

<i>Strokeplay</i>		<i>Matchplay/Piramide</i>
Terminologie	Medespeler is 'marker'	'tegenstander'
Spelers	Je speelt tegen jezelf oftewel tegen de baan	Je speelt tegen een andere tegenstander. Bij de piramide tegen 2 of 3 tegenstanders.
Oefenen op de wedstrijd baan voor het begin van de ronde	Niet toegestaan (bij de 1 ^e slag: algemene straf. Bij 2 ^e slag: diskwalificatie)	Toegestaan
Uitholen	Verplicht (Bij een op strokeplay gebaseerde spelvorm zoals stableford hoeft uitholen niet meer zodra er geen punten meer behaald kunnen worden)	Niet verplicht. Een speler kan de volgende slag, de hole of de match geven als men inziet dat het verschil in slagen erg groot en niet meer in te halen is. Bij de piramide moet als een putt of hole gegeven wordt de <u>hele</u> flight het daar mee eens zijn. Dus ook de spelers die niet meer actief zijn op deze hole (geput, opgegeven of hole verloren). Resultaat kan namelijk bepalend zijn voor de eindscore van alle 4 spelers.
Telling	Voor elke hole een brutoscore	De stand van de match wordt aangegeven met 'holes up' (holes voor) of 'all square' (gelijk) en zoveel holes 'te spelen'. Een partij is 'dormie' wanneer deze evenveel 'holes up' staat als er nog te spelen zijn. Bij de piramide is er een verdeling van 12 pnt per hole bij 4 spelers in de flight: 6 pt voor nr 1, 4 pt voor nr 2, 2 pt voor nr 3, 0 pt voor nr 4. De hole wordt gedeeld indien spelers een gelijk aantal slagen hebben. Je krijgt 2 pt voor iedereen waarvan je hebt gewonnen. En 1 punt voor degenen waarmee je de hole hebt gedeeld. Totaal voor 9 holes 108 punten Bij een 3 flight zijn 6 punten te verdelen: resp: 4, 2, 0 Totaal voor 9 holes: 54 punten zie eerder vermelde punten verdeling
Algemene straf	Twee strafslagen	Verlies van de hole

Afslaan buiten of van de verkeerde afslagplaats	Twee strafslagen en opnieuw afslaan, van binnen de afslagplaats. De eerste, foutieve, slag telt niet mee. Als de fout niet wordt hersteld, volgt diskwalificatie.	Geen straf en de bal spelen zoals deze ligt, maar de tegenstander mag eisen dat de slag opnieuw wordt gedaan.
Informatie over aantal slagen	Na elke hole de score, inclusief de strafslagen, aan de marker melden.	Na strafslagen zo spoedig mogelijk melden aan tegenstander, tenzij duidelijk en gezien door tegenstander. Bij onjuiste inlichting fout herstellen vóór tegenstander slag doet, anders verlies van de hole.
Voor je beurt spelen	Geen straf	Geen straf maar de tegenstander mag eisen dat de slag opnieuw wordt gedaan. Doet deze dat niet direct, dan telt de slag
Spelen van de verkeerde bal	Twee strafslagen. Fout moet worden hersteld. Slagen gemaakt met de verkeerde bal tellen niet mee.	Verlies van de hole
Invloed van buitenaf	Medespeler is een invloed van buitenaf (geen straf als bal beweegt door invloed van buitenaf, bal terugplaatsen op oorspronkelijke plek)	Tegenstander is geen invloed van buitenaf maar krijgt wel een strafslag als hij jouw bal beweegt (niet bij zoeken). Bal terugplaatsen op oorspronkelijke plek.
Bij twijfel of regels goed zijn toegepast	Er mogen twee ballen gespeeld worden	Er mogen geen twee ballen gespeeld worden. Men moet een manier kiezen om het spel voort te zetten; als het niet anders kan, kan men aangeven dat men een uitspraak van een referee wenst. Dit betreft <u>niet</u> het spelen van een provisionele bal.
Spel staken tijdens een ronde	Alleen wanneer de Commissie daartoe besluit of wanneer er gevaar voor blikseminslag dreigt	Wanneer Commissie daartoe besluit en wanneer tegenstanders daartoe samen besluiten (zonder daarbij de wedstrijd te vertragen)
Volgorde van opgeven en verliezen van de hole		Bij verlies van de hole of het opgeven van de hole (oppakken) geldt voor de puntentelling de volgorde waarin dit gebeurt. Voorbeeld: 4-flight: • Speler 1 heeft door “pech” heel veel slagen nodig en geeft de hole op: 4e op deze hole = 0 pt • Speler 2 ziet even later het ook niet zitten en geeft de hole op: 3e op deze hole = 2 pt • Speler 3 maakt daarna een fout en wordt bestraft met verlies van de hole: 2^e op deze hole = 4 pt