

Lesitens mentoring

Inhoud

Inleiding	2
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	5
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 Handicap 54 (GVB) en daarna	8
4.1 Wanneer haal je Handicap 54? (Golfvaardigheidsbewijs)	8
4.1.1 Stap 1: Golfbaanpermissie	8
4.1.2 Stap 2: Handicap 54 halen!	8
4.2 Wat moet je doen om handicap 54 te halen?.....	8
4.2.1 Invullen van een scorekaart.....	9
5 Scores van rondes bijhouden.....	11
5.1 De app Golf.nl	11
5.2 Account aanmaken.....	11
5.3 Gebruik van de app.....	11
6 Spelen op de Turfvaart en de golfclub.	12
6.1 Golfpark de Turfvaart	12
6.2 Golfclub de Turfvaart.....	12
6.3 Meedoen aan wedstrijden of zelf een baan lopen.....	12



Inleiding

Op de Turfvaert bestaat het systeem van mentoring. Een lid van de vereniging die nog geen Handicap 54 (Golfvaardigheidsbewijs) heeft, oefent onder andere door de baan in te gaan onder begeleiding van een ervaren golfer van de vereniging.

De mentor leert de 'rabbit' de belangrijke zaken tijdens het golfspel. Daarbij komen de volgende onderdelen aan bod: golfregels, veiligheid, etiquette in en rond de baan, baanmanagement en doorstroming.

De techniek van het golfen komt niet aan bod. Daarvoor is de beginnende golfer aangewezen op de lessen van de Golfprofessionals van het park.

Het is dus logisch dat mentoring alléén plaats vindt als de rabbit ook golflessen volgt. Dat kan een cursus zijn, maar ook naast de inlooplessen van het golfpark kan mentoring plaats vinden.

Mentoring begint als de golfer baanpermissie lichtblauw heeft gekregen van de golfpro. De mentor en de golfpro noteren alle belangrijke zaken in het golfpaspoort, dat door het park wordt uitgereikt.

In dit document zetten we de belangrijkste zaken op een rij die in de mentorrondes aan bod komen en geven we ook wat uitleg over het behalen van Handicap 54.

Veel golfplezier!

De mentoren.

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. Kijk ook maar eens naar [video 1](#). Kies de juiste kleur tee (voor een rabbit: lichtblauw op de par 3 oefenholes, paars (deze ligt in de baan en is aangegeven door een paal aan de zijkant en twee ronde paarse tegels) of rood (op een zogenaamde tee-box). De golfpro van het park geeft aan van welke kleur je mag afslaan.

- De rabbit reserveert een speeltijd bij de receptie van het park en geeft aan wie de mentor is. (Reserveren hoeft niet op de Par-3 oefenholes)
- Meld je op de speeldag ruim op tijd aan bij de receptie van het golfpark.
- Draag passende golfkleding, waarin je ook soepel kunt bewegen. Vergeet daarbij ook een hoofddeksel niet op zonnige dagen! Onthoud dat je via je golfkleding ook respect toont naar andere golfers. Draag ook schoenen waarmee je niet uit kunt glijden.
- Warm je op voor je gaat spelen door op de driving-range alvast wat ballen te slaan. Dat voorkomt blessures.
- 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 markeringsmunt bij je hebt;
 - zorg dat je enkele ballen (liefst enkele kleuren) bij je hebt. Vergeet niet je bal te markeren, zodat hij herkenbaar is en je per ongeluk niet met een verkeerde bal slaat. Laat je medespeler ook de markering zien.
 - zorg dat je niet te veel clubs (In een golftas mag je maximaal 14 clubs hebben.) of verkeerde clubs bij je hebt.
- Wees op tijd op de afslagplaats (gebruikelijk is: 10 minuten voor je afslagtijd).

2 Tijdens het spelen van een ronde

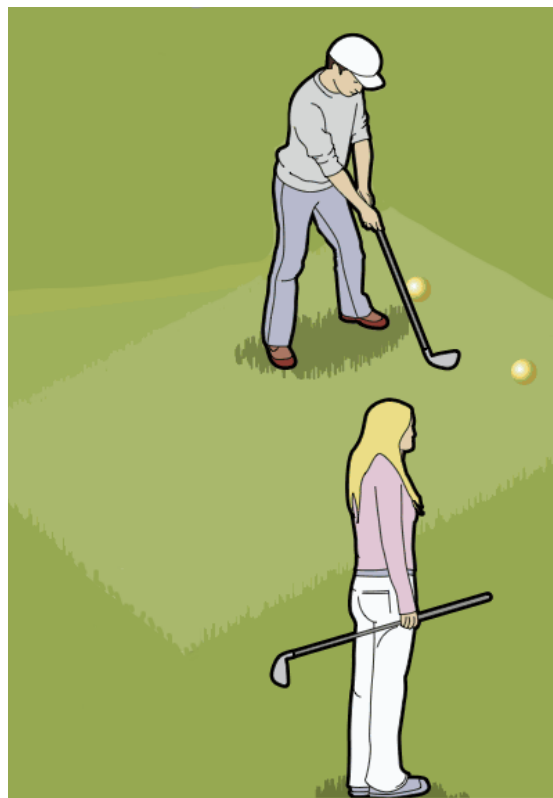
Het is belangrijk om tijdens het spelen van een ronde golf niets te doen wat de veiligheid in gevaar kan brengen. Zaken vermijden die tijdens het spelen of daarna andere spelers ergeren is natuurlijk ook belangrijk. Een aantal dingen wordt samengevat in [video 2](#)

2.1 Basisveiligheid

- Sla **nóóit** een bal, als er een kans is dat je een speler **vóór** 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**". Doe dat ook als je bal bijvoorbeeld door bomen of struiken uit je beeld verdwijnt.
- Als je tijdens het spelen een andere '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 **àl**tijd voorrang, dus wacht als een greenkeeper bezig is met maaiwerk of een andere klus, tot je zeker weet dat je hem niet kunt raken.



Sta stil en kijk mee op **veilige afstand** naar de slag van uw medespeler, zodat u ook ziet waar de bal terecht komt. Hierdoor kunt u de bal later **snel vinden**.

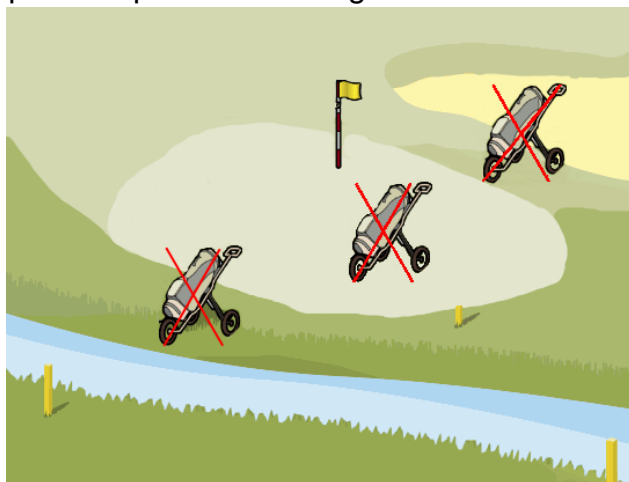


2.2 Zorg voor de baan

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. Kijk ook eens naar [video 3](#)

Op sommige plaatsen gelden extra regels Dat lees je in hoofdstuk 3

- 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 blauwe palen en koorden. Je bent als speler verplicht om deze gebieden te ontwijken met je golfkar. Bij deze gebieden is sprake van 'ground under repair' (GUR). Je mag in zo'n zone ook geen slag maken.
- 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.



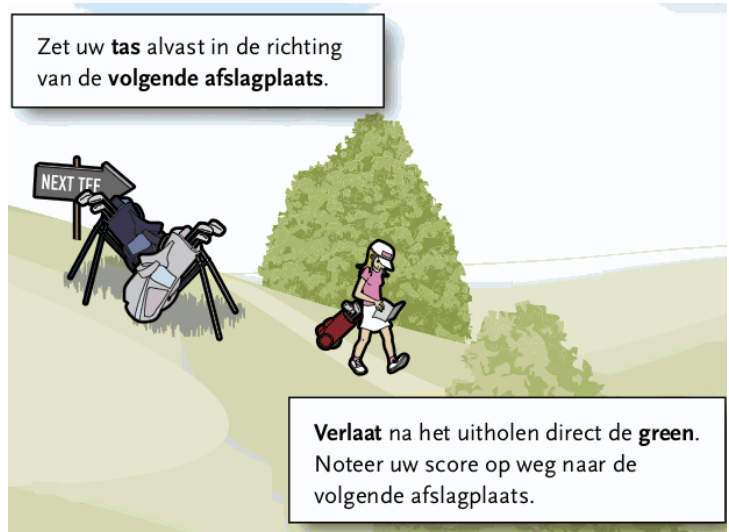
Bekijk nog even [video 4](#), waarin verschillende zaken van zorg voor de baan worden besproken.

2.3 Speeltempo

Als je golft, hoef je zeker niet door de baan te rennen om tempo te maken. Het belangrijkste is rekening te houden met andere spelers en de doorstroming op de baan niet af te remmen. Je moet dus ook achteromkijken om te zien of spelers die achter je komen niet te vaak moeten wachten.

- Ready Golf is met de nieuwe spelregels uit 2019 een veel gehoorde term. Kijk ook eens naar de [video 5](#) en [video 6](#). Het komt erop neer dat je bijvoorbeeld:
 - je slag al voorbereidt en niet wacht op andere spelers;
 - een speler die al bij zijn bal is, meteen speelt;
 - je een bal binnen 40 seconden speelt;
 - als je een hole speelt en weet dat je geen punten meer kunt halen, je de bal oppakt.
- Zeker als je begint met golf, kan het voorkomen dat spelers uit een flight achter je steeds moeten wachten. Het is gebruikelijk dat je dan deze spelers voor laat gaan. Je doet dat door deze spelers met een armzwaai een signaal te geven. Je gaat dan goed aan de kant staan en houdt de slag van de achteropkomende spelers goed in de gaten.

- Als je een bal slaat, die misschien kwijt is in bijvoorbeeld struiken of erg hoog gras, kun je een zogenaamde provisionele bal slaan. Je voorkomt zo dat je later moet teruglopen naar de plaats waar je speelde. Dat geldt ook als een bal buiten de golfbaan (Out of Bounds) belandt.
- Als jij of je medespeler een bal kwijt hebben geslagen, is de maximale zoektijd 3 minuten. Help bij het zoeken!
- Zet bij de green je kar of golf tas in de richting van de volgende afslagplaats, zodat je snel naar de volgende hole kunt.
- Vul een scorekaart pas in als je bij de afslagplaats van de volgende hole bent gekomen. Maak de green dus zo snel mogelijk vrij, zodat spelers achter je door kunnen spelen.



3 Speciale plaatsen in de baan.

3.1 De teebox of afslagplaats.

Normaal gesproken sla je op elke hole af vanaf een zogenaamde 'tee-box'.

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. (Kijk voor wat extra uitleg naar [video 7.](#)) 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;
- een golf tas of golfkar mag niet over of op de tee-box;



Houten teemerken wit en geel en een tee-cup

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. In **video 4** op pagina 5 werden er al enkele uitgelegd.

- 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. Leg de hark terug op de beugel met de harkzijde in de bunker.

3.3 Op en rond de green

De green is de plaats waar het uiteindelijk allemaal moet gebeuren. Niets is echter zo ergerlijk voor spelers als een green waarin nog volop gaten (pitchmarks) zitten van voorgaande spelers.

- 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 rijden en je mag een golftas niet op de green wegzetten.
- De pitchfork die je in je zak hebt, komt nu goed van pas. Een pitchmark repareren moet echter wel op de juiste manier, omdat anders het gras onherstelbaar wordt beschadigd. [Video 8](#) vat het nog eens kort samen.

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 na je kunnen spelen. Noteer je score bij de volgende afslagplaats.

4 Handicap 54 (GVB) en daarna

Je hebt een handicap-54-registratie (het oude GVB) nodig als bewijs dat je de golfregels - en andere regels over bijvoorbeeld veiligheid - kent en de basistechniek onder de knie hebt. Als je over je handicap-54-registratie beschikt, mag je op elke gekwalificeerde golfbaan in Nederland spelen met uitzondering van banen die een vastgestelde maximum handicap hanteren.

4.1 Wanneer haal je Handicap 54? (Golfvaardigheidsbewijs)

4.1.1 Stap 1: Golfbaanpermissie

Golf leer je vooral door het veel te doen en daarom is het belangrijk om zo snel mogelijk de baan in te gaan. Op sommige kortere golfbanen mag je al meteen spelen, maar voor langere banen heb je vaak golfbaanpermissie nodig. Golfbaanpermissie krijg je in het algemeen al na een aantal lessen en als je een aantal baan- en veiligheidsregels kent. De golfleraar of golflerares bepaalt of je klaar bent om golfbaanpermissie te krijgen. Op de Turfvaart geeft de golf-pro baanpermissie na het voltooien van de cursus lichtblauw of na een aantal individuele lessen. Je mag dan met een mentor de grote baan in. (Daarvoor kun je wel met een mentor de kleine Par-3 baan lopen.)

4.1.2 Stap 2: Handicap 54 halen!

Na je golfbaanpermissie is de volgende stap het behalen van je eerste handicap, namelijk 'handicap 54'.

Maar wat is eigenlijk een handicap? Een handicap is je speelsterkte. Hoe lager de handicap (0 tot 54), hoe beter je bent. Een handicap van 5 houdt simpel gezegd in dat een speler een ronde van 18 holes in gemiddeld vijf slagen boven par (het aantal slagen waarin je de holes moet voltooien) speelt. Dat wil zeggen dat hij of zij op een baan met een par van 72 in ongeveer 77 slagen kan spelen. Het handicapsysteem in golf is uniek en maakt het mogelijk dat spelers van verschillende speelsterkte toch met gelijke winstkansen tegen elkaar kunnen golfen.

Je hebt misschien weleens gehoord van het GVB (golfvaardigheidsbewijs), maar dat is vervangen door 'handicap 54'. Het is een heel belangrijke stap, want het is het instapniveau waarmee je op bijna alle banen in Nederland mag spelen

4.2 Wat moet je doen om handicap 54 te halen?

1. Allereerst moet je slagen voor het **golfregelexamen**. De golfregels leer je via regellessen op je golfclub of zelf online. Als je de regels voldoende onder de knie hebt, doe je examen op je club. Het examen bestaat uit 30 vragen (10 etiquettevragen, 19 regelvragen en 1 stablefordvraag) waar je maximaal 60 minuten over mag doen. Je bent geslaagd als je 23 vragen goed hebt. Eenmaal gehaald is het golfregelexamen onbeperkt geldig (dus ook als je tijdelijk gestopt bent met golf).
2. Het golfpaspoort moet volledig zijn ingevuld door de golfpro en de mentor. In het paspoort wordt ook het behalen van het regelexamen aangetekend.
3. Samen met je mentor loop je 9 holes en scoor je, spelend vanaf de rode tee, **19 stableford-punten**. Terwijl je de ronde loopt vul je een scorekaart in. De scorekaart wordt ingeleverd bij de receptie van het park. De vereniging zorgt voor de registratie bij de Nederlandse Golf Federatie (NGF).

4.2.1 Invullen van een scorekaart.

Een scorekaart bestaat uit 4 onderdelen:

1. Speler-gegevens
2. Slagen en scores van lus A
3. Slagen en scores van lus B
4. de ondertekening en de optelsom van de scores.

Op een scorekaart is slechts plaats voor twee spelers: jij en je medespeler (marker).

Onderdeel 1 spreekt voor zichzelf.

Onderdeel 2 en 3 hebben dezelfde vorm

Hole	PAR	SI	Player A Score	Player B / Marker Score
1	416	354	252	167
2	321	273	236	125
3	335	275	210	108
4	212	180	148	72
5	100	82	63	41
6	281	239	188	95
7	126	105	105	60
8	287	247	195	97
9	308	262	248	144
OUT	2386	2017	1645	909

Hier voorbeelden van de telling.

Als een speler exact het aantal slagen voor een hole scoort, krijgt hij/zij twee punten.

Elke slag minder betekent een extra punt.

Elke slag meer betekent een punt minder.

Speler A heeft een playing handicap van 30 slagen:

Voor 9 holes betekent dat 3 extra slagen en op de drie moeilijkste holes nog een extra slag.

De drie moeilijkste holes hebben de laagste stroke-index (zie de rode cirkels).

PAR	SI	Player A		
		Score	Stf/MP	
5	9	8	2	Par 5 + 3 slagen= 8. De speler scoort 8 slagen en krijgt twee punten.
4	1	8	2	Par 4 + 4 slagen= 8. De speler scoort 8 slagen en krijgt twee punten.
4	5	10	0	Par 4 + 4 slagen= 8. De speler scoort 10 slagen en krijgt nul punten. (9 zou 1 zijn)
4	15	8	1	Par 4 + 3 slagen= 7. De speler scoort 8 slagen en krijgt één punt.
3	17	5	3	Par 3 + 3 slagen= 6. De speler scoort 5 slagen en krijgt drie punten.
4	7	7	2	Par 4 + 3 slagen= 7. De speler scoort 7 slagen en krijgt twee punten.
3	13	5	3	Par 3 + 3 slagen= 6. De speler scoort 5 slagen en krijgt drie punten.
4	11	7	2	Par 4 + 3 slagen= 7. De speler scoort 7 slagen en krijgt twee punten.
4	3	7	3	Par 4 + 4 slagen= 8. De speler scoort 7 slagen en krijgt drie punten.
35			18	Totaaltelling van speler A: 18 punten

Speler B heeft een playing handicap van 7 slagen:

Voor 9 holes betekent dat 1 extra slag op de 7 moeilijkste holes.

Deze holes hebben de laagste stroke-index (zie de rode cirkels).

PAR	SI	Player B		
		Score	Stf/MP	
5	9	6	2	Par 5 + 1 slag = 6. De speler scoort 6 slagen en krijgt twee punten.
4	1	6	1	Par 4 + 1 slag = 5. De speler scoort 6 slagen en krijgt één punt. (5 zou 2 zijn)
4	5	6	1	Par 4 + 1 slag=5. De speler scoort 6 slagen en krijgt één punt. (5 zou 2 zijn)
4	15	5	1	Par 4 + 0 slagen = 4. De speler scoort 5 slagen en krijgt één punt. (4 zou 2 zijn)
3	17	4	1	Par 3 + 0 slagen= 3. De speler scoort 4 slagen en krijgt één punt. (3 zou 2 zijn)
4	7	7	0	Par 4 + 1 slag= 5. De speler scoort 7 slagen en krijgt nul punten.
3	13	3	3	Par 3 + 1 slag= 4. De speler scoort 3 slagen en krijgt drie punten. (4 zou 2 zijn)
4	11	5	2	Par 4 + 1 slag= 5. De speler scoort 5 slagen en krijgt twee punten.
4	3	6	1	Par 4 + 1 slag= 5. De speler scoort 6 slagen en krijgt één punt. (5 zou 2 zijn)
35			12	Totaaltelling van speler A: 13 punten

5 Scores van rondes bijhouden.

5.1 De app Golf.nl

De (mobiele) applicatie van Golf.NL is dé app voor golfend Nederland. In de app kun je qualifying scorekaarten invullen, wordt je handicap automatisch bijgewerkt en heb je bovenal altijd je (digitale) NGF pas bij de hand.

In 2021 geeft de NGF geen fysieke passen meer uit. Daarom adviseren wij iedereen om (op korte termijn) de Golf.NL app te gaan gebruiken en een account aan te maken

5.2 Account aanmaken

Het makkelijkste is om de Golf.NL app op je mobiele telefoon te downloaden. Ga hiervoor op je mobiele telefoon naar de Appstore of Google Play store. Zoek naar "Golf.NL" en download de app. Hiernaast zie het icoon van de app. Heb je geen mobiele telefoon? Dan kun je gebruik maken van dezelfde functionaliteiten als in de app via: mijn.golf.nl.



Je zult als eerste stap een account moeten aanmaken. Voor het aanmaken van een account heb je de volgende gegevens nodig:

- je GSN-nummer,
- een barcode-nummer
- je email adres.

Je GSN-nummer en het barcode-nummer vind je op je digitale NGF-pas in de app of op mijn.golf.nl. Uiteraard kun je deze ook altijd opvragen bij je eigen golfclub of door een mailtje te sturen naar app@golf.nl met je naam en geboortedatum.

Account aanmaken

NGF nummer

Barcode nummer

E-mail adres

Verder

5.3 Gebruik van de app

Wat kan je allemaal met de app GOLF.NL?

- Je scores bijhouden. Speel een ronde op een van jouw favoriete golfbanen. Vul tijdens het spelen eenvoudig je scorekaart in en zie na het afronden van een qualifying ronde direct het effect op je handicap.
- Activiteiten van je vrienden in de app volgen. Volg de activiteiten van je vrienden op de tijdlijn. Reageer en geef ze waardering voor behaalde scores en prestaties. Daag elkaar uit en ga de baan op voor meer spelplezier
- Op je digitale NGF-pas in de app staat altijd je actuele handicap.



Kijk op <https://www.golf.nl/app/faq> voor meer informatie over de golf.nl app.

6 Spelen op de Turfvaart en de golfclub.

Het is voor nieuwkomers niet altijd duidelijk wat het verschil is tussen golfpark De Turfvaart en golfclub De Turfvaart. Daarom even wat uitleg.

6.1 Golfpark de Turfvaart

Het golfpark is de eigenaar van het terrein en de oefenfaciliteiten. Alle onderhoud van de gebouwen en terreinen, maar ook het toezicht op de baan (de marshalls) horen bij het park. Ga voor de website van het park naar:

<https://www.deturfvaart.nl>

Het park ziet er ook op toe dat golfers vooraf kunnen weten hoe de baan er uit ziet; de baanstatus wordt elke dag bepaald; de pinpositie van de vlag wordt aangegeven; er wordt bepaald of de baan qualifying is, etc.

Om te mogen spelen op de baan of op de oefenfaciliteiten moet betaald worden aan het park. (Tijdens lessen door de Golfprofessionals zijn de oefenfaciliteiten gratis.)



In plaats van per keer een bedrag te betalen voor een golfronde, kan er ook een speelrecht voor 9 of 18 holes voor langere tijd worden gekocht.

De verschillende mogelijkheden staan op de site van het golfpark: [Speelrechten | Golfpark De Turfvaart in Rijsbergen](#).

6.2 Golfclub de Turfvaart

De golfclub bestaat uit een groot aantal vrijwilligers die bepaalde aspecten regelen voor de leden van de vereniging. De voornaamste zijn:

- de Wedstrijdcommissie (weco): organiseert alle wedstrijden;
- de Handicap en regelcommissie (HRC): ziet toe op alle reglementen van het golfen en geeft de cursussen; zij regelen ook alles rondom de NGF-passen.
- de jeugdcommissie: begeleidt de jongere spelers.

Ook de mentoren zijn vrijwilligers van de golfclub.

Voor het lidmaatschap van de golfclub wordt jaarlijks een bijdrage betaald. Ook daar zijn verschillende mogelijkheden, die afhangen van wat de golfer wil. Kijk hiervoor op de site van de vereniging: [Lidmaatschappen - RGC De Turfvaart \(rijsbergsegolfclub.nl\)](#)

6.3 Meedoen aan wedstrijden of zelf een baan lopen.

Een golftijd reserveren (op de Turfvaart en ook op veel andere banen) of meedoen aan een wedstrijd van de golfclub (voor volwaardige leden en rabbitleden) kan via 'Ikgagolfen'.

Zeker voor golfers die hun handicap-54 bewijs hebben is het meedoen aan wedstrijden de manier om kennis te maken met andere golfers en nog meer plezier uit het golfspel te halen.

In het volgende hoofdstuk staat beschreven hoe de site werkt.

