

Toelichting mentorrondes Golfclub de Koepel



Toelichting mentorrondes Golfclub de Koepel

Inhoudsopgave

Inleiding	3
1 Vóór het begin van een ronde	3
2 Tijdens het spelen van een ronde	4
2.1 Basisveiligheid	4
2.2 Zorg voor de baan	4
2.3 Speeltempo	5
3 Speciale plaatsen in de baan	6
3.1 De teebox of afslagplaats	6
3.2 In en rond de bunkers	7
3.3 Op en rond de green	7
4 Invullen van de scorekaart	8
5 Van Golfstarter naar Golfer	8
6 Do's and don'ts in het kort	11

Inleiding

Als je op Golfclub de Koepel voor het eerst de golfbaan in mag om een ronde te spelen, krijg je een mentor toegewezen. De mentor is een ervaren golfer van de vereniging die je begeleidt tijdens de eerste ronde(s).

De mentor leert de beginnende golfer allerlei belangrijke zaken rondom het golfspel. Daarbij gaat het vooral over veiligheid, het gedrag van de speler in de baan, zorg voor de baan, baanmanagement en speelsnelheid.

De techniek van het golfen komt niet aan bod, dat is iets wat de golfer moet leren van de golfprofessional.

De bedoeling van dit document is dat je als beginnende golfer goed voorbereid de mentorronde kunt gaan lopen om je baanpermissie te kunnen halen. De baanpermissie is het eerste onderdeel van je officiële handicap, wat vroeger Golf Vaardigheids Bewijs (GVB) werd genoemd.

Wij wensen alle beginnende golfers veel golfplezier en golfsucces!

De mentoren van Golfclub de Koepel

1 Vóór het begin van een ronde

Voor het begin van een ronde is het de bedoeling dat een speler zijn spullen in orde heeft. Dat voorkomt vertraging bij het spelen.

Kies, met hulp en advies van de mentor, de juiste kleur tee. Voor een beginnende speler zal dit meestal 'oranje' zijn, afhankelijk van de lengte van je eerste slag. Alle oranje afslagplaatsen liggen aan het begin van de fairway en zijn gemarkeerd met oranje tegels. De 'rode' en 'gele' afslagplaatsen staan verder naar achter.

De mentor heeft een starttijd met je afgesproken en deze starttijd gereserveerd in de baan. Zorg dat je ruim op tijd aanwezig bent op de plaats die je met de mentor hebt afgesproken. Het is gebruikelijk om 10 minuten voor je afslagtijd klaar te staan.

Denk vooraf aan de volgende punten:

- Draag passende golfkleding, waarin je soepel kunt bewegen.
- Zorg ervoor dat de golfkleding is afgestemd op het weer, zoals een cap op zonnige dagen.
- Draag schoenen waarmee je niet uit kunt glijden.
- Onthoud dat je met passende golfkleding respect toont naar andere golfers en naar de golfsport.
- Doe een warming-up voor je gaat spelen, door op de driving range alvast wat ballen te slaan. Het speelt alvast in en het kan blessures voorkomen.
- Zet je telefoon uit of op stil.
- Zorg dat al je spullen in orde zijn en klaar voor gebruik:
 - zorg dat je voldoende water bij je hebt, zeker op warme dagen;
 - zorg dat je enkele tees bij de hand hebt;
 - zorg dat je een pitchfork in je zak hebt;
 - zorg dat je een bal-marker in je zak hebt;
 - zorg dat je voldoende ballen bij je hebt;

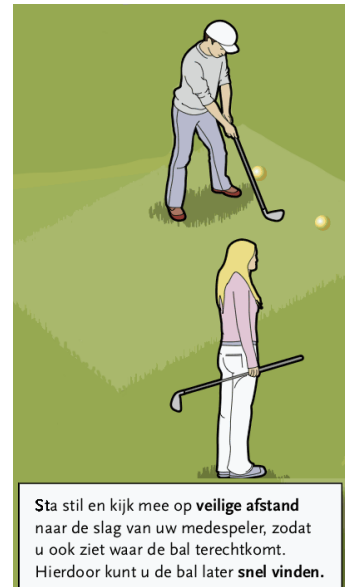
- zorg dat je een provisionele bal in je zak hebt;
- bedenk dat je geen driving range ballen in de baan mag gebruiken;
- vergeet niet je bal te markeren, zodat hij herkenbaar is en je niet per ongeluk met een verkeerde bal slaat;
- vertel je medespeler(s) met welke bal je speelt en welke balmarkering je gebruikt;
- zorg dat je niet te veel clubs of verkeerde clubs bij je hebt. Je mag maximaal 14 clubs bij je hebben.

2 Tijdens het spelen van een ronde

Het is belangrijk om tijdens het spelen van een ronde golf niets te doen wat de veiligheid in gevaar kan brengen. Blijf altijd respectvol ten opzichte van alle andere aanwezigen.

2.1 Basisveiligheid

- Sla **nóit** een bal, als er een kans is dat je een speler voor je kunt raken. Ook een bal die nog een eind verder rolt kan een andere speler bezeren.
- Kijk mee vanaf een veilige plaats naar de slag van je medespeler, zodat je ook ziet waar zijn bal terecht komt. Hierdoor kun je de bal later snel vinden. De beste plaats is waar de speler jou uit zijn ooghoek kan zien staan als hij slaat.
- Als jij of je medespeler een afwijkende bal slaat die mogelijk anderen kan raken, roep je zo hard mogelijk: **'FORE'** (Flying Objects Reaching Earth). Doe dat ook als je bal bijvoorbeeld door bomen of struiken uit je beeld verdwijnt.
- Als je tijdens het spelen een andere speler 'FORE' hoort roepen, bescherm dan je zelf door op je hurken te zakken en met je armen je hoofd te beschermen. Een golfbal kan keihard aankomen!
- Baanpersoneel heeft altijd voorrang. De greenkeeper ziet jou ook en zal voor je aan de kant gaan. De greenkeeper geeft dit aan met een oranje zwaailicht. Geef de greenkeeper gelegenheid om naar een veilige plaats te gaan, pas dan mag je de volgende bal slaan.



2.2 Zorg voor de baan

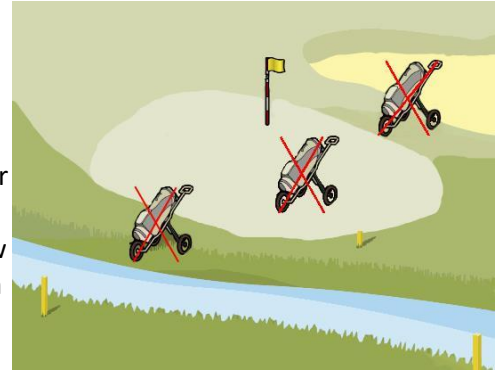
Het is belangrijk om tijdens het spelen schade aan de baan te voorkomen en mogelijk te repareren. Daarmee blijft de baan in goede conditie en blijft het golfen prettig voor alle spelers. Op sommige plaatsen gelden extra regels, dat wordt besproken in hoofdstuk 3.

Goede zorg voor de baan omvat:

- Als je met een buggy of een trolley in de baan bent, volg dan zoveel mogelijk de paden. Vooral als een baan nat is kunnen de banden veel schade veroorzaken.
- Bij een slag of een oefenslag sla je vaak een plag gras weg. Leg deze plaggen of divots zo goed mogelijk terug en druk ze aan met je voet.



- De greenkeepers houden in de gaten welke onderdelen van een baan extra tijd nodig hebben om te herstellen of ontweken moeten worden om schade te voorkomen, bijvoorbeeld bij extreem nat weer. Ze zetten deze gebieden af met blauw-groene palen. Zo'n gebied heet GUR (ground under repair). Je bent als speler verplicht om deze gebieden te ontwijken met je golfkar en je mag er ook niet doorheen lopen. Je mag in zo'n zone geen slag maken. Je mag (meestal) wel een bal uit de GUR oppakken.
- Rondom de greens zijn witte lijnen aangebracht. Je mag met je kar niet over deze lijnen. Dit om te voorkomen dat er schade ontstaat rondom de green.
- Tussen de green en aangrenzende bunker of waterpartij mag je zeker niet lopen met je kar. Dat kan al heel snel schade veroorzaken aan de green, de rand van de bunker of de oever van het water.
- 'Niet betreden' zones zijn duidelijk afgebakend met lint, touw of andere markeringen. Deze zones mag je ook niet betreden om een bal op te pakken.
- Je mag nooit je tas of je kar op de green of op de voorgreen neerzetten;
- Vanzelfsprekend laat je geen rommel op de baan achter, hiervoor zijn de afvalbakken bedoeld.



2.3 Speeltempo

Om de acht minuten is er een nieuwe starttijd en kunnen de volgende spelers de baan in. Een groep die samen speelt heet een 'flight'. De flights lopen achter elkaar aan, waarbij de snelheid van alle flights wordt bepaald door de langzaamste flight.

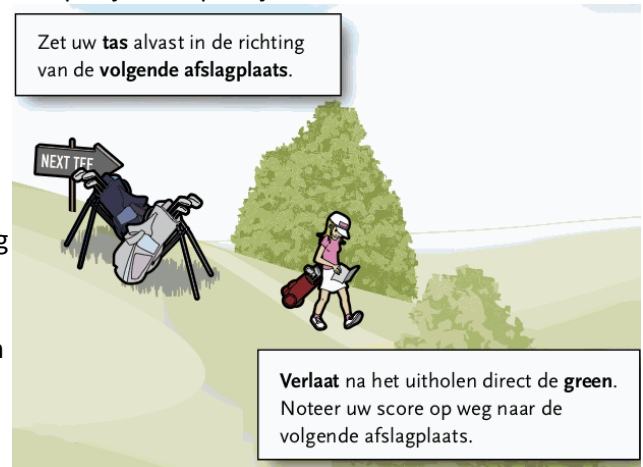
Van iedere flight wordt verwacht dat er in een normaal speltempo wordt gelopen, zodat de andere flights geen onnodige wachttijden hebben.

Het is belangrijk om deze doorstroming in de baan in de gaten te houden. Een flight moet er dus op letten dat de aansluiting met de flight die voor hen loopt in stand blijft en dat de achteropkomende flights niet onnodig hoeven te wachten.

Er zijn diverse manieren om te zorgen dat je een goed speltempo blijft houden:

- Bereid je voor en sta klaar om te spelen, zowel op de tee als door de baan.
- Denk na over de speellijn en de clubkeuze vóórdat je aan de beurt bent om te spelen.
- Zorg voor een vaste routine zodra je bij de bal bent.
- Als je aan de beurt bent om te spelen, hoor je de slag binnen 40 seconden te doen.
- Houd de afstand tot de groep voor je en tot de achteropkomende groep in de gaten, probeer aansluiting te houden met de flight voor je.
- Lukt het niet om aansluiting te houden, dan kun je in een recreatieve ronde (dus als je geen officiële kaart loopt of als je niet in een wedstrijd meedoet), eventueel een hole overslaan óf op die hole een andere spelvorm gebruiken, om de aansluiting met de voorgaande groep weer terug te krijgen.
- Als het niet goed lukt om aansluiting te houden of als je een bal moet zoeken, laat dan eventueel de achteropkomende flight door. Kijk daarbij wel naar de drukte op de baan. Als de baan erg vol is, is het voor de flight die je doorlaat wel prettig om sneller te kunnen spelen, maar alle flights die daar weer op volgen, moeten extra lang wachten. Je wilt immers ook weer invoegen.
- Speel altijd een provisionele bal als er twijfel is of je de bal terug kunt vinden.
- Speel altijd een provisionele bal als de eerste bal misschien buiten de grenzen van de baan, 'Out of Bounds', terecht gekomen is.
- Kijk mee met de slag van je medespeler voor het geval er naar de bal gezocht moet worden.

- Help mee met zoeken naar de bal, maar doe éérst je eigen slag als dat logisch is in de situatie.
- Zoek nooit langer dan maximaal 3 minuten naar een bal.
- Weet hoeveel slagen je ‘meekrijgt’ op een hole en pak je bal op als je niet meer kunt scoren.
- Zet je tas aan de juiste kant van de green, in de loopr richting naar de volgende hole, zodat je snel door kunt als je klaar bent.
- Spreek met elkaar af of de vlag in de hole blijft staan, bewaakt wordt of weggehaald wordt. De speler die het eerst heeft uitgeholed, kan daarna klaar staan om de vlag meteen weer terug te zetten.
- Verlaat de green van de gespeelde hole zo snel mogelijk, de achteropkomende flight kan verder spelen zodra de green vrij is.
- Noteer de scores als je onderweg bent naar de volgende hole of als je bent aangekomen op de volgende tee.
- Begrijp dat het ergernis en wachttijden kan veroorzaken als je tijdens een ronde een telefoongesprek gaat voeren of allerlei andere dingen met je telefoon gaat doen. Blijf golfen tijdens een golfronde.



3 Speciale plaatsen in de baan

3.1 De teebox of afslagplaats

Normaal gesproken sla je op elke hole af vanaf de zogenaamde afslagplaats ('teebox'). Op dit speciale stukje van de baan mag je afslaan vanaf een tee, een speciaal stokje van hout of hard plastic waarop je een bal kunt plaatsen. Je bal ligt dan wat hoger en dat maakt het gemakkelijker om hem goed te raken.

De tee-merken liggen niet altijd op dezelfde plaats en dat betekent dat de afstand van een hole verschillend kan zijn.

Op de teebox gelden ook enkele afspraken:

- Een speler plaatst zijn tee achter de denkbeeldige lijn tussen de tee-merken en maximaal twee stoklengtes daarachter.
- Een speler maakt geen oefenslagen waarbij hij de grond raakt; liefst alle oefenslagen buiten de afslagplaats.
- Je mag met een golfkar niet over de teebox rijden en een golfkar of golfkar mag niet op de teebox staan.
- Maak nooit een oefenswing in de richting van medespelers.



3.2 In en rond de bunkers

Tijdens een ronde hoopt elke golfer dat de bal niet in een bunker terecht zal komen, maar helaas horen bunkers erbij. Het is een onderdeel van de baan waar ook weer speciale afspraken gelden:

- Loop een bunker altijd in vanaf de lage kant. Zo voorkom je schade aan de bunkerrand en loop je zelf minder risico op een blessure.
- Zorg dat je voetstappen weer netjes worden weggewerkt door na je slag de bunker te harken en let er bij het harken op dat je het zand gelijkmatig verdeelt. Het is zeker niet voldoende om met je voeten of je club even snel een voetstap weg te werken.

3.3 Op en rond de green

De green is de plaats waar je uiteindelijk je score moet maken. De green is een kwetsbaar gebied, wat zorgvuldig onderhouden wordt door de greenkeepers.

Een pitchmark, het gat van de balinslag, maakt het putten lastiger en wil je dus zelf niet tegenkomen. Bovendien geeft een niet tijdig gerepareerde pitchmark schade aan de green en kan schimmelvorming op de green veroorzaken.

Wees zorgvuldig met de green en repareer pitchmarks altijd!

- Zet bij de green om te beginnen je kar of golftas in de richting van de volgende afslagplaats, zodat je snel naar de volgende hole kunt.
- Je mag niet met een kar over de green of de voorgreen rijden en je mag een golftas niet op de green of de voorgreen wegzetten.
- De pitchfork die je in je zak hebt is om schade aan de green te repareren. Een pitchmark repareren moet echter wel op de juiste manier, omdat anders het gras onherstelbaar wordt beschadigd.
- Repareer ook andere pitchmarks die je tegenkomt als dit geen onnodig oponthoud veroorzaakt.

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 uw putter of uw voet.
- *Let op: probeer **niet** de pitchmark omhoog te 'trekken' door de pitchfork van de pitchmark af te bewegen. U breekt dan de wortels van het gras.*





- Ga niet op de puttinglijn van een medespeler staan.
- Zorg dat je schaduw ook niet over de puttinglijn valt tijdens het putten van je medespeler.
- Verlaat de green meteen na het uitholen, zodat de spelers in de flight achter jou, zo snel mogelijk na je kunnen spelen;.
- Noteer je score na het verlaten van de green.

4 Invullen van de scorekaart

Een scorekaart bestaat uit 4 onderdelen:

1. gegevens van de speler en marker;
2. aantal slagen en scores van 1^e negen holes;
3. aantal slagen en scores van 2^e negen holes;
4. de ondertekening en de optelsom van de scores.

Op een scorekaart is plaats voor drie spelers: jij en twee medespelers, waarvan er één jouw marker is. Als je een officiële kaart loopt waarvan je wilt dat die meetelt voor je handicap, moet de marker de kaart goedkeuren. De marker moet een officiële handicap hebben, dat wil zeggen, een handicap lager dan 54. In een mentorrunde is de mentor altijd de marker.

																																																																																																																																																																																																																																																																																
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Hole</th> <th>Par</th> <th>Stroke</th> <th>Geel</th> <th>Rood</th> <th>Oranje</th> <th>Score speler A</th> <th>Score speler B</th> <th>Score marker</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>4</td><td>8</td><td>303</td><td>257</td><td>204</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>5</td><td>6</td><td>465</td><td>395</td><td>341</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>18</td><td>134</td><td>118</td><td>52</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>339</td><td>289</td><td>248</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td>459</td><td>390</td><td>324</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>3</td><td>16</td><td>166</td><td>152</td><td>71</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>4</td><td>12</td><td>320</td><td>262</td><td>200</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>4</td><td>10</td><td>342</td><td>308</td><td>228</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>3</td><td>14</td><td>168</td><td>140</td><td>69</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>uit</td><td>2696</td><td>2311</td><td>1737</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Hole	Par	Stroke	Geel	Rood	Oranje	Score speler A	Score speler B	Score marker	1	4	8	303	257	204				2	5	6	465	395	341				3	3	18	134	118	52				4	4	4	339	289	248				5	5	2	459	390	324				6	3	16	166	152	71				7	4	12	320	262	200				8	4	10	342	308	228				9	3	14	168	140	69				35	uit	2696	2311	1737					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Hole</th> <th>Par</th> <th>Stroke</th> <th>Geel</th> <th>Rood</th> <th>Oranje</th> <th>Score speler A</th> <th>Score speler B</th> <th>Score marker</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>10</td><td>5</td><td>5</td><td>433</td><td>366</td><td>304</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>3</td><td>17</td><td>149</td><td>130</td><td>54</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>4</td><td>1</td><td>399</td><td>325</td><td>284</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>4</td><td>9</td><td>347</td><td>300</td><td>206</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>4</td><td>3</td><td>379</td><td>333</td><td>249</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>4</td><td>15</td><td>282</td><td>238</td><td>148</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>4</td><td>7</td><td>391</td><td>315</td><td>276</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>4</td><td>11</td><td>340</td><td>318</td><td>225</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>18</td><td>3</td><td>13</td><td>160</td><td>139</td><td>84</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>in</td><td>2880</td><td>2464</td><td>1830</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>uit</td><td>2696</td><td>2311</td><td>1737</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>70</td><td>tot</td><td>5576</td><td>4775</td><td>3567</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="6">Playing hcp:</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="6">Netto score:</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Hole	Par	Stroke	Geel	Rood	Oranje	Score speler A	Score speler B	Score marker	10	5	5	433	366	304				11	3	17	149	130	54				12	4	1	399	325	284				13	4	9	347	300	206				14	4	3	379	333	249				15	4	15	282	238	148				16	4	7	391	315	276				17	4	11	340	318	225				18	3	13	160	139	84				35	in	2880	2464	1830					35	uit	2696	2311	1737					70	tot	5576	4775	3567					Playing hcp:									Netto score:									<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Datum:</td> <td colspan="2">Tijd:</td> </tr> <tr> <td>Speler:</td> <td>ex. hcp:</td> <td colspan="2">baan. hcp:</td> </tr> <tr> <td>Marker:</td> <td>ex. hcp:</td> <td colspan="2">baan. hcp:</td> </tr> <tr> <td>Pinpositie:</td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C D E</td> </tr> <tr> <td>Handtekening speler:</td> <td colspan="3">Handtekening marker:</td> </tr> <tr> <td>Hoe ver sla jij? Kies de tee die bij je past:</td> <td colspan="3">Resultaat:</td> </tr> <tr> <td> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> > 160 meter </div> <div style="text-align: center;"> 125 - 160 meter </div> <div style="text-align: center;"> tot 125 meter </div> </div> </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td colspan="4"> <small>Alvast dank voor:</small> <ul style="list-style-type: none"> • Het repareren van pitchmarks. • Het terugleggen van divots. • Het harken van bunkers. • Het houden van aansluiting met de flight voor u. • Uw bezoek aan onze golfbaan. </td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;"><small>Veel golfplezier gewenst!</small></td> </tr> </table>	Datum:		Tijd:		Speler:	ex. hcp:	baan. hcp:		Marker:	ex. hcp:	baan. hcp:		Pinpositie:	A	B	C D E	Handtekening speler:	Handtekening marker:			Hoe ver sla jij? Kies de tee die bij je past:	Resultaat:			<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> > 160 meter </div> <div style="text-align: center;"> 125 - 160 meter </div> <div style="text-align: center;"> tot 125 meter </div> </div>				<small>Alvast dank voor:</small> <ul style="list-style-type: none"> • Het repareren van pitchmarks. • Het terugleggen van divots. • Het harken van bunkers. • Het houden van aansluiting met de flight voor u. • Uw bezoek aan onze golfbaan. 				<small>Veel golfplezier gewenst!</small>			
Hole	Par	Stroke	Geel	Rood	Oranje	Score speler A	Score speler B	Score marker																																																																																																																																																																																																																																																																								
1	4	8	303	257	204																																																																																																																																																																																																																																																																											
2	5	6	465	395	341																																																																																																																																																																																																																																																																											
3	3	18	134	118	52																																																																																																																																																																																																																																																																											
4	4	4	339	289	248																																																																																																																																																																																																																																																																											
5	5	2	459	390	324																																																																																																																																																																																																																																																																											
6	3	16	166	152	71																																																																																																																																																																																																																																																																											
7	4	12	320	262	200																																																																																																																																																																																																																																																																											
8	4	10	342	308	228																																																																																																																																																																																																																																																																											
9	3	14	168	140	69																																																																																																																																																																																																																																																																											
35	uit	2696	2311	1737																																																																																																																																																																																																																																																																												
Hole	Par	Stroke	Geel	Rood	Oranje	Score speler A	Score speler B	Score marker																																																																																																																																																																																																																																																																								
10	5	5	433	366	304																																																																																																																																																																																																																																																																											
11	3	17	149	130	54																																																																																																																																																																																																																																																																											
12	4	1	399	325	284																																																																																																																																																																																																																																																																											
13	4	9	347	300	206																																																																																																																																																																																																																																																																											
14	4	3	379	333	249																																																																																																																																																																																																																																																																											
15	4	15	282	238	148																																																																																																																																																																																																																																																																											
16	4	7	391	315	276																																																																																																																																																																																																																																																																											
17	4	11	340	318	225																																																																																																																																																																																																																																																																											
18	3	13	160	139	84																																																																																																																																																																																																																																																																											
35	in	2880	2464	1830																																																																																																																																																																																																																																																																												
35	uit	2696	2311	1737																																																																																																																																																																																																																																																																												
70	tot	5576	4775	3567																																																																																																																																																																																																																																																																												
Playing hcp:																																																																																																																																																																																																																																																																																
Netto score:																																																																																																																																																																																																																																																																																
Datum:		Tijd:																																																																																																																																																																																																																																																																														
Speler:	ex. hcp:	baan. hcp:																																																																																																																																																																																																																																																																														
Marker:	ex. hcp:	baan. hcp:																																																																																																																																																																																																																																																																														
Pinpositie:	A	B	C D E																																																																																																																																																																																																																																																																													
Handtekening speler:	Handtekening marker:																																																																																																																																																																																																																																																																															
Hoe ver sla jij? Kies de tee die bij je past:	Resultaat:																																																																																																																																																																																																																																																																															
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> > 160 meter </div> <div style="text-align: center;"> 125 - 160 meter </div> <div style="text-align: center;"> tot 125 meter </div> </div>																																																																																																																																																																																																																																																																																
<small>Alvast dank voor:</small> <ul style="list-style-type: none"> • Het repareren van pitchmarks. • Het terugleggen van divots. • Het harken van bunkers. • Het houden van aansluiting met de flight voor u. • Uw bezoek aan onze golfbaan. 																																																																																																																																																																																																																																																																																
<small>Veel golfplezier gewenst!</small>																																																																																																																																																																																																																																																																																
																																																																																																																																																																																																																																																																																

Als je een kaart hebt gelopen om je officiële handicap te halen, een qualifying kaart, kan de mentor helpen met het invoeren van de kaart in E-Golf4U.

Lukt het invoeren van de kaart nog niet, dan kun je de kaart in de brievenbus in het clubhuis gooien. Deze brievenbus hangt aan de rechtermuur als je het clubhuis binnenkomt. De Handicap- & Regelcommissie zorgt er dan voor dat je kaart wordt verwerkt.

Zorg dat je kaart volledig is ingevuld en geef de tee-kleur aan waar je vanaf hebt gespeeld.

5 Van Golfstarter naar Golfer

Na het volgen van Golfstart-1 bepaalt de golfprofessional van Golfclub de Koepel of je met een mentor de baan in mag. De mentor geeft de golfstarter uiteindelijk baanpermis­sie. Als je baanpermis­sie krijgt van je mentor, overhandigt de mentor ook een taslabel wat je bij elke ronde aan je tas moet hebben hangen.

Baanpermis­sie houdt in dat je op Golfclub de Koepel de baan in mag om te golfen, maar het geeft geen rechten om op andere banen te mogen spelen. Daar moet je een officiële handicap voor hebben. (54 of lager).

Om een officiële handicap te krijgen, zijn drie stappen nodig (zie ook figuur op volgende pagina):

- Stap 1: Baanpermissie.
- Stap 2: Golfregelexamen.
- Stap 3: Een kaart lopen met voldoende resultaat om op handicap 54 te komen.

Zodra je baanpermissie hebt, word je aangemeld bij de Rabbits. De Rabbits is een groep beginnende golfers, die elke maand een wedstrijd met elkaar spelen. Bij elke flight van de Rabbits loopt eveneens een mentor mee, die aanwijzingen kan geven over de baan, de spelregels en de wedstrijd. Het is een leuke en gezellige manier om beginnende mede-golfers te leren kennen.

Meedoen met de Rabbits is vrijblijvend, maar zeker een aanrader voor elke beginnende golfer!

In de zomermaanden spelen de Rabbits 'qualifying', zodat de kaart die je tijdens de wedstrijd speelt mee kan tellen voor het halen van je handicap.

Nadat je baanpermissie hebt gekregen en je golfregelexamen hebt gehaald, moet je nog een qualifying kaart lopen waarmee je kunt aantonen dat je minimaal handicap 54 kunt spelen. Een kaart met 19 Stablefordpunten over 9 holes is voldoende om je eerste officiële handicap te halen.

Het is vereist om deze kaart te lopen met een marker die al een officiële handicap heeft, maar het maakt niet uit wie de marker is en welke handicap de marker heeft. Je kunt zo'n kaart dus lopen met je mentor of tijdens een wedstrijd van de Rabbits.

Als je één keer een officiële handicap hebt, zal deze nooit meer boven handicap 54 uitkomen. Vanaf dat moment hou je dus een officiële handicap zolang je blijft golfen.

Na het halen van de eerste officiële handicap, wordt bij elke volgende qualifying kaart die je speelt, je speelsterkte, ofwel je handicap, opnieuw berekend volgens het Wereld Handicap Systeem (WHS).

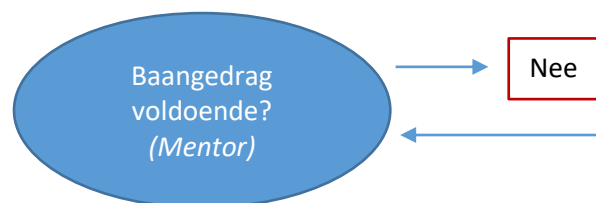
GOLFSTART-1

- Golfles 5 x 1 uur
- Baanles 1 x 1 uur
- Theorieles 1 x 2 uur

TIJDENS GOLFSTART GELDT HET ASPIRANT LIDMAATSCHAP VAN GOLFCUB DE KOEPEL



Mentor – max 3 x 9 holes



Mentor H&R

Baangedrag onvoldoende

Casus H&R

BAANPERMISSIE
(Mits ingeschreven voor GS-2)



GOLFSTART-2

- Golfles 5 x 1 uur
- Regelexamen

NA GOLFSTART LID VAN GC DE KOEPEL



Qualifying kaart
Minimaal 19 Stablefordpunten over 9 holes

OFFICIËLE HANDICAP
(vroeger: Golf Vaardigheids Bewijs)

...tot Golfer

6 Do's and don'ts in het kort

Heb respect voor elkaar en de golfbaan

Houd rekening met andere spelers in de baan

Houd je aan de kledingvoorschriften

Wees op tijd bij de afslagplaats, ± 10 minuten voor je afslagtijd

Zet je kar nooit op de afslagplaats, op de green of voorgreen

Kies de kleur tee die bij jouw spelniveau past

Gebruik je mobiel alleen in noodsituaties, in de baan staat je mobiel altijd op stil

Speel niet met driving range ballen

Geen slag maken als je een speler voor je kunt raken

Een oefenswing maak je buiten de afslagplaats en nooit in de richting van een medespeler

Ga achter je medespeler staan als deze afslaat om te zien waar de bal terechtkomt

Als de bal afzwaait roep dan (allen) luid en duidelijk FORE

Wordt er FORE geroepen: buk meteen, bescherm je hoofd maar kijk niet om je heen

Greenkeepers hebben altijd voorrang. Binnen speelafstand: zwaailicht aan is slaan

Als je een plag slaat, leg deze (ook die van anderen) dan terug en stamp hem stevig aan

Ontwijk de GUR, loop niet door gebieden die zijn afgezet met touw of witte hekjes

Loop niet met je kar over de witte strepen voor de green

Loop niet met je kar tussen de bunker en green en over de voorgreen

Wees voorbereid en sta klaar als het jouw beurt is om te slaan: **Ready? Golf!**

Doe niet te langer dan 40 seconden over je routine en slag

Bij twijfel of je je bal kunt terugvinden: sla een provisionele bal

Zoek niet langer dan 3 minuten naar een bal

Help mee met zoeken, maar doe eerst je eigen slag als het logisch is in die situatie

Zorg dat je aansluiting houdt met de flight voor je

Bij zoeken of geen aansluiting: versnel, of laat flights achter je door

Hark de bunker aan, jouw voetstappen en die van anderen, nadat je hebt geslagen

Zet je tas alvast in de richting van de volgende afslagplaats

Repareer pitchmarks, die van jezelf en van anderen

Leg de vlag naast de green

Loop niet door de puttinglijn van je medespeler

Verlaat na het uitholen direct de green en noteer je score bij de volgende afslagplaats

Laat geen rommel achter in de baan