

HAUSTFUNDUR GOLFDÓMARA

27. OKTÓBER 2018



Dagskrá



1. Dagskrá vetrarins
2. Nýjar golfreglur 2019
3. Stefnumótun GSÍ – Áherslur og sjónarmið dómara
4. Hegðunarreglur á GSÍ mótum
5. Önnur mál
6. Hádegisverður



Dagskrá vetrarins

Þórir Bragason



Dagskrá golfdómara í vetur



Hvað	Hvernig	Hvenær
Fræðslufundir	Engir	
Endurmenntunarnámskeið	Einn laugardagur, u.þ.b. 3 klst. fyrir héraðsdómara og 6 klst. fyrir lands- og alþjóðadómara	Haldið tvisvar: 2. febrúar (fyrir alla) 9. mars (fyrir alla)
Endurmenntunarpróf	Á netinu	Óákveðið
Héraðsdómaranámskeið	Hefðbundið, en próf hugsanlega á netinu	18., 20., 26. og 28. mars.
Landsdómaranámskeið	Netnámskeið, „bréfaskóli“	Frá lokum nóvembers til loka mars
Kynning fyrir almenna kylfinga	Dómaranefnd útbýr glærur sem dómarar geta notað í sínum klúbbum	Dómaranefndin heldur eitt námskeið, 16. febrúar
Vorfundur	Hefbundinn	11. maí kl. 9:00 – 13:00

Nýjar golfreglur 2019

Hörður Geirsson



Margt breytist

- Allur texti endurskrifaður, ný reglunúmer
- Tvær útgáfur af reglubók
- Leiðbeiningar í stað úrskurðabókar
- Samskonar tilvik dæmast „oft“ öðruvísi



Kemur öllum við

- Dómarar þurfa að læra nýju reglurnar
- ...og allt sem að þeim snýr
- Leikmenn þurfa að læra ýmislegt nýtt
- Klúbbar þurfa að huga að nokkrum hlutum



- PDF útgáfur eru á golf.is
- Fyrstu reglubókum dreift á haustfundinum
- Leikmannaútgáfu verður dreift til kylfinga í desember eða janúar



GOLF.IS Persónaveður • Hálftíðar samantak • English Innskráning Nýskráning

Fréttir Klúbbar Ráðgjafar Mótaskrá Um GSI Mótaraðir

Dómaramál

Um GSI

Fréttir

Lög og reglugerðir

Dómaramál

Golf á Íslandi

Fræðsluáttir

Fundargerðir skýr...

Golf.is

Dómaramál

Dómaramál

Skis nýja	Síðast breytt
Golfregla 2014.pdf	27.10.2016 01:46
Leikmannaútgáfa golfreglanna 2016.pdf	27.10.2016 01:46
Leikmannaútgáfa golfreglanna - Lýðandi rita	26.10.2016 07:56
Núgildandi dómur	26.10.2016 07:56
Núgildandi dómur um dómaramál 116 og golfreglanna 2016	26.10.2016 07:52
Núgildandi dómur á nýtt gól	06.05.2016 22:34
Dómaramál um hvarf og dómur	05.05.2017 10:27
Dómaramál um hvarf og dómur	26.04.2015 14:41

Dregið úr vítum



Bolti hreyfist af
slysn við leit:

~~Eitt vítahögg~~
Vítalaust

Leikmaður slær
boltann óvart í
sjálfan sig:

~~Eitt vítahögg~~
Vítalaust

Leikmaður hreyfir
bolta sinn óvart á
flötinni:

~~Eitt vítahögg~~
Vítalaust

Leikmaður
fjarlægir lausung í
glompu:

~~Tvö vítahögg~~
Vítalaust

Leikmaður tvíslær
bolta sinn óvart:

~~Eitt vítahögg~~
Vítalaust

Leikmaður snertir
púttlínuna:

~~Eitt vítahögg~~
Vítalaust

Leikmaður púttar
af flötinni í
flaggstöngina:

~~Tvö vítahögg~~
Vítalaust

Leikmaður
fjarlægir lausung
innan vítasvæðis:

~~Tvö vítahögg~~
Vítalaust

Kylfan snertir
jörðina innan
vítasvæðis:

~~Tvö vítahögg~~
Vítalaust

Breytt hegðun hjá leikmönnum



Þegar bolti er látinn
falla verður hann að
stöðvast innan 2
~~kylfulengda~~
lausnarsvæðis

Látum bolta falla
úr ~~axlarhæð~~
hnéhæð

~~Látum bolta falla~~
Leggjum bolta ef
hann hreyfist óvart
og við vitum ekki hvar
hann var áður

Verðum að finna
boltann innan
~~fimm~~ þriggja
mínútna

Ef boltinn fýkur á flötinni,
eftir að hafa verið lyft og
lagður aftur ~~leikum við~~
~~honum af nýja staðnum~~
leggjum við hann aftur á
fyrri stað



Breytingar hjá golfklúbbum



- Yfirferð merkinga
- Hegðunarreglur?
- Nýjar staðarreglur

- A. Út af og vallarmörk (5)
- B. Vítasvæði (6)
- C. Glompur (4)
- D. Flatir (9)
- E. Sérstakar eða skyldugar lausnaraðferðir (14)
- F. Óeðlilegar vallaraðstæður og hlutar vallar (27)
- G. Takmarkanir á notkun tiltekins útbúnaðar (8)
- H. Að skilgreina hverjir megí aðstoða eða ráðleggja leikmönnum (7)
- I. Að skilgreina hvenær og hvar leikmenn mega æfa (3)
- J. Ferli vegna slæms veðurs og frestunar leiks (2)
- K. Leikhraðareglur (5)
- L. Óheimilar staðarreglur

Helstu breytingar



- Bolti látinn falla
- Lausung í glompum og á vítasvæðum
- Kylfa lögð niður á vítasvæðum
- Bolti hreyfður óvart við leit
- Bolti hreyfður óvart á flötinni
- Leiklína snert á flötinni
- Viðmið um hvort bolti hreyfðist
- Tveggja högga víti út úr glompu
- Skipt um bolta við lausn
- Notkun skemmdra kylfa
- Púttað með flaggstöngina í holunni
- Leitartími
- Skemmdir á flötum
- Kylfulengd
- Ný hugtök



Fleiri breytingar...



- Teigurinn
- Lausn frá rangri flöt
- Sokkinn bolti
- Bolti hreyfist á flöt eftir að hafa verið lyft og lagður aftur
- Kylfuberi merkir og lyftir bolta á flötinni
- Ekki vitað hvar leggja á bolta aftur
- Bolti skorðaður við flaggstöng
- Að snerta sand í glompu
- Lausn „hinum megin“ við rauð vítasvæði
- Að lyfta bolta til að þekkja hann
- Kylfuberi aftan við leikmann
- Staðarregla um nýja útgáfu fjarlægðarlausnar
- Staðarregla um færslur
- Fjarlægðarmælar



Að láta bolta falla



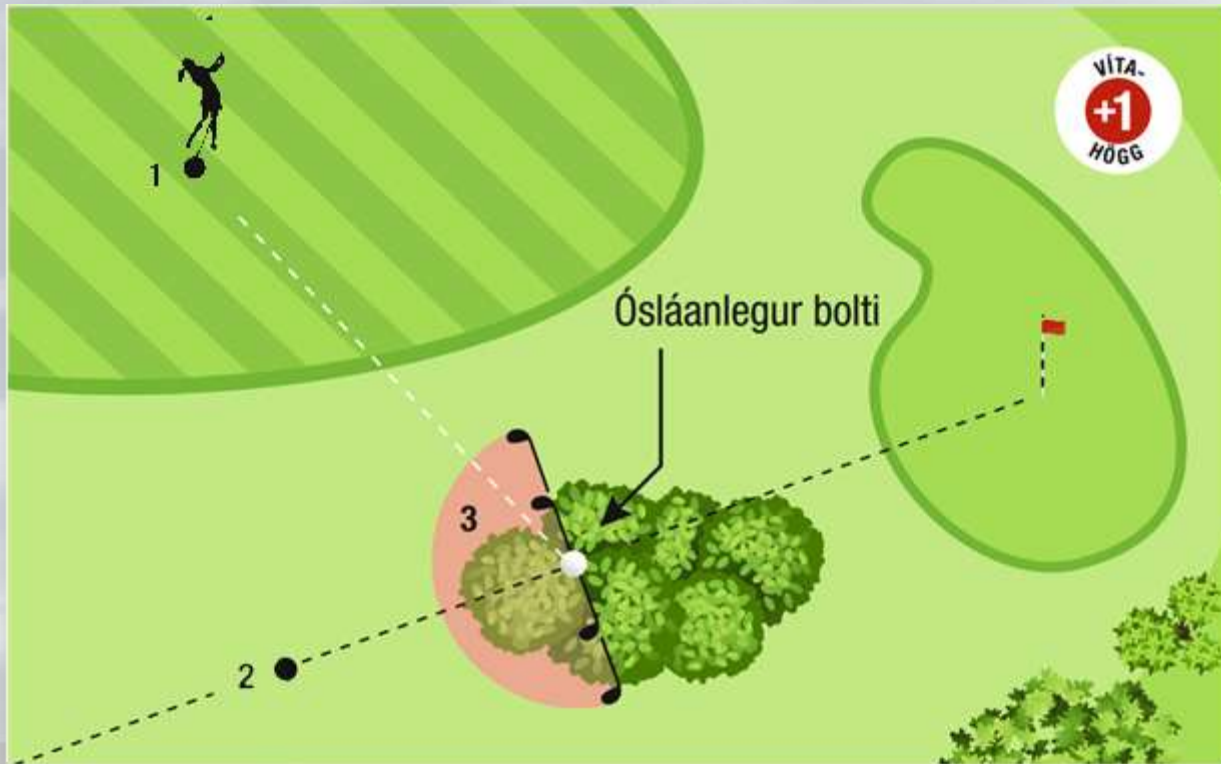
Fjórar meginbreytingar:

1. Hvar megum við láta bolta falla?
2. Hvaða bolta megum við nota?
3. Hvernig látum við bolta falla?
4. Hvenær er boltinn í leik, eftir að hafa verið látinn falla?



Ósláanlegur bolti, dæmi

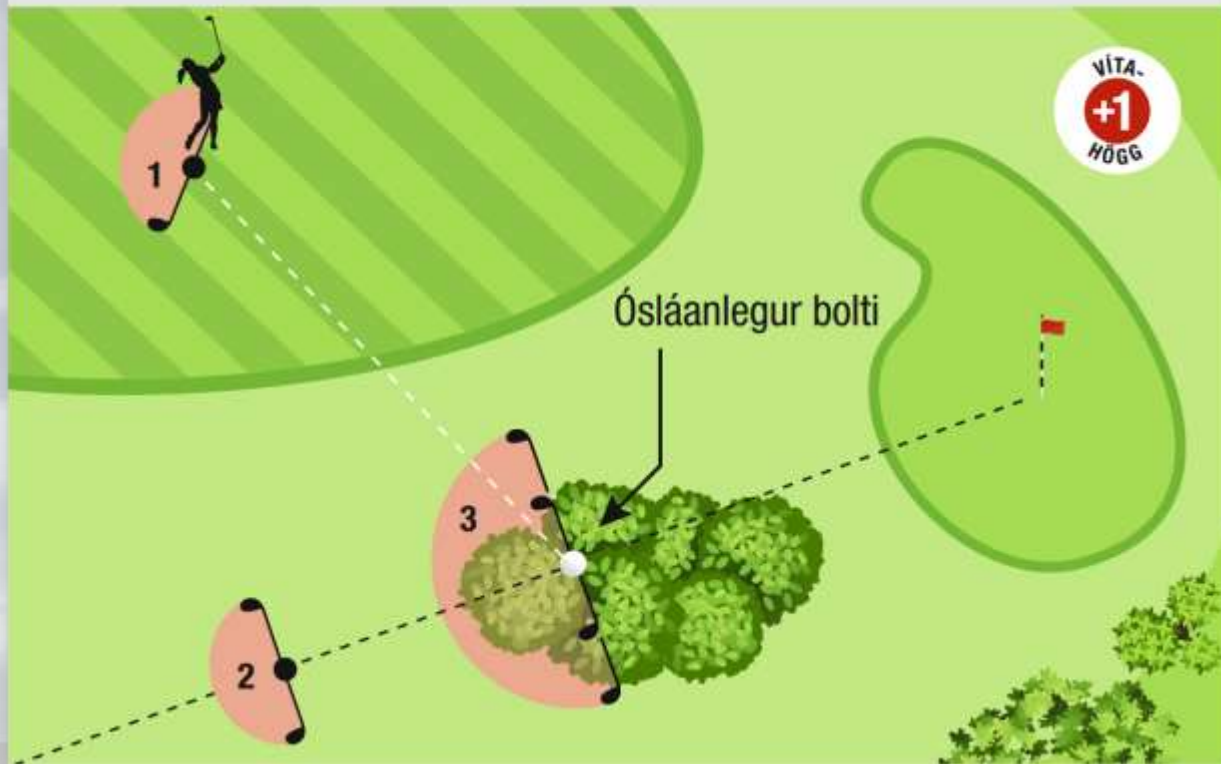
NÚVERANDI LAUSNARMÖGULEIKAR:



Alltaf lausnarsvæði þegar bolti er látinn falla



MYND 19.2: LAUSNARMÖGULEIKAR VEGNA ÓSLÁANLEGS BOLTA Á ALMENNA SVÆÐINU



Leikmaður ákveður að bolti hans sé ósláanlegur í runnanum. Leikmaðurinn hefur þrjá kosti, hvern gegn einu vitahögg:

- (1) Leikmaðurinn getur tekið fjartegðarviti með því að leika upphaflega boltanum eða öðnum bolta frá lausnarsvæði sem byggir á staðnum þar sem hann sló síðasta högg (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6).

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staðurinn þar sem síðasta högg var slegið (staðinn þarft að áætla ef hann er óþekktur)	Ein kyffulengd frá viðmiðunarstaðnum	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn

- (2) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á lausnarsvæði sem byggir á viðmiðunarlinu beint frá holunni í gegnum staðsetningu upphaflega boltans.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staður sem leikmaðurinn velur á vellinum. Staðurinn er á viðmiðunarlinunni og er lengra frá holunni en staðsetning upphaflega boltans (án takmarkana á hversu langt aftur á bak á linunni)	Ein kyffulengd frá viðmiðunarstaðnum	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er

Ábendingar:
Þegar þú velur viðmiðunarstaðinn ættirðu að auðkenna hann með einhverjum hlut (þvo sem líti).

- (3) Leikmaðurinn má taka hiðarlösun.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staðsetning upphaflega boltans	Tvær kyffulengdir frá viðmiðunarstaðnum	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er

Megum alltaf nota nýjan bolta



14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis

Þessi regla á alltaf við ef leikmaður verður að láta bolta *falla* þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu, þar á meðal þegar leikmaðurinn verður að ljúka lausninni með því að leggja bolta samkvæmt reglu 14.3c(2).

Ef leikmaðurinn *bætir lausnarsvæðið* áður en eða þegar hann lætur bolta *falla*, sjá reglu 8.1.

14.3a Nota má upphaflega boltann eða annan bolta

Leikmaðurinn má nota upphaflega boltann eða annan bolta.

Þetta merkir að leikmaðurinn má nota hvaða bolta sem er þegar hann lætur bolta *falla* eða leggur bolta samkvæmt þessari reglu.

Hvernig látum við bolta falla?

14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis

Þessi regla á alltaf við ef leikmaður verður að láta bolta *falla* þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu, þar á meðal þegar leikmaðurinn verður að ljúka lausninni með því að leggja bolta samkvæmt reglu 14.3c(2).

Ef leikmaðurinn *bætir lausnarsvæðið* áður en eða þegar hann lætur bolta *falla*, sjá reglu 8.1.

⋮

14.3b Láta verður bolta falla á réttan hátt

Leikmaðurinn verður að láta bolta *falla* á réttan hátt, sem merkir allt eftirfarandi:

- (1) Leikmaðurinn verður að láta boltann falla. Einungis leikmaðurinn má láta bolta *sinn falla*. Hvorki *kylfuberi* hans né neinn annar má gera það.
- (2) Boltinn verður að falla beint niður úr hnéhæð án þess að snerta leikmanninn eða útbúnað. Leikmaðurinn verður að sleppa boltanum úr hnéhæð þannig að boltinn:
 - Falli beint niður, án þess að leikmaðurinn kasti boltanum, snúi honum eða noti einhverja aðra hreyfingu sem gæti haft áhrif á hvar boltinn muni stöðvast, og
 - Snerti ekki líkama leikmannsins eða *útbúnað* áður en boltinn lendir á jörðinni.„Hnéhæð“ merkir hæð hnés leikmannsins þegar hann stendur uppréttur.

MYND 14.3b: AÐ LÁTA FALLA ÚR HNÉHÆÐ



Láta verður boltann falla beint niður úr hnéhæð. „Hnéhæð“ merkir hæð hnés leikmannsins þegar hann stendur uppréttur. Þó verður leikmaðurinn ekki að standa uppréttur þegar hann lætur boltann falla.

Hvenær er boltinn í leik?

14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis

Þessi regla á alltaf við ef leikmaður verður að láta bolta *falla* þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu, þar á meðal þegar leikmaðurinn verður að ljúka lausninni með því að leggja bolta samkvæmt reglu 14.3c(2).

Ef leikmaðurinn *bætir lausnarsvæðið* áður en eða þegar hann lætur bolta *falla*, sjá reglu 8.1.

14.3c Bolti sem er látinn falla á réttan hátt verður að stöðvast innan lausnarsvæðis

Þessi regla á aðeins við þegar bolti hefur verið látinn *falla* á réttan hátt samkvæmt reglu 14.3b.

(1) Leikmaður hefur lokið við að taka lausn þegar bolti sem var látinn falla á réttan hátt stöðvast innan lausnarsvæðis. Boltinn verður að stöðvast innan lausnarsvæðisins.

Ekki skiptir máli þótt boltinn snerti einhvern einstakling, *útbúnað* eða önnur *utanaðkomandi áhrif*, eftir að boltinn lenti á jörðinni og áður en hann stöðvaðist:

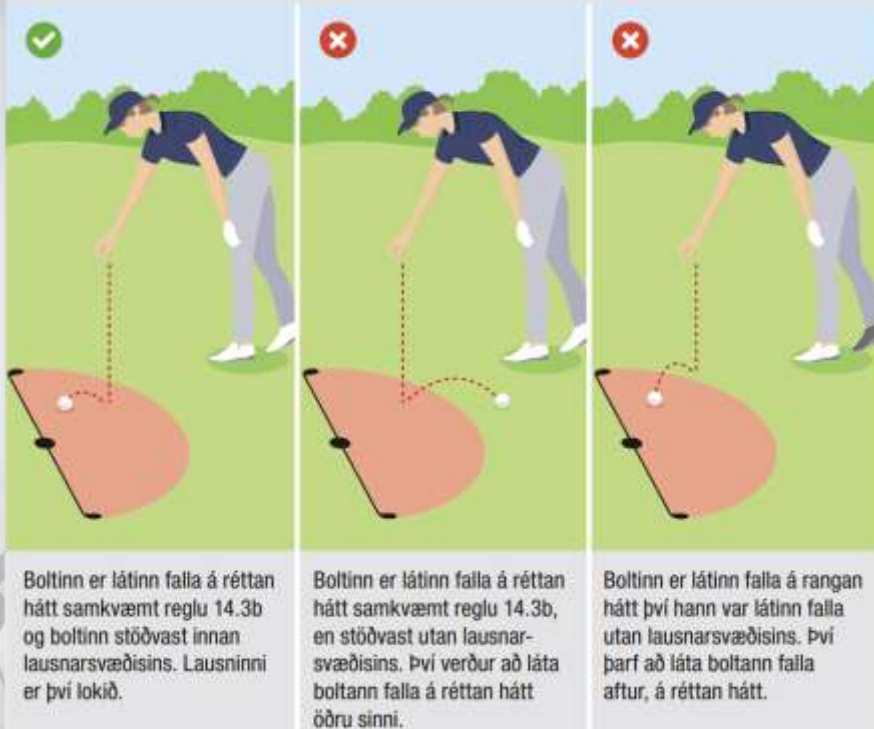
- Ef boltinn stöðvast innan lausnarsvæðisins hefur leikmaðurinn lokið við að taka lausn og verður að leika boltanum þar sem hann liggur.
- Ef boltinn stöðvast utan lausnarsvæðisins verður leikmaðurinn að fara að samkvæmt reglu 14.3c(2).

Í báðum tilvikum er það vítalaut fyrir alla leikmenn þótt bolti sem er látinn falla á réttan hátt hitti fyrir slysi einhvern einstakling, *útbúnað* eða önnur *utanaðkomandi áhrif* áður en boltinn stöðvast.

Undantekning – Þegar bolti sem er látinn falla á réttan hátt er vísitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi: Varðandi hvað eigi að gera þegar bolti sem hefur verið látinn *falla* er vísitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi áður en boltinn stöðvast, sjá reglu 14.3d.

MYND 14.3c:

LÁTA VERÐUR BOLTA FALLA INNAN LAUSNARSVÆÐIS OG HANN VERÐUR AÐ STÖÐVAST ÞAR



Nokkrar spurningar



Leikmaður sparkar óvart í bolta sinn við leit að honum. Hann veit ekki fyrri staðsetningu boltans. Hvernig dæmist?

Vítalaust, leikmaðurinn áætlað staðsetninguna og leggur boltann þar.

7.4 Bolti hreyfður af slysn við að reyna að finna hann eða þekkja hann

Það er vítalaust þótt bolti þinn sé óvart *hreyfður* af þér, *mótherja* þínum eða einhverjum öðrum við að reyna að finna boltann eða þekkja hann.

Ef þetta gerist verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur).

Leikmannautgáfa



Nokkrar spurningar



Leikmaður sparkar óvart í bolta sinn við leit að honum. Hann veit ekki fyrri staðsetningu boltans. Hvernig dæmist?

Vítalaust, leikmaðurinn áætlað staðsetninguna og leggur boltann þar.

7.4 Bolti hreyfður af slysi við að reyna að finna hann eða þekkja hann

Það er vítalaust þótt bolti leikmannsins sé óvart *hreyfður* af leikmanninum, *mótherja* hans eða einhverjum öðrum við að reyna að finna boltann eða þekkja hann.

Ef þetta gerist verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2). Þegar það er gert:

- Ef boltinn lá ofan á, undir eða upp að *óhreyfanlegri hindrun, hluta vallar, vallarmarkahlut* eða náttúrulegum hlut sem vex eða er fastur, verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflega staðinn, ofan á, undir eða upp að slíkum hlut (sjá reglu 14.2c).
- Ef boltinn var hulin sandi verður að endurgera upphaflegu *legu* boltans og *leggja* verður boltann **aftur** í þá *legu* (sjá reglu 14.2d(1)). **Þó** má leikmaðurinn skilja lítinn hluta boltans eftir sýnilegan.

Sjá einnig reglu 15.1a (takmarkanir á að fjarlægja vísvitandi tiltekna lausung áður en bolti er *lagður aftur*).

Víti fyrir brot á reglu 7.4: Almenn víti.

Nokkrar spurningar



Leikmaður leggur kylfuna rétt við bolta sinn í karga. Um leið færir boltinn ca. tvo sentimetra. Hvernig dæmist?

Eitt högg í víti og leggja þarf boltann aftur á upphaflegan stað.

9.2b Að ákvarða hvað olli því að bolti þinn hreyfðist

Í reglunum eru aðeins viðurkenndar fjórar mögulegar orsakir þess að kyrrstæður bolti þinn *hreyfist* áður en þú slærð högg:

- *Náttúruöflin*, svo sem vindur eða vatn,
- Þú, þar á meðal *kylfuberi* þinn,
- *Mótherji* þinn í *holukeppni*, þar á meðal *kylfuberi mótherjans*, eða
- *Utanaðkomandi áhrif*, þar á meðal aðrir leikmenn í *höggleið*.

Þú, *mótherji* þinn eða *utanaðkomandi áhrif* teljast því aðeins hafa valdið hreyfingu boltans að það sé *vitað* eða *nánast öruggt* að sú var raunin. Annars er lítið svo á að *náttúruöflin* hafi valdið *hreyfingu* boltans.



Nokkrar spurningar



Leikmaður leggur kylfuna rétt við bolta sinn í karga. Um leið færist boltinn ca. tvo sentimetra. Hvernig dæmist?

Eitt högg í víti og leggja þarf boltann aftur á upphaflegan stað.

9.2b Að ákvarða hvað olli því að bolti hreyfðist

Þegar kyrrstæður bolti leikmanns hefur *hreyfst*:

- Verður að ákvarða hvað olli því að hann *hreyfðist*.
- Niðurstaðan ræður því hvort leikmaðurinn verður að *leggja* boltann *aftur* eða leika honum þar sem hann liggur og hvort þetta valdi víti.

(1) **Fjórar mögulegar orsakir.** Í reglunum eru aðeins viðurkenndar fjórar mögulegar orsakir þess að kyrrstæður bolti *hreyfist* áður en leikmaðurinn slær *högg*:

- *Náttúruöflin*, svo sem vindur eða vatn (sjá reglu 9.3).
- Leikmaðurinn, þar á meðal *kylfuberi* hans (sjá reglu 9.4).
- *Mótherjinn* í *holukeppni*, þar á meðal *kylfuberi* hans (sjá reglu 9.5).
- *Utanaðkomandi áhrif*, þar á meðal aðrir leikmenn í *höggleik* (sjá reglu 9.6).

Sjá reglur 22.2 (í *fjórmenningi* má hvor *samherji* koma fram fyrir hönd *liðsins* og *litið* er á athafnir *samherjans* sem athafnir leikmannsins), **23.5** (í *fjórleik* má hvor *samherji* koma fram fyrir hönd *liðsins* og *litið* er á athafnir *samherjans* varðandi bolta eða *útbúnað* leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

(2) **Viðmið um „vitað eða nánast öruggt“ til að ákvarða hvað olli því að bolti hreyfðist.**

- Leikmaðurinn, *mótherjinn* eða *utanaðkomandi áhrif* teljast því aðeins hafa valdið *hreyfingu* boltans að það sé *vitað eða nánast öruggt* að sú var raunin.
- Ef ekki er *vitað eða nánast öruggt* að að minnsta kosti einn þessara hafi or-

Nokkrar spurningar



Leikmaður leggur kylfuna rétt við bolta sinn í karga. Um leið færist boltinn ca. tvo sentimetra. Hvernig dæmist?

Eitt högg í víti og leggja þarf boltann aftur á upphaflegan stað.

9.4 Þú lyftir bolta eða hreyfir hann

9.4a Hvenær leggja verður aftur bolta sem var lyft eða var hreyfður

Ef þú eða *kylfuberi* þinn lyftið kyrrstæðum bolta þínum eða valdið því að hann *hreyfist* verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur), **nema**:

- Þegar þú lyftir boltanum til að taka lausn samkvæmt reglu eða til að *leggja* boltann *aftur* á annan stað, eða
- Þegar boltinn *hreyfist* fyrst eftir að þú hefur byrjað *höggið* eða aftursveiflu fyrir *högg* og þú slærð *höggið*.

9.4b Víti fyrir að lyfta bolta þínum, snerta hann vísvitandi, eða valda því að hann hreyfist

Ef þú lyftir kyrrstæðum bolta þínum, snertir hann vísvitandi eða veldur því að boltinn *hreyfist*, færðu **eitt vítahögg**.

Þó eru fjórar undantekningar þar sem þú færð ekki víti þótt þetta gerist:

Undantekning 1 – Þegar þú mátt lyfta boltanum eða hreyfa hann.

Nokkrar spurningar



Kylfuberi leikmanns bíður úti í karga eftir teighöggi leikmanns síns. Boltinn hittir golfpokann og stöðvast á miðri braut. Hvernig dæmist?

Vítalaust.

11.1 Bolti þinn á hreyfingu hittir af slyzni einstakling eða utanaðkomandi áhrif

11.1a Vítalaust fyrir alla leikmenn

Ef bolti þinn er á hreyfingu og hittir af slyzni einhvern einstakling eða *utanaðkomandi áhrif*, þig þar á meðal, aðra leikmenn, *kylfubera* þeirra eða *útbúnað* er það vítalaust fyrir alla leikmenn.

Undantekning – Bolta leikið á flötinni í högggleik: Ef bolti þinn er á hreyfingu og hittir kyrrstæðan bolta á *flötinni* og báðir boltarnir voru á *flötinni* fyrir höggið færðu **almenna vítið (tvö vítahögg)**.



Nokkrar spurningar



Kylfuberi leikmanns bíður úti í karga eftir teighöggi leikmanns síns. Boltinn hittir golfpokann og stöðvast á miðri braut. Hvernig dæmist?

Vítalaust.

11.1 Bolti á hreyfingu hittir af slysn einskakling eða utanaðkomandi áhrif

11.1a Vítalaust fyrir alla leikmenn

Ef bolti leikmanns er á hreyfingu og hittir af slysn einhvern einskakling eða utanaðkomandi áhrif:

- Er það vítalaust fyrir alla leikmenn.
- Þetta á einnig við ef boltinn hittir leikmanninn, *mótherjann* eða aðra leikmenn, *kylfubera* þeirra eða *útbúnað*.

Undantekning - Bolta leikið á flötinni í högguleik: Ef bolti leikmanns er á hreyfingu og hittir kyrrstæðan bolta á flötinni og báðir boltarnir voru á flötinni fyrir höggið, fær leikmaðurinn **almenna vítið (tvö vítahögg)**.

Nokkrar spurningar



Bolti leikmanns hafnar á manngerðum stíg.
Leikmaðurinn sækir annan bolta og lætur hann falla innan einnar kylfulengdar frá nálægasta stað fyrir lausn.
Hvor boltinn er nú í leik?

Seinni boltinn.

14.4 Hvenær bolti þinn er aftur í leik eftir að upphaflegi boltinn var ekki lengur í leik



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvenær bolti þinn er aftur í leik, þar á meðal ef þú skiptir um bolta þegar það má ekki eða ef þú notar aðferð sem á ekki við.

Leikmannautgáfa



Nokkrar spurningar



Bolti leikmanns hafnar á manngerðum stíg.
Leikmaðurinn sækir annan bolta og lætur hann falla innan einnar kyfulegðar frá nálægasta stað fyrir lausn.
Hvor boltinn er nú í leik?

Seinni boltinn.

14.4 Hvenær bolti er aftur í leik eftir að upphaflegi boltinn var ekki lengur í leik

Þegar bolta *í leik* hefur verið lyft á *vellinum* eða boltinn er *týndur* eða *út af* er boltinn ekki lengur *í leik*.

Boltinn verður því aðeins aftur *í leik* ef leikmaðurinn:

- Leikur upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá *teignum*, eða
- *Leggur aftur*, lætur *falla* eða leggur upphaflega boltann eða annan bolta á *völlinn*, í þeim tilgangi að setja boltann *í leik*.

Ef leikmaðurinn setur bolta á *völlinn* á einhvern hátt í þeim tilgangi að boltinn verði *í leik* er boltinn *í leik* jafnvel þótt:

- *Skipt* hafi verið um bolta þegar reglurnar leyfa það ekki, eða
- Leikmaðurinn *lagði aftur*, lét *falla* eða lagði boltann (1) á *röngum stað*, (2) á rangan hátt eða (3) með aðferð sem átti ekki við.

Bolti sem hefur verið *lagður aftur* er *í leik* jafnvel þótt *boltamerkið* sem merkir staðsetningu boltans hafi ekki verið fjarlægt.

Nokkrar spurningar



Bolti leikmanns hafnar á manngerðum stíg.
Leikmaðurinn sækir annan bolta og lætur hann falla innan einnar kylfulengdar frá nálægasta stað fyrir lausn.
Hvor boltinn er nú í leik?

Seinni boltinn.

Í leik

Staða bolta leikmanns þegar boltinn liggur á *vellinum* og er í notkun við leik á holu:

- Bolti verður fyrst *í leik* á holu:
 - » Þegar leikmaðurinn slær *högg* að boltanum innan *teigsins*, eða
 - » Í *holukeppni*, þegar leikmaðurinn slær *högg* að boltanum utan *teigsins* og *mótherjinn* afturkallar ekki *höggið* samkvæmt reglu 6.1b.
- Boltinn er áfram *í leik* þar til hann er *í holu*, **nema** að hann er ekki lengur *í leik*:
 - » Þegar honum hefur verið lyft á *vellinum*,
 - » Þegar hann er *týndur* (jafnvel þótt hann liggi á *vellinum*) eða stöðvast *út af*, eða
 - » Þegar honum hefur verið *skipt* út með öðrum bolta, jafnvel þótt það sé ekki leyfilegt samkvæmt reglunum.

Bolti sem er ekki *í leik* er *rangur bolti*.

Leikmaðurinn getur ekki haft nema einn bolta *í leik* í einu. (Sjá reglu 6.3d varðandi þau afmörkuðu tilvik þegar leikmaður má leika fleiri en einum bolta á sama tíma á holu).

Stefnumótun GSÍ

Áherslur og sjónarmið dómara

Sæmundur Melstað



Stefnumótun GSÍ



- **Vinna við stefnumótun 2020 – 2027 að hefjast**
- **Markmiðið að tillaga að nýrri stefnu verði lögð fyrir Golfþing í nóvember 2019**
- **Fyrstu skref eru greining á núverandi stöðu:**
 - Áherslur
 - Vægi
 - Vandamál
 - Tækifæri



- **Greining stefnumótunar 2013-2018**

- Hvað hefur áunnist og hvað ekki

- **Úr núverandi stefnu**

3.2.2 Stuðla að aukinni þekkingu og virðingu fyrir reglum golfsins og viðeigandi framkomu á golfvöllum. Mikilvægt er að árétta fyrir kylfingum að þeim ber að koma fram af heilindum og jákvæðni við golfleik sinn á öllum stigum. Stuðla að aukinni virðingu kylfinga fyrir umhverfinu.

Hópar ræða saman í 10-15 mín



Stefnumótun GSÍ



- **Greining á núverandi stöðu málaflokks**
 - Áherslur, vægi, vandamálum og tækifæri
- **Hópar ræða í 10-15 mín**
- **Hverjar eru megin spurningarnar sem þarf að svara ?**



Hegðunarreglur á GSÍ mótum

Sigurður Geirsson



Hver er staðan?



- **Kvartanir vegna umgengni og framkomu**
 - Frá keppendum
 - Frá golfklúbbum
 - Frá dómurum
- **Nýjar golfreglur**
 - Gefa okkur fleiri möguleika en frávísun
 - Gera þá kröfu um að settar séu sérstakar hegðunarreglur
- **Hvað viljum við gera?**



Opinberu leiðbeiningarnar – Um hegðunarreglur



5H. Hegðunarreglur

Nefndin getur sett eigin reglur um hegðun leikmanna í hegðunarreglum sem útfærðar eru í staðareglu (sjá reglu 1.2b). Setji nefndin ekki hegðunarreglur hefur hún takmarkaða möguleika á að vita leikmenn samkvæmt reglu 1.2a fyrir óviðeigandi hegðun. Eina refsingin samkvæmt þeirri reglu vegna athafna gegn anda leiksins er frávisun (sjá hluta 5H(4) varðandi nánari upplýsingar).

(1) Að setja hegðunarreglur

Við gerð hegðunarreglna ætti nefndin að huga að eftirfarandi:

- Þegar sett eru mörk á athafnir leikmanns, eða þær bannaðar, í hegðunarreglum ætti nefndin að taka mið af ólíkri menningu leikmanna. Til dæmis getur eitthvað sem telst óviðeigandi í einum menningarheimi verið ásætlanlegt í öðrum.
- Uppbyggingu vita sem beitt verður fyrir brot á reglunum (sjá hluta 5H(2) sem dæmi).
- Hver hafi refsivaldið. Til dæmis hvort einungis tiltekni nefndarmenn hafi leyfi til að beita slíkum vitum, hvort tiltekinn lágmarksfjöldi nefndarmanna þurfi sameiginlega að taka slíka ákvörðun, eða hvort allir nefndarmenn hafi leyfi til slíkra ákvæðana.
- Hvort áfrýjun verði heimil.

Nefndin getur látið eftirfarandi vera hluta hegðunarreglna:

- Banna leikmönnum að fara inn á alla eða tiltekna bannreiti.
- Tilgreina óásættanlega hegðun sem leikmönnum kann að vera refsað fyrir á meðan umferð er leikin, svo sem:
 - Að halda vellinum ekki snyrtilegum, t.d. með því að raka ekki glompur eða setja torfusnepla ekki í kylfuför.
 - Óásættanlegur talsmáti.
 - Misbeiting kylfa eða að valda skemmdum á vellinum.
 - Sýna öðrum leikmönnum, dómurum eða áhorfendum vanvirðingu.
- Setja reglur um klæðaburð.

Nefndin getur kveðið á um í hegðunarreglunum að aðvörðun verði veitt fyrir fyrsta brot á reglunum en ekki viti, nema nefndin telji brotið nægilega alvarlegt til að réttlæta slíkt.

Nefndin verður að ákveða hvort hegðunarreglur nái til kyllubera og hvort refsa megi leikmanni samkvæmt reglunum fyrir athafnir kyllubera hans á meðan umferð er leikin.

Ekki væni viðeigandi að refsa leikmanni samkvæmt hegðunarreglunum fyrir brot áhængenda eða fjölskyldumeðlima á reglum fyrir áhorfendur. Til dæmis ætti ekki að refsa leikmanni í unglingakeppni fyrir brot áhorfenda á banni við að fjölskyldumeðlimir gangi á brautum vallarins eða innan tiltekinnar fjarlægðar frá leikmönnum.

(2) Að ákvarða refsingar fyrir brot á reglunum

Þegar viðlög og refsingar eru ákveðin ætti nefndin að huga að eftirfarandi:

- Hvort aðvaranir eru veittar áður en vitum eða öðrum refsingum er beitt.
- Hvort refsing felst í agaviðurlögum eða vitum samkvæmt golfreglunum.
- Hvort refsing fyrir hvert brot verði eitt vitahögg, almenna vitið eða hvort viti verði stighækkandi. Nefndin ætti ekki að ákvarða aðrar tegundir refsinga sem myndu hafa áhrif á skor leikmanns.
- Hvort reglurinn heimili beitingu frávisunarvitis fyrir alvarlegt brot á reglunum.
- Hvort viti verði sjálfkrafa beitt í hvert sinn sem leikmaður brýtur einhverja reglann eða hvort ákvörðun um viti sé sett í hendur nefndarinnar.
- Hvort ólíkum vitum verði beitt eftir því hvaða hlutar reglnanna eru brotnir.
- Agaviðurlög sem nefndin getur beitt geta falið í sér bann við þátttöku í einni eða fleiri keppnum sem nefndin stendur fyrir í framtíðinni eða kröfu um að leikmaður þeiki á tilteknum tíma dags.

Slík viðurlög eru ótengd golfreglunum og það er í höndum nefndarinnar að ákvarða og túlka slík viðurlög.

(3) Dæmi um uppbyggingu vita fyrir brot á hegðunarreglum

Eftirfarandi fyrirmyndir að uppbyggingu vita gefur hugmynd um hvernig nefndin getur refsað fyrir brot á hegðunarreglum, samkvæmt staðareglu.

Nefndin getur kosið að útfæra slíka vitauppbyggingu án aðvörðunar eða áminningar fyrir fyrsta brot, eða hún getur ákvarðað ólíkar refsingar fyrir brot á tilteknum hlutum reglnanna. Til dæmis gætu sum brot leitt til eins höggs vitis en önnur til almenna vitisins.

Fyrirmynd uppbyggingar vita

- Fyrsta brot á hegðunarreglum – Aðvörðun eða áminning nefndarinnar.
- Annað brot – Eins högg vitis.
- Þriðja brot – Almenn viti.
- Fjórða brot eða alvarlegar misgjörðir – Frávisun.

(4) Andi leiksins og alvarleg hegðun

Samkvæmt reglu 1.2b, getur nefndin veitt leikmanni frávisun fyrir alvarlegar misgjörðir sem eru gegn anda leiksins. Þetta á við hvort sem settar hafa verið hegðunarreglur fyrir keppina eða ekki.

Þegar ákveðið er hvort leikmaður hafi gerst sekur um alvarlegar misgjörðir ætti nefndin að huga hvort athafnir leikmannsins voru visvitandi og hvort þær voru svo alvarlegar að réttlæti frávisun án aðvörðunar og/eða annarra refsinga ef hegðunarreglur hafa verið settar.

Í túlkun 1.2a/1 má finna dæmi um athafnir sem réttlæta og réttlæta ekki frávisun samkvæmt reglu 1.2a.

Opinberu leiðbeiningarnar – Túlkun 1.2a/1



Túlkunir á reglu 1.2a:

1.2a/1 – Merking hugtaksins alvarlegar misgjörðir

Hugtakinu „alvarlegar misgjörðir“ í reglu 1.2a er ætlað að ná yfir misgjörðir leikmanna sem eru svipaðar því sem ætlast er til í golfi að réttlætunlegt er að beita alvarlegustu refsingunni, þ.e. að fjarlægja leikmanninn úr keppninni. Í þessu getur fallist óheildarleiki, að brjóta visvitandi á réttindum annars leikmanns eða að valda öðrum hættu.

Nefndin verður að ákvarða hvort misgjörðirnar séu alvarlegar, með tilliti til allra kringumstæðna. Jafnvel þótt nefndin telji misgjörðirnar alvarlegar kann hún að komast að þeirri niðurstöðu að viðeigandi sé að aðvara leikmanninn um að endurteknar slíkar eða svipaðar misgjörðir muni leiða til frávísunar, í stað þess að veita honum frávísun eftir fyrstu upptöku.

Dæmi um athafnir leikmanns sem líklega myndu teljast alvarlegar misgjörðir eru:

- Valda visvitandi alvarlegum skemmdum á flöt.
- Vera ósáttur við uppsetningu vallarins og taka það upp hjá sjálfum sér að færa teigmerki eða vallarmarkastiku.
- Kasta kylfu í átt að öðrum leikmanni eða áhorfanda.
- Trufia aðra leikmenn visvitandi þegar þeir slá högg.
- Fjarlægja lausung eða hreyfanlegar hindranir þannig að það skaði annan leikmann eftir að sá leikmaður hefur beðið hann um að láta hlutina liggja óhreyfða.
- Neita endurtekið að lyfta kynnstæðum bolta sem truflar leik annars leikmanns í höggpleik.
- Slá visvitandi frá holunni og síðan í átt að henni til að aðstoða samherja leikmannsins (svo sem til að samherjinn geti fræðst um brot á flötinni).
- Leika visvitandi ekki eftir golfreglunum og öðlast hugsanlegan ávinning með því, þrátt fyrir að hafa fengið viti fyrir brot á viðkomandi reglu.

- Beita endurtekið grófu eða móðgandi orðfæri.
- Nota forgjöf sem hefur verið aflað í þeim tilgangi að öðlast ósanngjærnt forskot eða að nota umferðina sem verið er að leika til að öðlast slíka forgjöf.

Dæmi um athafnir leikmanns sem teljast líklega ekki alvarlegar misgjörðir, þótt um misgjörðir sé að ræða, eru:

- Berja kylfu í jörðina, skemma kylfuna og valda minniháttar skemmdum á grasinu.
- Kasta kylfu í átt að golfpoka, þótt kylfan hitti óvart einhvern einstakling.
- Trufia, af kæruleysi, annan leikmann sem er að slá högg.



Önnur mál



Önnur mál



- Allir hvattir til að skila starfsskýrslum, lokafrestur er 15. desember
- Upplýsingar um landsdómaranámskeið í nóvember
- Upplýsingar um endurmenntunarnámskeið í desember



Hádegisverður

