

マッチプレーの 競技運営のガイダンス



マッチプレーは2人のプレーヤーが1ホールごとに勝ち負けを決定していくゲームであり、ゴルフの原点とも言われています。近代ではストロークプレーでスコアの合計を競うゲームが主流となっていますが、多くのナショナルアマチュア選手権や倶楽部チャンピオンシップではマッチプレーが採用されています。マッチプレーを運営する委員会はストロークプレーの規則との違いにより運営方法や裁定の手続きに戸惑うことも多いと思います。ここでは倶楽部でマッチプレーを運営する委員会のためのガイダンスをまとめました。

1. 競技の条件を定める

紛議の発生を事前に避けるための最も良い方法はその競技に必要とされる内容が明確に記載された競技の条件を作成し、すべてのプレーヤーに周知させることです。マッチプレーの場合、特に委員会が注意する必要がある競技の条件は次の通りです。

(1) 欠場者が出た場合の措置

マッチの欠場者が出た場合、予選通過者から繰り上げが行なわれるのか、あるいは相手は不戦勝となるのかについて明記しておくべきです。また欠場の申し出の期限やその方法についても明記しておいた方が良いでしょう。

【参考例】

「欠場する場合はマッチの前日までに委員会に連絡しなければならない。期限内に欠場の申し出があった場合、そのマッチを相手にコンシードしたことになり、そのマッチは相手の勝ちとなる。」

(2) 組合せ

マッチプレーの組み合わせについては委員会が決定できますが、その方法について明記しておいた方が良いでしょう。

【参考例】

「マッチプレーの組み合わせは委員会がゴルフ規則のオフィシャルガイド「競技会・5F」に記載の表に基づいて決定する。なお、予選の結果がタイの場合、スコアが提出された順番によって組合せを決定する。」

(3) 練習の制限

マッチプレーではマッチの開始前にコース上で練習することができます。委員会がこの練習を禁止したい場合はローカルルールを制定する必要があります。

【ローカルルールひな型 1-1.1】

規則5.2aは次のように修正されます：
プレーヤーはラウンド前やラウンドとラウンドの間にコース上で練習してはならない。

このローカルルールの違反の罰：

- 最初の違反の罰………最初のホールの負け
- 2回目の違反の罰………失格

(4) タイの決定

マッチが所定のラウンドを終了してもタイであった場合、規則 3.2a (4) に基づいて自動的にラウンドが延長されます。それ以外の方法、例えば最初のホール以外の特定のホールからマッチを延長する場合や、マッチをタイのまま終了させる場合にはそのことを明記しておかなければなりません。

(5) マッチの結果

マッチの結果がいつ最終となるのかはマッチプレーにとってとても重要な時限となります。原則としてマッチの結果が最終となった後にはそのマッチの結果は修正できないからです。したがって、委員会はマッチの結果が最終となる時点を必ず明記しておかなければなりません。

マッチプレーの場合、スコアカードを提出するという概念はありません。その代わりに委員会はマッチの結果を報告する場所と人を決めておくべきです。

【参考例】

「結果を公式のスコアボードに記録したときに、そのマッチの結果は最終となる。」
「勝者が結果を委員会が指定した人に報告したときに、そのマッチの結果は最終となる。」

(6) マッチを終了する期限

通常は委員会がマッチのスタート時間を決め、委員会による中断がなければ、速やかなペースでマッチがプレーされて終了することになるでしょう。一方で、委員会はマッチプレーのプレーヤー達にマッチの開始時間を任せて、終了する日時だけを定めておくこともできます。

【参考例】

「マッチNo1は5月20日の18時00分までにそのマッチの結果を委員会に報告しなければならない。この時間までに報告しなかった場合、両方のプレーヤーは失格となる。」

(7) マッチの結果の表記

マッチの結果をどのように表記すべきかについて下記をご参考下さい。

- 欠場の連絡があり、
マッチをコンシードしたものとみなす場合
………マッチコンシードでAの勝ち
- 無断欠場、遅刻により失格
………Bの失格によりAの勝ち

- 3ホール残してAの4アップ
………4 & 3でAの勝ち
- エキストラホール20ホール目でAの勝ち
………20H1アップでAの勝ち
- 15番ホール終了後でBが棄権
………15番終了後、マッチコンシードでAの勝ち

2. 委員会/レフェリーの裁定

(1) 同意による問題解決

マッチプレーでは2人のプレーヤーが相互に利害関係を持っているので、規則問題をマッチのプレーヤー間の同意で解決することができます。そして、その同意が規則上間違っていたとしても最終のものとなります。ただし、レフェリーが同行している場合はそのレフェリーの裁定に従わなければなりません。

なお、両方のプレーヤーが正しい規則を知っているのに、故意にその規則を無視することに合意することはできません。この違反は失格となります(規則1.3b(1))。

(2) レフェリーがマッチに同行する場合

マッチの最初から最後までレフェリーがマッチに同行する場合、規則問題はすべてそのレフェリーが裁定をします。

(3) レフェリーがマッチに同行しない場合

倶楽部競技ではレフェリーがマッチに同行しない場合が多いと思います。レフェリーがマッチに同行しない場合、プレーヤーから裁定の要請がなければ、レフェリーはそのマッチの規則問題に介入してはいけません。

レフェリーが同行していないマッチで規則問題が起きた場合は「裁定の要請」という手続きがあります。なお、マッチプレーではストロークプレーのように2つの球をプレーしていった裁定を求めることはできません(規則20.1b(4))。



【認められる事例】

球が地面の不正箇所に乗っているが、それが修理地で罰なしの救済を受けられるか分からない。相手と相談して、罰なしの救済が認められることの同意を得て、救済を受けてプレーした。

【認められない事例】

今日はローカルルールで距離計測機の使用が禁止されていることは知っているが、このマッチの2人だけは使ってもいいことにしようと言って規則を無視することに同意した。

(4) 裁定の要請

マッチプレーは1ホールごとに勝ち負けを決定するので、そのホールの結果を先延ばしにすることはできません。したがって規則問題が起きた場合に次のホールに進む前に解決する必要があります。しかし、レフェリーがいない場合、プレーヤー間で正しい規則に基づいた解決ができないことがあります。この場合、その規則問題を一旦保留にし、後で裁定をしてもらうことにしてマッチを進めることができます。この規則問題を一旦保留にすることを明確にするために裁定の要請という手続きがあります。簡単に言うと、「今レフェリーがいないので、この問題については後でレフェリーに裁定をしてもらうことにします」という意思をプレーヤー間で共有してマッチを進めるという手続きです。

① 裁定の要請の方法

「この事実について後で委員会、レフェリーに裁定を求めます。」ということを相手に知らせます。

② 裁定の要請の時限

裁定の要請は次のホールのプレーをどちらかのプレーヤーが始める前にしなければなりません。最終ホールの場合はマッチの結果が最終となる前にしなければなりません。この時限を過ぎた場合、裁定の要請をしても無効となります(ただし③参照)。

③ 時限が過ぎていても、裁定の要請を委員会が取り上げる場合

相手が正しいストロークや罰を報告しておらず、その規則問題が次のホールをプレーする前には知らなかった事実であった場合は、時限が過ぎて行われた裁定の要請についても委員会は裁定をします。

(5) 紛議が起きたときに委員会/レフェリーが確認する事項

マッチを終えてクラブハウスにプレーヤーが戻ってきてから、そのマッチに関する規則紛議が起きることも少なくありません。その場合、委員会は次のことを確認する必要があります。

① 裁定の要請があったかどうかの確認

紛議を申し出たプレーヤーが、裁定の要請を時限内にしていたかどうかをまず確認します。もし時限内に裁定を要請していなければ、(4)③以外の場合はマッチの結果は変わらずそのままとなります。

② 裁定の要請が時限内に行われていた場合

委員会はその規則問題に対して裁定をし、必要であればそのホールのマッチの結果を修正します。その修正の結果、マッチの決着がまだついていないということになれば、マッチの続きをプレーするようプレーヤーに伝えます。

【裁定の要請が無効となる事例】

3番ホールで相手が規則違反をしているかも知れないと思ったが、その場では何も言わず、4番ホールのプレー中に「さっきの3番の行為は違反ではないか?裁定を要請します」と言っても、もはや時限を過ぎていたので裁定の要請を委員会に取り上げることはなく、3番ホールの結果はそのままとなります。

【時限を過ぎた裁定であっても委員会が裁定を行う場合】

3番ホールでプレーヤーAは林の中で自分の球を動かしてしまいがリプレースせずにプレーした。Bはそのことを見ていなかったし、AはBに何も言わず、3番ホールはハーフとなった。4番ホールのティーショットをプレーした後、BはAが球を動かしたという事実を知らされたのでその時点で裁定の要請をした。この場合、委員会は裁定を行わなければならない、3番ホールはAの負けとなり、マッチの状態を修正する。

③ マッチの結果が最終となった後に紛議が起きた場合

マッチの結果が最終となった後に紛議が起き裁定の要請があった場合は、その要請がマッチの結果が最終となった後にはじめてプレーヤーが気づいた事実であり、相手はその事実についてマッチの結果が最終となる前に気づいていたのに正しいストロークや罰を教えていなかった場合にのみ委員会は裁定をします。

【理解のための補足】

時限が過ぎた裁定の要請を委員会が取り上げる場合とは、相手が正しい事実を知らせておらず、またプレーヤー本人も見えていない事実であり時限内には知るよしもなかったことが、時限後に発覚した場合と考えると分かりやすいと思います。

3. プレーヤーに対する注意事項

マッチプレーの経験があまりないプレーヤーにマッチプレーの規則の簡単なガイダンスを提供することで紛議の発生を避けることができるかも知れません。以下はストロークプレーとは異なるマッチプレーの規則に対する簡単なガイダンスの例です。

マッチプレー規則の簡単なガイダンス

マッチプレーは2人のプレーヤーがホールごとに勝敗を決定していくゲームです。2人のプレーだけの利害関係なのでストロークプレーと異なる処置や罰が設定されています。下記はコース上でよく使用されるマッチプレーの規則に関するガイダンスです。

- 救済処置の手続きはストロークプレーと同じです。
- 原則としてストロークプレーの1罰打はマッチプレーでも1罰打です。
- 原則としてストロークプレーの2罰打はマッチプレーではそのホールの負けとなります。
- マッチのプレー中、相手のストローク数をいつでも尋ねることができ、尋ねられたプレーヤーは正しいストロークを相手に教えなければなりません。違反はそのホールの負けとなります。
- 罰を受けた場合、相手に罰を受けたことを知らせなければなりません。違反はそのホールの負けとなります。
- ティーイングエリアの外からプレーしても罰はなく、相手はそのストロークを取り消して再プレーを要求することができます。
- 打順を間違えても罰はなく、相手はそのストロークを取り消して再プレーを要求することができます。
- 誤所からのプレーをした場合はそのホールの負けとなります。
- 誤球のプレーをした場合、先に誤球のプレーをしたプレーヤーがそのホールの負けとなります。
- いつでもマッチの勝ちを相手に譲る(コンシードする)ことができます。
- いつでもホールの勝ちを相手に譲る(コンシードする)ことができます。
- いつでも次のストロークをコンシードし、次のストロークでホールに入ったことにできます。
- コンシードは明確に相手に伝える方法(口頭、ジェスチャー)で行って下さい。
- キャディーはコンシードをする権利はありません。
- コンシードされた球でプレーを続けても練習ストロークにはなりません。
- 一度出されたコンシードは辞退したり、撤回することはできません。
- ホールのプレー中、規則について疑問がある場合、両者で合意して解決をすることができ、その合意は最終のものになります。ただし、規則を知っているのに、規則を無視することに合意することはできません。
- ホールのプレー中、規則問題が解決できない場合、次のホールをプレーする前に相手に「裁定の要請をする」ことを明確に告げて、マッチを進めて下さい。そして委員会/レフェリーに裁定の要請を出したことを伝え、裁定をしてもらって下さい。
- 「裁定の要請」は次のホールのティーショットをプレーする前にしないと無効となります。
- 相手の規則違反を見ていても何も言わず、裁定の要請もしていなければ、次のホールのプレーをした後はもはやそのホールの結果はそのままとなります。
- ストロークプレーのように疑問が起きたときに2つの球をプレーすることはできません。
- 18番を終えてマッチがタイで、ラウンドを延長する場合、クラブを取り替えることはできません(つまりエキストラホールは別のラウンドではなく同じラウンドとなります)。