

Hindernis Hole 4



Vorig jaar augustus schreven wij over het ontwijken van de hindernis op hole 14. Nu kregen we de vraag hoe het precies zit als je bal bij hole 4 het water ingaat. Daarom hieronder nogmaals het ontwijken van een hindernis (R17).

*En dan met name als de bal net te kort over de vijver wordt gespeeld en vervolgens aan de overkant **de vijver weer inrolt**.*

Op de foto hiernaast twee opties:

Bij A heeft de bal de grens aan de achterkant van de hindernis NIET gekruist.

Bij B heeft de bal de grens aan de achterkant van de hindernis WEL gekruist.

De belangrijkste vraag om te bepalen wat de juiste plek is om te droppen (Referentiepunt=R) wordt dus bepaald door **“waar de bal de laatste keer de hindernis heeft gekruist”**. De grens van de hindernis wordt bepaald door de rode paaltjes.

Bij A heeft de bal de hindernis maar 1x gekruist en wel aan de voorkant, aan de kant van de afslagplaats.

Bij B heeft de bal de hindernis 2x gekruist, de eerste keer aan de voorkant en de laatste keer aan de achterkant van de vijver. In deze situatie ligt R dus aan de overkant van de vijver.

Als de bal in de hindernis ligt heb je de volgende opties:

1. De bal spelen zoals hij ligt zonder strafslag.
2. Droppen op de plaats waar de oorspronkelijke bal is gespeeld met bijtelling van één strafslag. In dit geval is er van de afslagplaats gespeeld en mag de bal weer worden opgeteed.
3. Droppen in een rechte lijn naar achteren met bijtelling van één strafslag.
4. De hindernis zijwaarts ontwijken met bijtelling van één strafslag.

Optie 1: De bal spelen zoals hij ligt zonder strafslag

- Als de bal niet te ver terug is gerold, zou dit voor beide gevallen een optie kunnen zijn.

Optie 2: Droppen van de plaats waar de oorspronkelijke bal is gespeeld met bijtelling van één strafslag

- Omdat in beide gevallen de bal van de afslagplaats is gespeeld, mag je de bal weer opteeën en opnieuw spelen.

Optie 3: Droppen in een rechte lijn naar achteren met bijtelling van één strafslag

- **Bij A** is het referentiepunt aan de voorkant van de vijver. Deze optie wordt meestal niet gekozen, omdat men de voorkeur geeft aan optie 2, zodat de bal opnieuw mag worden opgeteed.
- **Bij B** is dit aan de achterkant van de vijver. Ook deze optie wordt hier zelden toegepast. Wil je dit toch dan:
- Trek een denkbeeldige rechte lijn vanaf de hole via het geschatte punt waar de bal de laatste keer de hindernis heeft gekruist naar achteren.
- Ga zo ver naar achteren als je wilt en markeer het referentiepunt op de lijn.
- Drop je bal in de dropzone.

Optie 4: Zijwaarts ontwijken met bijtelling van één strafslag

- **Bij A** is het referentiepunt dus aan de voorkant van de vijver. Schat in waar de bal de grens van de hindernis kruiste toen hij er in ging.
- Meet vanaf dat punt de dropzone van **twee clublengten (langste stok in de tas!)** buiten de hindernis. De dropzone mag niet dichterbij de hole zijn. Ook hier geldt dat meestal voor optie 2 wordt gekozen.
- **Bij B** is het referentiepunt dus aan de **achterkant van de vijver**. Schat in waar de bal de grens van de hindernis kruiste toen hij er in ging (net achter punt B).
- Meet vanaf dat punt de dropzone van **twee clublengten (langste stok in de tas!)** buiten de hindernis. De dropzone mag niet dichterbij de hole zijn, dus in dit geval zal je waarschijnlijk 2 clublengten naar rechts gaan (afhankelijk van de stand van de vlag) en voor het pad blijven.

**Straf voor het spelen van een verkeerde plaats in overtreding van Regel 17.1:
Algemene Straf (2 strafslagen bij strokeplay en verlies van de hole bij matchplay)**