hem op dat punt raadpleegt of niet.

REGEL 36.

Ontstaat er over eenig punt een oneenigheid, dan moet er een vordering gemaakt worden voordat de spelers van den volgenden „teeing-ground” afslaan, of in het geval van het laatste kuiltje per rondte, voordat zij den „putting-ground” verlaten. De spelers hebben het recht te bepalen, naar wien het punt verwezen zal worden, maar mochten zij het niet eens worden, dan mag iedere partij door den Secretaris van de Club het punt tot voor het Reglement der Golf-Commissie brengen, waarvan de uitspraak beslissend is. Wanneer het betreffende punt niet door de Regels van het Golfspel vermeld wordt, moeten de scheidsrechters er onpartijdig over beslissen.

AANBEVELINGEN VOOR PLAATSELIJKE REGELS.

Indien dit noodig is, moeten er plaatselijke regels gemaakt worden, betreffende belemmeringen, als boomen, heggen, vaststaande banken, heiningen, hekken, spoorwegen en muren, verder voor moeilijkheden als konijnenholen, afdrukken van hoeven en andere schade door dieren op de baan veroorzaakt, ook voor plaatselijke toestanden, zooals de aanwezigheid van modder, die vaak den goeden gang van het spel belemmert.

Wanneer een bal volgens een plaatselijken regel opgenomen wordt, zooals in het geval van een bal die van een anderen „putting-ground” dan dien van het kuiltje, dat gespeeld wordt, opgenomen wordt, dan beveelt het Reglement der Golf-Commissie aan, dien bal te laten vallen, wanneer hij van „through the green” gespeeld wordt; moet hij gespeeld worden op den „putting-green” van het kuiltje, dat gespeeld wordt, dan moet hij neergelegd worden.

VORM EN MAAKSEL VAN GOLF-„CLUBS”
OF STOKKEN.

Het Reglement der Golf-Commissie geeft te kennen, dat het geen enkele wezenlijke afwijking van de traditioneele en aangenomen vorm en maaksel van golf-„clubs” zal goedkeuren, deze moeten bestaan uit een eenvoudig handvat of houten schacht en een knop zonder eenige mechanische inrichting, zooals een veer, er in. Ook wordt het gebruik van „clubs” wier al te gebogen knoppen dezelfde uitwerking hebben, als onwettig beschouwd.

Het Reglement der Golf-Commissie geeft te kennen, dat de volgende algemeene opmerkingen dezen regel verder verduidelijken:

1. De knop (of het hoofd) van een Golf-„club” moet zoo gemaakt zijn, dat de lengte van het hoofd van den achterkant van den hiel tot den teen grooter is dan de breedte van het gezicht tot het achterhoofd.
2. De steel moet aan den hiel vast zitten, of aan een nek of voetstuk dat bij den hiel eindigt.
3. Het onderste gedeelte van den steel moet den hiel van den „club” raken, of (zooals bijvoorbeeld bij de „Paik-en Fairlie-clubs”) een punt tegenover den hiel, links of rechts, wanneer de „club” op de gewone wijze voor het spel gezoold is (het gebruik van Spalding's van staal voorziene „clubs” is geoorloofd).

ETIQUETTE VAN GOLF.

1. Niemand, speler caddie of beschouwer, mag dicht bij of vlak achter den bal staan, zich bewegen of spreken, terwijl een speler een slag doet.

Op den „putting-green” mag niemand aan den anderen kant van het kuiltje in de linie van den slag eens spelers staan.

2. De speler die de „honour” (of eer) heeft, moet spelen mogen voordat zijn tegenstander zijn bal „tees”.

3. Een speler mag niet van den „tee” spelen voordat de partij die voorgaat, hun tweede slagen hebben gespeeld en buiten „range” zijn; ook mag hij niet tot aan den „putting-green” spelen voordat die voorgaande partij het kuiltje bereikt heeft en verder gegaan is.

4. Spelers die het kuiltje bereikt hebben, moeten hun „putts” niet nog eens probeeren en overdoen, wanneer andere spelers hen volgen.

5. Spelers die een verloren bal zoeken, moeten andere „matches” die achter hen aan komen, toestaan hen voorbij te gaan; zij moeten de hen volgende spelers wenken hen voorbij te gaan en na dit teeken, moeten zij wachten met spelen totdat de andere spelers voorbij getrokken en uit hun bereik verdwenen zijn.

6. Heeft een speler een graszode kapot gesneden of verplaatst, dan moet deze dadelijk weer goed gelegd en stevig met den voet vastgestampt worden.

7. Een speler moet nauwkeurig alle gaten weer opvullen en dichtmaken, die hijzelf in den bodem gemaakt heeft.

8. Spelers moeten er op letten, dat hun caddies de kuiltjes niet beschadigen door er vlak bij te gaan staan, wanneer de grond week en zacht is.

9. Een speler die een boete verdient heeft, moet dit feit zoo spoedig mogelijk aan zijn tegenstander mededeelen.

BIJZONDERE REGELS VOOR WEDSTRIJDEN.

REGEL 1.

Wanneer een mededinger, wiens bal op den „putting-green” het dichtst bij het kuiltje ligt, het eerst speelt, moet zijn bal dadelijk opnieuw neergelegd worden.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het onbevoegd verklaard worden van beide mededingers.

REGEL 2.

Een mededinger zal zich aan geen boete onttrekken die zijn tegenstander hem bezorgd heeft, op straffe van voor onbevoegd verklaard te worden.

REGEL 3.

Mededingers mogen niet overeenkomen zich aan de gevolgen van eenigen regel of plaatselijken regel te onttrekken, op straffe van onbevoegd te worden.

HET TOESTAAN VAN „PUTTS”.

Het Reglement der Golf-Commissie bepaalt, dat spelers geen „putts” aan hun tegenstanders mogen toestaan.

REGELS VOOR „THREE-BALL”, „BEST-BALL” EN „FOUR-BALL” MATCHES.

Nadere omschrijvingen.

1. Wanneer drie spelers tegen elkaar spelen en ieder zijn eigen bal speelt, wordt de match een „three-ball” (drie-bal) match genoemd.

2. Wanneer een speler zijn bal speelt tegen den bal van twee of meer spelers, heet het een „best-ball” match.

3. Wanneer twee spelers hun beteren bal tegen den beteren bal van twee anderen spelers, is de match een „four-ball” match.

Algemeen.

REGEL 1.

Iedere speler mag elken bal in de match laten opnemen of spelen, bij keus van zijn eigenaar, wanneer hij verneemt, dat de bal op eenige wijze een speler zou kunnen benadeelen of van eenig nut zijn.

REGEL 2.

Wanneer de bal van een speler een andere bal in de match beweegt, moet de bewogen bal opnieuw neergelegd worden, zoo dicht mogelijk bij de plaats waar hij lag; zonder boete.

REGEL 3.

Een speler zal zich „through the green” geen boete op den hals halen, wanneer hij speelt, terwijl een tegenstander aan de beurt was, en de slag wordt niet voor ongedaan verklaard.

De slag mag op den „putting-green” door een tegenstander voor ongedaan verklaard worden, maar er wordt geen boete opgelegd.

Three-ball matches.

REGEL 4.

Wanneer bij een three-ball match geen speler het recht heeft van beide tegenstanders de „honour” of eer te verlangen, wordt er in dezelfde volgorde gespeeld als bij den laatsten „teeing-ground”.

REGEL 5.

Wanneer bij een three-ball match de bal van een speler wordt tegengehouden of bewogen door een tegenstander of den caddie van een tegenstander of door diens „clubs”, moet die tegenstander het kuiltje aan den speler verliezen. Voor den anderen tegenstander wordt het voorval behandeld als een „rub of the green”.

Best-ball en four-ball matches.

REGEL 6.

Ballen van een en dezelfde partij worden in de volgorde gespeeld, die de partij het beste oordeelt.

REGEL 7.

Wanneer de bal eens spelers wordt tegengehouden of bewogen door een tegenstander, den caddie van een tegenstander of door diens „clubs”, verliest de partij van dien tegenstander het kuiltje.

REGEL 8.

Wanneer de bal eens spelers (als de speler tot een partij van twee of meer behoort) door hemzelf, door zijn partner of door een van hun caddies of clubs aangeraakt of opgehouden wordt, wordt alleen die speler voor dat kuiltje als onbevoegd verklaard.

REGEL 9.

Wanneer een speler een slag met den bal van zijn partner speelt, en de vergissing wordt ontdekt en aan de andere partij verklaard, voor dat een tegenstander een volgenden slag gedaan heeft, wordt de speler voor dat kuiltje onbevoegd

verklaard, en zijn partner moet zonder boete een bal laten vallen, zoo dicht mogelijk bij de plek van waar zijn bal gespeeld werd. Wordt de vergissing pas ontdekt nadat de tegenstander een slag gespeeld heeft, dan verliest de partij van den speler dat kuiltje.

REGEL 10.

In alle andere gevallen, waar een speler zich volgens het Reglement van Golf aan het verlies van een kuiltje zou blootstellen, wordt hij voor dat kuiltje als onbevoegd verklaard, maar de onbevoegdheid geldt niet voor zijn partner.

BIJZONDERE REGELS VOOR SLAG- WEDSTRIJDEN.

REGELS VOOR HET HOUDEN VAN SLAG-WEDSTRIJDEN.

Overal waar in deze regels het woord Commissie gebruikt wordt, is hiermede de Commissie bedoeld, die zich belast met den wedstrijd.

REGEL 1.

1. Bij slag-wedstrijden heeft degene, die met het minst aantal slagen alle kuiltjes van de afgesproken rondte heeft doorgenomen, den wedstrijd gewonnen.

2. Deelnemers moeten in paren spelen; is er door de een of andere oorzaak een enkele overgebleven deelnemer, dan moet de Commissie hem een speler toevoegen of een markeur voor hem uitzoeken en hem toestaan om alleen deel

te nemen. De volgorde en de aanvangstijden moeten zoo mogelijk, door stemmen bepaald worden.

3. Deelnemers moeten van de eerste „tee” afslaan in dezelfde volgorde, waarin hun namen op de lijst voorkomen. Daarna wordt de „honour” of eer genomen, als bij matchspel, maar als een deelnemer bij vergissing buiten zijn beurt speelt, wordt hem geen boete opgelegd en kan de slag niet herroepen worden.

REGEL 2.

1. Deelnemers moeten in de volgorde en op de tijden beginnen, die de Commissie vastgesteld heeft. Zij mogen niet ophouden met spelen of het beginnen uitstellen wegens slecht weer, of om eenige andere reden, behalve wanneer de Commissie de redenen voor geldig verklaart.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het onbevoegd verklaard worden.

2. Wanneer de Commissie verklaart, dat de baan niet voor spelen geschikt is, of dat onvoldoende licht goed spelen onmogelijk maakt, heeft zij ten alle tijde het recht om het spel van den dag te herroepen en voor ongeldig te verklaren.

REGEL 3.

Wanneer de laagste „scores” door twee of meer deelnemers gemaakt zijn, wordt de „tie” of „ties” beslist door een nieuwe rondte, dien zelfden dag te spelen; maar als de Commissie beslist, dat dit ongeschikt of onmogelijk is, dan zal zij dag en uur bepalen voor de beslissing van de „tie” of „ties”.

Als een oneven aantal deelnemers „tie”, worden hun namen bij geheime stemming getrokken en op een lijst geplaatst; de deelnemers spelen daarna in paren in dezelfde volgorde waarin hun namen staan. De enkele deelnemer wordt door de Commissie geholpen, volgens Regel 1, 2 of door drie

deelnemers samen te laten spelen, wanneer zij allen hierin toestemmen.

REGEL 4.

1. Nieuwe kuiltjes moeten gemaakt worden op den dag dat de slag-wedstrijden beginnen.

2. Op den dag van den wedstrijd, voor het begin, mag geen enkele deelnemer op of naar een van de „putting-greens” spelen, ook zal hij niet met opzet naar een der kuiltjes van de voorgeschreven rondte, dat binnen zijn bereik is, spelen, daar hij anders voor onbevoegd verklaard wordt.

REGEL 5.

1. De „score” van ieder kuiltje wordt door een markeur gehouden, of wel iedere deelnemer noteert de „score” van den ander. In geval er meer dan een markeur een „score” houdt, moet ieder het gedeelte van de „score”, waarvoor hij verantwoordelijk is, onderteekenen. Na ieder kuiltje moeten de „scores” hardop uitgeroepen worden. Na het door nemen van de voorgeschreven rondte wordt de kaart onderteekend door de persoon die het heeft aangeteekend, en de deelnemer moet er op letten, dat de kaart zoo spoedig mogelijk uitgereikt wordt. De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit het voor onbevoegd verklaard worden.

Kaarten voor scoring moeten uitgegeven worden met den datum en den naam van den speler er op geschreven.

2. Deelnemers moeten er zich van overtuigen, voor dat de kaarten teruggegeven worden, dat de „scores” voor ieder kuiltje zonder fout genoteerd zijn, want na de teruggave der kaarten, kan er op geen enkele kaart meer iets veranderd worden. Komt het voor, dat een speler een „score” teruggeeft, die lager aanwijst, dan er werkelijk gespeeld is, dan wordt die speler voor onbevoegd verklaard. De Commissie is ver-

antwoordelijk voor de goede optellingen van de aangeteekende „scores”.

3. Wanneer een speler na het afmaken van de voorgeschreven rondte, in twijfel is of hij bij het een of andere kuiltje een boete heeft gekregen, mag hij bij zijn „scoring”-kaart een geschreven verslag van de omstandigheden voegen, voor de Commissie, die zal beslissen of er eenige boete en zoo ja, welke, is opgelegd.

REGELS VOOR HET SPEL BIJ SLAGWEDSTRIJDEN.

REGEL 6.

Een deelnemer mag van niemand raad vragen of aannemen behalve van zijn „caddie”.

De boete voor de overtreding van dezen regel bestaat uit het voor onbevoegd verklaard worden.

REGEL 7.

Wanneer een deelnemer bij een kuiltje zijn eersten slag van buiten de grenzen van den „teeing-ground” speelt, wordt die slag geteld; daarna moet hij opnieuw een bal „tee” en zijn tweeden slag van binnen de grenzen spelen.

De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit het voor onbevoegd verklaard worden.

REGEL 8.

1. Een deelnemer moet ieder kuiltje met zijn eigen bal bereiken. De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit het voor onbevoegd verklaard worden.

2. Wanneer een deelnemer een slag speelt met een anderen bal, niet zijn eigen, wordt hem geen boete opgelegd, wanneer

hij verder zijn eigen bal speelt; maar als hij twee op elkaar volgende slagen met een verkeerden bal speelt, wordt hij voor onbevoegd verklaard.

3. Wanneer een deelnemer in een „hazard” meer dan een slag met een anderen bal als zijn eigen speelt, en de vergissing wordt ontdekt voordat hij met den verkeerden bal een slag van buiten de grenzen van den „hazard” speelt, dan wordt hem geen boete opgelegd, wanneer hij verder zijn eigen bal speelt.

De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit voor onbevoegd verklaard worden.

REGEL 9.

Wanneer de bal van een deelnemer wordt aangeraakt of tegengehouden door hemzelf, zijn „clubs” of zijn „caddie”, bestaat de boete uit één slag, behalve voor het geval beschreven in het Reglement voor Slag-wedstrijden. Regel 13 : 1.

REGEL 10.

1. Wanneer de bal van een deelnemer wordt aangeraakt of tegengehouden door een anderen deelnemer, of zijn „clubs” of zijn „caddie”, is het een „rub of the green” en wordt de bal gespeeld van waar hij ligt, behalve als beschreven in slag-regel 23 : 1. Wanneer de bal van een deelnemer, in rust zijnde, bewogen wordt door een anderen deelnemer, zijn „caddie”, zijn „clubs” of zijn bal, of door iets anders als de wind, moet die bal opnieuw gelegd worden zoo dicht mogelijk bij de plek waar hij lag.

De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit voor onbevoegd verklaard worden.

2. Een deelnemer mag met toestemming van den eigenaar iederen bal laten spelen of opnemen, wanneer hij meent, dat die hem in den weg ligt of bij zijn spel hindert.

REGEL 11.

1. Een bal mag bij boete van twee slagen van iedere plaats op de baan opgenomen worden. Wanneer een speler in overeenstemming met dezen regel een bal opneemt, mag hij een bal „tee” en spelen achter de plaats waar de bal opgenomen werd; wanneer dit onmogelijk is, moet hij „teed” en gespeeld worden zoo dicht mogelijk bij de plek waar hij lag, maar niet dicht bij het kuiltje.

De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit voor onbevoegd verklaard worden.

2. Een deelnemer mag, met het doel den bal te onderzoeken, en wanneer hij dit wil, zijn bal opnemen en voorzichtig weer neerleggen, in tegenwoordigheid van den speler tegen wien hij speelt.

De boete voor overtreding van dezen regel bestaat uit één slag.

REGEL 12.

Wanneer een bal „verloren” is (behalve in water, tijdelijk water of buiten de grenzen) moet de deelnemer, (het doet er niet toe of hij van „through the green” of van een „hazard” gespeeld heeft), zoo dicht mogelijk naar de plek terugkeeren, vanwaar den bal geslagen werd en daar een nieuwen bal „tee” bij boete van één slag.

[Onder dezen regel wordt een bal pas als „verloren” beschouwd, wanneer hij na vijf minuten zoekens niet teruggevonden is].

REGEL 13.

1. Wanneer de bal van een deelnemer, binnen 20 el afstands van het kuiltje liggend, gespeeld wordt en tegen wordt gehouden door den vlaggestok of door den persoon, die bij het kuiltje staat, bestaat de boete uit twee slagen.

2. Wanneer beide ballen op den „putting-green” zijn en de bal van een deelnemer treft den bal van den speler tegen wien hij speelt, haalt de deelnemer zich een boete van een slag op den hals en moet de getroffen bal opnieuw gelegd worden. (Zie slag-regel 10 : 1).

3. Een deelnemer, wiens bal het verst van het kuiltje ligt, mag met toestemming van diens eigenaar den bal, die het dichtst bij het kuiltje is, laten opnemen of spelen. Wanneer de eigenaar weigert, dezen regel te volgen, wanneer hij daarom verzocht wordt, wordt hij voor onbevoegd verklaard.

4. Wanneer een deelnemer, wiens bal het dichtst bij het kuiltje ligt, meent, dat zijn bal zijn tegenstander van eenig nut zou kunnen zijn, moet hij hem opnemen of eerst spelen.

5. Wanneer de deelnemer, wiens bal het dichtst bij het kuiltje ligt, zijn bal opneemt, terwijl die van zijn tegenstander in beweging is, wordt hij met één slag beboet.

6. Wanneer een deelnemer of zijn „caddie” zijn bal opneemt van den „putting-green” voor het kuiltje bereikt is (behalve in het boven beschreven geval) moet hij, voordat hij van den volgenden „tee” afslaat, of, in geval van het laatste kuiltje, vóór hij den „putting-green” heeft verlaten, de toestemming hebben om zijn bal opnieuw neer te leggen, onder boete van twee slagen.

REGEL 14.

Terwijl in het Reglement van Golf de boete voor de overtreding van iederen regel het verlies van een kuiltje is, bestaat de boete bij slag-wedstrijden uit het verlies van twee slagen, behalve wanneer het in deze bijzondere regels anders bepaald is.

REGEL 15.

Het Reglement van Golf geldt ook voor de slag-wedstrijden, behalve wanneer deze bijzondere regels het anders bepalen.

REGEL 16.

Wanneer er over eenig punt oneenigheid ontstaat, zal de Commissie hierover beslissen, wier uitspraak den doorslag geeft, behalve wanneer men zich tot de Regels van de Golf-Commissie wendt, zooals in Regel 26 aangegeven.

ETIQUETTE VAN GOLF.

1. Geen speler, caddie of toeschouwer mag gedurende een slag spreken of zich bewegen.

2. Geen speler mag van den „tee” spelen, voor dat de voorgaande partij hun twee slagen gespeeld hebben en buiten bereik zijn. Ook mag hij niet tot aan den „putting-green” spelen vóórdát de voorgaande partij het kuiltje bereikt hebben en weggegaan zijn.

3. Spelers, die het kuiltje bereikt hebben, moeten hun „putts” niet nog eens probeeren en overdoen, wanneer andere spelers achter hen aankomen.

4. Spelers, die een verloren bal zoeken, moeten andere matches, die achter hen aan komen, toestaan voorbij te gaan.

5. Op verzoek moet een three-ball match toestaan dat een „single” of enkele, een „threesome” of „foursome” voorbij gaat. Iedere match, die de geheele rondte speelt, mag op het recht aanspraak maken, een match, die een kortere rondte speelt, voorbij te gaan.

6. Wanneer een match er niet in slaagt zijn plaats op den „green” te behouden en in afstand meer dan een kuiltje op de voorgaanden verliest, mag men hem op verzoek voorbij gaan.

7. Gesneden of verplaatste graszoden moeten dadelijk in orde gebracht worden.

8. Een speler moet nauwkeurig alle gaten opvullen die hij zelf gemaakt heeft.

