

これだけは 知ってコースへ

2010年改訂版



財団法人 日本ゴルフ協会

非売品

ゴルフ規則の本質と精神について

数あるスポーツの中でゴルフ競技の大きな特徴の1つは、通常、審判員が立ち会わないということです。このことは、ゴルフがフェアプレーを重んじるスポーツであって、「ゴルファーはみな誠実であり、故意に不正をおかす者はいない」という基本的な考え方を表しています。またゴルフ規則書に規定されている罰則は、ゴルフ規則を知らなかったり過失によってその処置を誤ったプレーヤーに対して、競技全体の公平さをはかる観点から決められています。つまり、ゴルファーの1人ひとりには、ゴルフ規則を正しく理解し、自主的に規則を守ることが求められているのです。

ゴルフ規則書の裏表紙には、次のような言葉が記されています。

球はあるがままにプレーせよ
コースはあるがままにプレーせよ
それができないときは、最もフェアと思う処置をとる
最もフェアと思う処置をとるためには
ゴルフ規則を知る必要がある

ゴルフの基本は、「球もコースもあるがままでプレーする」ということです。しかし、コース上では、「あるがままでの状態でプレー」できない状況にしばしば遭遇します。例えば：球がOBに飛んでいったり、池に入ったり、排水溝に入ったり、他のプレーヤーが間違っって球を打ってしまったら…等々。そのような場合には、最もフェアと思う処置をとってプレーを続けるべきです。そしてそのためには、ゴルフ規則を知っておく必要があるのです。

ほんしよは、(財)日本ゴルフ協会発行の「ゴルフ規則」から一部を抜粋し、ゴルファーの皆様に知っておいていただきたい基礎知識を簡単にまとめたものです。本文中には、対応するゴルフ規則の項目番号を記してあります。本書とゴルフ規則書を併用して、ゴルフをより深く理解していただければ幸いです。

◇項目番号の記載例

【D.-】→ゴルフ規則第2章 用語の定義

【R.-】→ゴルフ規則第3章 プレーに関する規則

【付則-】→付属規則

◇言葉の使い方について

ゴルフ規則書には、言葉の使い方で次のような差があることを知っておいてください。(本書では必ずしもこの言葉使用をしていません)

「~することができる」 任意

「~するべきである」 勧告

「~しなければならない」 指図、命令

「~してはならない」 禁止

同じ「球」という言葉でも、下記の2つの表示では意味が異なります。

球 他の球に取り替えることはできません。

球(太字) 他の球に取り替えることができます。

また、画一的に規定された競技場で行われる競技とは異なり、ゴルフ場はひとつとして同じコースはありません。従って、基本的なルールの他に、それぞれのコースに応じたローカルルールが規定されています。スタート前に、そのコースのローカルルールを必ず確認しておくようにしましょう。

※ 本書はストロークプレーを想定して編集してあります。

エチケット編

1. はじめに 5
2. 安全の確認 6
3. 他のプレーヤーに対する心くばり 7
4. プレーのペース 8
5. コースの保護 10

ルール編

1. 道具について 12
2. 球の打ち方 13
3. アドバイス 13
4. プレーの順番 14
5. コース内の各名称 14
6. 球はあるがままの状態 16
7. ルースインペディメントとは 17
8. 障害物とは 18
9. 救済のニヤレストポイント 19
10. 止まっている球が動かされた場合 20
11. 動いている球が方向を変えられたり止められた場合 21
12. 紛失またはOB(アウトオブバウンズ) 22
13. アンプレヤブル 22
14. ウォーターハザード(ラテラルウォーターハザードを含む)に入った球 23
15. 異常なグラウンド状態 25
16. 暫定球 26
17. 誤球 26
18. 球をドロップする方法 27
19. パッティンググリーン上では 29
20. 旗竿 31
21. (財)日本ゴルフ協会アマチュア資格規則 32

ハンディキャップ編

1. JGAハンディキャップとは.....34

2. JGAハンディキャップの発給.....34

3. JGAハンディキャップ計算に有効なスコアカードの提出.....34

4. すべてのスコアカード提出が義務.....34

5. ハンディキャップの計算.....35

6. JGAハンディキャップ証明書の有効期間.....37

7. 複数の倶楽部に所属するプレーヤー.....37

8. (財)日本ゴルフ協会「JGAハンディキャップ」取得について.....38

9. 「ゴルフの精神」の視点からハンディキャップ規定を見ると.....38

10. マッチプレーにおけるハンディキャップについて.....39

11. ハンディキャップ・ストロークプレー競技でのマッチングスコアカード方式について.....39

12. コースレーティングとは.....39

13. JGAハンディキャップ査定に採用されるスコアカードについて.....40

この冊子に掲載されている事は、(財)日本ゴルフ協会発行の「ゴルフ規則」並びに「JGAハンディキャップ規定」から一部を抜粋し、簡単に解説したものです。詳しくは、「2009年度ゴルフ規則」並びに「JGAハンディキャップ規定」をご覧ください。JGAホームページ (<http://www.jga.or.jp>) にも掲載されています。

1.はじめに

ゴルフ規則書の第1章「エチケット」には、ゴルフのマナーについてのガイドラインが規定されています。エチケットに関する基本的な考えは、コース上にいる他の人に対しても常に心をくばるべきということであり、礼儀正しさとスポーツマンシップを常に示しながら洗練されたマナーで立ちふるまうことこそが、正にゴルフの精神であることを理解しておいてください。そして、すべてのプレーヤーがゴルフを最大限に楽しむことができるように、これらのエチケット

をしっかりと守ってください。ゴルフ規則書には、エチケットに関するガイドラインに違反した場合の個別の罰則は明記されていません。しかし、プレーヤーがラウンド中このガイドラインを無視して絶えず他のプレーヤーの迷惑になるようなことをするなど、エチケットに関する重大な違反があった場合、委員会はそのプレーヤーを競技失格とすることもあり得るということをお覚えておいてください。【R.33-7】



2. 安全の確認

コース上では、プレーヤーは常に安全の確認をしておくべきです。

● ストロークや練習スイングをする場合、次のことを必ずよく確かめておくこと。

- (イ) 近くに誰も人がいないかどうか。
- (ロ) クラブや、球や石、砂利、木の小枝などが飛んでいって当たりそうな場所に誰も人がいないかどうか。

- 他のプレーヤーがストロークするときは、その前方に出るはならない。
- 前の組のプレーヤーたちが球の届く範囲外に出るまでは、プレーを始めてはならない。
- 打った球が誰か人に当たる危険性のある方向に飛んでいった場合、プレーヤーはすぐに大声で「フォー!!」と知らせること。



3. 他のプレーヤーに対する心くばり

コース上では、他のプレーヤーの邪魔になるようなことをしてはなりません。

- むやみに動いたり、話をしたり、不必要に音を立てたりしてはならない。
- コース内には携帯電話を持ち込まないこと。
- ティーインググラウンドでは自分の打順となるまでティーアップしてはならない。

- 他のプレーヤーがプレーを始めたようにしているときに、そのプレーヤーの球の近くや真後ろ、あるいはホール真後ろに立ったりしてはならない。
- パッティンググリーン上では、他のプレーヤーのパットの線上に立ったり、パットの線上に影を落としたりしてはならない。



4. プレーのペース

ゴルフ規則書にも「不当の遅延; スロープレー」に関する規定が明記されているように【R.6-7】、プレーヤーは不当に遅れることなくプレーしなくてはなりません。スロープレーは同伴競技者のみならず、後続の組でプレーするすべてのプレーヤーに迷惑をかける**重大なエチケット違反**であり、場合によっては競技失格になります。【R.33-7】以下の点に注意して、**絶対にスロープレーを避けるように常に心がけてください。**

- 前の組に遅れないように行くことは、その組全員の責任である。

- トラブルや球の搜索などで前の組との間隔があいた場合には、**走る**など、速やかに間隔を詰めるよう努めること。

※球の搜索は5分以内【D.33】



- 自分のプレーする順番になったら、すぐプレーできるように準備しておくこと。
- 紛失球やOBの可能性のある場合には、時間節約のため暫定球をプレーすること。

- 落雷の恐れがある場合や、急病の場合などを除いて、プレーの中断は許されません(前の組との間隔があいているのに、茶屋で休まないなど)。



5. コースの保護

すべてのプレーヤーが公平にプレーできるよう、プレーヤーはコースを傷つけたり、また汚したりしないように常に注意しなければなりません。

- バンカー内の足跡や穴はプレーヤー自身がならすこと。
- ストロークで切り取った芝の跡(ディボット跡)は、必ず入念に直すこと。



- パッティンググリーン上のボールマーク(球の衝撃によるグリーン面の損傷)は、必ず入念に直すこと。(※スパイクマークは同じ組のプレーヤー全員がそのホールのプレーを終えた後に直す。)
- スパイクや旗竿、クラブ、球の取り扱いなどによって、グリーン面やホールを傷つけないこと。

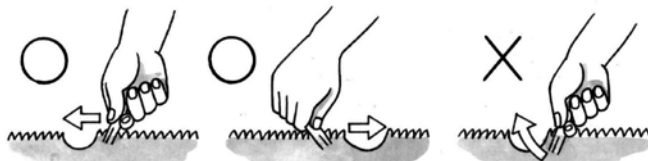
- 練習スイングで芝を傷つけないこと。
- 煙草の吸い殻、ガム、紙くずなどを投げ捨てたり、唾を吐くことは厳禁。
- どんな理由であっても、クラブヘッドを地面に叩きつけるなど、不必要な行為でコースを損傷しないこと。
- ゴルフカートの運転に関する注意事項を厳守すること。

入念にディボット跡を直しましょう

切り取ったターフを元に戻す。



ボールマークの直し方(正しく直してグリーン保護に努めましょう)



クラブを地面に叩きつけるなど、不必要な行為でコースを傷つけない



1. 道具について

◇クラブについて

- クラブは14本まで持ってスタートすることができます。またコースでプレーしている他のプレーヤーから借りることはできません。【R.4-4】
- クラブの長さ(全長)は18インチ(45.72cm)以上で48インチ(121.92cm)を超えてはいけません。(パターは18インチ以上であれば良い。【付則II】)



◇球について

- 球はあるがままの状態(形状)でプレーしなければなりません。規則で許されている場合を除いて、ホールアウトするまで球に触れてはいけません。【R.1、R.13】
- もし、球がプレーに適さないほど傷んでいる(規則が認める範囲)場合は、マーカーもしくは同伴競技者に調べる機会を与えた上で、無罰で別の球に取り替えて元の位置に

プレーできます。【R.5-3】

- 自分の正球をプレーする責任はプレーヤー自身にあります。自分の球を識別するために必ずマーク(名前など)をつけましょう。これを怠ると、自分の正球がわからなくなった場合に不利な判定を受ける場合があります。【R.6-5、R.12-2】



◇ティーについて

- ティーの定義は次のとおり。【D.55】
 - a. 全長4インチ(10.16cm)以下でなければならない。
 - b. プレーの線を示す形状のものであってはならない。
 - c. 球の動きに影響を与えるようなものであってはならない。

◇ラウンド中に使用できない機器

- ラウンド中は、次のものを使ってはいけません。【R14-3】
 - a. ストロークしたりプレーする上で、プレーヤーの援助になるような

- もの(スイング補助具など)。
- b. 距離や状況を測る目的のもの(距離測定器、コンパス、水準器など)。ただし、距離測定器に限り、ローカルルールでその使用を許すことができます。
- c. クラブを握る上でプレーヤーの援助となるもの(特殊な加工がなされている手袋など)。

2. 球の打ち方

- クラブのヘッドで正しく球を打たなければなりません。押し出したり、掻き寄せたり、すくい上げたりしてはいけません。【R.14-1】
- ストローク中に下記のような援助を受けてはいけません。【R.14-2】
 - a. 物理的援助や風雨などを避けるための保護を他の人から受けること。
 - b. 自分のキャディー、パートナーまたはそのキャディーを、プレーの線やパットの線の球の後方延長線上またはその近くに位置させること。

3. アドバイス

アドバイスとはプレー上の決断やクラブの選択、ストロークの方法につ

いて助言することを言います。ただし、規則や、2点間の距離、ハザードの位置やホールの位置などの情報はアドバイスとはなりません。

- ラウンド中、プレーヤーは下記のことをしてはなりません。【R.8-1】
 - a. パートナーを除き、競技に参加している人にアドバイスを与えること。
 - b. 自分のキャディー、パートナー、そのキャディー以外の人にアドバイスを求めること。

※パートナーとはフォアボール、フォアサム、ベストボールなどのゲームでの味方のプレーヤーのことで、ストロークプレーの同伴競技者のことではありません。【D.11、D.16、D.41】



4. プレーの順番

- 一番初めのホールではティーショットの打順は組合せ表の順番か、それがなければジャンケンやくじ引きなどで決定します。【R.10】
- ティーショットした後は、ホールから遠い球から順にプレーします。そのホールで一番打数の少ない人が、次のホールでは一番初めにティーショットを打ちます。【D.28】

5. コース内の各名称

ゴルフ規則では、コースを下記の箇所に分けて明記しています。それぞれの場所によって適用される規則や救済方法が異なりますので、よく知っておいてください。

- **ティーインググラウンド**【D.56】: ティーマーカーの後方2クラブまでの範囲がティーインググラウンドで、この中からティーショットをします。



- **スルーザグリーン**【D.59】: 次に示すものを除いたコース内のすべての場所をいいます。

- プレー中のホールのティーインググラウンドとパッティンググリーン。
- コース内の全てのハザード

- **ハザード**【D.25】: バンカーとウォーターハザード(ラテラルウォーターハザードを含む)をいいます。ハザード内では、球をストロークする前に次のことをしてはなりません。【R.13-4】



- ハザードの状態をテストすること。
- ハザード内の地面や、ウォーターハザード内の水に手やクラブで触れること。
- ハザード内にあるルースインペディメントに触れたり、それを動かすこと。

- **パッティンググリーン**【D.44】: パッティングのために特別に作られた場所で、球の一部でもパッティンググリーンに触れている場合、その球はパッティンググリーン上にある

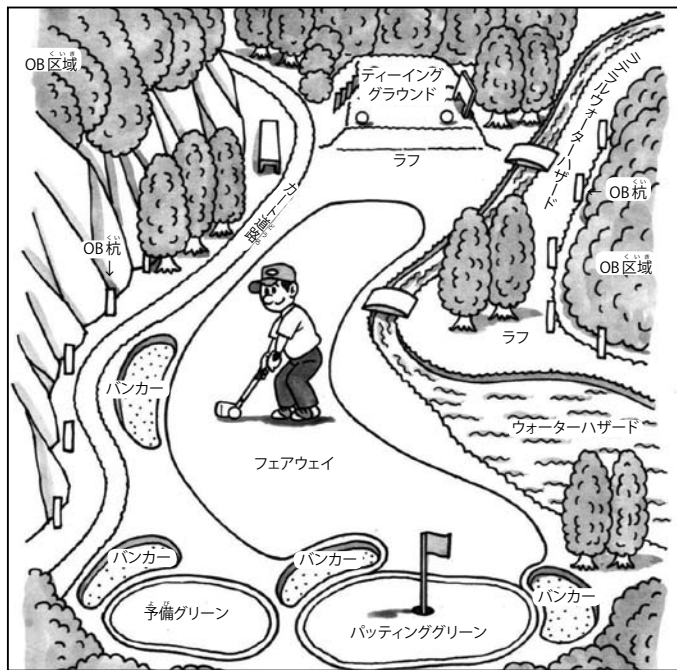
球となります。

- **目的外のグリーン**【D.62】: 球が目的外のグリーン(他のホールのパッティンググリーン)に乗った場合は、ハザード内でもパッティンググリーン上でもない場所で、(イ)救済のニヤレストポイント(P.19参照)より1クラブレングス以内で、(ロ)救済のニヤレストポイントよりもホールに近づくかない場所に、拾い上げた

球をドロップしなければなりません。

【R.25-3】

- **予備グリーン**【付則IV】: 「予備グリーン」と「目的外のグリーン」は同一のものではありません。ただしコース保護の目的で、予備グリーンからのプレーを禁止するローカルルールを制定しているコースがありますので、よく確認してください。



6. 球はあるがままの状態

ゴルフ規則に明記されているように、コース上では、「球はあるがままの状態」でプレーしなければなりません。【R.13】したがって、プレーヤーは自分の球の位置やライ、意図するスタンスやスイングの区域、プレー

の線や、その延長でホールを越えた合理的な長さの部分、または球をドロップしたりプレースする場所を、以下の行為によって改善してはなりません。

- 生長物や固定物を動かしたり、曲げたり、折ったり、壊したりすること。



- 地面を盛り上げたり凹凸を直すこと。(ティーインググラウンドを除く)



- 砂やバラバラの土、元に戻してあるディボット、切り張りした芝を取り除いたり、押し付けること。



- 露や霜、水を取り除くこと。



7. ルースインペディメントとは

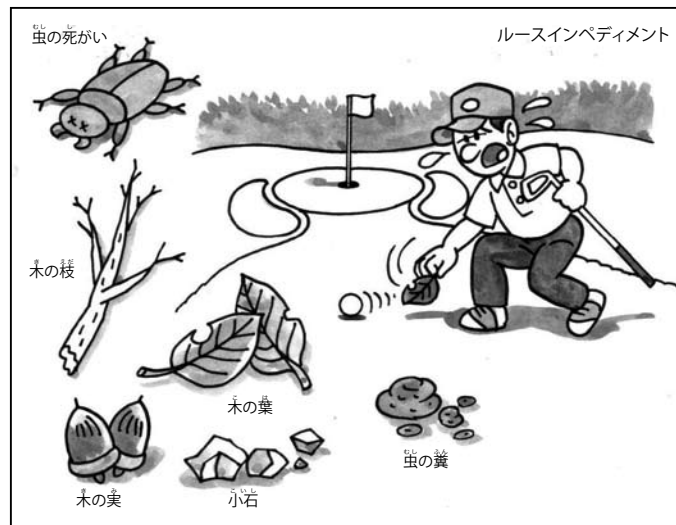
自然物で固定または生長していないもので、球に付着していないものをいいます。つまり、地面にくい込んでいない石、落ちている木の葉や枝、或いはミミズ、虫類、その他類似のものや、その放出物や堆積物、動物の糞などで球に付着していないものです。ハザード以外の場所であれば、そのルースインペディメントを取り除くことができます。(ハザード内では、ルースインペディメントを取り除くことはできません。【D.32、R.23】

ルースインペディメントを取り除いたことで球が動いた場合は、1打の罰を付加し、その球はリプレースされなければなりません(パッティンググリーン上では一部例外あり)。

【R.23、R18-2a】

※パッティンググリーン上でルースインペディメントを取り除くときは、バットの線に触れることができる。【R.16-1a】

※ハザード内で自分の球がルースインペディメントに被われていると思われる場合、球を確認できる程度に取り除くことができます。【R.12-1】



8. 障害物とは

障害物とは、人工の物をいい、道路や通路の人工の表面と側面、及び人造の氷を含みます。【D.38】障害物には以下の2種類があります。

●動かせる障害物【R.24-1】

人工の物で動かせるもの(たばこ、空き箱、紙屑、バンカーレーキなど)は、取り除くことができます。取り除く際に球が動いたならば、無罰でリプレイスされなければなりません。



●動かせない障害物【R.24-2】

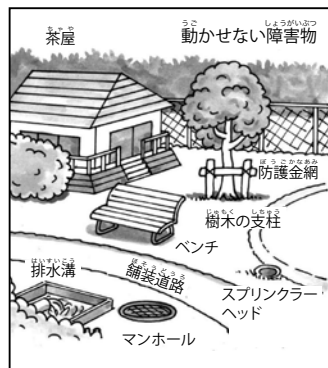
人工の物でコースに設置してあるものです(茶屋、ベンチ、樹木の支柱、フェンス、舗装道路、スプリンクラーヘッド、マンホールなど)。動かさない障害物がスタンスやスイングの妨げになる場合、罰なしに救済を受けることができます。スルーザグリーン

に球がある場合は、ハザード内でもパッティンググリーン上でもない場所で、(イ)救済のニヤレストポイントより1クラブレングス以内で、(ロ)救済のニヤレストポイントよりもホールに近づかない場所に、拾い上げた球をドロップしなければなりません。

球がウォーターハザードの中に止まっているか、または触れている場合には、動かせない障害物からの救済を受けることはできません。

下記のは障害物ではありません。

- OBの境界を示している杭
- OBにある動かせない人工の物(ただし、OBにある、動かすことのできる人工の物件は取り除くことができます)
- 委員会がコースと不可分の部分と指定したもの

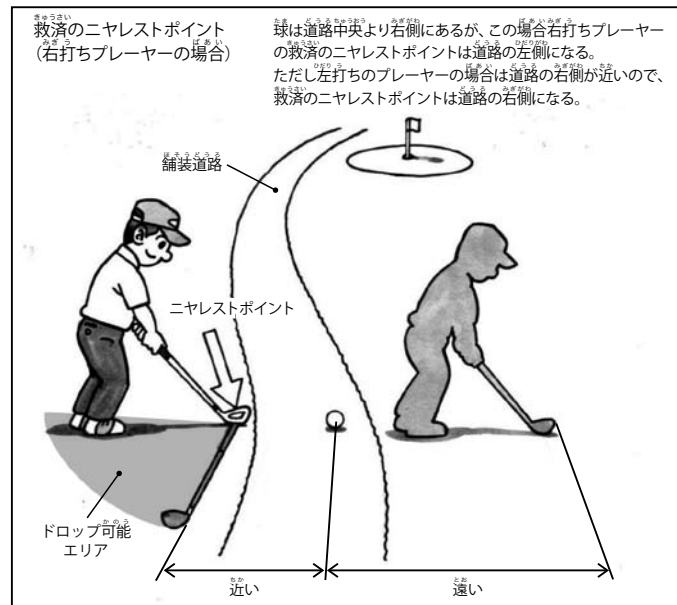


9. 救済のニヤレストポイント

救済のニヤレストポイントとは、動かさない障害物【R.24-2】や、異常なグラウンド状態【R.25-1】、目的外のグリーン【R.25-3】による障害から罰なしに救済を受ける場合の起点となる点をいいます。救済のニヤレストポイントは、次の条件を満たす所で、球の止まっている箇所に最も近いコース上の一点です。

- ホールに近づかず、しかも
- そこに球を置けば、ストロークする時に救済を受けようとしている状態による障害がなくなる所

注:救済のニヤレストポイントを正確に決めるためには、その物や状態がなかったら使っていたはずのクラブを持ってアドレスポジションをとり、スイングしてみて決めるべきです。【D.36】

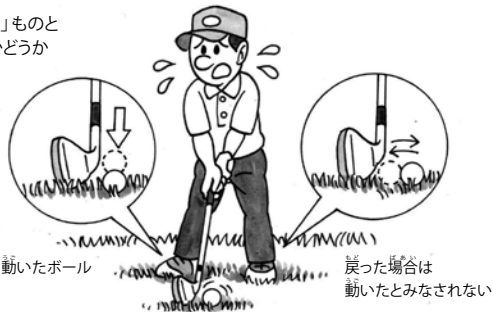


10. 止まっている球が動かされた場合

球が止まっている箇所を離れ他の場所に行って止まった時、その球は「動いた」とみなされます。【D.35】もし、あなた自身や、あなたのキャディーが誤ってあなたの球を動かした場合には、1罰打を加え、リブレスしてプレーを続けなければなりません。【R.12】



球が「動いた」とみなされるかどうか



●アドレス後に球が動く
1罰打でリブレス【R.18-2b】



●プレーヤーが球を動かす
1罰打でリブレス【R.18-2a】

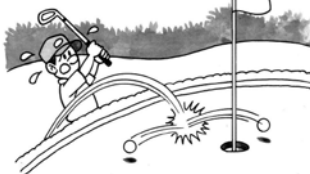


11. 動いている球が方向を変えられたり止められた場合

●同伴競技者、そのキャディーまたはその携帯品により:罰なしに球はあるがままの状態プレー【R.19-4】



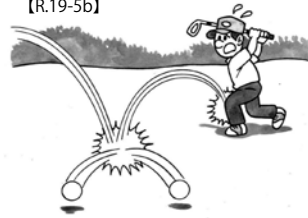
●止まっている他の球により:罰なしに、球はあるがままの状態プレー【R.19-5a】
※止まっていた球はリブレス



●局外者により:罰なしに、球はあるがままの状態プレー【R.19-1】



●動いている他の球により:罰なしに、球はあるがままの状態プレー【R.19-5b】



●プレーヤー自身またはその携帯品により:1罰打を加え、球はあるがままの状態プレー【R.19-2】

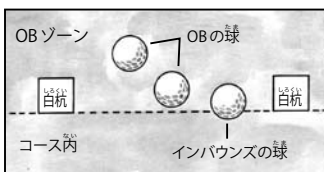


12. 紛失またはOB (アウトオブバウンズ)

球がウォーターハザードの外で紛失したり、OBであった場合には、その球を最後にプレーした所のできるだけ近くから、1 罰打を加えて球をプレーしなければなりません。

最後にプレーした所が、

- ティーインググラウンドの場合は、ティーインググラウンドの区域内からプレー（区域内のどこからでもプレーでき、ティーアップすることもできます。）
- スルーザグリーンやハザード内の場合はドロップ。
- パッティンググリーン上の場合はプレース。【D.33、D.39、R.20-5、R.27-1】



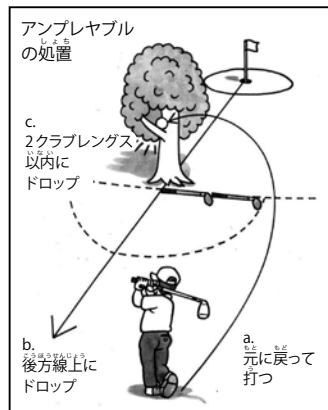
13. アンプレヤブル

アンプレヤブルとみなした場合は、プレーヤーは1打の罰のもとに、以下

のいずれかを選択し、処置しなければなりません。【R.28】

- プレーヤーが初めの球を最後にプレーした所のできるだけ近くで、球をプレー。
 - ホールと、球があった箇所を結んだ線上で、その箇所よりも後方（いくらさがってもよい）に、球をドロップ。
 - その球があった箇所から2クラブレングス以内で、しかもホールに近くない所に、球をドロップ。
- なお、球がウォーターハザード内にある場合はアンプレヤブルを選択することはできません。

※【R.28】に基づいて処置する場合、球は拾い上げてふくことができます。



14. ウォーターハザード (ラテラルウォーターハザードを含む) に入った球

ウォーターハザードとは、コース内の海、湖、池、川、溝、排水路（水の有無を問わない）や、これらと同様のものです。（通常、ウォーターハザードの限界は黄色の杭または線、ラテラルウォーターハザードの限界は赤色の杭または線で標示されています。その杭または線は、そのウォーターハザード区域内とします。）【D.29、D.60】

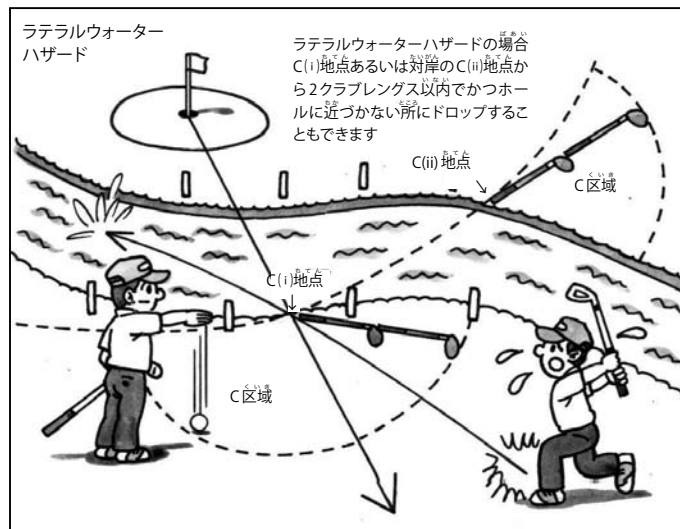
- ウォーターハザードに入った球は、そのままプレーできればプレーしてもかまいません。この場合、手やクラブでウォーターハザード内の水や、地面に触れてはいけません。【R.13-4b】
- そのままプレーできない場合は1 罰打を加え、次のどちらかを選択して、プレーを続けることができます。【R.26-1】
 - 初めの球を最後にプレーした所のできるだけ近くで、球をプレー。（A）
 - ホールと、初めの球がウォーターハザードの限界を最後に横切った地点（B）とを結んだ線上で、そのウォーターハザードの後方（この場合、距離に制限はありません）に、球をドロップ。



3. ラテラルウォーターハザードの場合、前記2のa. b.の処置に加えて、次のどちらかの地点から2クラブレンジス以内のその地点よりホールに近づかない所で、しかもハザードの外側に球をドロップしてプレーを続けることができます。
- c(i) その球がそのラテラルウォーターハザードの限界を最後に横切った地点
- c(ii) その対岸の、ラテラルウォーターハザードの限界上でホールから同じ距離にある地点
- 上記c(i), (ii)のいずれの場合にも、ド

ロップした球がそのラテラルウォーターハザードの限界を最後に横切った地点よりもホールに近づいて止まったときには、再ドロップしなければなりません。【R.20-2c】

- ※ 球がハザードに入ったか否かについてはそのことが分かっているか、ほぼ確実でなければなりません。【R.26-1】
- ※ 球がハザードに入ったことがほぼ確実でない時は、紛失球として扱わなければなりません。【R.27】
- ※ 【R.26-1】により処置する際、球は拾い上げてふくことができます。



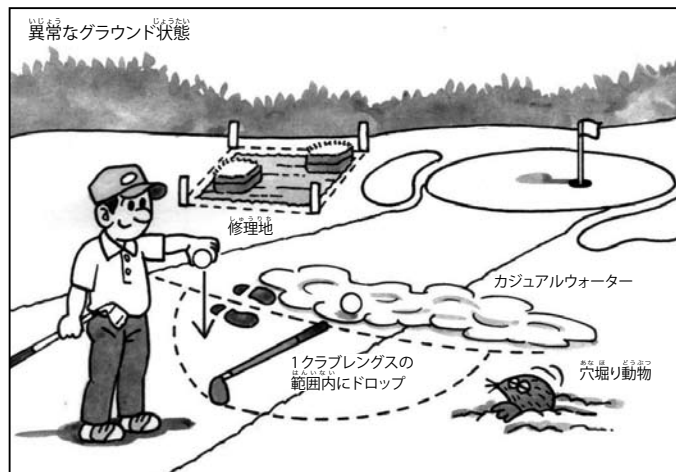
15. 異常なグラウンド状態

異常なグラウンド状態とは、(イ)カジュアルウォーターや、(ロ)修理地、(ハ)穴掘り動物・爬虫類・鳥類が作ったコース上の穴・吐き出ししたり掻きだした土・通り道のことをいいます。【D.1】

- カジュアルウォーターとは、雨の後になどにコース上に見える一時的な水溜まりです。ウォーターハザード内の水はカジュアルウォーターではありません。【D.12】
- 修理地とは、コース上の一部で委員会が修理地として杭または線で標示した区域のことです。(修理

地を標示する杭または線は、その修理地の区域内とします。【D.22】

- 球がカジュアルウォーター、修理地、または穴掘り動物などが作った穴などに入ったり接している場合や、スタンスの妨げとなる場合には、罰なしにその球を拾い上げ(イ)救済のニヤレストポイントより1クラブレンジス以内で、(ロ)救済のニヤレストポイントよりもホールに近づかないで、その障害を避けた所にドロップしなければなりません。【D.10, R.25】



16. 暫定球

プレーした球がOBまたはウォーターハザードの外で紛失したかもしれない場合、時間節約のため、暫定的に別の球をプレーすることができます。この場合、暫定球をプレーすることをマーカーまたは同伴競技者に告げなければなりません。また、プレーヤーが初めの球を捜しに出かける前にプレーしなければなりません。それをしないで別の球をプレーすると、ストロークと距離の罰のもとに、その球がインプレーとなり、初めの球は紛失球となります。【R.27-1】

ウォーターハザードに入ったかもしれないが、ウォーターハザードの外で紛失した可能性もあるというときには、暫定球をプレーすることができます。暫定球をプレーする場所



がティーインググラウンドの場合は、その区域内にティーアップできます。スルーザグリーンやハザード内の場合はドロップ、パッティンググリーン上の場合にはプレスしなければなりません。【D.42、R.20-5、R.27-2】

17. 誤球

もし、誤球をプレーした場合は、ストロークプレーでは2罰打を加えて自分の球(正球)を打ち直さないと競技失格となります。誤球をプレーした打数は計算されません。【D.61、R.15-3b】

誤球でプレーされた球の持ち主は、誤球のプレーが最初に起きた箇所に球をプレスしなければなりません。誤球をプレーしないよう自分の球にはマークをつけておきましょう。【R.6-5、R.12-2】

18. 球をドロップする方法

●ドロップは、プレーヤー自身が真っ直ぐに立ち、球を肩の高さを持って腕を伸ばしたままドロップしなければなりません。【R.20-2a】

●ドロップした球は、下記(i)~(ii)の場合、罰なしに再ドロップしなければなりません。再ドロップした球が、再び下記(i)~(ii)のいずれかの場所に転がっていった場合、再ドロップしたときコース上に最初に落ちた箇所のできるだけ近い所に、プレスしなければなりません。【R.20-2c】

ドロップの方法



※ ドロップした球が地面に落ちる前、または落ちた後に身体や携帯品に触れた場合は、再ドロップしなければなりません。(その際の再ドロップについては、回数に制限はありません。)



(iii) パッティンググリーン上に転がり込んで止まった場合



(iv) アウトオブバウンズへ転がり出て止まった場合



(v) 動かさない障害物や修理地などからの救済のためにドロップした球が、再びその様な所に転がり戻って止まった場合



(vi) 最初にコース上に落ちた箇所から、2クラブレンジ以上転がって止まった場合



(vii) 次の地点よりもホールに近ついた地点に止まった場合

- a. 元の位置【R.20-2b】
- b. 救済のニヤレストポイントや最大限の救済を受けられる最も近い箇所



c. 初めの球が限界を最後に横切った地点



ラテラル
ウォーターハザード

19. パッティンググリーン上では

- 下記の場合を除き、自分のパットの線に触れることはできません。【D.31, R.16-1a】
- (i) ルースインペディメントなどを取り除くとき。【D.32】
- (ii) アドレスの際にクラブを球の前に置くとき。(なにも押さえつけることなく)【D.2】
- (iii) どちらの球がホールから遠いかを測定するとき。【R.18-6】
- (iv) 球を拾い上げているとき。【R.16-1b】
- (v) ボールマーカーを押さえつけるとき。
- (vi) 古いホールの埋跡やボールマークを修理しているとき。【R.16-1c】
- (vii) 動かせる障害物を取り除いているとき。【D.38, R.24-1】
- パッティンググリーン上の球の位置は、球を拾い上げる前にマークしなければなりません。拾い上げた球はふくことができます。また、球は元の位置に正しくリプレースされなければなりません。【R.16-1b】
- 古いホールの埋跡やボールマーク(球の落下でできたへこみ)は、修理することができます。上記以外のパッティンググリーン面の損傷は、そのホールでの続いているプレーでプレーヤーの援助となるかもしれないときには、どのようなものも修理することはできません。その組全員のプレーが終了してから修理するようにしましょう。【R.16-1c】

パットの線に触れることはできない
自分のパットの線に触れると2罰打



●球を転がしたり、こすったり、引っ掻いたりしてパッティンググリーン面をテストする事はできません。

【R.7-1b, R.16-1d】

●パットの線やその後方線をまたいだり、踏むようなスタンスでストロークしてはいけません。【R.16-1e】

●他の球がパッティンググリーン上でストロークされて動いている間は、プレーヤーはストロークしてはいけません。【R.16-1f】

●自分のキャディー以外の人からパッティングラインの指示を受けることはできません。また、ストローク中はラインを示すことはできません。

【R.8-2b】

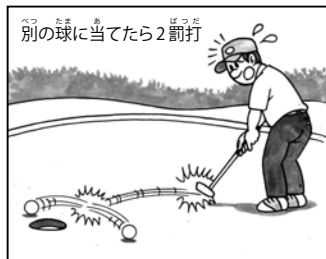
●別の球が邪魔になる場合は、マークして取り除くことができます。パッティンググリーン上でプレーした球が、パッティンググリーン上にある

別のインプレーの球に当たると、当たった競技者が2打の罰を受けます。

【R.19-5】

●ストロークプレーではパットの省略(OK)はできません。

●球の一部がホール縁にかかっているときは、不当に遅れることなくホールに歩み寄る時間と更に10秒間待つことができます。その間に球がホールに落ち込まなかったときは、停止した球とみなしてプレーを続けなければなりません。【R.16-2】



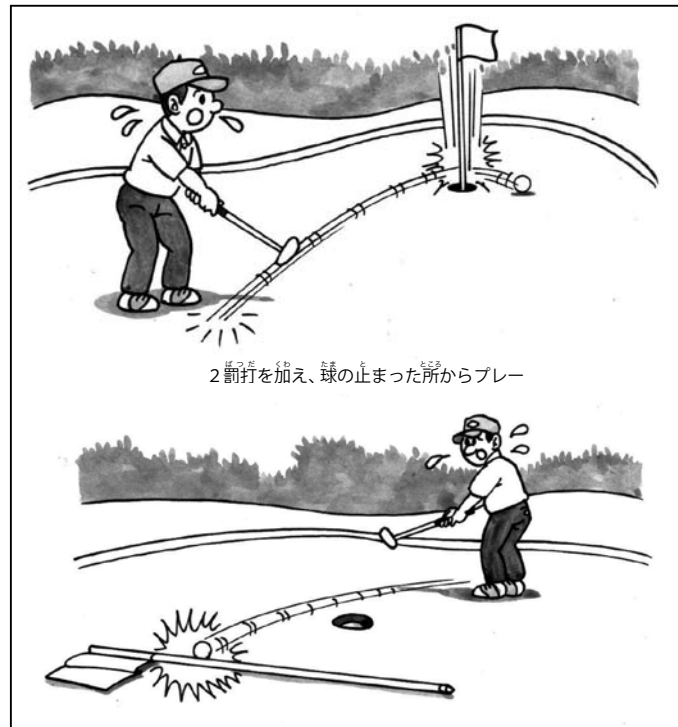
20. 旗竿

下記のものに球を当てると2罰打を加え、球の止まった所からプレーを続けなければなりません。【R.17-3】

●人が付き添っていたり、取り除いたり、さし上げていた旗竿。

●旗竿に付き添っていたり、さし上げている人。

●球がパッティンググリーン上でストロークされた場合で、ホールの中に立っていて人に付き添われていなかった旗竿。



21. (財) 日本ゴルフ協会アマチュア資格規則

アマチュアゴルファーとは、ゴルフを報酬や営利を目的としないスポーツとしてプレーする人をいいます。【アマチュア資格D.1】

下記はアマチュア資格規則に違反する主な行為です。

◇賞品

- 賞金を目的にゴルフをプレーすること。
- 小売価格75,000円を超える賞品や賞品券を受け取ること。(ジュニア競技では50,000円)

※賞品券には交換賞品が明示されていなければならない。

- 賞品や賞品券を換金すること。

◇費用

- ゴルフ競技でプレーするための費用を受け取ること。

例外:

- 家族や保護者から経費を受け取る場合。
- ジュニアに限定された競技に出場する場合。
- 国、地区、都道府県、倶楽部、その他類しの団体の代表としてチーム競技や強化合宿に参加する場合。

◇その他

- ギャンブル行為を行うこと。
- ゴルフで得た名声を利用すること。
- ゴルフ技術の指導を行って、報酬を受け取ること。
- アマチュアは、プロフェッショナルツアーの登録者であってはならない。

◇アマチュア資格復帰手続き

アマチュア資格を喪失しているプレーヤーがアマチュアに復帰するためには申請を行う必要があります。

プレーヤー自身の行為がアマチュア資格に抵触するかどうかは、まず「ゴルフ規則書のアマチュア資格規則」またはJGAホームページ(<http://www.jga.or.jp>)に掲載されている「アマチュア資格規則に関する「ローハンディキャップ」ゴルファーのための手引き」をお読みください。

※詳しくは2010年度版「ゴルフ規則書」216頁～233頁をご覧ください。

5.ハンディキャップの計算

1.JGAハンディキャップとは

(財)日本ゴルフ協会(以下JGA)は全国のゴルファーのハンディキャップを公正にして客観的な方法で算定することにより、年齢、性別、技量の異なる者同士が対等に競技を楽しめるようにしたもので、日本で唯一のオフィシャルハンディキャップです。

2.JGAハンディキャップの発給

JGA加盟ゴルフ倶楽部及び各地区連盟又は各都道府県ゴルフ競技団体のハンディキャップ委員会が「JGAハンディキャップ規定」によって算定したJGAハンディキャップ証明書を発給する場合は、証明書に「JGAハンディキャップ」と明記されています。

3.JGAハンディキャップ計算に有効なスコアカードの提出

- JGA公認のコースレーティングのあるコースで、ゴルフ規則に基づいてプレーした18ホールのスコアカードであれば、すべてのスコアカードが有効です。
- 提出するスコアカードの有効期間は2年間です。
- ハンディキャップ計算に必要なスコアカードの提出枚数は、過去2年間にプレーしたスコアカードのうち、最新のスコアカード10枚です。10枚以上提出した場合はプレー日の古い順に無効となり、常に新しい10枚が有効となります。

4.すべてのスコアカード提出が義務

いつも公正なハンディキャップでプレーすることがプレーヤーの義務です。そのためにも、スコアのよし悪しにかかわらず、プレー終了後はそのつど発給を受けるホームクラブ又は、連盟、各都道府県競技団体へのスコアカードの提出を心掛けましょう。

☆ハンディキャップはプレーヤー自身が求めるべきものであり、いかなるプレーヤーも自分のプレー結果を記したスコアカードを提出しないでハンディキャップを受ける権利は与えられていません。

(1)各スコアカードのスコアを※ストローク・コントロールして修正します。

※ストローク・コントロールとは、ハンディキャップ算定のために本規定の公式に従って、そのプレーヤーのJGAハンディキャップに応じて、1ホールのスコアに上限を定めて調整することをいいます。

ストローク・コントロールの方法

JGAハンディキャップ	1ホールのスコアの限度
プラス~0.4	すべてのホールで1オーバー・パーを限度とする。 (2オーバー・パー以上は、すべて1オーバー・パーに切り下げる。)
0.5~18.4	そのプレーヤーの左記数値を小数点以下第1位を四捨五入した数値と同数までは、2オーバー・パーを限度とする。 残りは1オーバー・パーを限度とする。
18.5~36.4	そのプレーヤーの左記数値を小数点以下第1位を四捨五入した数値から18を引いた数と同数までは、3オーバー・パーを限度とする。 残りは2オーバー・パーを限度とする。
36.5~50.0	そのプレーヤーの左記数値を小数点以下第1位を四捨五入した数値から36を引いた数と同数までは、4オーバー・パーを限度とする。 残りは3オーバー・パーを限度とする。

(2)各スコアカードについての※ディファレンシャルを算出します。

※ディファレンシャルとは、ストロークコントロールした修正スコアと、そのスコアを出したコースのJGAコースレーティングの差をいいます。

【例】ストロークコントロールした修正スコア90、JGAコースレーティングが70.2の場合のディファレンシャルの出し方

90 - 70.2=19.8
ディファレンシャルは19.8になります。

(3) 10枚のスコアカードの中でディファレンシャルの最も低いスコアカード5枚を用いて計算します。

(4) まず5枚のスコアカードのディファレンシャルの平均を計算します。

(5) 算出したディファレンシャル平均値に「0.96」を乗じ、小数点以下第2位を四捨五入した小数点以下第1位の数値が、プレーヤーの「JGAハンディキャップ」です。

(6) 初めに「JGAハンディキャップ」を取得する場合は、最初にハンディキャップ50.0としてストローク・コントロールしたスコアで計算し、仮のハンディキャップを出します。その仮ハンディキャップを基に、改めてストローク・コントロールして算定します。

ストローク・コントロールの実例 (男子コースレート70.2・女子コースレート75.3の場合)

Hdcp15.4の場合 (2オーバーパーは15ホールまで、残りは1オーバーパーを限度とする)

ホール	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL
パー	5	4	3	4	4	3	4	4	5	36	4	4	5	3	4	4	4	3	5	36	72
スコア	7	4	4	7	6	3	4	7	5	47	6	4	8	4	7	4	5	3	5	46	93
ESC	×			⑥	×			⑥		45	×		⑦		⑥					44	89

(男子) ESC (89) - コース・レート (70.2) = ディファレンシャル (18.8)

(女子) ESC (89) - コース・レート (75.3) = ディファレンシャル (13.7)

Hdcp29.8の場合 (3オーバーパーは12ホールまで、残りは2オーバーパーを限度とする)

ホール	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL
パー	5	4	3	4	4	3	4	4	5	36	4	4	5	3	4	4	4	3	5	36	72
スコア	9	6	4	5	7	4	8	5	8	56	5	6	8	3	8	5	4	6	9	54	110
ESC	⑧				×		⑦	×		54			×	⑦				×	⑧	52	106

(男子) ESC (106) - コース・レート (70.2) = ディファレンシャル (35.8)

(女子) ESC (106) - コース・レート (75.3) = ディファレンシャル (30.7)

Hdcp38.0の場合 (4オーバーパーは2ホールまで、残りは3オーバーパーを限度とする)

ホール	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL
パー	5	4	3	4	4	3	4	4	5	36	4	4	5	3	4	4	4	3	5	36	72
スコア	9	8	7	6	6	4	6	6	6	58	6	6	9	5	8	6	7	4	7	58	116
ESC	×	×	⑥							57			⑧		⑦					56	113

(男子) ESC (113) - コース・レート (70.2) = ディファレンシャル (42.8)

(女子) ESC (113) - コース・レート (75.3) = ディファレンシャル (37.7)

上記それぞれのクラス別のハンディキャップ15.4、29.8、38.0の人のストローク・コントロールの方法を示しました。

(注) ×印は許されるオーバー・パーのホール

○数字はストローク・コントロールされた数字

ESC(Equitable Stroke Control)は公正なストローク・コントロールの略

6. JGAハンディキャップ証明書の有効期間

JGAハンディキャップ証明書の有効期間は6ヶ月とします。

7. 複数の倶楽部に所属するプレーヤー

複数の倶楽部に所属するプレーヤーは、その中の1つの倶楽部をホームクラブと指定し、その倶楽部で正しいハンディキャップ査定を受けてください。ハンディキャップが変動した時は、速やかに他の所属倶楽部に報告し、ハンディキャップ改正を申し出ましょう。また、ホームクラブを変更する場合は、新旧の倶楽部に速やかに届け出ることが必要です。

8. (財)日本ゴルフ協会「JGAハンディキャップ」取得について…

- (1) JGA加盟団体(8地区連盟)
- (2) JGA正会員(加盟ゴルフ倶楽部)
- (3) JGA個人会員・ジュニア会員
- (4) 都道府県ゴルフ競技団体
- (5) ㈱日本パブリックゴルフ場事業協会加盟ゴルフ場
- (6) JGAが認めた組織・団体

以上に属するプレーヤーは等しく「JGAハンディキャップ」を取得する権利を有します。これらのいずれにも属していないプレーヤーは「JGAハンディキャップ」の取得はできません。詳しくは(財)日本ゴルフ協会又は各地区ゴルフ連盟にお問い合わせください。

9. 「ゴルフの精神」の視点からハンディキャップ規定を見ると

“ゴルフアァは自分の現在のゴルフ技量を公式な標準規定に基づくハンディキャップで示す責任がある”ということになります。したがって意図的に実力より多い、あるいは少ないハンディキャップや、または正確な自分のハンディキャップを示す努力を怠っているプレーヤーは、すべて他のプレーヤーに迷惑をかけ、競技意欲を喪失させてしまい、ゴルフの精神でいう誠実さに欠けていると言わざるを得ません。

現状ではプレーの規則に対する倫理観とはかなり違うゴルファーが多いと言えます。ただし人によっては、自分は家族や特定の仲間とマッチプレーしかやらないから公式のハンディキャップは不要と考える人もおりますので、これらの人も含めて不誠実と言っているわけではありません。しかし多くのゴルファーは、クラブ競技や不特定の人数との競技に参加する機会を有しているわけですから正しいハンディキャップを示す責任はあると考えるべきです。

JGAハンディキャップ規定では、その発給に当たって最低10枚のラウンドスコアカードの提出を義務づけていますが、何より大切なことは“自分の現在の正しいハンディキャップを示す責任”について“プレーの規則を守る”ことと同じレベルの倫理観をもつべきということでしょう。

10. マッチプレーにおけるハンディキャップについて

マッチプレーにおけるハンディキャップは、両者の差をハンディキャップとし、ハンディキャップホールNo.に用います。例えばハンディキャップ3.1と10.5のプレーヤーの場合、両者の差7.4の小数点以下第1位を四捨五入した7をハンディキャップホールNo.7までに用いて各ホールの勝ち負けを決めます。3/4ハンディキャップを採用する場合は、ハンディキャップの差に3/4を乗じ、小数点第1位を四捨五入した数のホールをハンディキャップホールとしますが、JGAでは両者のハンディキャップの差の100%を推奨しています。

11. ハンディキャップ・ストロークプレー競技でのマッチングスコアカード方式について

マッチングカードの方法は、委員会が定めたアウトまたはインの9ホールズを比較し、最も成績の良い競技者を優勝者とする方法です。ハンディキャップ・ストロークプレーでこの方法を用いる場合は、マッチングするホール数に応じてフル・ハンディキャップの1/2、または1/3か1/6とすべきで、ハンディキャップは小数点第3位を四捨五入し小数点第2位までを表示します。

12. コースレーティングとは

距離のみならず高低差、グリーンのアングレーション、ハザードの難しさなどを総合的に数値で評価したもので、スクラッチプレーヤー(Hdcp0.0)が仮に10回プレーした場合の平均スコアに近いものを想定しています。

コースレーティングは、ハンディキャップを査定するための、基準定数もしくは物差的な数値ですから、倶楽部のグレードや良し悪しには全く関係ありません。

13.JGAハンディキャップ査定に採用されるスコアカードについて

- (1) ゴルフ規則にのっとり、JGAコースレーティングのあるコースでプレーした18ホールズのスコアであれば、すべてのスコアが有効です。
- (2) アゲンスト・パー、ステーブル・フォード競技などのスコアカードも、全ホールのスコアが記入してあれば有効です。
- (3) コンシード(OKされたパット)は1ストロークとしてスコアに含めてください。
- (4) ハンディキャップ査定の場合に提出するスコアカードには、マーカークの署名がなくともかまいません。
- (5) 距離計測器を用いて出したスコアは、JGAハンディキャップ査定用として受理されます。

注) 但し、距離の計測に加え、プレーヤーのプレーに影響する可能性のあるその他の状況(風向きや勾配など)をも測定・計測できる機能を併せ持った距離計測器を使用して出されたスコアは、たとえそうした機能がオフになっていたり使用されなかったとしても、JGAハンディキャップ査定用として受け入れられません。

財団法人日本ゴルフ協会 (JGA)

〒104-0031 東京都中央区京橋1-12-5 京橋YSビル2F
TEL.03-3566-0003 URL <http://www.jga.or.jp/>

無断複製転載を禁ず

各地区ゴルフ連盟

北海道ゴルフ連盟 (HGA)

TEL.011-221-4564
URL <http://www.hga.gr.jp>

東北ゴルフ連盟 (TGA)

TEL.022-225-5236
URL <http://www.tga.gr.jp/>

関東ゴルフ連盟 (KGA)

TEL.03-6278-0005
URL <http://www.kga.gr.jp/>

中部ゴルフ連盟 (CGA)

TEL.052-586-1345
URL <http://www.cga.jp/>

関西ゴルフ連盟 (KGU)

TEL.06-6445-3556
URL <http://www.kgu.gr.jp/>

中国ゴルフ連盟 (CGU)

TEL.082-247-2719
URL <http://www.cgu.gr.jp>

四国ゴルフ連盟 (SGU)

TEL.089-990-3260
URL <http://www.sgu.gr.jp/>

九州ゴルフ連盟 (GUK)

TEL.092-751-0955
URL <http://www.guk.jp/>