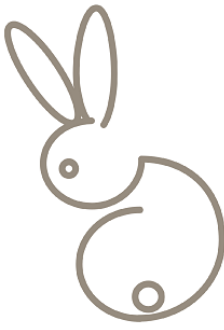


# Opdrachten

- Hole 1
  - Geel strafgebied ontwijken
- Hole 2
  - Onspeelbare bal in bunker
- Hole 3
  - Onspeelbare bal in bos
- Hole 4
  - Afslag Out of bound
- Hole 5
  - Tuinhuis ontwijken
- Hole 6
  - Bal niet gevonden
- Hole 7
  - Rood strafgebied ontwijken
- Hole 8
  - Tijdelijk water in bunker

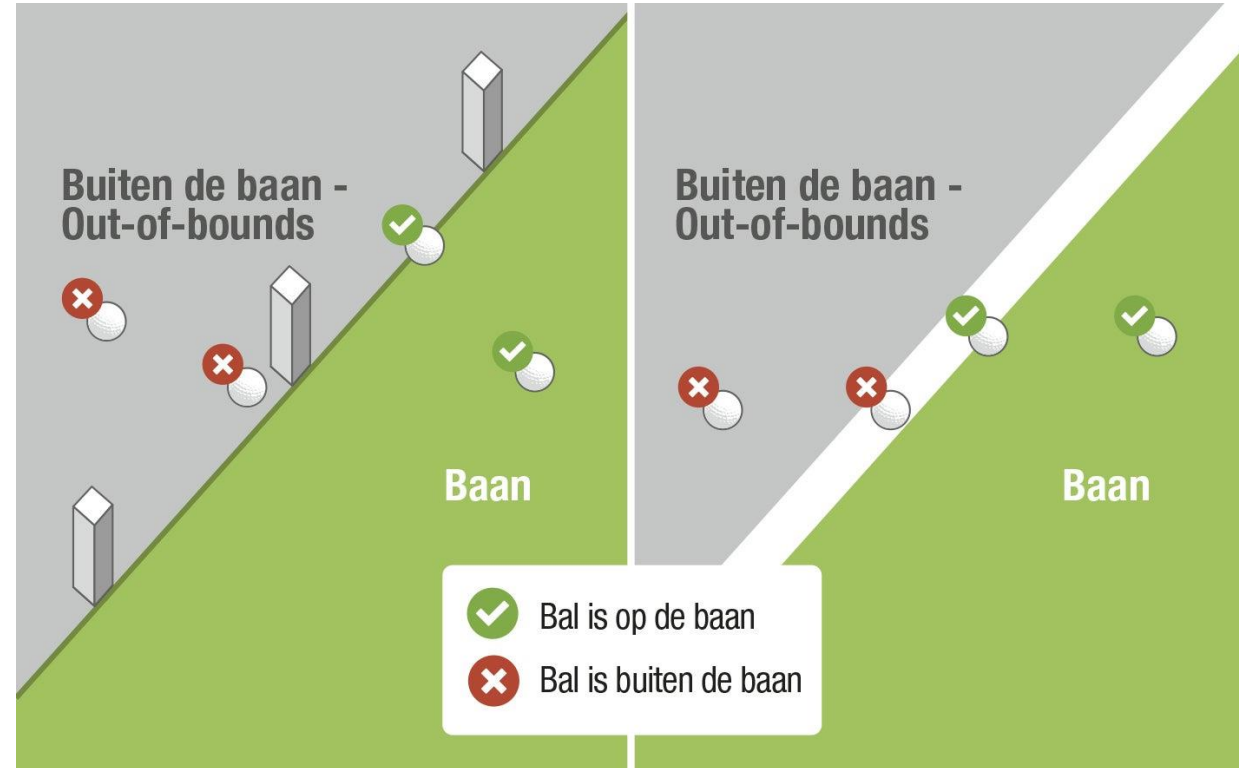


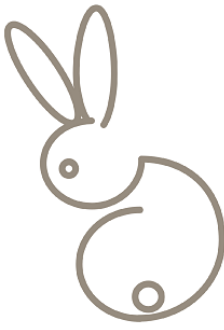
# Bal buiten de baan of onvindbaar

Met 1 strafslag

1. Slag en afstand (hernemen van de plek vanwaar het laatst gespeeld werd)

Buiten de baan wordt aangeduid door witte paaltjes of witte lijn!





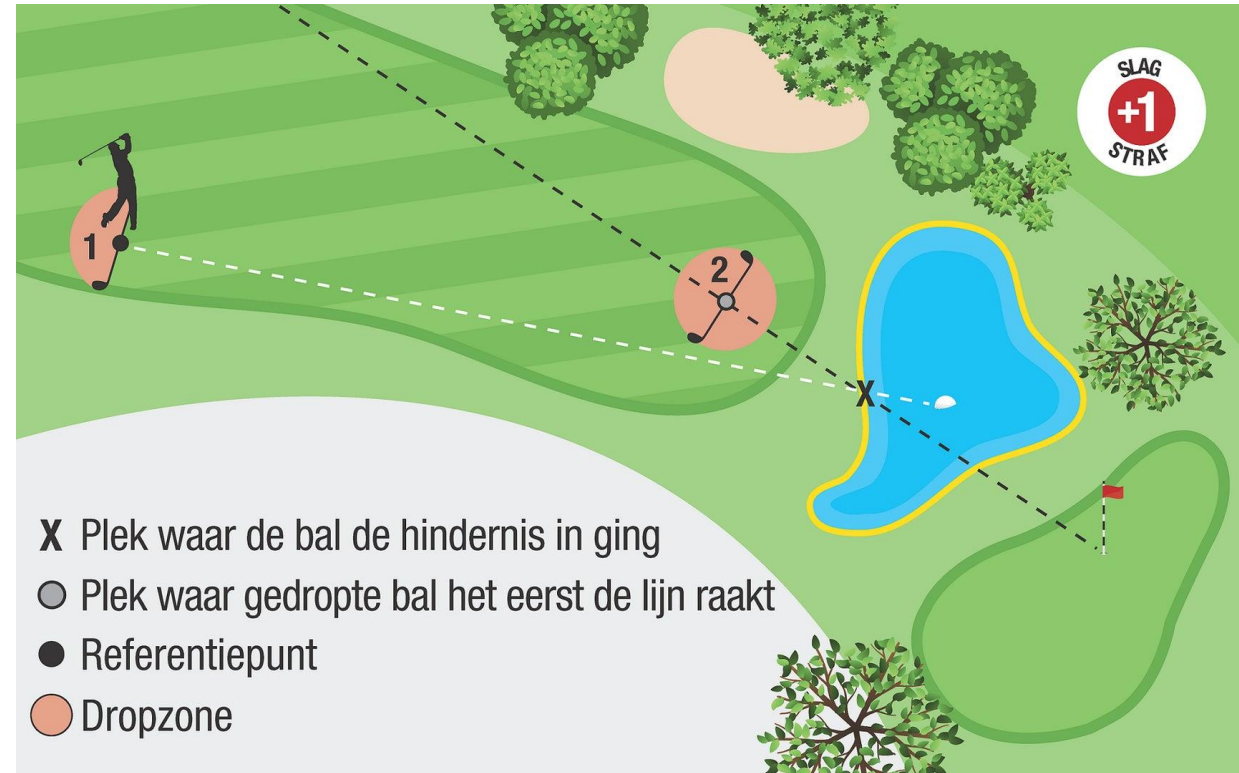
# Bal ligt in een **geel strafgebied**

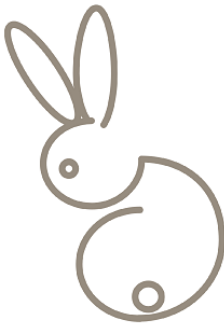
## Zonder strafslag

- Spelen zoals de bal ligt

## Met 1 strafslag

1. Slag en afstand (hernemen van de plek vanwaar het laatst gespeeld werd)
2. Achteruit op lijn vlag en punt X





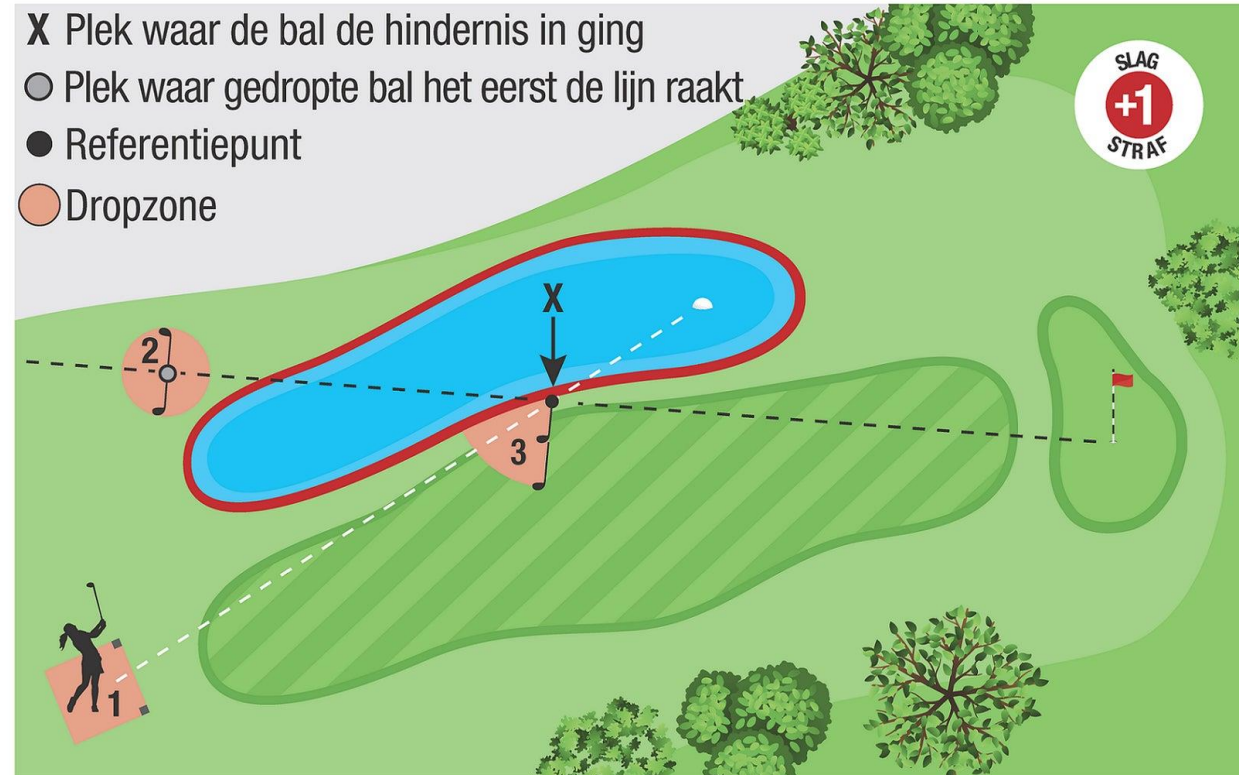
# Bal ligt in een rood strafgebied

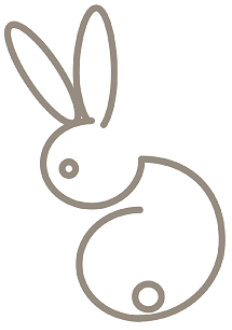
## Zonder strafslag

- Spelen zoals de bal ligt

## Met 1 strafslag

1. Slag en afstand (hernemen van de plek vanwaar het laatst gespeeld werd)
2. Achteruit op lijn vlag en punt X
3. Zijwaarts uitwijken, niet dichterbij de hole





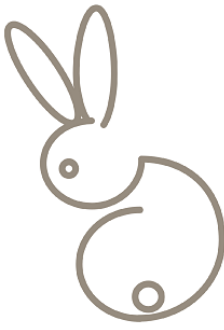
# Onspeelbare bal in algemeen gebied

## Met 1 strafslag

1. Slag en afstand (hernemen van de plek vanwaar het laatst gespeeld werd)
2. Achteruit op lijn vlag en bal
3. Zijwaarts uitwijken, niet dichterbij de hole

Bal onbespeelbaar verklaren in strafgebied niet toegelaten!





# Onspeelbare bal in bunker

## Met 1 strafslag

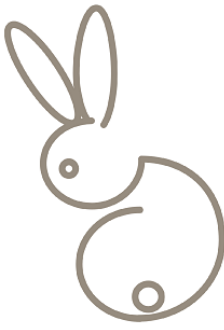
1. Slag en afstand (hernemen van de plek vanwaar het laatst gespeeld werd)
2. Achteruit op lijn vlag en bal (in de bunker)
3. Zijwaarts uitwijken, niet dichterbij de hole (in de bunker)

## Met 2 strafslagen uit de bunker

4. Achteruit op lijn vlag en bal



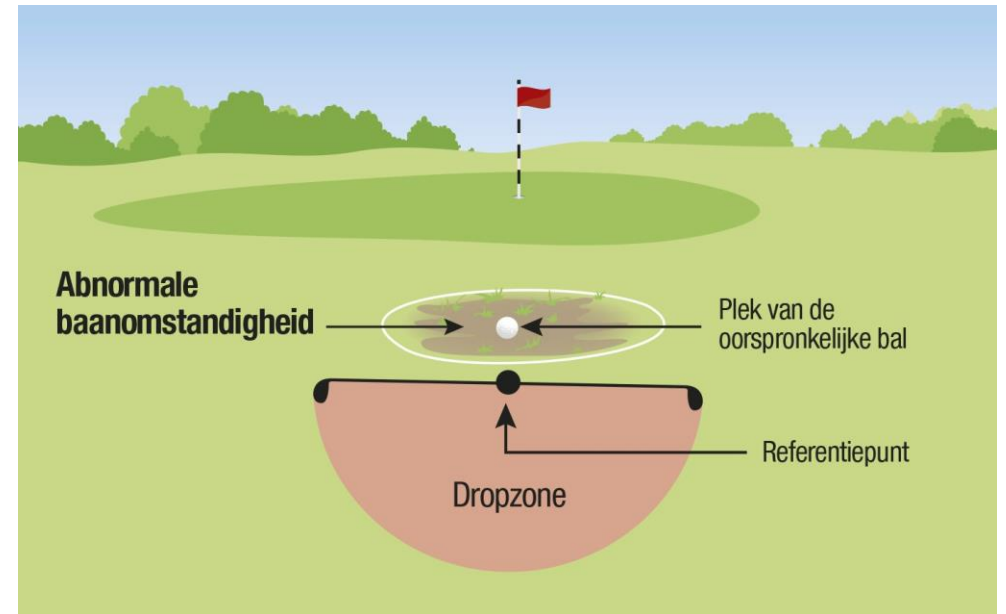




# Abnormale baancondities

Elk van deze vier gedefinieerde omstandigheden:

- gat gemaakt door een dier
- grond in bewerking (G.U.R. meestal aangeduid door blauwe paaltjes)
- vast obstakel
- tijdelijk water



Ontwijken zonder strafslag indien je normale slag of stand wordt gehinderd  
Bal droppen volgens dichtstbijzijnde punt zonder enige belemmering