

見本

# 2019 年新規則案原稿

【日本語版】

規則 1-24 と定義の案の全文

R&A Rules Limited and the United States Golf Association  
March 1, 2017

## 【注意事項】

- 2019 年新規則は現時点では案の段階であり、この原稿の規則が 2019 年に実施されることはまだ決定されていません。
- この【日本語版】は R&A/USGA の Draft ver7.0 を翻訳したものです。各規定の日本語は原文を和訳しただけのものであり、この【日本語版】の文言が 2019 年新規則にそのまま使用されるとは限りません。
- この原稿は今後 R&A/USGA の Draft の変更に伴い、または【日本語版】作成作業の過程で修正されていくことになります。
- 今回、R&A/USGA が 3 月 1 日原案を発表し、すぐにこの【日本語版】を作成し公表する目的は新規則についてのご意見を日本のゴルファーの皆様から R&A にフィードバックしていただきたいことにあります。この【日本語版】をご参照いただき、R&A フィードバックページ(日本語でアンケートに回答することができます)から皆様のご意見をいただければと思います。

☆JGA ホームページ ⇒ 「新規則 R&A へのフィードバックアンケート」をクリック

## 目次

New Rules Ver7.0 日本語訳 5.12 .....	エラー! ブックマークが定義されていません。
I. ゲームの基礎(規則 1-4) .....	5
規則 1 ゲーム、プレーヤーの行動、規則 .....	5
1.1 ゴルフゲーム .....	5
1.2 プレーヤーの行動の基準 .....	5
1.3 規則に従ってプレーする .....	6
規則 2 コース .....	9
2.1 コースの境界とアウトオブバウンズ .....	9
2.2 定義されているコースエリア .....	9
2.3 プレーの障害となる可能性がある物や状態 .....	10
2.4 プレー禁止区域 .....	10
規則 3 競技 .....	12
3.1 すべての競技の主な要素 .....	12
3.2 マッチプレー .....	13
3.3 ストロークプレー .....	17
規則 4 プレーヤーの用具 .....	20
4.1 クラブ .....	20
4.2 球 .....	24
4.3 用具の使用 .....	25
II. ラウンドとホールをプレーする(規則 5-6) .....	28
規則 5 ラウンドをプレーすること .....	28
5.1 ラウンドの意味 .....	28
5.2 ラウンド前やラウンド間にコース上で練習すること .....	28
5.3 ラウンドを始めること、終えること .....	29
5.4 組でプレーすること .....	30
5.5 ラウンド中の練習 .....	30
5.6 不当の遅延: 速やかなプレーのペース .....	31
5.7 プレーを止める; プレーを再開する .....	32
規則 6 ホールをプレーすること .....	36
6.1 ホールのプレーをスタートすること .....	36
6.3 ホールのプレーで使用される球 .....	39
6.4 ホールをプレーしているときのプレーの順番 .....	41
6.5 ホールのプレーを終了すること .....	44
III. 球をプレーすること(規則 7-11) .....	45
規則 7 球の搜索と確認 .....	45
7.1 球をフェアに搜索する方法 .....	45
7.2 球を確認する方法 .....	46
7.3 確認のために球を拾い上げること .....	46
7.4 搜索中または確認中に動かされた球 .....	46
規則 8 コースは見ているままにプレー .....	48
8.1 プレーヤーが「ストロークに影響する状態」を改善する行動をする .....	48
8.2 プレーヤー自身のプレーに影響する他の物理的状态を改善するプレーヤーの故意の	
©2017R&A Rules Limited and the USGA	Draft March1,2017
All Rights Reserved	

行動	50
8.3 他のプレイヤーのプレーに影響する自然の状態を改善または悪化させるプレイヤーの故意の行動	50
規則 9 球はあるがままにプレー；止まっている球が拾い上げられる、動かされる	52
9.1 あるがままにプレーされる球	52
9.3 自然の力によって動かされた球	54
9.4 プレイヤーによって拾い上げられた、あるいは動かされた球	54
9.5 相手によって拾い上げられた、または動かされた球	55
9.6 外的影響により動かされた球	56
9.7 動かされた、または拾い上げられたボールマーカー	57
規則 10 ストロークのための準備とストロークを行うこと；アドバイスと援助；キャディー	59
10.1 ストロークを行うこと	59
10.2 アドバイスと他の援助	60
10.3 キャディー	63
規則 11 ストローク後に動いている球が人、動物、物に当たる	66
11.1 ストローク後に動いている球が偶然に誰か、あるいは何かに当たる	66
11.2 ストローク後に動いている球の方向を故意に変えられる、あるいは止められる	67
11.3 ストローク後に動いている球に影響を与えるために故意に物を動かす、または状態を変える	68
IV.バンカーとパッティンググリーンのための特別規則(規則 12-13)	70
規則 12 バンカー	70
12.1 球がバンカー内にある場合	70
12.2 バンカー内の球をプレーすること	70
12.3 バンカー内の球の救済についての特別規則	71
規則 13 パッティンググリーン	72
13.1 パッティンググリーンについての特別規則	72
13.2 旗竿	75
13.3 ホールからせり出している球、または旗竿に寄りかかっている球	77
V. 球を拾い上げて、プレーに戻す(規則 14)	79
規則 14 球に対する処置：マークすること、拾い上げること、ふくこと、箇所にリプレースすること、救済エリアにドロップすること、誤所からプレーすること	79
14.1 球をマークすること、拾い上げること、ふくこと	79
14.2 拾い上げられた、または動かされた球を箇所にリプレースすること	80
14.3 救済エリア内に球をドロップすること	82
14.4 リプレースされた、ドロップされた、プレースされた球がインプレーになる場合	85
14.5 救済を受ける際に行われた誤りを訂正すること	85
14.6 前にストロークを行った場所から次のストロークを行うこと	86
14.7 誤所からプレーすること	87
VI. 罰なしの救済(規則 15-16)	90
規則 15 動かせる物からの救済：ルースインペディメント、動かせる障害物、プレーの援助となる球、または妨げとなる球	90
15.1 ルースインペディメント	90

15.2	動かせる障害物	91
15.3	プレーの援助となる、または障害となる球やボールマーカー	92
規則 16	異常なコース状態(動かさない障害物を含む)、危険な動物の状況、地面にくい込んだ球からの救済	95
16.1	異常なコース状態(動かさない障害物を含む)	95
16.2	危険な動物の状況	99
16.3	地面にくい込んでいる球	100
16.4	球が救済を認められる状態の中にあるかどうかを確かめるために球を拾い上げる こと	101
VII.	罰ありの救済(規則 17-19)	103
規則 17	ペナルティーエリアの球	103
17.1	ペナルティーエリア内の球の選択肢	103
17.2	ペナルティーエリアから球をプレーした後の救済の選択肢	106
17.3	ペナルティーエリア内の球に対して他の規則に基づく救済はない	107
規則 18	ストロークと距離の救済、紛失球、アウトオブバウンズ; 暫定球	109
18.1	ストロークと距離の罰に基づく救済はいつでも認められる	109
18.2	紛失球またはアウトオブバウンズ:ストロークと距離の救済を受けなければならない	109
18.3	暫定球	111
規則 19	アンプレヤブルの球	113
19.1	プレーヤーは、ペナルティーエリア以外のどこでも、アンプレヤブルの球の救済 を受けることを決めることができる	113
19.2	ジェネラルエリアの中やパッティンググリーン上でのアンプレヤブルの球につい ての救済の選択肢	113
19.3	バンカー内のアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢	114
VIII.	規則を適用する際のプレーヤーと委員会のための処置(規則 20)	116
規則 20	ラウンド中に生じた規則問題の解決; レフェリーと委員会による裁定	116
20.1	ラウンド中に生じた規則問題の解決	116
20.2	規則に基づく問題に関する裁定	120
20.3	規則によって扱われていない状況	121
VIII.	プレーの他の形式(規則 21-24)	122
規則 21	個人ストロークプレーとマッチプレーの他の形式	122
21.1	ステーブルフォード	122
21.2	最大スコア競技	125
21.3	パー/ボギー	126
21.4	スリーボールマッチプレー	129
21.5	ゴルフプレーの他の形式	130
規則 22	フォアサムとスリーサム	131
22.1	フォアサムとスリーサムの概要	131
22.2	パートナーはいずれもサイドのために行動	131
22.3	サイドはストロークを交互に行わなければならない	132
22.4	ラウンドのスタート	132
規則 23	フォアボールとベストボール	134
23.1	フォアボールとベストボール	134

23.2	フォアボールとベストボールのスコアリング .....	134
23.3	パートナーの球のプレーに影響を及ぼすプレーヤーの行動.....	136
23.4	1人または両方のパートナーがサイドを代表することができる .....	136
23.5	サイドのプレーの順番 .....	137
23.6	罰を1人のパートナーにだけ適用する場合、またはサイドに適用する場合 .....	137
規則 24	チーム競技 .....	140
24.1	チーム競技の概要 .....	140
24.2	チームプレーの競技の条件 .....	140
24.3	チームキャプテン .....	140
24.4	アドバイス .....	141

DRAFT

## I. ゲームの基礎(規則 1-4)

### 規則 1 ゲーム、プレーヤーの行動、規則

**規則 1 の目的：**規則 1 はプレーヤーに対して以下の主要な原則を説明している。

- 見ているままのコースをプレーし、球をあるがままにプレーしなければならない。
- 自身の行動に責任を持ち、規則に従い、ゲームの精神の下でプレーをしなければならない。
- 規則に違反した場合には、相手やストロークプレーの競技に対して利益を得ることがないように厳格に罰が適用される。

#### 1.1 ゴルフゲーム

ゴルフは 1 つの球を 1 つのクラブで打つことによってコース上の 1 ラウンド 18 ホール (またはそれ以下) でプレーされる。

各ホールはティーイングエリアからストロークをして始まり、球がパッティンググリーン上のホールに入ったときに終わる。

各ストロークの後、プレーヤーは：

- 見ているままのコースをプレーする。および
- 球をあるがままにプレーする。

ただし、例外として、規則がプレーヤーにコース上の状態を変えることを認める場合や、球がある所とは違う場所からその球をプレーすることを認めたり要求する場合がある (ハンドブック 参照)。

#### 1.2 プレーヤーの行動の基準

##### a. すべてのプレーヤーに期待される行動

すべてのプレーヤーは以下によりゲームの精神の下でプレーすることが期待される。

- 誠実に行動すること—例えば、規則に従う、すべての罰を適用する、正直である。
- 他の人への思いやりを示すこと—例えば、速やかなペースでプレーする、他の人の安全に気を配る、他のプレーヤーのプレーの妨げとならない。

- コースを大切に扱うこと—例えば、ディボットを元に戻す、バンカーをならす、ボールマークを修理する、不必要にコースを傷つけない。

委員会は、ゲームの精神に反する重大な非行に対してプレーヤーを失格とすることができる。

プレーヤーの非行に対する失格以外の罰は、規則 1.2b「行動規範」で扱われている場合にだけ課せられる。

ハンドブック \_\_\_\_ : ゲームの精神と重大な非行に関するガイダンス。

## b. 行動規範

委員会は行動規範の中にプレーヤーの行動についての委員会独自の基準を設定し、ローカルルールとして採用することができる。

- この規範にはその基準の違反に対する罰(1 罰打や一般の罰など)を含めることができる。
- 委員会はこの規範の基準に合わない重大な非行に対してプレーヤーを失格とすることもできる。

委員会の措置 \_\_\_\_ : 行動規範の中に基準と罰を設定する際のガイダンス

## 1.3 規則に従ってプレーする

「規則」の意味 :

- ゴルフ規則の規則 1-24、および
- 委員会が競技やコースに対して適用しているすべての「ローカルルール」(委員会の措置\_\_で認定)

### a. プレーヤーの責任

プレーヤーは規則を適用する責任がある。プレーヤーはレフェリーから規則について援助を求めることができるが、援助を合理的に受けられない場合、そのプレーヤーはプレーを続け、後に委員会にその問題を提起しなければならない(規則 20.1a 参照)。

プレーヤーは次の場合に正直であることが期待される :

#### (1) 罰を適用する場合

- プレーヤーは自ら罰を適用することが期待される。
- プレーヤーが規則に違反し、その罰を故意に無視した場合、そのプレーヤーは失格となる。

- 複数のプレーヤーが規則や罰を無視することに同意した場合、**そのプレーヤー達は失格となる。**

(2) 推定する、あるいは計測する場合

- 多くの規則がプレーヤーに箇所、地点、線、区域、距離を推定、計測することを要求している。
- そのような推定や計測は迅速かつ慎重に行われる必要があるが、正確にできない場合もある。
- プレーヤーが正確な推定や計測を行うためにその状況下で合理的に期待されるすべての事を行ってれば、そのプレーヤーの合理的な判断は、たとえ後になって他の情報(ビデオ技術など)により間違いであることが示されたとしても、受け入れられるだろう。

b. 罰

- (1) 罰を生じさせる行為。プレーヤー自身の行為、あるいはプレーヤーのために行う人々(例えばキャディー)の行為に対してプレーヤーに罰を課することができる。
- (2) 罰のレベル。罰はプレーヤーに対する潜在的な利益を取り消すことを意図している。罰には主に3つのレベルがある。:
- 1 罰打。この罰は、マッチプレーとストロークプレーの双方において、次のいずれかの場合に特定の規則に基づいて適用する。(a)違反による潜在的な利益が少ない場合、あるいは(b)プレーヤーが元の球が止まっていた場所以外のどこかから球をプレーすることによって罰のもとに救済を受ける場合。
  - 一般の罰(マッチプレーではそのホールの負け、ストロークプレーでは 2 打)。この罰は、潜在的な利益が 1 罰打だけの適用で済む場合よりも重大である場合、そのほとんどの規則違反に対して適用する。
  - 失格の罰。マッチプレーとストロークプレーの双方において、特定の行為や規則違反があり、それが重大な非行に関わる場合やスコアを信頼できるとするには潜在的な利益が過大な場合、プレーヤーを競技から失格とすることができる。

ハンドブック \_\_\_\_ : 罰のレベル別に分類した規則一覧

- (3) 罰の撤回、変更、追加。委員会は以下の2つの状況に限って罰を撤回、変更、追加をすることができる。
- レフェリーや委員会が間違っただけの裁定を行った場合(規則 20.2c 参照)。
  - 例外的な状況で、委員会が失格の罰を撤回または軽減すべきと決定した場合。

ハンドブック \_\_\_\_ : 失格の罰を撤回・変更する場合のガイダンス

- (4) 複数の違反に対する罰の適用。プレーヤーは時に、複数の規則に違反したり同じ規則に複数回違反し、進行を遅らせる出来事(ストロークを行う、違反を見つけ出すなど)につながる場合がある。

プレーヤーが1つの罰だけを受けるのか、あるいはそのような各違反に対して別々の罰を受けるのかを特定の規則が規定していない場合には、答えはプレーヤーが何をしたかによる：

- 1つの行為、または関連する行為。プレーヤーは1つの罰だけを受ける。ただし、その行為が罰の異なる複数の規則に違反した場合、最も重い罰が適用となる。
- 関連しない行為。プレーヤーは各違反に対して別々の罰を受ける。

ハンドブック \_\_\_\_ : 複数の違反と罰のガイダンス

DRAFT

## 規則 2 コース

**規則 2 の目的：**規則 2 は、コースについてすべてのプレーヤーが知っておくべき基本的事項を説明している：コースには「ジェネラルエリア」、他の特定の 4 つの区域、存在する可能性があるかプレーの障害となる可能性がある物や状態で定義がなされているものなどがある。

球があるエリア、障害物の状態、状況は球をプレーする際の要件や選択肢に影響を及ぼすことが多いため、これらを知ることは重要である。

### 2.1 コースの境界とアウトオブバウンズ

ゴルフは委員会によって設定された境界を備えたコース上でプレーされる。コース上ではないすべてのエリアはアウトオブバウンズとなる(規則 18.2)。

### 2.2 定義されているコースエリア

#### a. コースエリアの意味

コースは 5 つのコースエリアで構成される：

- ジェネラルエリアー規則 2.2b
- プレー中のホールのティーイングエリアー規則 6.2
- すべてのバンカーー規則 12
- すべてのペナルティーエリアー規則 17
- プレー中のホールのパッティンググリーンー規則 13

#### b. ジェネラルエリア

ジェネラルエリアはコース全体に及ぶが、下記(c)に規定されている特定の 4 つのコースエリアは除く。

「ジェネラルエリアと呼ばれる理由は：

- コースの大半を占め、プレーヤーの球がパッティンググリーンに到達するまで最も頻繁にプレーされる。
- その区域で見られるすべての種類の地面と物（生長しているものや根付いているもの）を含む。フェアウェイ、ラフ、砂、樹木など。

### c. 特定のエリア

ジェネラルエリア以外の 4 つのコースエリアに対しては、特定の規則が適用される場合がある。

- プレー中のホールのティーイングエリアー規則 6.2
- すべてのバンカーー規則 12
- すべてのペナルティーエリアー規則 17
- プレー中のホールのパッティンググリーンー規則 13

### 2.3 プレーの障害となる可能性がある物や状態

特定の定義がある物や状態による障害がある場合、救済を与えることがある。

- ルースインペディメントー規則 15.1
- 動かせる障害物ー規則 15.2
- 異常なコース状態(動かさない障害物、修理地、一時的な水、動物の穴を含む)ー規則 16.1

しかし、「コースと不可分の部分」はプレーの障害となる可能性がある場合でも救済はない。

### 2.4 プレー禁止区域

プレー禁止区域は異常なコース状態(規則 16.1f)やペナルティーエリア(規則 17.1d)の中にある指定されている部分で、プレーは認められない。

プレーヤーは次の場合、救済を受けなければならない：

- そのプレーヤーの球がプレー禁止区域の中にある。
- プレー禁止区域が、その区域外にある球のプレーの障害となる。

行動規範に基づき、プレーヤーにプレー禁止区域から完全に外に出よう命じることができる。

**委員会の措置** : 委員会は、アウトオブバウンズにあるがコース上の球のプレーの障害となる可能性がある区域をプレー禁止区域に指定するローカルルールを採用することが

できる。

DRAFT

## 規則 3 競技

**規則 3 の目的:** 規則 3 はすべてのゴルフ競技の中心にある 3 つの要素を取り上げている。つまり、(1)マッチプレーかストロークプレーのいずれかでプレーする、(2)個人としてプレーするか、サイドのパートナーと共にプレーする、(3)グロススコアかネットスコア(ハンディキャップ適用後)のいずれかでスコアをつける。

### 3.1 すべての競技の主な要素

#### a. プレーの形式：マッチプレー、またはストロークプレー

(1) マッチプレー、またはストロークプレー。プレー形式が大幅に異なる。

- マッチプレーでは、プレーヤーと相手がホールの勝ち負けに基づいて互いに対して競う。
- ストロークプレーの基本的な形式では(規則 3.3)、すべてのプレーヤーが合計スコアに基づいて他のプレーヤーと競う。合計スコアとは、すべてのラウンドで各ホールをホールアウトするために要したストローク数(罰打を含む)の総合計である。

ほとんどの規則を両方のプレー形式に適用するが、特定の規則はどちらか 1 つにだけ適用する。

**ハンドブック** : 2 つのプレー形式の違いについてと、1 つのラウンドで両者を合体できるか、どのように合体するかについてのガイダンス。

(2) ストロークプレーの他の形式。規則 21 はストロークプレーの他の形式で、異なるスコア方式を採用しているもの(ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー)を扱っている。規則 1~20 はこうしたプレー形式に適用するが、規則 21 により修正される。

#### b. プレーヤーが競う方法：個人として、あるいはパートナーとしてプレーする

ゴルフは個々のプレーヤーが単独でプレーするか、複数のパートナーがサイドとしてともにプレーする競技である。

規則 1~20 は個人プレーに焦点を合わせているが、以下にも適用する。:

- パートナーを必要とする競技(フォアサム、スリーサム、フォアボール、ベストボール)。ただし規則 22~23 により修正される。
- ティーム競技。ただし規則 24 により修正される。

#### c. プレーヤーがスコアをつける方法：グロススコア、またはネットスコア

- (1) グロススコア(またはスクラッチ)競技。プレーヤーのホールまたはラウンドの「グロススコア」は、要したストローク数の合計となる(罰打を含む)。プレーヤーのハンディキャップは使用されない。

規則1～24では、ネットスコアやハンディキャップに関して特に記述がない限り、プレーヤーのスコアと要したストローク数は、グロススコアとグロスストローク数を意味する。

- (2) ネットスコア(またはハンディキャップ)競技。

- プレーヤーのホールまたはラウンドの「ネットスコア」は、グロススコアをそのプレーヤーのハンディキャップで調整したスコアである。
- これは技量の異なる能力を持つプレーヤーがフェアな方法で競技ができるようにするためである。

規則1～24はネットスコア競技に適用されるが、ハンディキャップがどのように適用されるかについては以下の規則により修正される(マッチプレーについては規則3.2b参照。ストロークプレーについては規則3.3b(5),(6)参照)。

**ハンドブック** : プレーヤーがグロススコア競技とネットスコア競技を同時に競う際のガイダンス。

### 3.2 マッチプレー

**規則3.2の目的** : マッチプレーには特別規則がある(特に、コンシードや要したストローク数についての情報を与えることについて)。なぜなら、プレーヤーと相手だけですべてのホールを互いに対して競うからである。各プレーヤーは他人のプレーを見ることができ、プレーヤー自身の利益を守ることができる。

#### a. ホールとマッチの結果

- (1) ホールの勝ち。次の場合、プレーヤーはホールの勝ちとなる。
- プレーヤーが相手よりも少ないスコアでホールアウトした。
  - 相手がそのホールをコンシードした。
  - 相手がそのホールの負けの罰(一般の罰)を受けた。
- (2) ホールのタイ。次の場合、ホールのタイ(「ハーフ」としても知られている)となる。
- プレーヤーと相手と同じスコアでホールアウトした。
  - ホールが始まった後、プレーヤーと相手がホールをタイであるとみなすことに同意した。

- (3) マッチの勝ち。次の場合、プレーヤーはマッチの勝ちとなる。
- プレーヤーが残りのホール数よりも多く相手を勝ち越している。
  - 相手がマッチをコンシードする。
  - 相手が失格となる。
- (4) マッチのタイの延長。最終ホールを終えてマッチがタイの場合、そのマッチは勝者が決まるまで都度 1 ホールが延長される。委員会がプレーされるホールを決定する。
- しかし、競技の状況によっては、延長ではなくタイとしてそのマッチを終わらせることができる。
- (5) ストローク、ホール、マッチのコンシード。プレーヤーは相手のストローク、ホール、マッチをコンシードできる。
- ストロークのコンシード。相手の球が止まっており、ストロークが行われる前であればいつでも認められる。この結果、相手はコンシードされたストロークを含めたスコアでホールアウトしたことになる。その球は誰でも取り除くことができる。
  - ホールのコンシード。プレーヤー達がホールをスタートする前を含め、ホール終了前であればいつでも認められる。
  - マッチのコンシード。プレーヤー達がマッチをスタートする前を含め、マッチ終了前であればいつでも認められる。

コンシードは最終で、辞退も撤回もできない。

コンシードは、ストローク、ホール、マッチをコンシードするプレーヤーの意図を明らかに示す言葉や行為のいずれかで明白な意思疎通がある場合にだけ成立する。

#### b. ネットスコアマッチへのハンディキャップの適用

- (1) ハンディキャップの宣言。プレーヤーと相手はマッチの前に互いにハンディキャップを伝えるべきである。

プレーヤーが間違ったハンディキャップを告げてマッチをスタートした場合：

- 宣言したハンディキャップが高すぎる。このことがプレーヤーが与えたり受けるストローク数に影響した場合、**プレーヤーは失格となる**。そうでなければ、**罰はない**。
- 宣言したハンディキャップが低すぎる。**罰はなく**、プレーヤーは宣言した低いハンディキャップでプレーを終えなければならない。

(2) ハンディキャップストロークが適用されるホール

- ハンディキャップストロークがホールによって与えられ、ネットスコアが少ない方がそのホールの勝ちとなる。
- タイのマッチが延長される場合、ハンディキャップストロークがそのラウンドと同じ方法でホールによって与えられる(委員会が別の方法を提供する場合を除く)。

ハンディキャップストロークを与えたり受けるホールを知っておくことは、各プレイヤーの責任である。

プレイヤーが誤ってあるホールにハンディキャップストロークを適用した場合、そのホールの同意された結果がそのまま有効となる。ただし、プレイヤー達が規則 3.2c(3)に規定されている時間内にその誤りを訂正した場合を除く。

c. プレイヤー達の責任

- (1) 要したストローク数について相手に教えること。いつでも、相手はプレイヤーにそのプレイヤーがそれまでに何ストローク(罰打を含む)を要したのかを尋ねることができる。

要したストローク数を尋ねられた場合、あるいは尋ねられていなくとも情報を与える場合、

- プレイヤーは要した正しいストローク数を教えなければならない。
- 相手の要求に答えなかったプレイヤーは、要したストローク数について間違っただけの情報を与えたことになる。

プレイヤーが相手に間違っただけのストローク数を教えていた場合、次の時間内にその誤りを訂正しなかった場合、そのプレイヤーはそのホールの負けとなる。:

- ホールのプレー中に教えられた間違っただけのストローク数。プレイヤーは相手が次のストロークを行う前に、あるいは、そのプレイヤーのストロークやホールをコンシードするような行動をとる前に、要した正しいストローク数を教えなければならない。
- ホール終了後に教えられた間違っただけのストローク数。プレイヤーは、いずれかのプレイヤーが次のティーイングエリアからストロークを行う前に、あるいは、そのマッチの最終ホールの場合には両方のプレイヤーがパッティンググリーンを離れる前に、要した正しいストローク数を教えなければならない。

**例外—ホールの結果に影響しなければ罰はない:** ホール終了後、プレイヤーが要したストローク数について間違っただけの情報を与えたものの、相手のそのホールの勝ち負けの認識に影響しなかった場合、**罰はない**。

- (2) 罰について相手に教えること。プレーヤーは、罰を受けた場合、相手との距離や他の現実的な要素を考慮し、合理的にできる限り速やかに、その罰を相手に教えなければならない。

プレーヤーがそうせず、かつ、相手が次のストロークを行う前、あるいはそのプレーヤーのストロークやホールをコンシードするような行動をとる前にその誤りを訂正しなかった場合、**そのプレーヤーはそのホールの負けとなる**。

**例外—相手がプレーヤーの罰を知っていた場合**：相手がプレーヤーが罰を受けたことを知っていた場合(プレーヤーが罰ありの救済を明らかに受けていることを見ていた場合など)、プレーヤーが罰を相手に教えていなかったことに対する**罰はない**。

**ハンドブック**：プレーヤーが罰について相手に教えることが合理的に可能でない場合のガイダンス。

- (3) マッチのスコアを知ること。プレーヤーはマッチのスコアを知っているべきである。つまり、どちらが具体的に何ホールリードしているのか(マッチの「勝ち越しホール数」、あるいは、そのマッチはタイ(「オールスクエア」としても知られる)なのかどうか。

プレーヤー達が誤って間違ったマッチのスコアに同意した場合：

- いずれかのプレーヤーが次のティーイングエリアからストロークを行う前に、あるいは、最終ホールの場合には両方のプレーヤーがパッティンググリーンを離れる前に、そのマッチのスコアを訂正することができる。
- その時間内に訂正しなかった場合、間違ったスコアがそのマッチの実際のスコアとなる。

**例外—プレーヤーが時間内に裁定を求めた場合**：プレーヤーが適時に裁定を求め(規則 20.1b 参照)、相手が(1)要したストローク数として間違ったスコアを教えなかったか、(2)罰についてプレーヤーに教えていなかったことが認定された場合、マッチの間違ったスコアは訂正されなければならない。

- (4) 自身の権利と利益を守ること。マッチのプレーヤーは規則に基づく自らの権利と利益を守るべきである：

- 相手が罰のある規則に違反したことをプレーヤーが知っているか、信じている場合、プレーヤーはそれを見逃すことを選ぶことができる。
- しかし、プレーヤーと相手が違反や罰を無視することに故意に同意した場合、両者は規則 1.3a に基づいて**失格となる**。
- プレーヤーと相手が、どちらが規則に違反したかについて同意しない場合、いずれも規則 20.1b に基づいて裁定を求めることによって自らの権利を守ることができる。

### 3.3 ストロークプレー

**規則 3.3 の目的：**ストロークプレーには特別規則(特にスコアリングやホールアウトについて)がある。なぜなら、すべてのプレーヤーが他のすべてのプレーヤーと競うため、競技ではすべてのプレーヤーが規則に基づいて平等に扱われる必要があるからである。ラウンド後、プレーヤーとマーカー(プレーヤーのスコアを記録する人)は、スコア(各ホールごと)が正しいことを認証しなければならず、そのプレーヤーはそのスコアカードを委員会に提出しなければならない。

#### a. ストロークプレーの勝者

最も少ない合計スコアですべてのラウンドを終えたプレーヤーが優勝者となる。

ネットスコア競技では、最も少ない合計ネットスコアとなる。

#### b. ストロークプレーのスコアリング

(1) スコアカード。プレーヤーの「スコアカード」は以下ができるもので、形式は紙か電子的形式(委員会によって承認されたもの)とすることができる：

- 各ホールごとにプレーヤーのスコアを記入できる。
- マーカーとプレーヤーがそのスコアを(物理的な署名あるいは電子的な認証のいずれかで) 認証できる。
- ネットスコア競技のためにプレーヤーのハンディキャップを示すことができる。

(2) マーカーの責任：スコアを記入することとスコアカードを認証すること。

- 各ホール後、マーカーはそのホールのプレーヤーのスコアをプレーヤーに確認し、それをスコアカードに記入するべきである。
- ラウンドが終了したら、マーカーはスコアカードを認証しなければならない。プレーヤーに複数のマーカーがいた場合、各マーカーはマーカーを務めていたホールについてスコアをそれぞれ認証しなければならない。

(3) プレーヤーの責任：スコアカードの認証と提出。ラウンドが終了したら、プレーヤーは：

- マーカーによって記入された各ホールのスコアを注意深く確認し、問題があれば委員会に提起すべきである。
- ネットスコア競技では、正しいハンディキャップがスコアカード上に示されているかを確認すべきである。
- マーカーがスコアカードを認証していることを確認しなければならない。

- マーカーによって記入されたホールスコアは、マーカーの同意または委員会の承認がある場合にだけ変更できる。
- スコアカードを認証し、速やかに委員会にスコアカードを提出しなければならない。その後はスコアカードを変更してはならない。

**ハンドブック** : スコアカードが提出された時点を明確にする方法とマーカーがプレーヤーに対する義務を果たさない場合に講じる措置に関する委員会のためのガイド

### 規則 3.3b(3)の違反の罰：プレーヤーは失格となる

- (4) ホールについての間違ったスコア。プレーヤーがホールについて間違ったスコアのスコアカードを提出した場合：
- 提出されたスコアが実際のスコアよりも多い。そのホールに対して提出された多いスコアのままとなる。
  - 提出されたスコアが実際のスコアよりも少ない、またはスコアが提出されなかった。そのプレーヤーは失格となる。

**罰の例外—受けていたことを知らなかった罰を含めていない場合**：プレーヤーがスコアカードを提出する前には受けていたことを知らなかった 1 または複数の罰打を除いたことにより、1 または複数のホールスコアが実際のスコアよりも少なかった場合：

- プレーヤーは失格とはならない。
  - このような状況では、その誤りが競技終了前に分かった場合、委員会はそのプレーヤーのその 1 ホールまたは複数ホールのスコアを下記の方法で訂正する。
    - 規則に基づき、その 1 ホールまたは複数ホールのスコアに含めるべきであった罰打を加える。さらに、
    - プレーヤーが知らなかった罰打を含めていなかった各ホールのスコアに追加の 2 罰打を加える。
  - この例外は、その含めなかった罰が失格の場合には適用しない。
- (5) ネットスコア競技のスコアリング。プレーヤーが正しいハンディキャップを記入せずにスコアカードを提出した場合：
- スコアカードのハンディキャップが多すぎる、あるいはハンディキャップが示されていない。そのプレーヤーはそのネットスコア競技の失格となる。
  - スコアカードのハンディキャップが少なすぎる。罰はなく、そのプレーヤーのネットスコアは示されたその少ないハンディキャップを用いたままとなる。

- (6) スコアの加算やハンディキャップの適用はプレーヤーの責任ではない。委員会はプレーヤーの各ホールスコアの加算や、ネットスコア競技ではハンディキャップの適用について責任がある。

プレーヤーが加算したスコアや適用したハンディキャップストロークを記入したスコアカードを提出した場合、加算や適用の際に間違いを犯していても**罰はない**。

c. ホールアウトしない

プレーヤーは 1 ラウンドの各ホールをホールアウトしなければならない。もし、いずれかのホールをホールアウトしなかった場合：

- プレーヤーは次のティーイングエリアからストロークを行う前に、あるいは、そのラウンドの最終ホールの場合にはそのパッティンググリーンを離れる前に、その誤りを訂正しなければならない。
- その時間内にその誤りが訂正されなかった場合、**そのプレーヤーは失格となる**。

**規則 21**：スコアリング方法が異なりプレーヤーがホールアウトする必要のないストロークプレーの他の形式に関する規則(ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー)

DRAFT

## 規則 4 プレーヤーの用具

規則 4 の目的：規則 4 は、ゴルフはその成功がプレーヤーの判断力、技術、能力に挑戦するゲームであるという原則に基づいて、ラウンド中に使用することができる用具を扱っている。プレーヤーは：

- 適合クラブと適合球を使用しなければならない。
- 14 本以下のクラブに制限され、通常は損傷したり紛失したクラブを取り替えることはできない。
- プレーヤーのプレーに人工的な援助を与える他の機器の使用は制限される。

### 4.1 クラブ

#### a. ストロークを行う際に認められるクラブ

##### (1) 適合クラブ。ストロークを行う際：

- プレーヤーは自分のラウンドのスタート時に用具規則に適合するクラブを使用しなければならない。
- しかし、元の適合クラブのプレーの性能が度重なる通常の使用による摩耗により変えられた場合、そのクラブはまだ適合クラブである。

「プレーの性能」とは、グリップ、シャフト、クラブヘッド、ライ、ロフト(調整できるクラブのライやロフトを含む)のようにストロークを行う際の機能に影響を及ぼすクラブの部分の意味する。

##### (2) ラウンド中に損傷したクラブの使用と修理。適合クラブがラウンド中に損傷した場合、プレーヤーは通常はそのクラブを他のクラブに取り替えてはならない。(限定的な例外については、規則 4.1b(1),(3)参照)

しかし、その損傷クラブは、その損傷の内容や原因にかかわらず、そのラウンドの残りについては引き続き適合として扱われる。プレーヤーは以下のことができる。

- そのラウンドの残り、その損傷したクラブでストロークを行うことを続けること、または
- 元のグリップ、シャフト、クラブヘッドを使用したまま、この損傷が起きる前の状態にできる限り同様に復元することによってクラブを修理すること。しかし、そうする際にプレーヤーは次のことをしてはならない。
  - 不当にプレーを遅らせること(規則 5.6a 参照)、または

➤ ラウンド前の損傷を修理すること。

「ラウンド中の損傷」とは、クラブのプレーの性能がラウンド中のすべての行為、事故により変えられることを意味する。以下のいずれかであるかは問わない。

- プレーヤーによるもの(クラブでストロークや練習スイングを行う、ゴルフバッグからクラブを出し入れする、クラブを落とす、クラブに寄りかかる、クラブを投げる、クラブを乱用する)、あるいは
- 他の誰か、あるいは外的影響によるもの

しかし、クラブのプレーの性能がプレーヤーまたはプレーヤーのために行動している人によってラウンド中に故意に調整された場合、そのクラブは「ラウンド中の損傷」とはならない(下記(3)参照)。

**ハンドブック** : 通常の使用による摩滅、ラウンド中の損傷、クラブのプレーの性能の故意の調整の違いに関するガイダンス

- (3) ラウンド中にクラブのプレーの性能が故意に変えられる。プレーヤーは、自身(またはプレーヤーのために行動している人)がクラブのプレーの性能をラウンド中に下記によって故意に変えたクラブでストロークを行ってはならない。:
- 物理的にクラブを調整すること(上記(2)に基づいて損傷を修理することが認められる場合を除く)。または
  - ストロークを行う際の機能に影響を与えるためにクラブヘッドに異質物を付けること(クラブヘッドをふくことは除く)。

**規則 4.1a の違反となるクラブでストロークを行うことに対する罰**：そのプレーヤーは失格となる。

しかし、不適合クラブや、プレーの性能がラウンド中に故意に変えられたクラブを単に持ち運んだだけでは(そのクラブでストロークを行うのでなければ)、この規則に基づく罰はない(しかしそのようなクラブも(b)の制限の 14 本にはカウントする)。

#### b. 14 本のクラブの制限 ; スタート、クラブの追加と取り替え

(1) 14 本のクラブの制限。プレーヤーは以下のことをしてはならない。

- 14 本を超えるクラブを持ってスタートすること。または
- ラウンド中に 14 本を超えるクラブを持つこと。

プレーヤーが 14 本より少ないクラブを持ってスタートした場合、そのプレーヤーは下記(4)に基づいて 14 本のクラブの制限までラウンド中にクラブを追加することができる。

- (2) クラブを共有しない。プレーヤーはスタートした時点で持っていたクラブ、または(1)で認められている追加のクラブに制限される。また、コース上でプレーしている他のプレーヤーが持ち運んでいるクラブでストロークを行ってはならない。
- (3) 紛失または損傷したクラブは取り替えない。プレーヤーが14本のクラブを持ってスタートした後、あるいは14本のクラブ制限までクラブを追加した後、ラウンド中にクラブを紛失または損傷した場合、プレーヤーはそのクラブを他のクラブに取り替えることはできない。

**例外—プレーヤーが損傷の原因となっていない場合の損傷クラブの取り替え：**プレーヤーのクラブがラウンド中に損傷し、そのプレーヤー(またはそのプレーヤーのために行動している人)がその損傷の原因となっていない場合：

- プレーヤーは下記(4)に基づいて損傷したクラブをあらゆるクラブと取り替えることができる。しかし、
  - プレーヤーはその損傷クラブを不使用と宣言しなければならず、そのラウンドの残りでそのクラブでストロークを行った場合は**失格となる**。
- (4) クラブを追加する、または取り替える場合の制限。上記(1)または(3)に基づいてクラブを追加または取り替える場合、プレーヤーは以下のことをしてはならない：
- 不当にプレーを遅らせる(規則 5.6a 参照)。または
  - そのコースでプレー中の他のプレーヤー(同じ組、または同じ競技でプレーしているかどうかを問わない)によって選ばれたクラブを追加する、あるいは借りる。または
  - ラウンド中にそのプレーヤーのために誰かによって運ばれた部品からクラブを組み立てる

#### **規則 4.1b 違反の罰：**

- **違反が発見された場合：**違反を発見した場合、プレーヤーは直ちに超過しているクラブを不使用と宣言しなければならず(規則 4.1c 参照)、違反が発見されたときに基づく罰を適用しなければならない：
  - ホールをプレーしている間。罰はプレー中のホールに適用する。マッチプレーでは、プレーヤーはそのホールを終了し、そのホールの結果をマッチのスコアに適用し、その後で罰を適用してマッチのスコアを調整しなければならない。
  - ホールとホールの間。罰は次のホールではなく、終えたばかりのホールに適用する。
- **マッチプレーの罰—ホールを差し引くことによってマッチのスコアが修正される(最大で2ホール)：**

- これはマッチの調整の罰である—ホールの負けの罰とは同じではない。
- プレー中のホールを終えた時点、または終了したばかりの時点で、マッチのスコアは違反が発生した各ホールに対して **1 ホールを差し引く** ことによって修正される。しかし、**そのラウンドでは最大 2 ホールまでとする**。
- 例えば、15 本のクラブを持ってスタートしたプレーヤーがその違反を発見したときに 3 番ホールをプレーしており、その後にそのホールを勝ってそのマッチが 3 アップとなった場合、最大で 2 ホールの調整が適用となり、そのプレーヤーはその時点で 1 アップとなる。
- **ストロークプレーの罰—2 罰打、最高 4 罰打**：プレーヤーは違反のあった各ホールの自分のスコアに **2 罰打**を追加しなければならないが、ラウンドでは**最高 4 罰打**となる(違反が発生した最初の 2 ホールそれぞれに 2 罰打を追加する)。

c. **超過クラブの不使用を宣言すること**

- (1) ラウンド中。プレーヤーがラウンド中に 14 本を超えるクラブを持っていて、あるいは他のプレーヤーのクラブでプレーをして、規則 4.1b に違反していることを発見した場合、プレーヤーは直ちに次のことをしなければならない。
- そのラウンドの残りでのどのクラブを使用しないかを定める。そして
  - それらの超過クラブを不使用とすることを、マッチプレーでは相手に対して、ストロークプレーではマーカ―またはその組の他のプレーヤーに対して宣言する。そして
  - そのラウンドの残りでそれらのクラブでストロークを行わない。

そのクラブが他のプレーヤーの所有物である場合、他のプレーヤーはそのクラブの使用を続けることができる。

- (2) ラウンド前。プレーヤーがラウンドをスタートする直前に偶然に 14 本を超えるクラブを誤って持っていることを発見した場合、その超過クラブを置いてスタートできるように手を尽くすべきである。

しかし、**罰なし**の選択肢として：

- プレーヤーはラウンドをスタートする前に超過クラブを不使用と宣言することができる。そして
- その超過クラブをそのラウンド中にプレーヤーが保管することができ(ただし、使用してはならない)、それらのクラブは 14 本の制限についてはカウントしない。

**規則 4.1c の違反の罰**：そのプレーヤーは**失格**となる。

## 4.2 球

### a. ラウンド中に認められる球

- (1) 適合球がプレーされなければならない。各ストロークを行う際、プレーヤーは用具規則に適合する球を使用しなければならない。

プレーヤーは適合している球をそのコース上の他のプレーヤーを含め誰からでも貰うことができる。

- (2) 故意に性能を変えられた球はプレーされてはならない。プレーヤーは球のプレーの性能を変えるために故意に異質物が付けられた球に対してストロークを行ってはならない。

**規則 4.2a の違反の罰：そのプレーヤーは失格となる。**

### b. ホールをプレーしている間の球の損傷

- (1) 球が複数に割れる。プレーヤーの球がストロークした後に複数に割れた場合、**罰はなく**、そのストロークは取り消される。プレーヤーは最後にストロークを行った所から取り替えられた球をプレーしなければならない(その方法については規則 14.6 参照)。

- (2) 切れたり、ひびが入った球。プレーヤーは自分の球がホールをプレーしている間に切れたり、ひびが入ったりしたものと合理的に信じた場合：

- プレーヤーは球が切れた、あるいはひびが入ったかを確認するためにその球を拾い上げることができるが、最初にその位置をマークしなければならない。
- プレーヤーはその拾い上げた球をふいてはならない。**ただし**、その球がパッティンググリーン上にある場合は除く(規則 13.1 参照)。
- 元の球が切れたり、ひびが入っており、この損傷がそのホールをプレーしている間に生じたことが明白に分かる場合に限り、プレーヤーは別の球に取り替えることができる。**しかし**、単に引っ搔いた、擦った、ペイントが剥がれた、色あせただけの場合はできない。
- 元の球が切れたり、ひびが入ったりしてプレーヤーが他の球に取り替えることを選択した場合、プレーヤーはマークした箇所に取り替えられた球をリプレイスしなければならない。そうでない場合、プレーヤーは元の球をその箇所にリプレイスしなければならない。

この規則は、他の規則に基づいて、あるいは 2 ホールのプレーの間に、プレーヤーが他の球に取り替えることを禁止していない。

**規則 4.2b の違反の罰：**

- プレーヤーは次の1つ、あるいは複数について規則に違反した場合、**1打罰**を追加しなければならない。(1)球を拾い上げる前にマークしない、(2)認められていない場面で拾い上げた球をふく、または(3)プレー中のホールで球が切れたり、ひびが入ったことに合理的確信がないにもかかわらず球を拾い上げる(規則 13.1a に基づいてプレーヤーが球を拾い上げることができるパッティンググリーン上を除く)。
- プレーヤーが、(1)マークした箇所に球をリプレースせず誤所からその球をプレーした場合(規則 14.7 参照)、または(2)認められていない場面で球を取り替えてプレーした場合(規則 6.3b 参照)、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。
- **しかし**、ストロークプレーでは、プレーヤーが、1 罰打と関連する**一般の罰**の両方を受ける場合、1 罰打は適用せずに、**合計で 2 罰打**だけを受ける。

#### 4.3 用具の使用

##### a. 規則 4.3 の範囲

規則 4.3 はプレーヤーがラウンド中に使用する可能性のあるすべての種類の用具に適用する。ただし、この規則ではなく規則 4.1 と 4.2 で扱われる適合クラブと適合球でプレーすることの要件は除く。

この規則は用具の使用だけに関係する。プレーヤーがラウンド中に持ち運ぶ用具を制限するものではない。

##### b. 認められる用具の使用と禁止される用具の使用

プレーヤーはラウンド中に自分のプレーを援助する用具を使用することができる。ただし、次のいずれかの方法で潜在的な利益を生み出してはならない。

- 用具を使用し、要求される技術や判断力を人工的に再現または軽減する。または、
- 用具を異常な方法で使用してストロークを行う。「異常な方法」とは、意図された用途とは根本的に異なる方法や、競技の一環としては通常は受け入れられない方法を意味する。

ラウンド中に認められる用具の使用および禁止される用具の使用の主な種類を下記に規定する。特定の方法で用具を使用することができるかどうか確信がないプレーヤーは裁定を求めるべきである(規則 20.2)。

##### (1) 距離や方向の情報を計測すること

- 認められる使用。距離の情報を得るために用具(例えば、距離計測機器)や方向

の情報を得るための用具(例えば、コンパス)を使用すること。

- 禁止される使用。高低差を計測するため、あるいは距離や方向の情報を解釈するため(推奨されるプレーの線やクラブ選択に利用するため)に用具を使用すること。

(2) 風や気象条件を計測すること

- 認められる使用。風に関係のない気象情報(例えば、気温や湿度)を計測するため、あるいは公に入手可能な気象予報(風に関する情報を含む)を検討するために用具を使用すること。
- 禁止される使用。風速やその他の風に関する情報を計測するために用具を使用すること。

(3) ラウンド前やラウンド中に収集したアドバイスに関する情報

- 認められる使用。ラウンドのスタート前に授けられた情報(過去のラウンドのプレー情報、スイングに関するアドバイス、使用クラブの提案など)を確認するために用具を使用すること。
- 禁止される使用。プレー中のラウンド特有の情報(プレー中のラウンドでの距離に基づくクラブの提案や、風や他の変化する条件に基づく実質的な距離など)を処理・解釈するために用具を使用すること。

(4) ラウンド中のプレー情報を記録すること

- 認められる使用。ラウンドの後で利用する目的で、そのラウンド中のプレー情報や生理学的情報(ショット距離、クラブ距離、心拍数など)を収集するために用具を使用すること。
- 禁止される使用。現在進行しているラウンド中に記録したプレー情報や生理学的情報を検討するために用具を使用すること。

(5) オーディオ・ビデオ機器

- 認められる使用。ゴルフに関係のないこと(交通情報やBGMなど)をオーディオで聞く、あるいはビデオを見るために用具を使用すること。ただし、他の人への配慮を示さなければならない(規則 1.2)。
- 禁止される使用。気を散らすものを排除するため、スイングのテンポに役立てるため、プレー中の競技の放送を視聴するために用具を使用すること。

**委員会の措置** : 委員会はラウンド中のオーディオ・ビデオ機器の使用を禁止するローカルルールを採用することができる。

(6) 服装と靴

- 認められる使用。自然状況からの保護や姿勢の全体的なサポートのために服装を使用することや、安定したスタンス獲得に役立てるために靴を使用すること。
- 禁止される使用。姿勢やバランスに不当な援助を与える服装や靴を使用すること。

#### (7) 手袋やグリップ補助具

- 認められる使用。クラブのグリップを援助する次の用具を使用すること：用具規則に適合する単純な手袋；松脂、パウダーや他の保湿剤、乾燥剤；クラブの握りに役立つようグリップに巻き付けられるタオルやハンカチ。
- 禁止される使用。用具規則に適合しない手袋や、手の位置やグリップ力に不当な援助を与える用具を使用すること。

#### (8) ストレッチ機器とトレーニング補助器具

- 認められる使用。ストレッチの目的で、ゴルフスイングに関係のない用具を使用すること。
- 禁止される使用。トレーニング補助用具や他の類似のゴルフスイング関連機器(ゴルフスイングの際の使用のために設計されたストレッチ機器を含む)を使用すること。

**委員会の措置**：委員会は動力付き移動機器の使用を禁止するローカルルールを採用することができる。

#### c. 医療の例外

プレーヤーが以下の条件を満たせば、病状を緩和するために用具を使用しても規則 4.3 の違反とはならない。

- プレーヤーがその用具を使用する医学的根拠を持っている。
- その使用によってプレーヤーが他のプレーヤーよりも不当な利益を得ることはないと委員会が認める。

**ハンドブック**：認められる使用および禁止される使用のさらなる事例と、用具のデザインや使用に関する追加情報。

#### **規則 4.3 の違反の罰：**

- ラウンド中の最初の違反：**一般の罰**
- ラウンド中の 2 回目の違反：**失格**

## Ⅱ. ラウンドとホールをプレーする(規則 5-6)

### 規則 5 ラウンドをプレーすること

**規則 5 の目的 :** 規則 5 はラウンドをプレーする方法を取り扱っている。例えば、プレーヤーはラウンド前、ラウンド中、またはラウンド後、どこで、いつ練習を行うことができるのか、ラウンドはいつ始まり、いつ終わるのか、また、プレーを止めるときや再開するとき何が起こるのかなど。

プレーヤーは次のことが期待される :

- 各ラウンドを時間通りに始める。そして
- 各ホールでは連続的に速やかなペースでプレーし、ラウンドが終了するまで継続する。

プレーの順番が巡ってきた際には、40 秒以内（通常はさらに短い時間で）にストロークを行うことが推奨される。

#### 5.1 ラウンドの意味

「ラウンド」とは委員会によって設定された順番でプレーされる 18 かそれ以下のホールである。

ラウンドがタイで終わり、勝ち負けをつけるためにプレーを続ける場合 :

- タイのマッチは 1 度に 1 ホール延長される。 これは新しいラウンドではなく、同じラウンドの継続である。
- ストロークプレーのプレーオフ。 これは新しいラウンドとなる。

#### 5.2 ラウンド前やラウンド間にコース上で練習すること

##### a. マッチプレー

プレーヤーは競技のラウンドの前や間にそのコース上で練習をすることができる。

##### b. ストロークプレー

競技の当日、プレーヤーはラウンドの前にそのコース上で練習をしてはならないが、その日のプレー終了後はそのコース上で練習をすることができる。

**規則 5.2 の違反の罰：そのプレーヤーは失格となる。**

**委員会の措置**：委員会はラウンドの前や間の練習を禁止する、制限する、あるいは認めるローカルルールを採用することができる。

### 5.3 ラウンドを始めること、終わること

#### a. ラウンドが始まる時

プレーヤーのラウンドは、自身の最初のホールティーイングエリアからストロークを行ったときに始まる。

プレーヤーは以下を行わなければならない：

- 委員会が設定したスタート時間とスタート地点でプレーを始めるための準備をする。そして
- その時間にスタートする(時間前ではない)

スタート時間が何らかの理由(天候、他の組のスロープレー、レフェリーによる裁定が必要な事態発生など)で遅れている場合、プレーヤーがそこにおり、プレーヤーの組がスタートできるときにプレーできる準備ができているのであれば、この規則の違反にはならない。

**規則 5.3a の違反の罰：プレーヤーは失格となる。ただし、以下の 3 つの状況を除く。**

- **例外 1**—プレーヤーが 5 分以内の遅れでスターティングエリアに到着し、プレーの準備ができていいる：プレーヤーは自分の最初のホールに適用される一般の罰を受ける。
- **例外 2**—プレーヤーがスタート時間から 5 分前以降に早くスタートする：プレーヤーは自分の最初のホールに適用される一般の罰を受ける。
- **例外 3**—委員会がプレーヤーが時間通りにスタートできなかった例外的な状況であると認める：この規則の違反はなく、罰はない。

#### b. ラウンドが終わるとき

プレーヤーのラウンドは次の場合に終わる：

- マッチプレーでは、そのマッチのすべてのプレーヤーが最終ホールを終えるか、そのマッチの結果が決定したとき。

- ストロークプレーでは、プレーヤーが最終ホールをホールアウトしたとき(規則 6.1 または規則 14.7b に基づく場合のように誤りの訂正を含む)。

**規則 23.4 :** フォアボール競技やベストボール競技でラウンドが始まるときと終わるとき。

#### 5.4 組でプレーすること

##### a. マッチプレー

ラウンド中、プレーヤーと相手は、お互いのプレーを見ることができるようになるために同じ組で各ホールをプレーしなければならない。

##### b. ストロークプレー

ラウンド中、委員会が事前または事後に変更を承認する場合を除き、プレーヤーは委員会によって設定された組にとどまっていなければならない。

**規則 5.4 の違反の罰 :** プレーヤーは失格となる。

#### 5.5 ラウンド中の練習

##### a. ホールでプレーが行われている間、練習ストロークはできない

ホールでプレーが行われている間、プレーヤーはコース上、あるいはコースの外のいかなる球に対しても練習ストロークを行ってはならない。

以下は練習ストロークではない :

- 球を打つ意思なしに行われる練習スイング。
- 単に親切心を持って練習エリアや他のプレーヤーに球を戻すために打つ。
- 結果が決定したホールのプレーを終える際にプレーヤーによって行われたストローク。

##### b. ホールとホールの中の練習ストロークの制限

ホールとホールの間、プレーヤーは練習ストロークをしてはならない。ただし、プレーヤーが以下の上あるいはその近くではパッティングやチップングの練習をすることができる。

- 終了したばかりのホールのパッティンググリーン
- すべての練習パッティンググリーン、または

- 次のホールでのティーイングエリア

ただし、バンカーから練習ストロークをしたり、プレーを不当に遅らせてはならない。(規則 5.6a 参照)。

**委員会の措置** : 委員会は終了したばかりのパッティンググリーン上やその近くでパッティングまたはチップングの練習を禁止するローカルルールを採用することができる。

#### c. プレーが中断された場合の練習

プレーが中断されている間、プレーヤーは以下で練習をすることができる。:

- 規則 5.5b で認められている場所、
- コース上以外の場所、そして
- 委員会が認めるその他の場所

#### 規則 5.5 の違反の罰：一般の罰

ホールとホールの中で違反が起きた場合、罰は次のホールに適用する。

### 5.6 不当の遅延：速やかなプレーのペース

#### a. プレーの不当の遅延

プレーヤーは、ホールをプレーしている間、あるいはホール間のいずれでもプレーを不当に遅らせてはならない。

プレーヤーは次のような特定の理由のために、少しの遅れが認められる場合がある。

- レフェリーまたは委員会に援助を求めている場合、
- 突然、病気になった場合、または
- 他の正当な理由がある場合。

**ハンドブック** : 合理的または不合理な遅れのガイダンス。

#### 規則 5.6a の違反の罰：

- 最初の違反：1 罰打。
- 2 回目の違反：一般の罰。
- 3 回目の違反：失格。

プレーヤーがホールの中でプレーを不当に遅らせた場合、罰は次のホールに適用する。

## b. 速やかなプレーのペース

ゴルフのラウンドは速やかなペースでプレーしなければならないことになっている。

各プレーヤーは自分のプレーが他のプレーヤー(プレーヤー自身の組の人と後ろの組の人の両方を含む)のラウンドをプレーする時間に影響を及ぼすことがありえることを認識すべきである。

プレーヤーは早い組にプレーの先行を認める(スルーさせる)ことが勧められる。

(1) プレーのペースの提案(推奨)。プレーヤーは、以下に要する時間を含めて、ラウンドを通じて速やかなペースでプレーすべきである。

- 各ストロークのための準備時間と、ストロークを行う時間、
- ストロークの間に他の場所に移動する時間、そして
- ホールを終了した後、次のティーイングエリアに移動する時間。

プレーヤーは前もって次のストロークの準備をして、自分の順番の時にプレーできるようにしておくべきである。

プレーヤーがプレーする順番のとき：

- プレーヤーは、障害や気を散らすものがなくなりプレーできるようになった後、40秒以内にストロークを行うことが勧められる。そして
- プレーヤーは通常、推奨されている時間以上に速くプレーできるはずであり、そうすることが勧められる。

プレーヤーは規則 6.4a(マッチプレー)と規則 6.4b(ストロークプレー)に基づいて時間節約のために違った順番でプレーすることができる。

**ハンドブック** : 速やかなプレーに関するプレーヤーのためのガイダンス。

(2) 委員会のプレーのペースの方針。速やかなプレーの奨励と強化のため、委員会はプレーのペースの方針を設定するローカルルールを採用すべきである。

この方針はラウンド、ホール、一連のホール、そしてストロークを終了するための最大時間を設定することができ、そしてその方針に従わないことに対して罰を設定することができる(委員会の措置 参照)。

## 5.7 プレーを止める；プレーを再開する

a. プレーヤーがプレーを止めることができる場合、あるいは止めなければならない場合

ラウンド中、以下の状況**以外**ではプレーヤーはプレーを止めてはならない：

- (1) 委員会による中断。すべてのプレーヤーは委員会がプレーを中断した場合にはプレーを止めなければならない(規則 5.7b)。
- (2) マッチプレーで同意によりプレーを止める。マッチプレーのプレーヤーはどのような理由であってもプレーを止めることに同意することができる。ただし、そうすることで競技を遅らせる場合を除く。
- (3) 落雷を理由としてプレーヤー個人でプレーを止める。プレーヤーが落雷の危険があると思った場合、プレーを止めることができる。

コースを離れること自体はプレーを止めることではない。プレーヤーの一時的なプレーの遅れは規則 5.6a によって取り扱われ、この規則では取り扱わない。

プレーヤーがこの規則で認めていない理由によりプレーを止めた場合、**プレーヤーは失格となる**。

#### b. 委員会がプレーを中断したときにプレーヤーがしなければならないこと

- (1) 即時中断(例えば、切迫した危険がある場合)。委員会がプレーの即時中断を宣言した場合、すべてのプレーヤーは直ちにプレーを止めなければならない、委員会がプレーを再開するまでは再びプレーをしてはならない。

委員会はプレーヤーに即時中断を明確に知らせる方法を使用すべきである。

**ハンドブック** : 直ちにプレーを止めることの意味と失格を免除することが正当な場合のガイダンス。

- (2) 通常の中断(例えば、日没やコースがプレー不能)。委員会が通常の原因でプレーを中断した場合に次に行くことは、プレーしている各組がどこにいるかによる：

- ホールとホールの間。ある組のすべてのプレーヤーがホールとホールの間にいる場合、プレーヤー達はプレーを止めなければならない、委員会がプレーを再開するまでは次のティーイングエリアからプレーしてはならない。
- ホールをプレー中。ある組のプレーヤーの 1 人がホールをスタートしていた場合、プレーヤー達は直ちにプレーを止めるか、そのホールをプレーアウトするか選択することができる。何をするかについてプレーヤー達が同意しない場合：
  - マッチプレー。プレーヤーがマッチでプレーを止めた場合、相手も同様にプレーを止めなければならない、両者は委員会がプレーを再開するまでは再びプレーをしてはならない。
  - ストロークプレー。ストロークプレーのプレーヤーはその組の他のプレーヤーがプレーを止めたとしても、プレーヤーのマーカがそのプレー

ヤーのスコアを記録するためにいる限りはそのホールでのプレーを続けることができる。

一度プレーヤーがプレーを止めたら、そのプレーヤーは委員会がプレーを再開するまでは再びプレーをしてはならない(下記(d)参照)。

プレーヤーがホールでのプレーを続けた場合：

- プレーヤーはその後でそのホールを終了する前にプレーを止めることができる。
- プレーヤーがそのホールを終了する場合、プレーヤーは委員会がプレーを再開するまで次のティーインググエリアからプレーしてはならない。

**規則 5.7b の違反の罰：**プレーヤーは失格となる。ただし、委員会はそうすることが正当だと考えた場合には、その罰を免除または変更することができる。

c. プレーが再開する場合にプレーヤーがしなければならないこと

- (1) プレーを再開する場所。プレーヤーはホールでのプレーを止めた所、あるいはホールとホールとの間の場合には次のティーイングエリアから、プレーを再開しなければならない(プレーが後日に再開される場合であっても)。
- (2) プレーを再開するとき。プレーヤーは(1)で特定されている位置においてプレーできる準備ができていなければならない：
  - プレーを再開するために委員会が設定した時間に、そして
  - プレーヤーはその時間になったときにプレーを再開しなければならない(その時間より早く再開してはならない)。

プレーを再開するための行為が何らかの理由のために遅れさせられた場合(例えば、前の組のプレーヤー達が先にプレーする必要がある、邪魔にならないよう移動する)、そのプレーヤーの組がプレーを再開できるときにそのプレーヤーがいて、プレーができる状態である場合はこの規則の違反はない。

**規則 5.7c の違反の罰：**プレーヤーは失格となる。ただし、規則 5.3a の 3 つの例外がここにも同様に適用となる場合を除く。

d. プレーを止める場合の球の拾い上げ；プレー再開の場合のリプレースと球の取り替え

この規則に基づいてホールでのプレーを止める場合、プレーヤーは罰なしにその球をマークして拾い上げることができる。

プレーを再開する前や再開するときのいずれでも：

- (1) プレーヤーの球が拾い上げられていた場合。そのプレーヤーはその元の球か、取り

替えられた球をその球が拾い上げられた箇所にリプレースしなければならない。

- (2) プレーヤーの球が拾い上げられていなかった場合。プレーヤーはその球をあるがままにプレーすることができる。あるいはその球をマークして拾い上げ、その球か取り替えられた球をそのマークした箇所にリプレースできる。
- (3) プレーヤーの球またはボールマーカーが、プレーが止められている間に動かされた場合(自然の力を含め)、プレーヤーは以下のいずれかをしなければならない。
- その球の元の箇所をマークするためにボールマーカーを置き(分からない場合は推定しなければならない)、そして元の球か、取り替えられた球をその箇所にリプレースしなければならない。あるいは
  - 元の球か、取り替えられた球を元の箇所にリプレースしなければならない(分からない場合は推定しなければならない)。

**規則 5.7d の違反の罰：一般の罰**

DRAFT

## 規則 6 ホールをプレーすること

**規則 6 の目的**：規則 6 はホールのプレー方法を取り扱っている。例えば、ティーイングオフに関する特定の規則、**取り替え**が認められている場合を除いてホールを通じて同じ球をプレーすることの要求、**プレーの順番**(ストロークプレーよりマッチプレーにおいて重要)、そしてホールを終了することなど。

### 6.1 ホールのプレーをスタートすること

#### a. ティーイングエリアの中から球をプレーすること

プレーヤーは規則 6.2b に基づいてティーイングエリアの中から球をプレーすることによって各ホールをスタートしなければならない。

#### b. ティーイングエリアの外から球をプレーした場合に行うこと

ホールをスタートするプレーヤーがティーイングエリアの外(間違ったティーマーカーを含む)からプレーした場合：

##### (1) マッチプレー相手はストロークを取り消すことができる。

- **罰はない**が、相手はそのストロークを取り消すことができる。これは速やかに、いずれかのプレーヤーが次のストロークを行う前に行われなければならない。
- 相手はそのストロークを取り消した場合、プレーヤーはティーイングエリアの中から別の球をプレーしなければならない。
- 相手はそのストロークを取り消さなかった場合、そのストロークをカウントし、その球はインプレーとなり、あるがままにプレーをしなければならない。

##### (2) ストロークプレープレーヤーは誤りを訂正しなければならない。

- プレーヤーは **2 罰打を追加**し、ティーイングエリアから球をプレーすることによって誤りを訂正しなければならない。
- ティーイングエリアの外からプレーされた球はインプレーではない。そのストロークと、誤りが訂正される以前のそのホールでのさらなるストロークはカウントしない。

**規則 6.1b(2)に違反し、ストロークプレーで誤りを訂正しなかった場合の罰**：以下の場合は**失格**となる。

- 先に誤りを訂正せずに次のティーイングエリアからストロークを行った場合。  
あるいは

- そのラウンドの最終ホールをプレーしているときは、プレーヤーが誤りを訂正することを先に告げることなくそのパッティンググリーンを離れた場合。

## 6.2 ティーイングエリアから球をプレーすることに対する特別規則

### a. ティーイングエリアの規則を適用する場合

ティーイングエリアについての規則 6.2b の特別規則は、ティーイングエリアからプレーされる球はストロークを行われるまではインプレーとはならない以下の 2 つの状況にだけ適用する。:

- (1) ホールのプレーをスタートする。プレーヤーが規則 6.1 に基づいてホールのプレーをスタートする場合(ホールをスタートしようとしてプレーヤーがストロークを行ったが、以下の理由でそのストロークをカウントしなかった場合を含む)
  - ストロークが規則に基づいて取り消された、または
  - ストロークプレーで、そのストロークがティーイングエリアの外から行われた。
- (2) ティーイングエリアから再びプレーする。プレーヤーがストロークと距離の罰に基づいてティーイングエリアから再びプレーすることをプレーヤーが選択した、あるいは要求される場合(規則 14.6 参照)。

しかし、規則 6.2 は次の場合には適用しない:

- プレーヤーがティーイングエリアにあるインプレーの球をプレーするすべての状況(例えば、プレーヤーがティーアップされた球に対してストロークを行ったが、空振りしたか、その球がティーイングエリア内で止まった場合)。
- すべてのそのような状況では、ティーイングエリアは意味を持たず、プレーヤーはジェネラルエリアにある球をプレーする場合と同じ方法で続行しなければならない。

### b. ティーイングエリアの規則

次の規則はプレーヤーがホールをスタートする場合、あるいはティーイングエリアから再びプレーする場合(規則 6.2a で規定)に適用する。

#### (1) 球をプレーする場所。

- プレーヤーはティーイングエリアの中のどこからか球をプレーしなければならない。つまり球の一部はティーイングエリアに触れているか、そのエリアの上方になければならない。
- プレーヤーはストロークを行う際にティーイングエリアの外側に立つことができる。

(2) 球をティーアップできる。球は次のいずれかからプレーされなければならない。

- 地面の中や上に置かれた適合ティー、あるいは
- 球を置くための場所に置かれた砂、または他の自然物を含め、地面それ自体。

プレーヤーは不適合ティーの上の球や、この規則で認められていない方法でティーアップされた球にストロークを行ってはならない。

**規則 6.2b(2)の違反の罰：**

- **最初の違反：一般の罰**
- **2回目の違反：失格**

(3) ティーイングエリアの中の特定の状態は改善することができる。ストロークを行う前に、**罰なし**にプレーヤーは次のことを認められる。

- ティーイングエリアの中の表面を改善すること
- ティーイングエリアの中に根付いている、あるいは生長している自然物を動かしたり、曲げたり、折ること
- ティーイングエリアの中の露、霜、水を取り除くこと

しかし、プレーヤーがストロークに影響を及ぼす他の状態を改善して規則 8.1a に違反した場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。

(4) ティーイングエリアのティーマーカーは動かしてはならない。ストロークを行う前に、プレーヤーはティーイングエリアの中のティーマーカーをそのストロークに影響を及ぼす状態を改善するために動かしてはならない。もし、そうした場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。

(5) ストロークを行うまでは球はインプレーとはならない。球がティーアップされたか地面の上に置かれたかを問わない：

- プレーヤーがその球をストロークするまではインプレーとはならない。そして
- ストローク行う前であればその球を**罰なし**に拾い上げたり、動かすことができる。

しかし、一度ストロークを行った場合、球がティーイングエリアの中に止まっても(ストロークが球を空振りする場合を含む)、その球はインプレーであり、規則 6.2b は適用しない。

(6) 球がティーから落ちた場合。ティーアップされた球がティーから落ちたり、プレー

ヤーがその球にストロークを行う前にプレーヤー自身によってティーから落とされた場合、その球はインプレーではなく、**罰なし**に再度ティーアップできる。

しかし、球が落ちている間や、球が落ちた後にその球にストロークを行った場合、**罰はなく**、そのストロークはカウントし、その球はインプレーとなる。

### 6.3 ホールのプレーで使用される球

**規則 6.3 の目的**：ホールはティーイングエリアからパッティンググリーンそしてホールに入るまで行われるストロークの連続としてプレーされる。ティーオフした後、プレーヤーは通常はそのホールを終了するまで同じ球をプレーすることが期待される。プレーヤーが**誤球**、あるいは取り替えが規則で認められていない場合に**取り替えられた球**にストロークを行った場合、そのプレーヤーは罰を受ける。

#### a. ティーイングエリアからプレーされた同じ球でホールアウト

プレーヤーは、ティーイングエリアからホールをスタートとするときは適合であればどの球でもプレーをすることができ、ホールとホールの間では球を変えることができる。

プレーヤーはティーイングエリアからプレーされた同じ球でホールアウトをしなければならない。ただし、次の場合を除く：

- 球が紛失となる、あるいはアウトオブバウンズに止まる、または
- プレーヤーが他の球に取り替える(そうすることが認められているかどうかにかかわらず)

プレーヤーは球を識別しやすいようにプレーされる球にマークを付けるべきである(規則 7.2 参照)。

#### b. ホールをプレーしている間に他の球に取り替える

(1) 取り替えられた球はインプレーの球となる。プレーヤーがホールをプレーしている間に他の球に取り替えた場合、その取り替えられた球はインプレーの球となる(規則 14.4 参照)。このことは次の両方に対してあてはまる。

- 取り替えが規則で認められる場合。ハンドブック \_\_\_\_ 「取り替えを認めている規則のリスト」参照。
- 取り替えが規則で認められていない場合。誤って取り替えられた球はそのプレーヤーのインプレーの球となり、誤球ではない。

(2) 誤って取り替えられた球にストロークを行う。プレーヤーは誤って取り替えられた球にストロークを行ってはならない(誤所からプレーされた球については、規則 14.7.参照)。

**規則 6.3b(2)違反の罰：一般の罰**

加えて、ストロークプレーでは：

- プレーヤーはその誤って取り替えられた球でそのホールのプレーを終えなければならない。
- しかし、プレーヤーが誤って取り替えられた球を誤所からプレーすることに対して関連する罰も受ける場合は、**合計で 2 罰打だけを受ける(一般の罰 2 つではなく 1 つだけが適用される)**。

**c. 誤球**

- (1) 誤球に対してストロークを行うこと。プレーヤーは誤球に対してストロークを行ってはならない。

**例外—水の中で動いている球**：プレーヤーがペナルティーエリアの水や一時的な水の中で動いている誤球に対してストロークを行っても**罰はない**。：

- そのストロークはカウントしない。そして
- プレーヤーは、元の球の位置から正球をプレーすることにより、または他の規則によって認められる場所から球をプレーすることにより、規則に基づいてその誤りを訂正しなければならない。

**規則 6.3c(1)に違反して誤球をプレーしたことに對する罰：一般の罰**

マッチプレーでは、

- プレーヤーと相手がホールのプレー中に互いの球をプレーした場合、最初に誤球に対してストロークを行ったプレーヤーが**そのホールの負け**となる。
- どちらの誤球が最初にプレーされたか分からない場合、**罰はなく**、そのホールは入れ替わった球のままでプレーを終えなければならない。

ストロークプレーでは、

- プレーヤーによって誤球に対して行われたストロークはカウントしない。
- プレーヤーは規則に基づいてその誤りを訂正しなければならない。
- プレーヤーが先に誤りを訂正せずに次のティーイングエリアからストロークを行った場合、あるいはそのラウンドの最終ホールをプレーしていた際には、その誤りを訂正することを先に告知せずにパッティンググリーンを離れた場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

- (2) プレーヤーの球が誤球として他の誰かによってプレーされた場合に行うこと。そのプレーヤーは元の球、あるいは取り替えられた球を、誤球としてプレーされる前の元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)にリプレースしなければならない。

d. 一度に複数の球をプレーすることがプレーヤーに認められる場合

一度に複数の球をプレーすることがプレーヤーに認められるのは次の場合だけである。

- 暫定球(インプレーの球となるか、放棄される球となる)をプレーする場合(規則 18.3c,d)。または
- ストロークプレーで、誤所からのプレーの重大な違反の可能性を訂正するため(規則 14.7b 参照)、あるいはホールをプレー中に使う正しい処置について疑問があるため(規則 20.1c(3)参照)、2つの球をプレーする場合。

#### 6.4 ホールをプレーしているときのプレーの順番

**規則 6.4 の目的:** 規則 6.4 はホールをプレー中のプレーの順番を取り扱っている。ティーイングエリアからのプレーの順番は誰がオナーなのかにより、その後はどの球がホールから最も遠いのかに基づく。

- プレーの順番はマッチプレーでは重要ため、プレーヤーが違った順番でプレーした場合、その相手はそのストロークを取り消し、そのプレーヤーに再びプレーさせることができる。
- しかし、ストロークプレーの場合は違った順番でプレーしたことに対する罰はなく、プレーヤーは「敏速なゴルフ(準備ができたプレーヤーからプレーするレディ・ゴルフ)」、つまり、利便性や時間節約のため、安全で合理的な方法で違った順番でプレーすることが認められ、または奨励される。

a. マッチプレー

- (1) プレーの順番。プレーヤーと相手は次の順番でプレーをしなければならない。:

- 最初のホールのスタート。最初のホールでは、組合せ表の順番によりオナー(ティーイングエリアから最初にプレーする人)が決定される。組合せ表がない場合には、くじ引きか同意による。
- すべての他のホールのスタート。ホールに勝ったプレーヤーが次のティーイングエリアのオナーとなる。そのホールがタイだった場合、前のティーイングエリアでオナーのプレーヤーが再びオナーとなる。
- 両方のプレーヤーがホールをスタートした後。ホールから遠い球が最初にプレーされる。両者の球がホールから同じ距離にある場合や、両者の相対的な距離が分からない場合、最初にプレーされる球はくじ引きまたは同意によって決定される。

- (2) 相手は違った順番で行われたプレーヤーのストロークを取り消すことができる。 相手がプレーする順番のときにプレーヤーがプレーした場合、**罰はない**。ただし：
- 相手はそのストロークを取り消すことができる。この取り消しは速やかに、いずれかのプレーヤーが次のストロークを行う前に行われなければならない。
  - 相手はそのストロークを取り消した場合、プレーヤーは自分がプレーする順番のときに、元の球、あるいは取り替えられた球をそのストロークが行われた所からプレーしなければならない(その方法は規則 14.6 を参照)。
  - 相手はそのストロークを取り消さない場合、そのストロークはカウントし、そのプレーヤーは球をあるがままにプレーしなければならない。

**例外—時間節約のために違った順番でプレー：**時間節約のために、プレーヤーは相手に違った順番でプレーするよう勧めることができる。相手がそうした場合、プレーヤーは違った順番でプレーされたストロークを取り消す権利を放棄することになる。

**規則 23.5：** フォアボール競技とベストボール競技でのプレーの順番。

## b. ストロークプレー

### (1) 通常のプレーの順番

- 最初のホールのスタート。最初のティーイングエリアのオナーは組合せ表の順番によって決定される。組合せ表がない場合には、くじ引きか同意による。
- すべての他のホールのスタート。
  - その組で最もあるホールのグロススコアが少ないプレーヤーが次のティーイングエリアのオナーとなる。2 番目にスコアが少なかったプレーヤーがその次にプレーすべきで、以下も同様となる。
  - あるホールで複数のプレーヤーが同じスコアの場合、そのプレーヤー達は前のティーイングエリアと同じ順番でプレーするべきである。
  - ネットスコアの競技であっても、オナーはグロススコアに基づく。
- すべてのプレーヤーがホールをスタートした後。
  - ホールから最も遠い球が最初にプレーされるべきである。
  - 複数の球がホールから同じ距離にある場合や、両者の相対的な距離が分からない場合、最初にプレーされる球はくじ引きまたは同意によって決定されるべきである。

しかし、ストロークプレーのプレーヤーが違った順番でプレーしても**罰はない**。ただし、複数のプレーヤーがそのうちの 1 人を有利にするために違った順番で

プレーすることに同意した場合、各プレーヤーは**2 罰打を受ける**。

**規則 21.1d, 21.3d** : ストロークプレーの他の形式でのプレーの順番。

(2) 利便性や時間節約のために違う順番でプレーする。プレーヤーは次のような場合、安全で合理的な方法で違う順番でプレーすることが認められ、推奨される。:

- 複数のプレーヤーが利便性や時間節約のためにそうすることに同意した。
- プレーヤーの球がホールまでわずかな距離に止まり、そのプレーヤーがホールアウトを望んでいる。あるいは
- 違った順番でプレーすることにより、他のプレーヤーを危険にさらしたり、気を散らしたり、妨げとなることがない限りにおいて、個々のプレーヤーが本来のプレーの順番を迎えている他のプレーヤーの前にプレーできる準備ができています。

**ハンドブック** : 時間節約のために違った順番でプレーする際のガイダンス

c. ティーイングエリアからプレーヤーが暫定球または他の球をプレーする場合

プレーヤーがティーイングエリアから暫定球または他の球をプレーする場合、プレーの順番はその組のすべての他のプレーヤーがそのホールの最初のストロークを行った後となる。

複数のプレーヤーがティーイングエリアから暫定球や他の球をプレーする場合、そのプレーの順番は前のティーイングエリアと同じものとなる。

違った順番でプレーされた暫定球や他の球については、規則 6.4a(2)と規則 6.4b を参照のこと。

d. 救済を受ける場合、あるいはティーイングエリア以外の場所から暫定球をプレーする場合

次の 2 つの状況でのプレーの順番 :

(1) あるがまま以外でプレーされる球。

- 前のストロークをした箇所からプレーすることによる救済を受けることを規則によって要求されることをプレーヤーが知った場合。 そのプレーの順番は前のストロークが行われた場所に基づく。
- 球をあるがままにプレーするか、救済を受けるかの選択肢をプレーヤーが持っている場合。 そのプレーの順番は元の球の位置に基づく。これはプレーヤーがすでにストロークと距離の罰に基づいて球をプレーすること、あるいは元の球の位置とは違う所からプレーすることをすでに決定している場合につ

いても適用する。

(2) 暫定球。プレーヤーは前のストロークを行った直後に暫定球をプレーする。ただし、次の場合を除く：

- ティーイングエリアからあるホールをスタートする場合(規則 6.4c 参照)、または
- プレーヤーが最初に元の球を探しに前方に行った場合。一旦、プレーヤーが暫定球をプレーすることを決定し、それを実行できる状態にある場合、そのプレーの順番は球がプレーされることになる場所に基づく。

## 6.5 ホールのプレーを終了すること

- マッチプレー。次の場合にホールは終了する。
  - プレーヤーがホールアウトする。あるいは、
  - プレーヤーの次のストロークがコンシードされる。あるいは
  - ホールの結果が決定する(例えば、そのホールの相手のスコアがプレーヤーが要する可能性のあるスコアよりも少ない場合、あるいはプレーヤーまたは相手はそのホールの負けの罰を受ける場合)。
- ストロークプレー。プレーヤーが規則 3.3d に基づいてホールアウトをした場合、ホールは終了する。

**規則 22.1b(2), 21.2b(2), 21.3b(2), 23.2** : ストロークプレーの他の形式あるいはフォアボールやベストボールでホールが終了する場合。

### Ⅲ. 球をプレーすること(規則 7-11)

#### 規則 7 球の搜索と確認

**規則 7 の目的**：規則 7 はプレーヤーが各ストロークの後に自分のインプレーの球をフェアに搜索し、確認する際に合理的な行動をとることを認めている。

- しかし、それでも、過度の行動により改善が生じた場合には罰が適用となるため、プレーヤーは注意を払わなければならない。
- 搜索中に球が偶然に動かされた場合、プレーヤーは罰を受けないが、次のストロークの前に元の箇所にその球をリプレースしなければならない。

#### 7.1 球をフェアに搜索する方法

##### a. プレーヤーは球を見つけるために合理的な行動をとることができる

プレーヤーは各ストロークの後に自分のインプレーの球を見つける責任がある。

プレーヤーは球を見つけて確認するために合理的な行動をとることにより球をフェアに搜索することができる。例えば：

- 砂や水を動かすこと
- 草、ブッシュ、木の枝、その他の生長物や根付いている自然物を動かすこと、または曲げること、そして
- そのような物を壊すこと(ただし、プレーヤーが故意にそのような物を壊す場合を除く)

上記の行動がストロークに影響する状態を改善した場合、

- その改善がフェアな搜索の結果である場合、規則 8.1 に基づく**罰はない**。
- しかし、その改善がフェアな搜索のために合理的に必要な限度を超えた行動の結果である場合は、そのプレーヤーは規則 8.1 の違反に対して**一般の罰を受ける**。

##### b. プレーヤーの球を見つける、あるいは確認しようとしている間に、その球のライに影響する砂が動かされた場合に行うこと

- プレーヤーはその砂の中の元のライを復元しなければならないが、球が砂に被われていた場合はその球のほんの一部を見えるようにしておくことができる。
- プレーヤーが元のライに復元せずにその球をプレーした場合、そのプレーヤーは**一般の罰を受ける**。

## 7.2 球を確認する方法

止まっているプレーヤーの球は次のいずれかの方法で確認することができる。

- それがプレーヤーの球であることが分かっている状況では、プレーヤーや他の誰かが止まっている球を見ることによって確認する。
- その球に付されたプレーヤーの識別マークを見ることによって確認する(規則 6.3a 参照)。
- プレーヤーの球があると予想される区域で、そのプレーヤーの球のブランド、モデル、番号、状態に合致する球を見つけることによって確認する。ただし、これは、その同じ区域に同一の球があり、どちらがプレーヤーの球であるか見分けることができない場合には適用しない。

## 7.3 確認のために球を拾い上げること

ある球がそのプレーヤーの球である可能性があるが、あるがままの状態では確認できない場合：

- プレーヤーは確認のためにその球を拾い上げることができるが、最初にその球の箇所をマークしなければならず、また、確認のために必要な程度以上に球をふいてはならない。
- 拾い上げられた球がプレーヤーの球であった場合、その球はマークされた位置にリプレースされなければならない。

### 規則 7.3 の違反の罰：

- 拾い上げられた球がプレーヤーの球であった場合、プレーヤーが以下の点に 1 つでも違反をしたときは **1 罰打**を受ける。：(1)拾い上げる前にその球をマークしなかった、(2)必要以上にその球をふいた、(3)確認のために必要ではないのにその球を拾い上げた。
- しかし、ストロークプレーの場合、(1) マークされた箇所に球をリプレースせずに誤所からその球をプレーしたこと(規則 14.7)、あるいは(2)取り替えることが認められていないのに取り替えられた球をプレーしたこと(規則 6.3)に対してプレーヤーが関連する**一般の罰**を受ける場合には、プレーヤーは**合計で 2 罰打**だけを受ける(そして、1 罰打は適用しない)。

## 7.4 捜索中または確認中に動かされた球

プレーヤーの球が偶然に動かされた場合、**罰はない**：

- 球を捜索中にプレーヤー、相手、他の誰かによって。あるいは
- 球を確認中にプレーヤーによって。

いずれの状況でも、球は元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレイスされなければならない。そうする場合：

- 球が根付いている自然物の下にあった場合や自然物に寄りかかっていた場合、球は元の箇所(そうした物の下の箇所や、球が寄りかかっていた箇所)にリプレイスされなければならない。
- 球が砂に被われていた場合、元のライは復元されなければならない、その球はそのライにリプレイスされなければならない(規則 14.2d(1))。その球が砂に被われていた場合は、プレーヤーは球のほんの一部を見えるようにしておくことが認められる。

#### 規則 7.4 の違反の罰：一般の罰

DRAFT

## 規則 8 コースは見ているままにプレー

**規則 8 の目的：**規則 8 はゴルフの基本的な原則「見ているままのコースをプレーする」を詳しく説明している。プレーヤーの球が止まった場合、プレーヤーは次のストロークに影響する状態を通常は受け入れなければならない、その状態を改善してはならない。また、プレーヤーは自身のプレーや他の誰かのプレーのいずれかに影響を与えるためにコース上の他の自然の状態を故意に変えてはならない。

### 8.1 プレーヤーが「ストロークに影響する状態」を改善する行動をする

「見ているままのコースをプレーする」という原則を守るため、この規則はプレーヤーが以下の保護されている「ストロークに影響する状態」を改善するためにできることを制限している。

- 止まっているプレーヤーの球のライ
- 意図するスタンスの区域
- 意図するスイングの区域
- プレーの線
- プレーヤーが球をドロップまたはプレースすることになる救済エリア

#### a. 認められていない行動

規則 8.1b と 8.1c で認められた限定的な方法を除き、プレーヤーはストロークに影響する状態を改善する場合には以下の行動をとってはならない。

- (1) 動かす、曲げる、壊す：
  - 生長物や根付いている自然物
  - 固定された人工物(動かさない障害物、コースと不可分の部分を含む)
- (2) 地面を変える(例えば、穴、不正箇所、凹凸面を作ったり直すことにより)
- (3) 取り除く、あるいは押し付ける：
  - 土や砂
  - すでに元に戻されているディボットや、すでに定着している張芝
- (4) スタンスを作る(地面を変えること、あるいは何かを適当な位置に置くことによつて)

(5) 露、霜、水を取り除く。

#### b. 認められる行動

ストロークの準備中や最中に、プレーヤーは以下の行動をとることができる。そして、その結果として、たとえそのストロークに影響する状況を改善したとしても**罰はない**：

- (1) 自分の球を見つけて確認するために合理的な行動をとることによってフェアに捜索する(規則 7.1a)。
- (2) 球の直前または直後の地面にクラブを軽くつける。ただし：
  - このことにはクラブを地面に押し付けることは含まれない。また、
  - 球がバンカー内にある場合、球の直前または直後の砂にクラブで触れることは規則 12.2b に基づき禁止される。
- (3) スタンスをとるときに両足をしっかりと据える(合理的な程度で砂の中に足で掘ることを含む)。
- (4) 球の所に行きスタンスをとるために合理的に必要な事を行うことによってフェアにスタンスをとる。しかし、プレーヤーは：
  - 通常のスタンスをとったり、通常のスイングを行う権利はない。そして
  - その状況に対応するのに、最も控えめな行動をとらなければならない。
- (5) ストロークを行う(その後に行われるストロークのためのバックスイングを含む)。しかし、球がバンカー内にある場合は、バックスイングの際にそのバンカー内の砂に触れることは規則 12.2b に基づいて禁止される。
- (6) ティーイングエリア内の地面を変えたり、ティーイングエリアから露、霜、水を取り除く(規則 6.2b 参照)。
- (7) パッティンググリーン上の砂やバラバラの土を取り除いたり、パッティンググリーン上の損傷を修理する(規則 13.1b 参照)。
- (8) 自然物が固着していないかどうかを知るために動かす。しかし、その物が固着していることが分かった場合、固着しているままにしておかなければならず、元の位置にできるだけ近い所に戻さなければならない。

#### c. 球が止まった後に変えられた状態を復元すること

ストロークに影響する状態がそのプレーヤーの球が止まった後に変えられた場合：

- (1) 状態の復元が認められていない場合。その状態がプレーヤー(またはプレーヤーのために行動している誰か)、または風や水などの自然の力によって変えられた場合、

そのプレーヤーはその変えられた状態を受け入れなければならない、そうすることがその状態を改善することになる場合は復元してはならない。

(2) 状態の復元が認められる場合。その状態が動物、またはプレーヤー(またはプレーヤーのために行動している誰か)以外の人によって変えられた場合、**罰なしに**、プレーヤーは次のことができる：

- 元の状態にできるだけ近く復元し、そうしている間に球が動かされた場合は、その球を元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)にリプレースしなければならない。
- 元の状態に復元するために合理的に必要な場合や、その状態が変えられた時に何かが球の上に乗った場合は、球をマークして、拾い上げて、ふいて、そしてマークされた箇所にその球をリプレースする。
- その変えられた状態を簡単には復元することができない場合、球を拾い上げ、(1)そのストロークに影響する状態に最も似ており、(2)元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)から 20 インチ(50.8cm)以内で、(3)その箇所と同じコースエリア内という条件下で、最も近い箇所(ホールに近づかず)に球を置くことによってリプレースする。

球が拾い上げられたり、動かされたりした場合に変えられた球のライは、規則 8.1c ではなく、規則 14.2d によって扱われる。

## 8.2 プレーヤー自身のプレーに影響する他の物理的状态を改善するプレーヤーの故意の行動

この規則は規則 8.1a で扱われている「ストロークに影響する状態」に属さない物理的状态を扱っている。

プレーヤーは、球をプレーする前に、次のいずれかに影響する自然の状態を変える目的で、規則 8.1a に規定されているいかなる行動も故意にとってはならない(規則 8.1b または 8.1c で認められているものを除く)：

- そのストロークや以降のストロークの後に球が行く、または止まる可能性がある場所、あるいは
- そのストロークが行われる前にその球が動いた場合に、そのプレーヤーの球が行く、または止まる可能性がある場所(例えば、球が急斜面に止まっており、その球がブッシュの中に転がり込むかもしれないことをプレーヤーが懸念する場所)。

## 8.3 他のプレーヤーのプレーに影響する自然の状態を改善または悪化させるプレーヤーの故意の行動

プレーヤーは次のいずれかを変える目的で、規則 8.1a に規定されているいかなる行動(規

則 8.1b または 8.1c で認められているものを除く)も故意にとってはならない：

- 他のプレーヤーのストロークに影響する状態、または
- 次に影響する他のエリア内の自然の状態：
  - 他のプレーヤーの球がそのストロークが行われる前に動かされた場合に行く、または止まる可能性がある場所、または
  - そのストロークまたは以降のストロークの後に、他のプレーヤーの球が行く、または止まる可能性がある場所。

**規則 8 の違反の罰：一般の罰**

DRAFT

## 規則 9 球はあるがままにプレー；止まっている球が拾い上げられる、動かされる

**規則 9 の目的：**規則 9 はこのゲームの**基本的原則「球はあるがままにプレー」**を詳しく説明している。

- ▶ プレーヤーの球が止まり、その後、風や水などの**自然の力**によって動かされた場合、そのプレーヤーは新たな箇所から通常はプレーをしなければならない。
- ▶ 止まっている球が、ストロークが行われる前に誰か、あるいは**外的影響**によって**拾い上げられたり、動かされた場合**、その球は元の箇所に**リプレイス**されなければならない。
- ▶ プレーヤーは止まっている球の**近くを注意するべきであり**、自分の球や相手の球を動かす原因となったプレーヤーは通常は罰を受けることになる(パッティンググリーン上を除く)。

### 9.1 あるがままにプレーされる球

#### a. 球が止まった所からプレーすること

プレーヤーの止まっている球はあるがままにプレーされなければならない。ただし、規則がプレーヤーに次のことを認めている、あるいは要求している場合を除く：

- そのコース上の他の場所から球をプレーすること、あるいは
- 球を拾い上げ、その後でその球を止まっていた箇所にリプレイスすること

**ハンドブック**：そのような規則のリスト。

#### b. バックスイング中やストローク中に球が動かされた場合に行うこと

プレーヤーがストロークを始めた後や、ストロークのためにバックスイングを始めた後に、プレーヤーの止まっていた球が動き、その球をストロークした希な場合には：

- その球はリプレイスしない。何が球の動く原因となったのかは関係ない。
- その代わりに、プレーヤーはそのストローク後に球が止まった所からその球をプレーしなければならない。
- プレーヤーが球の動く原因となっていた場合、罰を受けるかは規則 9.4b を参照のこと。

### 9.2 球が動いたかどうか、そしてなぜ動いたかの決定

**a. 球が動いたかどうかの決定**

(1) 「動いた」の意味。球は規則に基づいて「動いた」ことになる：

- 球がその箇所を離れ、他の箇所に止まった場合で、(誰かが実際に動くのを見ていたのかどうかは必要ではなく)、肉眼でも判別ができる場合に限る。
- これには垂直に下に動いた球を含む。
- 球が前後に動き(「揺れている」とも言う)、同じ箇所にとどまるか同じ箇所に戻っている場合、その球は動いていない。

(2) 球が動いたかどうかを決定するための基準。

- 止まっているプレーヤーの球が動いたことが「分かっているか、ほぼ確実」な場合にだけ「動いた」と判断される。
- 球が動いた可能性はあるが、それが「分かっているか、ほぼ確実」ではない場合、その球は動いておらず、あるがままにプレーされなければならない。

**b. 何が球を動かす原因となったのかの決定**

止まっているプレーヤーの球が動いた場合：

- その球を動かした原因が決定されなければならない。
- この原因に応じて、プレーヤーがその球をリプレースするのか、あるがままの状態ですべてプレーするのか、また、罰が課されるのかが判定される。

(1) 可能性のある 4 つの原因。規則は、プレーヤーがストロークを行う前に止まっている球を動かす可能性がある原因として次の 4 つだけを認定している：

- 風や水などの自然の力(規則 9.3 参照)、
- プレーヤー(そのプレーヤーのキャディーを含む)(規則 9.4 参照)
- マッチプレーの相手(その相手のキャディーを含む)(規則 9.5 参照)
- 外的影響(ストロークプレーの他のプレーヤーを含む)(規則 9.6 参照)

(2) 球を動かした原因の決定についての基準。

- プレーヤー、相手、外的影響は、球を動かしたことが「分かっているか、ほぼ確実」の場合にだけ、原因と判断される。
- 上記のうち少なくとも 1 つが原因だったことが「分かっているか、ほぼ確実」ではない場合、規則上は自然の力が球を動かした原因と推定される。

この基準を適用する際、合理的に入手できるすべての情報が検討されなければならない。つまり、これはプレーヤーが知っている、あるいは知るべき、または合理的な努力によって、そして不当にプレーを遅らせることなく得ることができるすべての情報を意味する。

**ハンドブック** : 「分かっているか、ほぼ確実」の基準の適用に関するガイダンス。

### 9.3 自然の力によって動かされた球

「自然の力」とは風や水、あるいは重力の影響などで明らかな理由もなく何かが起きる場合を意味する。

自然の力が止まっているプレーヤーの球を動かす原因となった場合：

- **罰はない**。そして
- その球は、元の箇所にはリプレースするのではなく、新たな箇所からプレーされなければならない。

例外—パッティンググリーン上のプレーヤーの球がすでに拾い上げられて元の箇所にリプレースされた後に動いた場合、その球はリプレースされなければならない(規則 13.1c)。：球を動かした原因に関係なく、その球は元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされなければならない。

### 9.4 プレーヤーによって拾い上げられた、あるいは動かされた球

この規則はプレーヤー(プレーヤーのキャディーを含む)が止まっている自分の球を拾い上げたり、動かす原因となったことが分かっているか、ほぼ確実な場合にだけ適用する。

#### a. 拾い上げられた、または動かされた球がリプレースされなければならない場合

プレーヤーが止まっている自分の球を拾い上げたり、動かした場合、その球は元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされなければならない。ただし次の場合を除く：

- プレーヤーが規則に基づく救済を受けるために、または別の箇所にその球をリプレースするために、その球を拾い上げた場合
- プレーヤーがストロークのためにバックスイングを開始した後に球が動き、そしてそのままストロークを行った場合(規則 9.1b 参照)。

**ハンドブック** : 拾い上げられた球がリプレースされない規則のリスト。

**b. 球を拾い上げること、動かすこと、故意に球に触れることに対する罰**

プレーヤーが止まっている自分の球を拾い上げたり、動かしたり、故意に触れた場合、そのプレーヤーは**1 罰打を加えなければならない**。

しかし、それをしてもプレーヤーが罰を受けない4つの例外がある：

**例外 1：(プレーヤーが球を拾い上げたり、動かすことが認められる)：**プレーヤーが次の規則に基づいて球を拾い上げたり、動かす場合：

- 球を拾い上げ、その後で元の箇所に戻すことを認めている規則、
- 動かされた球を元の箇所に戻すことを要求する規則、または
- プレーヤーに球が止まっている地点とは違う所または箇所からプレーすることを認めている、または要求する規則

**例外 2：(捜索中の偶然の動き)：**球を捜索中、または確認しようとしている間にそのプレーヤーが偶然にその球を動かした場合(規則 7.1 参照)。

**例外 3：(パッティンググリーン上での偶然の動き)：**そのプレーヤーがパッティンググリーン上のその球を偶然に動かした場合(規則 13.1c 参照)。

**例外 4：(規則を適用している間の偶然の動き)：**そのプレーヤーが次のことをしている間にその球を偶然に動かした場合：

- そうすることが認められている場合に、その球をマークすること、拾い上げること、リプレースすること(規則 14.1 と 14.3a 参照)、
- 動かせる障害物を取り除くこと(規則 15.2 参照)、または
- 規則に基づいて計測すること(例えば、規則 6.4 に基づいてプレーの順番を決定するため)

**ハンドブック** : 「プレーの行動中に球が動くとは、その行動の開始から完了までの間であること」のガイダンス。

**9.5 相手によって拾い上げられた、または動かされた球**

この規則は相手(相手のキャディーを含む)が止まっているプレーヤーの球を拾い上げたり、動かす原因となったことが分かっているか、ほぼ確実な場合にだけ適用する。

**a. 拾い上げられた、または動かされた球がリプレースされなければならない場合**

相手が止まっているプレーヤーの球を拾い上げたり、動かした場合、その球は元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされなければならない

い。ただし、次の場合を除く：

- 相手がストローク、ホール、またはマッチをコンシードしている場合(規則 3.2a(5)参照)、または
- プレーヤーが規則に基づいて救済を受ける意図があるために、または球を別の箇所リプレースするために、相手はそのプレーヤーの要請でその球を拾い上げた、あるいは動かした場合。

**ハンドブック** : 拾い上げられた球がリプレースされない規則のリスト

#### b. 球を拾い上げること、動かすこと、または故意に球に触れることに対する罰

相手がプレーヤーの止まっている球を拾い上げたり、動かしたり、または故意にその球に触れた場合、**相手は 1 罰打を加えなければならない。**

しかし、それをしても**相手が罰を受けない**いくつかの**例外**がある：

**例外 1 (相手がプレーヤーの球を拾い上げること認めている)：**ストローク、ホール、またはマッチをそのプレーヤーにコンシードする場合、あるいは相手がプレーヤーの要請でその球を拾い上げる場合。

**例外 2 (プレーヤーに対するものと同じ例外)：**相手が規則 9.4b の例外 2,3,4 により扱われている行動をする場合。

相手がプレーヤーの球(誤球)をプレーした場合、この規則ではなく規則 6.3c(1)により扱われる。

#### 9.6 外的影響により動かされた球

この規則は外的影響が止まっているプレーヤーの球を拾い上げたり、動かしたことが分かっているか、ほぼ確実な場合にだけ適用する。

##### a. 罰なしに球をリプレース

外的影響(ストロークプレーの他のプレーヤーを含む)がプレーヤーの球を動かした原因となったことが分かっているか、ほぼ確実な場合：

- **罰はない。**そして
- その球は元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされなければならない。

##### b. プレーヤーの球が見つからないが、外的影響がその球を動かしたことが分かっているか、ほぼ確実な場合

- プレーヤーは取り替えられた球を推定される元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースしなければならない。
- しかし、「分かっているか、ほぼ確実」ではない場合、プレーヤーはストロークと距離の罰に基づいて取り替えられた球をプレーしなければならない(規則 18.1 参照)。

## 9.7 動かされた、または拾い上げられたボールマーカー

この規則は、球がリプレースされる前にボールマーカーが動かされた、あるいは拾い上げられた場合に行うことを扱っている。

### a. ボールマーカーがリプレースされなければならない場合

プレーヤーのボールマーカーが球がリプレースされる前に何らかの方法(自然の力によるものを含む)で拾い上げられたり、動かされた場合は次のいずれかとなる：

- ボールマーカーはその球の元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)をマークするためにリプレースされなければならない。そして
- 球自体はその箇所でリプレースされなければならない。

### b. ボールマーカーを拾い上げたり、動かすことに対する罰

プレーヤーや相手はそのプレーヤーのボールマーカーを拾い上げたり、動かす原因となった場合、**そのプレーヤーやその相手は 1 罰打を加えなければならない。**

**例外—規則 9.4b の例外と規則 9.5b の例外を「動かされた、または拾い上げられたボールマーカー」に適用する：**プレーヤーや相手はそのプレーヤーの球を拾い上げること、または偶然に動かすことに対して**罰を受けない**すべての状況においては、そのプレーヤーのボールマーカーを拾い上げること、または偶然に動かすことに対しても**罰はない。**

### 規則 9 の違反に対する罰：

- プレーヤーが(1)この規則に違反して動かされた、または拾い上げられた球やボールマーカーをリプレースしなかった後、あるいは(2)球が止まった場所からプレーすべきであった動かされた球をリプレースした後、誤所からその球をプレーした場合、プレーヤーは規則 14.7 の違反に対して**一般の罰**を受ける。
- ストロークプレーでは、次のことをした場合でも、そのプレーヤーは**合計 2 罰打**だけを受ける：
  - 誤って取り替えられた球(規則 6.3 参照)を誤所からプレーした場合(一般の罰 2 つではなく、1 つだけを適用する)、または

- 規則 9.4b や規則 9.7b に違反して球やボールマーカーを拾い上げた、または動かした(その 1 罰打は適用しない)

DRAFT

## 規則 10 ストロークのための準備とストロークを行うこと; アドバイスと援助;

### キャディー

**規則 10 の目的:** 規則 10 は、ストロークのための準備の方法とストロークを行う方法を扱っており、プレーヤーが他の人から得ることができる**援助**や**アドバイス**も含まれている。ストロークは1本のクラブで1つの球を正しく打つことによって行われる。基本的な課題は自由なスイングを行うことにより、クラブ全体の動きを管理・操作することである。

### 10.1 ストロークを行うこと

規則 10.1 はストロークを行う際に禁止されているいくつかの行動を扱っている。

いずれのケースでも、プレーヤーがその規則に違反するストロークを行った場合、そのストロークはカウントし、また罰もある。

#### a. 球を正しくストロークすること

ストロークを行う際、プレーヤーはクラブヘッドで球を正しく打たなければならない、押し出したり、搔き寄せたり、すくい上げてはならない。

**ハンドブック** \_\_\_ : 押し出し、搔き寄せ、すくい上げの例。

#### b. 球を2回以上打つこと

プレーヤーのクラブが1ストローク中に球に2回以上当たった場合、そのプレーヤーは**1 罰打**を加えなければならない。

#### c. クラブをアンカリングすること

ストロークを行う際、プレーヤーはクラブを次のいずれかによりアンカーしてはならない:

- 直接的なアンカリング。クラブやクラブを握っている手を自分の体のどこかに故意に接触させることにより行う(ただし、プレーヤーがクラブやクラブを握っている手をどちらかの手や前腕に接触させることは認められる)、または
- 「アンカーポイント」を通じた間接的なアンカリング。クラブを握っている手を安定点(ここを基点としてもう一方の手でクラブをスイングできる点)として使用するために前腕を自分の体のどこかに故意に接触させることにより行う。

「前腕」とは肘関節より下の腕の部分であり、手首を含む。

#### d. プレーの線を跨いだり、踏んで立ちながらストロークを行うこと

プレーヤーは、故意に足をプレーの線(または球の後方延長線上)の各サイドに置いたスタンス、またはいずれかの足でプレーの線(または球の後方延長線)に触れるスタンスからストロークを行ってはならない。

この規則に関してのみ、プレーの線にはその両側の合理的な幅を含まない。

例外—不注意でスタンスをとっていた場合や、他のプレーヤーのプレーの線上を避けるための場合、**罰はない**。

#### e. 動いている球をプレーすること

プレーヤーは動いている球に対してストロークを行ってはならない。ただし、次の3つの状況の場合を除く：

- プレーヤーがストロークのためにバックスイングを始めた後にちょうど球が動き始める：この規則に基づく**罰はない**(プレーヤーが球を動かす原因となった場合、罰を受けるのかについては規則 9.4b 参照)。
- ティーから落ちつつある球：ティーから落ちつつある球に対してストロークを行うことは、この規則ではなく、規則 6.2b(6)により扱われる。
- 水の中で動いている球：水の中で動いている球に対してストロークを行うことは、この規則ではなく、規則 10.1f で扱われる。

#### f. 水の中で動いている球

球がペナルティーエリア内の水や一時的な水の中で動いている場合、

- プレーヤーは**罰なし**にその動いている球に対してストロークを行うことができる。ただし：
- プレーヤーは風や水の流れが球の位置を改善するのを待つためにストロークを行うことを故意に遅らせてはならない。

プレーヤーが規則 17 や規則 16.1 に基づいて救済を受ける場合は、ペナルティーエリア内の水や一時的な水の中で動いている球は拾い上げることができる。

#### 規則 10.1 の違反の罰：一般の罰

### 10.2 アドバイスと他の援助

**規則 10.2 の目的**：プレーヤーはストロークを行う際は1人で行動しなければならない。ゴルフは技術と個人的挑戦のゲームである。基本的な挑戦の1つはプレーのための戦略・戦術の決定である。したがって、プレーヤーがラウンド中に受けることができる**アドバイス**や**援助**には制限がある。プレーヤーは自分の**キャディー**や**パートナー**にのみアドバイスを求めることができ、他のプレーヤーにアドバイスを与えてはならない。

**a. アドバイス**

ラウンド中、プレーヤーは次のことをしてはならない：

- そのコース上でその競技に参加している人にアドバイスを与えること、または
- プレーヤー自身のキャディー以外の誰かにアドバイスを求めること。

これはラウンドの前、プレーの中断中、競技の複数のラウンド間には適用しない。

**規則 22, 23, 24**：パートナーを伴うプレー形式では、プレーヤーは自分のパートナーやそのキャディーにアドバイスを与えることができ、そしてそのパートナーやそのキャディーにアドバイスを求めることができる。

**ハンドブック**：アドバイスとなる(あるいはならない)コメントや故意の行動に関するガイダンス

**b. 他の援助**

(1) 球がパッティンググリーン以外の場所からプレーされる場合に目標線を示す。

- 誰でもプレーヤーのストロークのための目標線(例えば、遠方の建物や木)を示すことができる。
- プレーヤーは目標線の位置が見えるよう誰かを自分の目標線の上または近くに立たせることができる。ただし、その人はストロークが行われる前にそこから離れなければならない。
- プレーヤーは目標線を示す目的で物(例えばバッグやタオル)をコース上に置くことができる。ただし、ストロークを行う前にその物を取り除かなければならない。

(2) 球がパッティンググリーンからプレーされる場合に目標線を示す。 そのプレーヤーのキャディーは：

- ストロークが行われる前に目標線を示すことができる。ただし：
- ストロークが行われている間、そのプレーヤーを援助するために目標線上やその近くに故意に立ってはならない。

**例外—キャディーはストロークが行われている間、旗竿に付き添うことができる(規則 13.2c 参照)**

目標線を示す場合：

- キャディーは手、足あるいは自身の持ち物でパッティンググリーンに触れることができるが、規則 8.1 に違反してストロークに影響する状態を改善してはならな

い。

- しかし、プレーヤーやキャディーは目標を示す目的でパッティンググリーン上やパッティンググリーン上以外のいずれの場所にも物を置いてはならない。これは、その物がストロークを行う前に取り除かれたとしても認められない。
- (3) スタンス、アラインメント、体のポジショニングの援助。プレーヤーがストロークのためにスタンスをとり始めてからストロークを行うまで：
- プレーヤーのキャディーは球の後方のプレーの線の延長線上やその近くに故意に立ってはならない。
  - プレーヤーは、ストロークのためのスタンス、アラインメント、体やクラブのポジショニングに役立てるためにコース上に自分で置いた(あるいはそのプレーヤーのために置かれた) いかなる物(例えばクラブ)も参考にしてそのスタンスのための足や体を配置してはならない。ただし、プレーヤーがクラブを持っている間にそのクラブでコースに触れることはできる。

規則に基づいて「ストロークのためにスタンスをとること」の意味：

- プレーヤーがストロークを行うために適切な位置にしようとする場合
- プレーヤーが自分の足や体を球の近くに位置させるが、ストロークを行うことなしに離れることを意図し、その後実際に離れた場合、この規則はまだ適用しない。

例外—キャディーがプレーの線(あるいはプレーの線の球の後方延長線)の上またはその近くに不注意で立った場合：プレーヤーは(2)または(3)に基づく罰を受けない。

- (4) 物理的援助や気象状況からの保護。プレーヤーは次の場合にストロークを行ってはならない：
- 他の人から物理的な援助を受けている間、あるいは
  - 日差し、雨、風、他の気象状況から保護するために故意に配置された人や物がある場合

ストロークが行われる前は、上記のような援助や保護は認められる。ただし、規則 10.2b(3)で禁止されている場合を除く。

この規則はプレーヤーがストロークを行っている間に気象状況から守るために自分で行動することを禁止していない(例えば、保護服を着用する、自分の頭上に傘をさすなど)。

#### 規則 10.2 の違反の罰：一般の罰

### 10.3 キャディー

**規則 10.3 の目的：**プレーヤーはキャディーを 1 人有することを認められており、キャディーはラウンド中のプレーヤーのクラブの運搬、アドバイス提供、援助を行う。規則 10.3 はプレーヤーのキャディーがそのプレーヤーのために行うことが認められる、あるいは認められていない様々な行動を規定している。

#### a. キャディーはラウンド中にプレーヤーを援助できる

(1) キャディーの意味。「キャディー」はラウンド中に次の方法でプレーヤーを援助する人である。

- クラブを運んだり、持つこと。プレー中にプレーヤーのクラブを運ぶ、または持つ人は、そのプレーヤーによって指名されていなくても、そのプレーヤーのキャディーである。ただし、援助のために一時的な行動をとる場合を除く(例えば、プレーヤーが後方に残したクラブを拾うこと、プレーヤーのバッグやカートを邪魔にならない所に移動すること)。
- アドバイス。プレーヤーのキャディーは、プレーヤーがアドバイスを求めることができる唯一の人である。

プレーヤーがキャディーを有する場合：

- 他の人はプレーヤーのために他の物(例えば、レインスーツ、傘、飲食物)を運ぶことができ、プレーヤーを援助するための一時的な行動をとることができる。
- プレーヤーによりキャディーとして指名されていなければ、あるいはその人がプレーヤーのクラブを運んだり持たなければ、そのような人はプレーヤーのキャディーではない。

(2) 2 人以上のプレーヤーが 1 人のキャディーを共有することができる。共有されたキャディーの特定の行動に関わる規則の問題があり、どちらのプレーヤーのためにとられた行動であるのかを決定する必要がある場合：

- そのキャディーの特定の行動がそのキャディーを共有しているプレーヤー達のうちの 1 人の指示によりとられていた場合、その行動は、そのプレーヤーのためにとられたことになる。
- 特定の行動を指示したプレーヤーがいない場合、その行動はキャディーを共用しているプレーヤーのうち球が関連しているプレーヤーのためにとられたことになる。

(3) プレーヤーには同時に 1 人のみのキャディーが認められる。

- プレーヤーは同時に複数のキャディーを有してはならない。

- プレーヤーはラウンド中にキャディーを変えることができるが、その新しいキャディーからアドバイスを得るために一時的に変えてはならない。

**委員会の措置、** : 委員会はキャディーの使用を禁止する、または要求するローカルルール、あるいはプレーヤーがキャディーを選択することを制限するローカルルールを採用することができる。

**規則 10.3a(2)の違反の罰 :**

- プレーヤーは複数のキャディーにより援助された各ホールに対して**一般の罰**を受ける。
- 違反がホールとホールの間に起きた、または継続した場合、プレーヤーは次のホールに対して**一般の罰**を受ける。

**b. キャディーができること**

下記はキャディーがすることが認められること、認められないことの事例である :

- (1) 常に認められる行動。規則がプレーヤーにそうすることを認めている場合、キャディーは常に次の行動をとることができる。
- プレーヤーのクラブや他の用具(乗用カートや手引きカートを含む)を運び、操縦すること。
  - プレーヤーの球を捜索すること—規則 7.1
  - 情報、アドバイス、その他の援助を与えること—規則 10.2a と規則 10.2b
  - バンカーをならす(規則 12.2b(2))、またはコースを保護するために他の行動をとること
  - パッティンググリーン上の損傷を修理すること—規則 13.1b
  - 旗竿に付き添うこと、取り除くこと—規則 13.2c
  - プレーヤーの球をふくこと—規則 14.1a
  - パッティンググリーン上のプレーヤーの球をマークして、拾い上げて、リプレーすること—規則 14.1b
  - ルースインペディメントや動かせる障害物を取り除くこと—規則 15.1 と規則 15.2
- (2) プレーヤーの承認がある場合にのみ認められている行動。規則がプレーヤーにそうすることを認めており、プレーヤーの承認(ラウンドに対して全般的に与えられるものではなく、その都度、与えられなければならない承認)がある場合にのみ次

の行動をとることができる：

- プレーヤーの球がパッティンググリーン以外の場所にある場合、リプレースを求める規則に基づいてそのプレーヤーの球を拾い上げること—規則 14.1b.
  - プレーヤーが規則に基づいて救済を受けることを決めた後にそのプレーヤーの球を拾い上げること—14.1a
  - プレーヤーの球が止まった後に変えられた状態を復元すること—規則 8.1c
- (3) 認められない行動。キャディーがプレーヤーのために次のことをすることは認められない。
- 球をリプレースすること。ただし、キャディーが球を拾い上げていた、または動かしていた場合を除く—規則 14.2b
  - 救済エリアに球をドロップすること—規則 14.3b
  - 規則に基づいて救済を受ける決定をすること(例えば、球を規則 19 に基づいてアンプレヤブルとして扱うこと、または規則 16.1 や規則 17 に基づいて異常なコース状態やペナルティーエリアからの救済を受けること)；キャディーはプレーヤーにそうすることをアドバイスはできるが、プレーヤーが決定をしなければならない。
  - ストローク、ホール、マッチを相手にコンシードをしたり、マッチのスコアに関して相手に同意すること—規則 3.2
  - ストロークプレーで、プレーヤーのマーカーの役目を果たすこと、またはプレーヤーのスコアを認証すること—規則 3.3

#### c. キャディーの規則違反に対するプレーヤーの責任

プレーヤーはラウンド中のキャディーの行動に対して責任がある。

プレーヤーがすると違反となる行動をキャディーがした場合、あるいは規則に基づいてプレーヤーのみがとることができる行動をキャディーがとった場合、**そのプレーヤーはその規則に基づいて罰を受ける。**

## 規則 11 ストローク後に動いている球が人、動物、物に当たる

**規則 11 の目的：**規則 11 はストローク後に動いている球が偶然に人、動物、用具、その他コース上の物に当たった場合に行うことを扱っている。プレーヤーは通常、好むと好まざるとにかかわらず、そのような結果を受け入れなければならない。その球が止まった所からプレーをしなければならない。また、動いている球は故意に妨害することなく止まるまで成り行きに任せるべきである。故意に方向を変えられた球は、その球が(方向を変えられていなければ)止まっていたであろう場所を推定してそこからプレーされなければならない。

### 11.1 ストローク後に動いている球が偶然に誰か、あるいは何かに当たる

ストローク後に動いているプレーヤーの球が偶然に人や外的影響に当たった場合：

- プレーヤーに罰はない。
  - このことは、動いている球がそのプレーヤー、相手、その他のプレーヤー、または彼らの用具に当たった場合でも同じである、
  - **ストロークプレーの例外：**ストロークの前に両方の球がパッティンググリーン上にあり、プレーヤーの動いている球がパッティンググリーン上に止まっている他の球に当たった場合、そのプレーヤーは **2 罰打**を加えなければならない。
- その球はあるがままにプレーされなければならない。プレーヤーはその結果を受け入れなければならない、球が止まった所からその球をプレーしなければならない。ただし、次の 2 つの状況の場合を除く。

**例外 1—パッティンググリーン以外の場所からプレーされた球が人、動物、動いている外的影響の上に止まった場合：**プレーヤーはその球をあるがままにプレーしてはならない。その代わりに、そのプレーヤーは次の救済を受けなければならない：

- 球がパッティンググリーン以外の場所にある場合。プレーヤーは元の球か、取り替えられた球を次の救済エリアの中にドロップし、そこからプレーをしなければならない。：
  - 基点：その球が人、動物、動いている外的影響の上に止まっていた場所の真下と推定される地点。
  - 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 20 インチ(50.8cm)以内の全エリア。ただし、次の制限内で：
    - 救済エリアの場所に関する制限：
      - 基点と同じコースエリアでなければならない。そして

- ・ 基点よりホールに近づいてはならない。
- ・ 球がパッティンググリーン上にある場合。プレーヤーは元の球か、取り替えられた球を、その球が人、動物、動いている外的影響の上に止まっていた場所の真下と推定される箇所にプレースしなければならない。

**例外 2**—パッティンググリーンからプレーされた球が偶然にパッティンググリーン上の人、動物、動かせる障害物に当たった場合：そのストロークは取り消され、その球は元の地点(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされ、再びプレーされなければならない。ただし、次の 2 つの状況の場合を除く：

- ・ 動いている球がパッティンググリーン上の止まっている他の球やボールマーカーに当たる：そのストロークは取り消されず、その球はあるがままにプレーされなければならない。
- ・ 動いている球が偶然に旗竿や、旗竿に付き添っている人に当たる。これは、この規則ではなく、規則 13.2d(1)によって扱われる。

## 11.2 ストローク後に動いている球の方向を故意に変えられる、あるいは止められる

### a. 故意に方向を変えられる、あるいは止められる、の意味

この規則は人がプレーヤーの動いている球の方向を故意に変える、あるいは止める場合に適用する。その意味は：

- ・ 人が動いている球に故意に触れること、あるいは
- ・ プレーヤーが用具や他の物(止まっている球やボールマーカーを除く)または人(例えば自身のキャディー)を特定の場所に故意に配置するか放置し、動いている球の方向を変えたり止められるようにしておき、動いている球がそうした用具、物、人に当たること。

止まっている球やボールマーカーで、動いている球の方向を変える、あるいは止める可能性があるものは、この規則ではなく、規則 15.3 によって扱われる。

### b. 罰をプレーヤーに適用する場合

- ・ プレーヤーがストローク後に動いている球の方向を故意に変えたり、止めた場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。
- ・ これは、その球がプレーヤー自身の球であろうと、その競技の相手や他のプレーヤーによりプレーされた球であろうと同じである。

### c. 故意に方向を変えられた、あるいは止められた球がプレーされなければならない場所

動いているプレーヤーの球が、人によって故意に方向を変えられたり、止められた場

合、あるがままにプレーしてはならない。その代わりに、そのプレーヤーは次の救済を受けなければならない：

(1) パッティンググリーン以外の場所から行われたストローク。プレーヤーは、もしその球の方向が変更されたり止められていなければ、その球が止まっていたであろうと推定される地点に基づいて救済を受けなければならない：

- 球がパッティンググリーン以外のコース上に止まっていたであろうと推定される場合。プレーヤーは元の球か、取り替えられた球を次の救済エリアの中にドロップし、そこからプレーをしなければならない：

➤ 基点：球が止まっていたであろうと推定される地点。

➤ 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 20 インチ(50.8cm) 以内の全エリア。ただし、次の制限内で：

➤ 救済エリアの場所に関する制限：

- 基点と同じコースエリアでなければならない、そして
- 基点よりホールに近づいてはならない。
- 球がパッティンググリーン上に止まっていたであろうと推定される場合：プレーヤーは元の球か、取り替えられた球をその球が止まっていたであろうと推定される地点にプレースしなければならない。
- 球がアウトオブバウンズに止まっていたであろうと推定される場合：プレーヤーはストロークと距離の罰に基づきプレーをしなければならない(規則 18.2 参照)。

(2) パッティンググリーンから行われたストローク。そのストロークは取り消され、その球は元の地点(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされ、再びプレーされなければならない。

### 11.3 ストローク後に動いている球に影響を与えるために故意に物を動かす、または状態を変える

プレーヤーの球がストローク後に動いている場合、プレーヤーはその球が止まる可能性のある場所に影響を与える目的で、次のことを故意に行ってはならない。

- 規則 8.1a に規定されている行動をすることにより状態を変える、または
- 次のものを拾い上げる、または動かす：
  - 止まっている球やボールマーカー。そのプレーヤー自身のものである場合も含む。(規則 13.1a と規則 15.3a 参照)

- ルースインペディメント(規則 15.1a 例外 2 参照)。または
- 動かせる障害物。ただし、プレーヤーはどのプレーヤーの用具(止まっている球やボールマーカーを除く)も動かすことができる。

ストローク後に球が動いている間に旗竿に付き添うこと、または旗竿を取り除くことは、この規則ではなく、規則 13.2 によって扱われる。

#### 規則 11.3 の違反の罰：一般の罰

DRAFT

## IV. バンカーとパッティンググリーンのための特別規則(規則 12-13)

### 規則 12 バンカー

**規則 12 の目的：**規則 12 はバンカーのための特別規則である。バンカーは砂地から球をプレーするプレーヤーの能力をテストするために特別に用意された区域である。プレーヤーがこの挑戦に立ち向かうことを確実にするため、ストロークが行われる前に砂に触れることや、バンカー内の球に対して受ける可能性がある救済の場所に関していくつかの制限がある。

#### 12.1 球がバンカー内にある場合

球の一部がバンカーの縁の内側にあり、かつ次の場合、その球はバンカー内にある。

- 球がそのバンカー内の砂に触れている。または
- 球がそのバンカー内のルースインペディメント、動かせる障害物、異常なコース状態、コースと不可分の部分の上に止まっている。

球がバンカー内の砂の中にもぐり込み、砂の下のどのような種類の地面の中に止まっている場合でも、その球はそのバンカー内の球である。

#### 12.2 バンカー内の球をプレーすること

##### a. ルースインペディメントと動かせる障害物に触れること、またはそれらを取り除くこと

バンカー内の球をプレーする前に、プレーヤーは規則 15.1 に基づいてルースインペディメントに、そして規則 15.2 に基づいて動かせる障害物に、触れたり、それらを取り除くことができる。

これには、そうしている最中に、そのバンカー内の砂に合理的に触れること、またはその砂を動かすことも含まれる。

##### b. バンカー内の砂に触れることに関する制限

(1) 砂に触れた結果、罰を受ける場合。バンカー内の球に対してストロークを行う前に、プレーヤーは次のことをしてはならない：

- 次のストロークについての情報を知ろうとして砂の状態をテストするために手、クラブ、レーキ、その他の物でその砂に故意に触れること。
- クラブでそのバンカー内の砂に触れること：

- 球の直前、直後の区域に。
- 練習スイングを行うときに。
- ストロークのためにバックスイングを行うときに。

(2) 砂に触れた結果、罰を受けない場合。(1)で扱われている場合を除き、この規則はプレーヤーがどのような方法でもその砂に触れることを禁止していない。例えば：

- 練習スイングや、そのストロークのためのスタンスをとるために足を埋め込むこと。
- コースの保護のためにバンカーをならすことや、平らにすること。
- クラブ、用具、その他の物をバンカー内に置くこと。
- 規則に基づいて、計測すること、マークすること、拾い上げること、リプレースすること、他の行動をとること。
- 静止すること、バランスを保つこと、転ぶのを防ぐこと。または
- イライラして、または怒って砂を叩くこと。

しかし、その砂に触れる際のプレーヤーの行動が規則 8.1a に違反してストロークに影響を与える状態を改善した場合、そのプレーヤーは規則 8.1a に基づいて罰を受ける。

(3) 一旦、球をバンカーから出したときは制限がなくなる。一旦、球がプレーされて、もはやバンカーの中にない場合：

- 球がバンカーの外にあるときはいつでも、そのプレーヤーは制限なしに砂に触れたり、ならしたりすることができる。
- これは、球がその後でそのバンカー内に転がり戻った場合や、そのプレーヤーが球をドロップしてそのバンカーからその球をプレーする場合であっても同じである。

### 規則 12.2 の違反の罰：一般の罰

#### 12.3 バンカー内の球の救済についての特別規則

球がバンカー内にある場合、特別な救済規則を次の状況の場合に適用することができる。

- 異常なコース状態による障害－規則 16.1d
- 危険な動物の状況による障害－規則 16.2a
- アンプレヤブルの球－規則 19.3

## 規則 13 パッティンググリーン

**規則 13 の目的：**規則 13 はパッティンググリーンの特別規則である。パッティンググリーンは地面に沿って球をプレーするために特別に用意されており、コースの他の場所とはいくつか異なった規則がある(例えば、球をふくことを認めること、損傷を修理すること、砂やバラバラの土を取り除くことなど)。また、そのグリーン上で球やボールマーカを偶然に動かすことに対しても罰はない。

### 13.1 パッティンググリーンについての特別規則

#### a. マークすること、拾い上げること、球をふくこと

球がパッティンググリーン上にあるか、パッティンググリーンの一部に触れていれば、マークし、拾い上げ、ふくことができる。その球はマークされた箇所にリプレースされなければならない。

例外—ストローク後に他の球が動いている間にボールマークを拾い上げることの制限(規則 11.3 参照)。

#### b. パッティンググリーン上で認められる改善

プレーヤーは、球がある場所に関係なく、パッティンググリーン上で次の 2 つのことをすることができる：

(1) 損傷の修理。プレーヤーは罰なしにパッティンググリーン上の損傷を修理することができる(規則 8.1b(7)参照)。しかし、次に限る：

- 手や足、または通常のボールマーク修理器具、ティー、クラブ、通常の用具に類似のものによって行う。そして
- 不当にプレーを遅らせることなく行う(規則 5.6a)。

「パッティンググリーン上の損傷」はすべての種類の損傷を含む。ただし、エアレーションホール、地面の自然な欠陥、またはホールの自然な摩耗を除く。一般的な例として次の原因による損傷を含む。

- プレーヤーが原因(例えば、ボールマーク、スパイクマーク、その他の靴による損傷、または用具や旗竿が原因となった掻き傷やキザキザなど)
- グリーンキーピングスタッフや委員会が原因(例えば、古いホールの埋め跡、ターフブラッグ、張り芝の継ぎ目、そしてメンテナンス機器や車両による掻き傷や不正箇所など)
- 動物やその他の外的影響が原因(例えば、動物の足跡やひづめの跡)

**ハンドブック** : パッティンググリーン上の損傷を修理する場合に不当に遅れること、そしてそのような修理にプレーのペースの方針を適用する方法に関するガイドライン。

- (2) 砂やバラバラの土の取り除き : パッティンググリーン上(コース上の他の場所ではできない)の砂やバラバラの土は罰なしに取り除くことができる(規則 8.1b(7)参照)。

**c. 球やボールマーカーがパッティンググリーン上で動いた場合の特別規則**

- (1) 偶然に球を動かしたことに対する**罰はない**。プレーヤー、相手、またはストロークプレーでの他のプレーヤーがそのプレーヤーのパッティンググリーン上の球やボールマーカーを偶然に動かした場合 :

- 球やボールマーカーは元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされなければならない。ただし、ストロークのためにバックスイングを開始したすぐ後にその球が動き、そのままストロークを行ったために規則 19.1b が適用となる場合を除く。
- プレーヤーや相手が故意にそのプレーヤーのパッティンググリーン上の球やボールマーカーを拾い上げたり、動かした場合、罰があるかどうかについては規則 9.4 と規則 9.5 を参照のこと。

- (2) 自然の力により動かされた球をリプレースする場合。自然の力がパッティンググリーン上の球を動かす原因となった場合、プレーヤーが次にプレーしなければならない場所は、その球が(自然の力で動かされる前に)すでに拾い上げられ、元の箇所にリプレースされていたかどうかによる :

- すでに拾い上げられ、リプレースされていた球—たとえ、その球がプレーヤー、相手または外的影響によってではなく、自然の力によって動かされたとしても、球は元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされなければならない(規則 9.3 例外参照)。
- まだ拾い上げられておらず、リプレースされていなかった球—球はあるがままにプレーをしなければならない(規則 9.3 参照)

他のすべての状況においても、動いた球やボールマーカーがパッティンググリーン上にあるかないかにかかわらず、同じように規則 9 が適用となる。

**d. パッティンググリーンのテスト**

ラウンド中、プレーヤーはパッティンググリーンをテストするために次のいずれの行動も故意にとってはならない。

- 表面をこする。
- 球を転がす。ただし、ホールとホールの間では、プレーヤーは終了したばかりのホールのパッティンググリーン上や、練習パッティンググリーン上で球を転がすこ

とができる。

**委員会の措置** : 委員会は終了したばかりのホールのパッティンググリーン上でボールを転がすことをプレーヤーに禁止するローカルルールを採用することができる。

**e. 目的外のパッティンググリーンから救済を受けなければならない**

(1) 目的外のパッティンググリーンによる障害。この規則に基づく障害は次の場合に存在する：

- 球が目的外のパッティンググリーン上にあるか、その一部に触れている場合。
- 目的外のパッティンググリーンがプレーヤーの意図するスタンスやスイング区域の障害となる場合。

(2) 救済を受けなければならない。目的外のパッティンググリーンによる障害がある場合、そのプレーヤーはその球をあるがままにプレーしてはならない。

代わりに、**罰なし**に、そのプレーヤーは元の球か、取り替えられた球を次の救済エリアにドロップしてそこからプレーしなければならない：

- 基点：ジェネラルエリアで、「完全な救済のニヤレストポイント」。
- 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 20 インチ(50.8cm)以内の全エリア。ただし、次の制限内で：
- 救済エリアの場所に関する制限：
  - ジェネラルエリアでなければならない、
  - 基点よりホールに近づいてはならない。そして
  - 目的外のパッティンググリーンによるすべての障害から完全な救済を受けられる場所でなければならない。

(3) 明らかに不合理な場合、救済はない。そのプレーヤーがその状況化では明らかに不合理なクラブ、スタンスやスイングの種類、プレーの方向を選択する場合にのみ障害が存在する場合、規則 13.1e に基づく救済はない。

**委員会の措置** : 委員会は意図するスタンスの区域が障害となるだけでは目的外のパッティンググリーンからの救済を認めないローカルルールを採用することができる。

**規則 13.1 の違反の罰：一般の罰**

## 13.2 旗竿

**規則 13.2 の目的：**この規則は旗竿を扱うことについてのプレーヤーの選択や、球が旗竿に当たった場合に起きることを説明している。プレーヤーは旗竿をホールに残しておくこと、付き添わせること、取り除かせることができるが、ストロークを行う前にそれを決定しなければならない。球がホールの中の付き添われていない旗竿に当たったり、付き添われているか取り除かれている旗竿や、旗竿に付き添っている人に偶然に当たっても罰はなく、その球は通常、あるがままにプレーされる。

### a. 旗竿の意味

旗竿はホールの場所を示すためにホールの中に置かれた動かせるポール(通常は旗が取り付けられている)である。

球をプレーする前に、プレーヤーは、ホールの中に旗竿を残しておくこと、旗竿を取り除くこと、旗竿に付き添わせる(下記(c)に定義)ことができる。

### b. ホールに残されたままの付き添われていない旗竿

(1) 旗竿は付き添われたり、取り除かれる必要はない。 付き添われていない旗竿はプレーヤーがストロークを行うときに(たとえそのストロークがパッティンググリーン上からであったとしても)ホールの中に残したままにしておくことができる。

ストロークが行われるときに付き添われていない旗竿がホールの中にある場合、その旗竿はその球が動いている間は、その球が止まる可能性のある場所に影響を与えるという理由から、故意に取り除かれてはならない。

(2) ホールの中の旗竿の位置。 ホールの中の付き添われていない旗竿の場合、ストロークを行う前に：

- プレーヤーは旗竿が見えるように旗竿をホールの中に残したままにするか、ホールの中の中心に旗竿を置くことができる。
- しかし、プレーヤーは、中心以外の位置に旗竿を動かすことによって故意に利益を得られるようにした上でストロークを行ってはならない。

(3) 球がホールの中の付き添われていない旗竿に当たった場合、罰はない。 動いているプレーヤーの球がホールの中の付き添われていない旗竿に当たった場合、**罰はない。**

その球がホールに入らなかった場合、その球はあるがままにプレーされなければならない。

### c. 付き添われている、または取り除かれている旗竿

(1) 「付き添われている」の意味。 プレーヤーがストロークを行うときに、次の場合、旗竿は付き添われていることになる。

- 人が、ホールの中の旗竿に触れている、あるいは旗竿に触れるほど近い所に立っている。または
- ホールの場所を示すためにそのホールの上で旗竿を持っている。

その人は球が止まるまで旗竿に付き添っていたものとみなされる。

- (2) プレーヤーによって承認された付き添い、または取り除き。旗竿はプレーヤーがそうすることを承認した人によって付き添われる、または取り除かれることができる。

次の場合、プレーヤーはストロークを行う前に付き添いを承認したことになる：

- プレーヤーが誰かに旗竿に付き添うこと、または旗竿を取り除くことを依頼したり、指示した。
  - プレーヤーのキャディーが旗竿に付き添った、または取り除いた(プレーヤーがそのことに気づいていない場合も含む)。
  - プレーヤーが旗竿が取り除かれたこと、または旗竿が付き添われていることを知っていて、それに反対しなかった。
- (3) 承認されていない付き添い、または取り除き。プレーヤーによる承認がない場合、マッチプレーの相手やストロークプレーの他のプレーヤー(または彼らのキャディー)は、そのプレーヤーの球が止まる可能性のある場所に影響を与えるためにその旗竿に故意に付き添ったり、取り除いたりしてはならない。

### 13.2b, 13.2c の違反の罰：一般の罰

規則 13.2c(3)の違反に関して、その罰は承認なしに旗竿に付き添った、または旗竿を取り除いた相手、または他のプレーヤーに適用する。

#### d. 付き添われた、または取り除かれた旗竿や、旗竿に付き添っている人に球が当たる

- (1) 球が付き添っている人や旗竿に偶然に当たる。ストローク後に動いているプレーヤーの球が付き添われている、または取り除かれている旗竿や、旗竿に付き添っている人に偶然に当たった場合：
- **罰はない**。そして
  - その球はあるがままだにプレーされなければならない。
- (2) 球が付き添っている人によって故意に方向を変えられた、または止められた。ストローク後に動いているプレーヤーの球がその旗竿に付き添っている人によって故意に方向を変えられた、または止められた場合：
- 罰が適用となる場合。付き添っている人がプレーヤーか、プレーヤーのキャ

ディーである場合：

- プレーヤーは規則 11.2 の違反に対して**一般の罰**を受ける。
- このことは、旗竿に付き添っているプレーヤーやキャディーが故意に球の方向を変える、または止めることを避けなかった場合を含む。例えば、球の邪魔にならない場所に故意に動かさなかったり、ホールから旗竿を故意に取り除かなかったなど。
- 球がプレーされなければならない場所。誰が故意にプレーヤーの球の方向を変えた、または止めたのかは関係ない：
  - プレーヤーは球が止まった場所からその球をプレーしてはならない。
  - 代わりに、プレーヤーは故意に方向を変えられた、または止められたのでなければ球が止まっていたであろう地点を推定し、規則 11.2 に基づいて救済を受けなければならない。

### 13.3 ホールからせり出している球、または旗竿に寄りかかっている球

#### a. ホールからせり出している球

ストローク後にプレーヤーの球の一部がホールの縁からせり出している場合：

- プレーヤーにはそのホールに歩み寄るための合理的な時間に加え、その球がホールに落ちるかどうかなどを確認するためにさらに 10 秒間が認められている。
- 球がこの時間内にホールに落ちた場合、そのプレーヤーは前のストロークでホールアウトしたことになる。
- 球がこの時間内にホールに落ちなかった場合、その球は止まったとみなされる。
- その球が次のプレーの前にホールに落ちた場合、そのプレーヤーは前のストロークでホールアウトしたことになるが、そのホールのスコアに **1 罰打を加えなければならない**。

プレーヤーが認められている時間内に球がそのホールに落ちるかどうかなどを見るために待っている間、相手やストロークプレーの他のプレーヤーはそのプレーヤーの球を故意に拾い上げたり、動かしたりしてはならない。

#### b. ホールの中の旗竿に寄りかかって止まっている球

プレーヤーの球がストローク後にホールの中の付き添われていない旗竿に寄りかかって止まったが、ホールの縁よりも下でない場合：

- その球はホールに入っていないが、プレーヤーやプレーヤーの承認を得た人がその旗竿を動かすことができる。
- その結果、球がホールに入った場合、そのプレーヤーは前のストロークでホールアウトしたことになる。
- 球が動いたが、ホールに落ちなかった場合、その球は罰なしにホールの縁に置くことによってリプレースされなければならない。

相手やストロークプレーの他のプレーヤーは、ホールの中の旗竿に寄りかかって止まっているプレーヤーの球がホールに入るかどうかに影響を与えるために故意にその旗竿を動かしてはならない。

#### 規則 13.3b の違反の罰：一般の罰

DRAFT

## V. 球を拾い上げて、プレーに戻す(規則 14)

規則 14 球に対する処置：マークすること、拾い上げること、ふくこと、箇所  
にリプレースすること、救済エリアにドロップすること、誤所からプレーするこ  
と

**規則 14 の目的:** 規則 14 はプレーヤーがいつ、どのようにして球を拾い上げ、マークし、  
ふくことができるのか、そしてどのような方法でリプレースやドロップすることによっ  
て球をインプレーに戻すのかという重要なテーマを扱っている。

- これらの状況は、球が正しい所からプレーされるように一貫した方法で扱われる必  
要がある。
- リプレースされる球は特定の箇所に置かれ、そこからプレーされなければならない  
が、罰あり、または罰なしの救済を受ける場合は、その球は特定の救済エリアの中  
にドロップされてプレーされなければならない。
- これらの処置をする場合の誤りは球がプレーされる前に罰なしに訂正されなければ  
ならないが、プレーヤーが誤所からその球をプレーした場合、そのプレーヤーは罰  
を受ける。

### 14.1 球をマークすること、拾い上げること、ふくこと

#### a. 拾い上げられてリプレースされる球の箇所をマークする方法

元の箇所にリプレースされることを要求する規則に基づいて球を拾い上げる前に、プ  
レーヤーはその地点をマークしなければならない。

その箇所がボールマーカーでマークされる場合、プレーヤーはストロークを行う前に  
そのボールマーカーを取り除かなければならない。

プレーヤーが先にその箇所をマークすることなしにその球を拾い上げた場合、その箇  
所を誤った方法でマークした場合、またはその場所にボールマーカーを残したままス  
トロークを行った場合、そのプレーヤーは **1 罰打**を加えなければならない。

**ハンドブック** : ボールマーカーと球をマークする方法に関するガイダンス。

#### b. 球を拾い上げることができる人

プレーヤーか、プレーヤーの認めた人は常にその球を拾い上げることができる。

また、球がパッティンググリーン上にある場合、そのプレーヤーのキャディーはプレ

プレーヤーの承認なしにその球を拾い上げることができる。

プレーヤーのキャディーがパッティンググリーン以外の場所にある球を承認なしに拾い上げた場合、**プレーヤーは1罰打を加えなければならない。**

#### c. 拾い上げられた球をふくこと

パッティンググリーンから拾い上げられた球は常にふくことができる(規則 13.1)。

パッティンググリーン以外の場所から拾い上げられた球は、次の理由により拾い上げられた場合を除き、常にふくことができる：

- 球が切れたか、ひびが入ったかを確認するため。 ふくことは認められない(規則 4.2b 参照)。
- 球を識別するため。 確認のために必要な程度だけふくことは認められる(規則 7.2 参照)。
- 球がプレーの障害となるため。 ふくことは認められない(規則 15.3a(2) 参照)。
- 球が救済を認められる状態にあるかどうかを確認するため。 プレーヤーが規則に基づいて救済を受けるのでなければ、ふくことは認められない(規則 16.4 参照)。

プレーヤーが認められていないのに拾い上げられた球をふいた場合、**プレーヤーは1罰打を加えなければならない。**

### 14.2 拾い上げられた、または動かされた球を箇所にリプレースすること

#### a. 元の球をリプレース

球が拾い上げられたり、動かされた後でリプレースされなければならない場合、元の球が使用されなければならない。

##### 例外—取り替えられた球をリプレースすることができる場合

- 元の球が数秒以内に合理的な努力を持って取り戻すことができない場合(プレーヤーが故意にそのようになることをしなかった場合に限る)。
- プレー中断後にプレーを再開する場合(規則 5.7d 参照)。

#### b. 球をリプレースできる人

プレーヤーの球は次の人によってのみ規則に基づいてリプレースされることができる。

- プレーヤーは常にその球をリプレースすることができる。

- プレーヤー以外の誰かが球を拾い上げたり、動かした場合、その球はその人によってリプレイスされることもできる。

そのプレーヤーがそうすることを認めていない人によってリプレイスされた球をプレーした場合、**プレーヤーは1罰打加えなければならない。**

#### c. 球がリプレイスされる箇所

球が拾い上げられたり、動かされたりして、規則がその球をリプレイスすることを要求する場合：

- 球は元の地点にリプレイスされなければならない。
- その地点がマークされていなかったり、分からない場合、その地点は推定されなければならない。

球が地面の上、根付いている生長物や固定物の下、あるいはそれらに寄りかかって止まった場合：

- その球の「箇所」にはその地面に対して垂直な位置を含む。
- その意味は、球はそれらの物の上、下に止まっていた地点、寄りかかって止まっていた地点と同じ地点にリプレイスされなければならないことを指す。

#### d. 元のライが変えられた場合に球をリプレイスする場所

球のライが変えられていた場合、プレーヤーはその球を次の方法でリプレイスしなければならない。

- (1) 砂の中の球。球が砂の中に止まっている場合(バンカーの中かコース上のその他の場所かは問わない)：
  - その地点に球をリプレイスする場合、プレーヤーはできる限り元のライに復元しなければならない。
  - そのライを復元する際にその球が砂によって被われていた場合、プレーヤーは、球のほんの一部が見えるようにしておくことができる。
- (2) 砂以外の場所にある球。球が砂以外の場所に止まっている場合、プレーヤーはその球を、最も近く(ホールに近づかない)、元のライに最も似ており、以下を満たす箇所にその球をプレイスすることによって、リプレイスしなければならない。
  - 元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)から 20 インチ (50.8cm)以内。そして
  - その箇所と同じコースエリア。

プレーヤーが、元のライが変えられたことは知っているが、そのライが分からない場合、そのプレーヤーは元のライを推定し、上記(1)(2)に基づいてその球をリプレースしなければならない。

#### e. 球が箇所止まらない場合に行うこと

プレーヤーが球をリプレースしようとしても、その箇所に止まらない場合、プレーヤーは2回目を試さなければならない。

再び球がその箇所に止まらない場合、そのプレーヤーは、球が止まるとみられる最も近い箇所(ホールに近づかず)にその球をリプレースしなければならないが、元の球の箇所により次の制限がある。

- 元の箇所がジェネラルエリア内。最も近い箇所はジェネラルエリア内でなければならない。
- 元の箇所がバンカー内かペナルティーエリア内。最も近い箇所は、同じバンカー内か、同じペナルティーエリア内のいずれかでなければならない。
- 元の箇所がパッティンググリーン上。最も近い箇所はそのパッティンググリーン上か、ジェネラルエリア内のいずれかでなければならない。

#### f. リプレースしている間に動かされた球、またはボールマーカー

球やボールマーカーが球をリプレースしている間に偶然に動かされた場合、罰はなく、その球やボールマーカーはリプレースされなければならない。

### 14.3 救済エリア内に球をドロップすること

#### a. 球をドロップする方法

規則に基づいて救済エリア内に球をドロップする場合、そのプレーヤーは：

- 球を生長物、他の自然物や人工物に触れさせることなく、地面の上に球を持ち、そして
- 球が止まる前に空中を通るように球を放さなければならない。

疑いを避けるために、球は少なくとも地面(生長物や自然物、人工物を含む)の上1インチ(2.54cm)の高さからドロップされることが勧められる。

規則に基づいて球をドロップする場合(ドロップする処置がプレーヤーに規則 14.3e に基づいて球をプレースすることを要求する場合を含む)、プレーヤーは元の球か、取り替えた球を使用することができる。

**罰：間違っ**てドロップされた球に対してストロークを行った場合**-1 罰打**

**b. プレーヤーが球をドロップしなければならない**

プレーヤーの球はプレーヤーによってのみドロップされなければならない。他の人(キャディーを含む)がドロップすることはできない。

**間違った人によってドロップされた球をストロークした場合の罰：1 罰打**

**c. 球は救済エリア内にドロップされ、その救済エリア内からプレーされなければならない**

プレーヤーが救済を受けるときに球をドロップする場合：

- 球は救済エリア内にドロップされなければならない、その救済エリア内に止まらなければならない、その救済エリア内からプレーされなければならない。
- 球が救済エリア外にドロップされた場合、または救済エリア外に止まった場合、その球は拾い上げられ、再度ドロップされなければならない。

球をドロップする場合、プレーヤーは救済エリアの内外のいずれかに立つことができる。

**規則 14.3c 違反の罰：**

- **救済エリア外にドロップされたが、その救済エリア内に止まった球に対してストロークを行うこと：1 罰打 (プレーヤーは誤所からプレーはしていなかった)。**
- **救済エリア外に止まった球に対してストロークを行うこと：規則 14.7 に基づいて誤所からプレーしたことに対する一般の罰。**

**d. ドロップされた球が止まる場所に影響を与える行動**

- (1) ドロップされた球が誰か、または何かに偶然当たる。 ドロップされた球が止まる前に偶然に人、用具、他の物に偶然に当たっても、**罰はない。**

球が救済エリア内に止まった場合、その球はあるがままにプレーされなければならない(規則 14.3c 参照)。

球が救済エリア外に止まった場合、その球は再度ドロップされなければならない(規則 14.3c 参照)。

- (2) ドロップされた球が故意に方向を変えられる、または止められる。 球が救済エリア内にドロップされた後に動いている間は、その球をドロップしたプレーヤーや、他のプレーヤーはその球が止まるかもしれない場所に影響を与えるために故意にその球の方向を変えたり、止めたりしてはならない。

もしプレーヤーの誰かがそれをした場合：

- そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。そして
- ストロークプレーで、救済を受けるプレーヤーは再度その球をドロップしなければならない。その球が止まった場所や、止まったかもしれない場所に関係ない。

例外—球が戻ってきて救済エリア内に止まる合理的な可能性がない場合に、プレーヤーが故意にドロップされて動いているその球の方向を変えた、または止めた：**罰はない**。その球は拾い上げられ、再度ドロップされなければならない。

e. **ドロップされた球が救済エリア外に止まった場合に行うこと**

(1) 再度球をドロップすること。ドロップされた球が救済エリア外に止まった場合：

- その球は再度ドロップされなければならない。
- その球が再び救済エリア外に止まった場合、その球は再度ドロップされなければならない。球を再度ドロップする回数に関する制限は設けられていない。
- 1つの場所に2回以上ドロップされても球が救済エリア内に止まらない場合、プレーヤーは救済エリア内の他の場所(その球がより好ましくないライや場所に止まる可能性がある場合であっても)を試さなければならない。
- プレーヤーはその球が救済エリア内に止まるようにドロップするためにすべての合理的な努力をするべきである。例えば、できる限り低い高さからドロップすることや、必要であれば違った場所(例えば、その救済エリアの真ん中や逆側など)にドロップすることなど。

(2) ドロップされた球が救済エリア内に止まらない場合に行うこと。異例な状況の場合、上記(1)に基づくプレーヤーの繰り返しの努力にかかわらず、ドロップされた球が救済エリア内に止まらない可能性がある。

もしこのような事が起きてドロップされた球がその救済エリア内に止まらなると結論づけることが合理的であれば、その球がどこに、そしてどのようにドロップされたのかに関係なく：

- プレーヤーは、その救済エリア内のどこかで自身で選んだ箇所にその球をプレイスし、その地点からその球をプレイしなければならない。
- プレイスされた球が選ばれた箇所に止まらない場合、そのプレーヤーは規則 14.2e を適用しなければならない。
- そのプレーヤーだけがこの規則に基づいて球をプレイスすることができる。他の誰かがそのプレーヤーのためにそうすることはできない。

**規則 14.1, 14.2, 14.3 の違反の罰：**

- プレーヤーがこれらの規則に違反して球をプレースまたはドロップした後に誤所からその球をプレーした場合、そのプレーヤーは規則 14.7 の違反に対して一般の罰を受ける。
- ストロークプレーで、プレーヤーが間違っ取り替えられた球(規則 6.3 参照)を誤所からプレーしていた場合、そのプレーヤーは合計で 2 罰打のみを受ける(一般の罰 2 つではなく、1 つのみが適用される)。

#### 14.4 リプレースされた、ドロップされた、プレースされた球がインプレーになる場合

プレーヤーの球が拾い上げられていた場合：

- その球がインプレーにする意図を持ってリプレース、ドロップ、プレースされた場合に再びインプレーとなる。
- 元の球か、取り替えられた球のどちらが使用されたのかにかかわらず、そして球が正しい場所にあるのか誤所にあるのかにかかわらず、このことは適用となる。

ボールマーカーが取り除かれていなかったとしても、リプレースされた球はインプレーとなる。

#### 14.5 救済を受ける際に行われた誤りを訂正すること

- a. 球がまだプレーされていなければ、プレーヤーは誤りを訂正するためにその球を拾い上げることができる

インプレーの球が取り替えられた、リプレースされた、ドロップされた、またはプレースされた際、間違っ人によって、誤所で、または規則で認められていない処置を使用することによって、行われていた場合：

- そのプレーヤーは罰なしに球を拾い上げ、誤りを訂正することができる。
- しかし、これが認められるのはその球がプレーされる前だけである。

- b. 誤りを訂正する場合に使用する救済規則と救済の選択肢

誤りを訂正する場合に使用される救済規則と救済の選択肢は、規則 14.5a に基づいて拾い上げられた球がプレーヤーにその使用が認められていた規則に基づいてドロップされた、またはプレースされたかどうかによる。

- (1) プレーヤーが認められている救済規則や救済の選択肢を使用していた場合。そのプレーヤーは同じ規則と救済の選択肢を使用して正しく救済を受けなければならない。
- (2) プレーヤーが認められていない救済規則や救済の選択肢を使用していた場合。そのプレーヤーはそのプレーヤーの状況に対して適用される規則や救済の選択肢に

基づいて救済を受けることができる。

**c. 誤りを訂正するために拾い上げられる球に対しては罰はない**

規則 14.5a に基づいて誤りを訂正するために球が拾い上げられる場合：

- プレーヤーは球を拾い上げる前にインプレーの球に関してとられた行動に対しては、いかなる罰もカウントしない。例えば、偶然に球を動かす原因となった(規則 9.4b)、またはそのストロークに影響を与える状態を改善した(規則 8.1)など。
- しかし、プレーヤーによるこれらと同じ行動が、誤りを訂正するために球をインプレーにした際にも規則違反となった場合(例えば、プレーヤーの行動がその球に対して行われるストロークに影響を与える状態も改善していた)、**罰はその球のプレーヤーに対して適用する。**

**14.6 前にストロークを行った場所から次のストロークを行うこと**

この規則は、プレーヤーが前のストロークが行われた場所から次のストロークを行わなければならない、または行うことができるすべての場合(例えば、ストロークと距離の罰に基づいてプレーする、またはストロークが取り消された後に再びプレーする)に適用する。

- プレーヤーが球をインプレーにしなければならない方法はコース上のどのエリアで前のストロークが行われたかによる。
- すべての状況下で、プレーヤーは元の球を使用するか、他の球に取り替えることができる。

**a. 前のストロークがティーインググラウンドから行われた**

元の球か、取り替えられた球は、規則 6.2b に基づいてティーイングエリア内のどこかの場所からプレーされなければならない(球はティーアップすることができる)。

**b. 前のストロークがジェネラルエリア、ペナルティーエリア、バンカーから行われた**

元の球か、取り替えられた球は次の救済エリアの中にドロップされ、この救済エリア内からプレーされなければならない。

- 基点：前のストロークが行われた箇所
- 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 20 インチ(50.8cm)以内の全エリア。**ただし**、次の制限内で：
- 救済エリアの場所に関する制限：
  - 基点と同じコースエリアでなければならない、そして

➤ 基点よりホールに近づいてはならない。

#### c. 前のストロークがパッティンググリーンから行われた

元の球か、取り替えられた球は、球をリプレースする際の規則 14.2 に基づく処置を使用して前のストロークが行われた箇所にプレースされなければならない。

#### 規則 14.6 の違反の罰：一般の罰

### 14.7 誤所からプレーすること

#### a. 球がプレーされなければならない場所

ホールをスタートした後：

- プレーヤーは自分の球が止まった場所から各ストロークを行わなければならない。ただし、規則がプレーヤーに他の場所からプレーすることを要求する、または認める場合を除く(規則 9.1 参照)。
- プレーヤーは誤所から自分のインプレーの球をプレーしてはならない。

ハンドブック : 球が誤所からプレーされた状況のリスト。

#### 誤所からのプレーに対する罰：一般の罰

ストロークプレーで、プレーヤーは次のことも行った場合は**合計で 2 罰打だけ**を受ける：

- 間違って取り替えられた球(規則 6.3 参照)を誤所からプレーした場合(一般の罰 2 つではなく、1 つのみが適用される)。または
- 関連した 1 罰打に関わる規則に違反した。例えば、誤所からプレーされた球が間違った方法(規則 14.2c, 14.3c-d 参照)、または間違った人(規則 14.2b, 14.3b)によってリプレースされた、ドロップされた、プレースされたなど(1 罰打は適用しない)。

#### b. ストロークプレーで誤所からプレーした後にホールを終了する方法

(1) プレーヤーは誤所からプレーした球でホールのプレーを終わらせるのか、それとも正しい場所からプレーすることにより間違いを訂正するかを決めなければならない。ストロークプレーでは、プレーヤーが次に何をするのかは重大な違反があったかどうかによる一つまり、プレーヤーが誤所からプレーすることによって著しい利益を得たのかどうかにより左右される：

- 重大な違反がない。プレーヤーは、誤りを訂正することなしに、誤所からプレーした球でそのホールのプレーを終わらせなければならない。

- 重大な違反がある。プレーヤーは誤所からプレーした誤りを訂正しなければならない。
    - 次のティーイングエリアからストロークを行う前に、そのプレーヤーは規則に基づく正しい所からプレーされた球でそのホールのプレーを終わらせなければならない。または
    - それがそのラウンドの最終ホールの場合、そのパッティンググリーンを離れる前に、そのプレーヤーは自分が規則に基づき正しい所からプレーされた球でそのホールを終わらせることを表明しなければならない。
    - 誤りが時間内に訂正されなかった場合、**そのプレーヤーは失格となる**。
  - 違反が重大であるかどうか不明確な場合に行うこと。プレーヤーは誤所からプレーされた元の球と、規則に基づく正しい所からプレーされた第2の球の両方でそのホールのプレーを終わらせるべきである。
- (2) 誤りを訂正しようとするプレーヤーは委員会に報告しなければならない。プレーヤーが、(1)に基づいて規則に基づく正しい所から球をプレーすることによって誤りを訂正しようとする場合：
- プレーヤーはスコアカードを提出する前に委員会にその事実を報告しなければならない。
  - このことはプレーヤーがそのホールのプレーをその球のみで終えたのか、2つの球で終えたのかにかかわらず、適用する。
- プレーヤーが委員会にその事実を報告しなかった場合、そのプレーヤーは**失格となる**。
- (3) プレーヤーが誤りを訂正しようとした場合、委員会がホールのプレーヤーのスコアを決定することになる。そのホールのそのプレーヤーのスコアは、誤所から元の球をプレーした際に重大な違反があったと委員会が判断するかどうかによる：
- 重大な違反はない。
    - 誤所からプレーされた元の球のスコアをカウントし、**プレーヤーはその球でのスコアに2罰打を加えなければならない**。
    - プレーヤーが元の球でホールアウトしていなかった場合、**プレーヤーは失格となる**。
    - 第2の球がプレーされた場合、その球で行われたすべてのストロークと、その球をプレーしたことによって受けた罰打は無視される。
  - 重大な違反がある。

- 誤所からのプレーの誤りを訂正するためにプレーされた球のスコア(誤所から元の球をプレーする前にそのプレーヤーによって行われたすべてのストロークを含む)をカウントし、**プレーヤーはその球でのスコアに2罰打を加えなければならない。**
- 誤所から元の球をプレーする際に行われたストロークと、その球でプレーを続ける際にさらに行われたストローク(その球をプレーしたことによって受けた罰打の部分を含む)は、無視される。
- 誤りを訂正するためにプレーされた球がまた誤所からプレーされた場合：
  - 委員会がこれを重大な違反ではないと判断した場合、プレーヤーはさらに**2罰打**を加え、**合計で4罰打**としなければならない(2打は誤所から元の球をプレーしたことに対する罰、さらに2打は誤所から別の球をプレーしたことに対する罰)。
  - 委員会がこれを重大な違反と判断した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

ハンドブック : 重大な違反に関するガイダンス

DRAFT

## VI. 罰なしの救済(規則 15-16)

規則 15 動かせる物からの救済：ルースインペディメント、動かせる障害物、プレーの援助となる球、または妨げとなる球

**規則 15 の目的：**規則 15 は、コースをプレーすることの挑戦の一部とは通常考えられない自然の「ルースインペディメント」や人工の「動かせる障害物」がある場合、プレーヤーがいつ、どのように罰なしの救済を受けることができるのかを扱っている：

- ほとんどの場合、プレーヤーはプレーの障害となるルースインペディメントや動かせる障害物を動かすことができるが、プレーヤーがルースインペディメントを動かすことにより自分の止まっている球を動かした場合には罰がある(ただし、パッティンググリーン上を除く)。
- 他の球のプレーを援助する球、または他の球のプレーの障害となる球は、通常は拾い上げることができ(ただし、ふくことはできない)、その後リプレースすることになる。

### 15.1 ルースインペディメント

#### a. ルースインペディメントの取り除き

コース上やコース外にあるルースインペディメントはいずれの場所でも罰なしに取り除くことができる。ただし、次の2つの状況を除く：

**例外 1—球がリプレースされなければならない場所のルースインペディメントを取り除くこと：**パッティンググリーン以外の場所から拾い上げた球、またはパッティンググリーン以外の場所で動かされた球をその箇所にリプレースする前に：

- プレーヤーはもし取り除けば止まっている球を動かす原因となるとみられるルースインペディメントを故意に取り除いてはならない。
- プレーヤーがそうした場合、**そのプレーヤーは 1 罰打を加えなければならない。**
- この例外は、球をマークしている、拾い上げている、動かしている、リプレースしている最中に起きたルースインペディメントの偶発的な動きに対しては適用しない。

**例外 2—動いている球に影響を与えるルースインペディメントを故意に取り除くことの制限(規則 11.3 参照)。**

いずれの場合でも、取り除いたルースインペディメントを元に戻す必要はない。

**b. ルースインペディメントを取り除いているときに動かされた球**

プレーヤーがルースインペディメントを取り除いたことが自分の球を動かす原因となった場合：

- その球は元の箇所(分からない場合は推定されなければならない)にリプレースされなければならない。
- その動かされた球がパッティンググリーン上以外の場所に止まっていた場合は、そのプレーヤーは規則 9.4b に基づいて **1 罰打**を加えなければならない。

**15.2 動かせる障害物****a. 動かせる障害物からの救済**

- (1) 動かせる障害物の取り除き。コース上やコース外の動かせる障害物はいずれの場所でも**罰なし**に取り除くことができる。

例外—ストローク後に球が動いている間に動かせる障害物を取り除くことに関する制限：規則 11.3 参照。

プレーヤーが動かせる障害物を取り除いている最中に自分の球が動いた場合：

- **罰はない**。そして
  - その球を元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)にリプレースしなければならない。
- (2) パッティンググリーン以外の場所で、球が動かせる障害物の中や上にある場合の救済。**罰なし**に、プレーヤーはその球を拾い上げ、その障害物を取り除き、その元の球か、取り替えられた球を救済エリア内にドロップし、その救済エリアからプレーすることができる。
- 基点：球がその障害物の中や上に止まっていた場所の真下と推定される地点
  - 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 20 インチ(50.8cm)以内の全エリア。**ただし**、次の制限内で：
  - 救済エリアの場所に関する制限：
    - 基点と同じコースエリアでなければならない、そして
    - 基点よりホールに近づいてはならない。
- (3) パッティンググリーン上で、球が動かせる障害物の中や上にある場合の救済。**罰なし**に、プレーヤーは次のことができる：

- 球を拾い上げて、その障害物を取り除く、そして
- 規則 14.2 に基づいて球をリプレースするための処置を使用して、その球がその障害物の上に止まっていた場所の真下と推定される箇所に、元の球か、取り替えられた球をプレースする。

#### b. 動かせる障害物の中に球があるが、見つからない場合

プレーヤーの球が見つからないが、球が動かせる障害物の中に止まっていることが分かっているか、ほぼ確実な場合：

- プレーヤーは、その障害物の縁を球が最後に横切った場所の真下と推定される地点を基点として使用して、規則 15.2a(2)に基づいて救済を受けることができる。
- しかし、球が障害物の中に止まっていることが「分かっているか、ほぼ確実」ではない場合、プレーヤーはストロークと距離の罰のもとにプレーしなければならない(規則 18.2 参照)。

### 15.3 プレーの援助となる、または障害となる球やボールマーカー

#### a. プレーの援助となるパッティンググリーン上の球

規則 15.3a はパッティンググリーン上で止まっている球だけに適用する(コース上の他の場所には適用しない)。

プレーヤーがパッティンググリーン上に止まっている球が誰かのプレーの援助となるかもしれない(例えば、ホールの近くで歯止めとして役立つ可能性がある)と合理的に考えた場合、そのプレーヤーは次のことができる：

- その球が自分の球である場合は、規則 13.1 に基づいてその球をマークして拾い上げる。あるいは、その球が他のプレーヤーのものである場合は、当該プレーヤーに球をマークして拾い上げることを要求する。
- 拾い上げられた球は、マークされた箇所にリプレースしなければならない。
- ストロークプレーに限り、球のマークと拾い上げを要求されたプレーヤーは、その代わりに先にプレーすることができる。

ストロークプレーの場合：

- 複数のプレーヤー(パートナーを含む)が他のプレーヤーの援助となる場所にある球を残しておくことに同意してはならない。
- 上記に同意し、プレーヤーが援助となる球をその場所に残したままストロークを

行った場合、同意した各プレーヤーは**2 罰打**を加えなければならない。

**b. プレーの障害となるコース上にある球(場所は問わない)**

プレーヤーがコース上にあって止まっている他のプレーヤーの球を自身のプレーの障害になる可能性があるとは合理的に考えた場合：

- プレーヤーは当該プレーヤーにその球をマークして拾い上げることを要求することができる。その球をふいてはならない(ただし、パッティンググリーン上で拾い上げた場合を除く)。
- 拾い上げた球はマークした地点にリプレースしなければならない。
- ストロークプレーに限り、この規則に基づいて球のマークと拾い上げを要求されたプレーヤーは、その代わりに先にプレーすることができる。

障害は、止まっている他のプレーヤーの球が次の場合に生じる：

- プレーヤーの意図するスタンス区域やスイング区域の障害となる可能性がある。あるいは
- プレーヤーの意図するストロークのプレーの線上や近くにあり、動いているそのプレーヤーの球がその球に当たる合理的な可能性がある、あるいは
- プレーヤーがストロークを行う際に気を散らされるほど近くにある。

プレーヤーが自身の球が他のプレーヤーのプレーの障害となる可能性があると考えられる場合でも、他のプレーヤーにそうすることを要求されない限り、この規則に基づいてその球を拾い上げてはならない(規則 13.1a に基づいてパッティンググリーン上の球を拾い上げる場合を除く)。

**この規則では認められてない場合に球を拾い上げた、または拾い上げた球をふいたプレーヤーに対する罰：1 罰打。**

**c. プレーの援助となる、または障害となるボールマーカー**

ボールマーカーがプレーの援助となる場合、または障害となる場合、プレーヤーは次のことができる：

- そのボールマーカーが自分のものである場合は、邪魔にならない場所にそのボールマーカーを動かす。または
- そのボールマーカーが他のプレーヤーのものである場合、規則 15.3a や 15.3b に基づいてプレーヤーが球の拾い上げを要求する場合と同じ理由で、そのプレーヤーにそのボールマーカーを邪魔にならない場所に動かすことを要求する。

ボールマーカーは、1 または複数クラブヘッドドレスを使用するなどして、元の箇所か

ら計測した邪魔にならない新たな箇所にかきかされなければならない。

球やボールマーカーはいずれも元の箇所にリプレースされなければならない。

**規則 15.3 の違反の罰：一般の罰。**

DRAFT

## 規則 16 異常なコース状態(動かさない障害物を含む)、危険な動物の状況、地面に食い込んだ球からの救済

規則 16 の目的：規則 16 は異常なコース状態や危険な動物の状況による障害からの救済を扱っている。

- そのような状態や状況はこのゲームをプレーすることの挑戦の一部ではないと考えられるため、それらがペナルティーエリア以外のコース上にある球に対して障害となる場合には、通常、罰なしの救済が認められている。
- プレーヤーはその障害を完全に避けられるよう、通常、「完全な救済のニヤレストポイント」に基づいて救済エリア内に球をドロップし、そこからプレーすることで救済を受ける。

規則は、プレーヤーの球がジェネラルエリアで自らのピッチマークに食い込んだ場合にも罰なし救済を認めている。

### 16.1 異常なコース状態(動かさない障害物を含む)

この規則は動物の穴、修理地、動かさない障害物、一時的な水からの救済を扱っている。

これらは総称として「異常なコース状態」と呼ばれるが、各々に別々の定義がある。

#### a. 救済が認められる場合

(1) 異常なコース状態による障害の意味。 次の場合、障害が生じている：

- プレーヤーの球が異常なコース状態に触れている、その状態の中や上にある
- 異常なコース状態がプレーヤーの意図するスタンス区域や意図するスイング区域の障害となる、または
- 球がパッティンググリーン上にある場合に限り、そのパッティンググリーン上やパッティンググリーン外にある異常なコース状態がプレーの線に介在する。

球がパッティンググリーン外にある場合、プレーの線上の介在はこの規則に基づく障害ではない。

**委員会の措置**：委員会は意図するスタンスの区域にのみ障害となる異常なコース状態からの救済を拒否するローカルルールを採用することができる。

(2) ペナルティーエリア以外のコース上で認められる救済。 異常なコース状態による

障害からの救済は、次の要件を両方満たす場合にのみ規則 16.1 に基づいて認められる：

- 異常なコース状態がコース上にある。そして
- 球がペナルティーエリア**以外**のコース上にある。

ペナルティーエリアの球については、プレーヤーの唯一の救済は規則 17 に基づく。

(3) 球をプレーすることが明らかに不合理な場合、救済はない。 次の場合、規則 16.1 に基づく救済はない：

- 球をあるがままにプレーすることが、その障害以外の理由のために明らかに不合理な場合(例えば、球がブッシュの中に止まっており、そのブッシュのためにプレーヤーがストロークを行うことができない場合)、または
- プレーヤーがその状況下では明らかに不合理なクラブ、スタンスやスイングの種類、プレーの方向を選択することによってのみ、障害が生じる場合。

**ハンドブック** : 「明らかに不合理」の意味に関するガイダンス

**委員会の措置** : 委員会は、コース上やコース外の臨時的な動かさない障害物による障害に対して罰なしに救済を認めるローカルルールを採用することができる。

#### b. ジェネラルエリア内の球に対する救済

プレーヤーの球がジェネラルエリアにあり、そのコース上の異常なコース状態による障害がある場合、**罰なしに**、プレーヤーは元の球か、取り替えられた球を救済エリアの中にドロップし、その救済エリア内からその球をプレーすることができる：

- **基点**：ジェネラルエリア内の「完全な救済のニヤレストポイント」
- **基点から計測される救済エリアのサイズ**：基点から 20 インチ(50.8cm)以内の全エリア。**ただし**、次の制限内で：
  - ジェネラルエリア内でなければならない。
  - 基点よりホールに近づいてはならない。そして
  - 異常なコース状態によるすべての障害からの完全な救済でなければならない。

#### c. バンカー内の球の救済

プレーヤーの球がバンカー内にあり、そのコース上の異常なコース状態による障害がある場合、そのプレーヤーは罰なしか、罰ありのいずれかの救済を受けることができる。

- (1) 罰なしの救済：バンカーからプレーすること。プレーヤーは規則 16.1b に基づいて罰なしに救済を受けることができる。ただし、完全な救済のニヤレストポイントと救済エリアはバンカー内でなければならない。

バンカー内に完全な救済のニヤレストポイントがない場合、プレーヤーは、救済エリアのための基点としてそのバンカー内の「最大限の救済ポイント」を使用することにより、この救済を受けることもできる。

- (2) 罰ありの救済：後方線の救済処置を使用してバンカーの後方からプレーすること。1 罰打で、プレーヤーは元の球か、取り替えられた球をそのバンカーの後方の救済エリアの中にドロップし、その救済エリア内からその球をプレーすることができる：

- 救済エリアのための基準線：元の球とホールを結んだ線。
- 基準線から計測される救済エリアのサイズ：基準線の両側の 20 インチ (50.8cm) 以内の全エリア。ただし、次の制限内で：
- 救済エリアの場所に関する制限：
  - コース上のどこになっても良い。
  - 球が止まったバンカーの後方でなければならない。そして
  - 球をドロップすることができる後方の距離に制限はない。

#### d. パッティンググリーン上の球の救済

プレーヤーの球がパッティンググリーン上にあり、そのコース上の異常なコース状態による障害がある場合、プレーヤーは、規則 14.2 に基づいて球をリプレースするための処置を使用して、元の球か、取り替えられた球を完全な救済のニヤレストポイントの箇所にプレースすることにより、罰なしに救済を受けることができる。

- 完全な救済のニヤレストポイントは、パッティンググリーン上かジェネラルエリア内のいずれかでなければならない。
- 完全な救済のニヤレストポイントがない場合、プレーヤーはパッティンググリーン上か、ジェネラルエリア内の最大限の救済ポイントを使うことにより救済を受けることもできる。

#### e. 異常なコース状態の中にあるが見つからない球の救済

プレーヤーの球が見つからないが、異常なコース状態の中に止まっていることが分か

っているか、ほぼ確実な場合：

- プレーヤーは、完全な救済のニヤレストポイントを決めることを目的にその球の箇所としてその異常なコース状態の縁を球が最後に横切った場所の真下と推定される地点を使用して、上記規則 16.1b, c, d に基づいて救済を受けることができる。
- しかし、球がその異常なコース状態の中に止まっていることが「分かっているか、ほぼ確実」ではない場合、プレーヤーはストロークと距離の罰のもとにプレーしなければならない(規則 18.2 参照)。

f. 異常なコース状態の中のプレー禁止区域による障害から受けなければならない救済

(1) 球がプレー禁止区域にある場合。球が異常なコース状態の中にあるプレー禁止区域にある場合、プレーヤーはあるがままにその球をプレーしてはならない。その代わりに：

- ジェネラルエリアのプレー禁止区域。プレーヤーは、規則 16.1b に基づいて救済を罰なしに受けなければならない。
- バンカー内のプレー禁止区域。プレーヤーは規則 16.1c(1)や(2)に基づいて罰なし、または罰ありの救済を受けなければならない。
- パッティンググリーン上のプレー禁止区域：プレーヤーは規則 16.1d に基づいて罰なしに救済を受けなければならない。

球が見つからないが、異常なコース状態の中のプレー禁止区域の中にあることが分かっているか、ほぼ確実な場合、プレーヤーは規則 16.1e に基づいて救済を受けるか、規則 18.1 に基づいてストロークと距離の罰のもとにプレーしなければならない。

(2) プレー禁止区域がプレーヤーのスタンスやスイングの障害となる。プレーヤーの球がプレー禁止区域の外にあるが、異常なコース状態の中のプレー禁止区域や、その中の生長物がプレーヤーの意図するスタンス区域やスイング区域の障害となる場合、そのプレーヤーは球をあるがままにプレーしてはならない。

その代わりに、プレーヤーは次の 2 つの方法のうち 1 つの救済を受けなければならない。

- プレーヤーは、その球がジェネラルエリア内、バンカー内、パッティンググリーン上のいずれにあるかに応じて、上記規則 16.1b, c, d に基づいて救済を受けることができる。
- プレーヤーは規則 19.2 に基づいてアンプレヤブルの球の救済を受けることができる。

**規則 16.1f に違反してストロークを行ったことに対する罰**：プレーヤーは誤所からプレ

一したことになり、規則 14.7 の違反に対して**一般の罰**を受ける。

## 16.2 危険な動物の状況

### a. 救済が認められる場合

「危険な動物の状況」は、球をあるがままにプレーすると、球の近くの危険な動物(ガラガラヘビ、刺す蜂、ワニ、カミアリ、熊など)がプレーヤーを重大な危険にさらしかねない場合である。

プレーヤーは危険な動物の状況から罰なしに救済を受けることができる：

- 球がコース上のどこにあるかは関係ない。しかし：
- その球をプレーすることが規則 16.1a(3)に規定されている理由のいずれかのために明らかに不合理な場合は、救済は認められない。

**ハンドブック** : この規則に基づいて危険として取り扱われる動物の状況に関するガイダンス。

### b. 受けることができる救済の方法

危険な動物の状況による障害がある場合：

- (1) 球がペナルティーエリア以外の場所にある場合。プレーヤーは、その球がジェネラルエリア内、バンカー内、パッティンググリーン上のいずれにあるかに応じて、**罰なし**に上記規則 16.1b, c, d に基づいて救済を受けることができる。
- (2) 球がペナルティーエリア内にある場合。プレーヤーには救済の選択肢が 2 つある：
  - 罰なしの救済：ペナルティーエリアからプレーすること。プレーヤーは規則 16.1b に基づいて**罰なし**に救済を受けることができる。ただし、完全な救済のニヤレストポイントとその救済エリアはそのペナルティーエリア内ではない。
  - 罰ありの救済：ペナルティーエリアの外からプレーすること。
    - プレーヤーは規則 17.1 に基づいて **1 罰打**で救済を受けることができる。
    - このペナルティーエリアの外でこの救済を受けてプレーされる球の場所に、危険な動物の状況による障害がある場合、そのプレーヤーは上記(1)に基づいて罰なしに更なる救済を受けることができる。

この規則による「完全な救済のニヤレストポイント」の意味は、危険な動物の状

況が存在しない場所で最も近い地点(ホールには近づかない)である。

### 16.3 地面にくい込んでいる球

#### a. 救済が認められる場合

##### (1) 「地面にくい込んでいる」の意味

- 球がストローク後に作られた自らのピッチマークの中に入り、球の一部が地面表面よりも下にある場合、その球は「地面にくい込んでいる」ことになる。
- 「くい込んでいる」ためには、球は必ずしも土壌に触れている必要はない(例えば、草やルースインペディメントが球と土壌の間に介在することもある)。

地面に押し込まれて止まっているプレーヤーの球(例えば、誰かが偶然にその球を踏んだなど)はこの規則によってではなく、規則 14.2d(ライが変えられた場合に動かされた球をリプレース)によって扱われる。

##### (2) 球はジェネラルエリア内で地面にくい込んでいなければならない。救済は、球がジェネラルエリア内で地面にくい込んでいる場合に限り、下記規則 16.3b に基づいて認められる。

- 球がジェネラルエリア以外の場所で地面にくい込んでいる場合、プレーヤーはこの規則に基づく救済を受けることはできない。
- しかし、球がパッティンググリーンで地面にくい込んでいる場合、プレーヤーはその球をマークし、拾い上げ、ふき、その球の衝撃による損傷を修理し、そしてマークされた箇所にその球をリプレースすることができる(規則 13.1b)。

#### b. 地面にくい込んでいる球の救済方法

プレーヤーの球がジェネラルエリアで地面にくい込んでいる場合、そのプレーヤーは、元の球か、取り替えられた球を救済エリア内にドロップし、その救済エリア内からその球をプレーすることによって、**罰なしに**救済を受けることができる：

- 基点：球が地面にくい込んでいる場所の直後の箇所
- 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 20 インチ(50.8cm)以内の全エリア。ただし、次の制限内で：
- 救済エリアの場所に関する制限：
  - ジェネラルエリア内でなければならない。そして
  - 基点よりホールに近づいてはならない。

例外—下記 2 つの状況の場合、ジェネラルエリアの地面にくい込んだ球に対して救済は認められていない。

- 球が、ジェネラルエリア内で芝がフェアウェイの長さかそれ以下に刈られていない部分にある砂にくい込んでいる場合。または
- 球が地面にくい込んでいること以外の障害のため、ストロークを行うことが明らかに不合理な場合(例えば、球がブッシュの下で地面にくい込んでおり、そのブッシュが原因でプレーヤーがストロークを行うことができない場合など)

**委員会の措置** : 委員会は、芝がフェアウェイの長さかそれ以下に刈られている区域に球がくい込んだ場合にのみ救済を認めるローカルルールを採用することができる。

**規則 16.1a-e, 16.2, 16.3 の違反の罰 : 一般の罰。**

#### 16.4 球が救済を認められる状態の中にあるかどうかを確かめるために球を拾い上げること

プレーヤーが自分の球は規則 15 または 16 に基づいて罰なしの救済を認められる状態にあると合理的に考えるものの、その球を拾い上げることなしにそれを判断することはできない場合 :

- プレーヤーは救済を受けることができるかどうかを確かめるために**罰なし**にその球を拾い上げることができる。しかし :
- その球の箇所をまずマークしなければならず、また、拾い上げられた球はふいてはならない。

救済が認められ、プレーヤーが救済を受ける場合、そのプレーヤーが球を拾い上げる前にマークしなかったり、拾い上げた球をふいたとしても、**罰はない**。

救済が認められない場合、あるいはプレーヤーがその救済を受けないことを選んだ場合、その球はマークされた箇所にリプレイスされなければならない。

**規則 16.4 の違反の罰 :**

- 救済が認められない場合、あるいはプレーヤーがその救済を受けないことを選んだ場合、そのプレーヤーが以下の点に 1 つでも違反していたときは 1 罰打を加えなければならない。 : (1)その球を拾い上げる前にマークしなかった、(2)拾い上げた球をふいた、(3) 球が罰なしの救済が認められる状態にあるという合理的な考えがないにもかかわらずその球を拾い上げた。
- **ただし**、ストロークプレーで、プレーヤーが、(1)誤所からプレーした(規則 14.7 参照)、または(2)認められていないにもかかわらず取り替えられた球をプレーした(規則 6.3 参照)に対して、関連する**一般の罰**も受ける場合、プレーヤーは**合計**

で**2罰打**だけを受ける(1罰打は適用しない)。

DRAFT

## VII. 罰ありの救済(規則 17-19)

### 規則 17 ペナルティーエリアの球

**規則 17 の目的 :** 規則 17 はペナルティーエリアに対する特別規則である。ペナルティーエリアは水域や委員会によって定められたコースエリアである。ペナルティーエリアに止まった球は紛失したり、探し出せてもアンプレヤブルとなる可能性があるため、プレーヤーには特別な救済の選択肢(それぞれ 1 罰打がある)を与えられる。

#### 17.1 ペナルティーエリア内の球の選択肢

ペナルティーエリアは赤か黄色のいずれかで標示される。これはプレーヤーの救済の選択肢に影響を与える(規則 17.1c(3)参照)。

a. プレーヤーはあるがままにプレーするか、救済を受けることもできる。

球がペナルティーエリアに止まっているか、球の一部がペナルティーエリアの縁に触れているか、せり出している場合、その球はペナルティーエリア内の球である。

プレーヤーは次のいずれかを行うことができる :

- ジェネラルエリアの中の球に対して適用する同じ規則に基づいて、罰なしにあるがままにその球をプレーする(つまり、ペナルティーエリア内から球をプレーする方法を制限する特別規則はない)。
- 規則 17.1c または 17.2 に基づいて罰ありの救済を受けることによってペナルティーエリアの外から球をプレーする。

**例外—ペナルティーエリア内のプレー禁止区域からの障害に対しては救済を受けなければならない(規則 17.1d 参照)。**

b. ペナルティーエリアの中に球があるが、見つからない場合

プレーヤーの球が見つからないが、球がペナルティーエリア内に止まったことが分かっているか、ほぼ確実な場合 :

- プレーヤーは規則 17.1c または 17.2 に基づいて罰ありの救済を受けることができる。
- しかし、その球がペナルティーエリア内で止まったことが「分かっているか、ほぼ確実」ではない場合、そのプレーヤーはストロークと距離の罰に基づきプレーをしなければならない(規則 18.2 参照)。

### c. ペナルティーエリアの中の球についての救済

プレーヤーの球がペナルティーエリアの中にある場合(見つかっていないとしてもペナルティーエリアの中にあることが分かっているか、ほぼ確実な場合を含む)、プレーヤーには救済の選択肢が3つある。それぞれ**1罰打**で：

- (1) ストロークと距離の救済。プレーヤーは元の球か、取り替えられた球を前のストロークが行われた場所からプレーすることができる(その方法については規則14.6参照)。
- (2) 後方線上の救済。プレーヤーは元の球か、取り替えられた球をそのペナルティーエリアの後方の救済エリア内にドロップし、その救済エリア内からその球をプレーすることができる。
  - 救済エリアのための基準線：元の球がそのペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定される地点とホールを結ぶ線。
  - 基準線から計測される救済エリアのサイズ：基準線の両側の20インチ(50.8cm)以内の全エリア。ただし、次の制限内で：
  - 救済エリアの場所に関する制限：
    - コース上のどこになっても良い。
    - 球が止まったペナルティーエリアの後方でなければならない。そして
    - 球をドロップすることができる後方の距離に制限はない。
- (3) ラテラル救済(赤いペナルティーエリアの場合のみ)。球が赤いペナルティーエリアの縁を最後に横切った場合、そのプレーヤーは元の球か、取り替えられた球をラテラル救済エリア内にドロップし、このラテラル救済エリア内からその球をプレーすることができる：
  - 基点：元の球が赤いペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定される地点。
  - 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から80インチ(203.2cm)以内の全エリア。ただし、次の制限内で：
  - 救済エリアの場所に関する制限：
    - 同じペナルティーエリアを除き、コース上のどこになっても良い。
    - ホールに近づいてはならない。

**委員会の措置**：委員会は、ホールから等距離にある赤いペナルティーエリアの対岸にラテラル救済を認めるローカルルールを採用することができる。

d. **ペナルティーエリア内のプレー禁止区域からの障害に対して受けなければならない救済**

次の各状況の場合、プレーヤーはあるがままに球をプレーしてはならない。

- (1) 球がペナルティーエリアの中のプレー禁止区域にある場合。そのプレーヤーは規則 17.1 に基づいて罰ありの救済を受けなければならない。
- (2) プレー禁止区域がペナルティーエリアの中の球に対するスタンスやスイングの障害となる。プレーヤーの球がペナルティーエリアにあるが、そのペナルティーエリアの中のプレー禁止区域の外であり、そしてそのプレー禁止区域や、その区域内の生長物がプレーヤーの意図するスタンス区域やスイング区域の障害となっている場合、プレーヤーはその球をあるがままにプレーしてはならない。

その代わりに、プレーヤーは次のいずれかをしなければならない：

- 規則 17.1 に基づき、そのペナルティーエリアの外で**罰あり**の救済を受ける。または、
- プレー禁止区域がそのペナルティーエリアの一部のみである場合、元の球か、取り替えられた球をそのペナルティーエリアの中のこの救済エリア内にドロップし、その救済エリア内からプレーすることによって**罰なし**の救済を受ける。
  - 基点：そのプレー禁止区域からの「完全な救済のニヤレストポイント」。
  - 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 20 インチ(50.8cm) 以内の全エリア。ただし、次の制限内で：
    - 救済エリアの場所に関する制限：
      - 球が止まっている同じペナルティーエリアの中でなければならない。そして
      - ホールに近づいてはならない。
- (3) プレー禁止区域がペナルティーエリアの外側のプレーヤーのスタンスやスイングの障害となる。プレーヤーの球がペナルティーエリアの外にあるが、そのペナルティーエリアの中のプレー禁止区域や、その区域内の生長物がそのプレーヤーの意図するスタンス区域やスイング区域の障害となる場合、そのプレーヤーは球をあるがままにプレーしてはならない。

その代わりに、プレーヤーは次のいずれかをしなければならない。

- プレー禁止区域によるその障害を異常なコース状態による障害と同様に扱い、

球のある場所に応じて上記規則 16.1b, c, d に基づいて救済を受ける。

- 規則 19.2 に基づいてアンプレヤブルの球の救済を受ける。

しかし、他の理由により、その球をあるがままにプレーすることが明らかに不合理な場合や、プレーヤーがその状況下では明らかに不合理なクラブ、スタンスやスイングの種類、プレーの方向を選択する場合、上記(2)や(3)に基づく罰なしの救済はない。

**規則 17.1d に違反してストロークを行ったことに対する罰：プレーヤーは誤所からプレーしたことになり、規則 14.7 の違反に対して一般の罰を受ける。**

## 17.2 ペナルティーエリアから球をプレーした後の救済の選択肢

### a. ペナルティーエリアからプレーした球が同じペナルティーエリアか、他のペナルティーエリアに止まった場合

ペナルティーエリアからプレーされた球が同じペナルティーエリアか、他のペナルティーエリアに止まった場合、そのプレーヤーは罰なしにその球をあるがままにプレーすることができる(規則 17.1a 参照)。

または、**1 罰打**で、プレーヤーは次の選択肢に基づいて救済を受けることができる。

- (1) 通常の救済の選択肢。プレーヤーは規則 17.1c(1)や(2)に基づいてストロークと距離の救済か後方線上の救済を受けることができ、赤いペナルティーエリアについては規則 17.1c(3)に基づくラテラル救済を受けることができる。

(2)か(3)に基づき、基点や基準線は元の球がその球が今あるペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定される地点を使用することによって決められる。

プレーヤーがそのペナルティーエリア内に球をドロップすることによりストロークと距離の救済を受け、その後、ドロップされた球がある場所からその球をプレーしないことを決定した場合：

- プレーヤーは、元の球か、取り替えられた球を規則 17.1c(2)か、適用できる場合は(3)、または規則 17.1a(2)に基づいてペナルティーエリア外からプレーすることにより、さらなる救済を受けることができる。
- プレーヤーがそうする場合、そのプレーヤーは追加の **1 罰打**を加えなければならない、合計で **2 罰打**となる：ストロークと距離の救済を受けたことに対する **1 打**と、規則 17.2a(1)や(2)に基づいてペナルティーエリアの外で救済を受けたことに対する追加の **1 打**。

- (2) 追加の救済の選択肢：ペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所からプレーすること。プレーヤーは通常のペナルティーエリアの救済の選択肢の 1 つを使用する代わりに、そのペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所から元の球か、取り替えられた球をプレーすることを選ぶことができる(そ

の方法については規則 14.6 参照)。

b. ペナルティーエリアからプレーされた球が、ペナルティーエリアの外で紛失、アウトオブバウンズ、アンプレヤブルとなった場合

プレーヤーがペナルティーエリアから球をプレーした後、元の球が次のいずれかであることを理由に、時に、ストロークと距離の救済を受ける必要がある場合やそうすることを選ぶ場合がある：

- アウトオブバウンズやペナルティーエリアの外で紛失(規則 18.2 参照)、または
- ペナルティーエリアの外でアンプレヤブル(規則 19.2a 参照)

この状況の場合、プレーヤーは **1 罰打を加えなければならない**、ペナルティーエリア内で前のストロークが行われた場所に元の球か、取り替えられた球をドロップしてプレーしなければならない(その方法については規則 14.6 参照)。

プレーヤーがその後、ペナルティーエリア内にドロップした球をその場所からプレーしないことを決定した場合：

- プレーヤーは規則 17.2a(1)か(2)に基づいてペナルティーエリアの外から元の球か、取り替えられた球をプレーすることによって、さらなる救済を受けることができる。
- プレーヤーがそうする場合、そのプレーヤーは**追加の 1 罰打を加えなければならない**、**合計で 2 罰打となる**：規則 18.2 か規則 19.2a に基づいてストロークと距離の救済を受けたことに対する 1 打と、規則 17.2a(1)や(2)に基づいてペナルティーエリアの外で救済を受けたことに対する追加の 1 打。
- プレーヤーはそのペナルティーエリア内で前にストロークが行われた場所に最初に球をドロップすることなく、そのペナルティーエリアの外で直接こうした救済を受けることができるが、この場合も**合計で 2 罰打を加えなければならない**。

### 17.3 ペナルティーエリア内の球に対して他の規則に基づく救済はない

プレーヤーの球がペナルティーエリア内にある場合、次に対するの救済はない：

- 異常なコース状態による障害(規則 16.1 参照)、
- 地面にくい込んでいる球(規則 16.3 参照)、または
- アンプレヤブルの球(規則 19 参照)。

これらの状況の場合、プレーヤーにとって唯一の救済の選択肢は、**1 罰打を加えて**、規則 17 に基づいてペナルティーエリアの外から元の球か、取り替えられた球をプレーするこ

とである。

しかし、危険な動物の状況がペナルティーエリア内の球のプレーに対して障害となる場合、そのプレーヤーは規則 16.2 か規則 17 に基づいて救済を受けることができる。

**規則 17 の違反の罰：一般の罰。**

DRAFT

## 規則 18 ストロークと距離の救済、紛失球、アウトオブバウンズ；暫定球

**規則 18 の目的：**規則 18 は、プレーヤーがストロークと距離の罰のもとに紛失球(ペナルティーエリアの外)やアウトオブバウンズに対して救済を受けることを求めている。ティーイングエリアから球がホールに入れられるまでのプレーの進行は、球を見つけることができない場合、あるいは球がコースの外に止まった場合に中断される。プレーヤーは前のストロークが行われた場所から再びプレーすることによってその進行を再開しなければならない。

球がインバウンズに止まっているのか、それともペナルティーエリアの外で見つけられるのかが不明確な場合には、時間節約のため、プレーヤーは**暫定球**をプレーすることができるが、ストロークを行う前にそのことを告げなければならない。この規則は暫定球がインプレーとなる方法や暫定球が放棄されなければならない場合を扱っている。

### 18.1 ストロークと距離の罰に基づく救済はいつでも認められる

いつでも、プレーヤーは、**1 罰打を加え**、前のストロークが行われた場所から元の球か、取り替えられた球をプレーすることによって、ストロークと距離の救済を受けることができる(その方法については規則 14.6 参照)。

一旦、プレーヤーがストロークと距離の罰に基づいて球をインプレーにした場合：

- 元の球はもはやインプレーではなくなり、プレーしてはならない。
- このことは、その後、検索時間 3 分が終了する前に元の球がコース上で見つかった場合でも同じである(規則 6.3c 参照)。

例外一次の場合、前のストロークが行われた場所から球をプレーすることは、ストロークと距離の罰に基づいてプレーしていることにはならない。

- プレーヤーが暫定球をプレーすることを告げている場合(規則 18.3b 参照)、
- プレーヤーがストロークプレーで規則 14.7c や 20.1c(3)に基づいて第 2 の球をプレーする場合、または
- プレーヤーがいずれかの規則に基づいて取り消されたストローク後に再びプレーする場合。

### 18.2 紛失球またはアウトオブバウンズ:ストロークと距離の救済を受けなければならない

#### a. 球が紛失球またはアウトオブバウンズとなる場合

- (1) 球が紛失球となる場合。プレーヤーやそのキャディーが球を捜し始めてから 3 分以内に見つけることができなければ、紛失球となる。

球がその時間内に見つかったが、それがプレーヤーの球であるかどうか不明確な場合：

- そのプレーヤーはその球を速やかに確認する努力をしなければならない(規則 7.2 参照)。
- 球が探し出された場所にプレーヤーがいない場合、検索時間 3 分の終了後であっても、プレーヤーには球の確認にその球に歩み寄るための合理的な時間が認められる。
- プレーヤーがその時間内に自分の球であることを確認できない場合、その球は紛失球となる。

(2) 球がアウトオブバウンズとなる場合。

- 球全体がアウトオブバウンズにある場合にのみ、球はアウトオブバウンズとなる。
- 球の一部がコースに触れているか、せり出している場合、その球はインバウンズである。

プレーヤーはコース上の球をプレーするためにアウトオブバウンズに立つことができる。

**b. 球が紛失、またはアウトオブバウンズとなった場合に行うこと**

球が紛失、またはアウトオブバウンズとなった場合、プレーヤーは、1 罰打を加え、前のストロークが行われた場所から元の球か、取り替えられた球をプレーすることによって(その方法については規則 14.6 参照)、ストロークと距離の救済を受けなければならない。

**例外**—球に何が起きたのか分かっているか、ほぼ確実な場合、他の規則に基づいて救済を受ける：プレーヤーは自分の球を見つけていないが、その球がコース上に止まっていることと次の点が分かっているか、ほぼ確実な場合、追加の選択肢がある：

- 球が外的影響によって動かされた(規則 9.4)、または
- 球が動かせる障害物(規則 15.2b 参照)や異常なコース状態(規則 16.1e 参照)の中や上にある、または
- 球がペナルティーエリアの中にある(規則 17.1b 参照)。

これらの状況の場合、プレーヤーは適用となる規則に基づいて救済を受けるか、ストロークと距離の罰に基づいて救済を受けるかのいずれかを選ぶことができる。

### 18.3 暫定球

#### a. 暫定球が認められる場合

球がペナルティーエリアの外で紛失したかもしれない場合、またはアウトオブバウンズであるかもしれない場合、時間節約のため、プレーヤーはストロークと距離の罰に基づいて別の球を暫定的にプレーすることができる(その方法については規則 14.6 参照)。これは次の場合に適用となる。

- 元の球が見つからないか、確認できないが、まだ紛失にはなっていない、そして
- 球がペナルティーエリア内で紛失した可能性があるが、コース上の他の場所で紛失している可能性もある。

しかし、元の球が紛失した可能性がある唯一の場所がペナルティーエリア内である場合、暫定球は認められない。

暫定球そのものがペナルティーエリアの外で紛失、またはアウトオブバウンズとなったかもしれない場合：

- プレーヤーは別の暫定球をプレーできる。
- その暫定球と最初の暫定球の関係は、元の球に対する最初の暫定球の関係と同じである。

#### b. 暫定球をプレーする意思を告げること

ストロークを行う前に：

- プレーヤーはマッチプレーでは相手、ストロークプレーではその組のマーカ―や他のプレーヤーに、自分が暫定球をプレーすることを知らせなければならない。
- プレーヤーが単に他の球をプレーすることや再プレーを行うことを言うだけでは十分ではない。

プレーヤーが(暫定球をプレーする意思があったとしても)それを告げず、前のストロークが行われた場所から球をプレーした場合、その球はストロークと距離の罰のもとにそのプレーヤーのインプレーの球となる。

#### c. 暫定球がプレーヤーのインプレーの球となる場合

- (1) 元の球がペナルティーエリアの外で紛失、またはアウトオブバウンズであった場合。暫定球はストロークと距離の罰に基づいてインプレーの球となる。

例外一球に何が起きたのか分かっているか、ほぼ確実な場合、他の規則に基づいて救済を受ける：プレーヤーは自分の球を見つけていないが、その球がコース上に止まっていることと次の点が分かっているか、ほぼ確実な場合、追加の選択肢がある：

- 球が外的影響によって動かされた(規則 9.4 参照)、または
- 球が動かせる障害物(規則 15.2b)や異常なコース状態(規則 16.1f)の中にある

これらの状況の場合、プレーヤーは適用となる規則に基づいて救済を受けるか、**ストロークと距離の罰**に基づいて暫定球をインプレーの球とするのかを選ぶことができる。

(2) 暫定球が元の球があると推定される場所よりもホールに近い所からプレーされた場合。

- その暫定球が、**ストロークと距離の罰**に基づいてインプレーの球となる。
- 元の球はもはやインプレーではなく、その後、3分間の搜索時間終了前にコース上で見つかったり、推定された場所よりもホールに近い所で見つかったとしても、元の球をプレーしてはならない。

元の球が見つかるか、紛失球となるまでは：

- 元の球があると推定される場所よりもホールから遠い箇所から再びプレーされたとしても暫定球はなお暫定球である。
- このことは暫定球が複数回プレーされているとしても同じである。

d. **暫定球が放棄されなければならない場合**

- (1) 元の球が紛失球となる前にコース上で見つかった場合。プレーヤーは暫定球を放棄し、元の球でプレーを続けなければならない。
- (2) 元の球がペナルティーエリア内で見つかったか、ペナルティーエリア内にあることが分かっているか、ほぼ確実な場合。プレーヤーは暫定球を放棄しなければならず、そして元の球をあるがままにプレーするか、規則 17.1c に基づいてペナルティーエリアの救済を受けなければならない。

e. **暫定球の放棄がもたらす結果**

暫定球が規則 18.3d に基づいて放棄された場合：

- プレーヤーはその暫定球に対してさらにストロークを行ってはならない(規則 6.3c 参照)、そして
- 暫定球を放棄する前にその暫定球に対して行われたストローク数と、その暫定球でのプレーのみに課せられた罰打は、いずれもすべて無視される。

**規則 18 違反の罰：一般の罰。**

## 規則 19 アンプレヤブルの球

**規則 19 の目的：**規則 19 はコース上(ペナルティーエリアを除く)のアンプレヤブルの球に対して、プレーヤーの複数の救済の選択肢を設定している。これは、プレーヤーに、球をプレーすることが得策ではない、または不可能ともなりうる難しい状況から脱出するために 1 罰打で使用する選択肢を選ぶことを認めている。バンカー内のアンプレヤブルの球に対する救済については、後方線上の救済やラテラル救済の選択肢の下で救済を受ける場合、通常はプレーヤーに球をバンカーの中からプレーすることを要求するため、その選択肢は異なっている。

### 19.1 プレーヤーは、ペナルティーエリア以外のどこでも、アンプレヤブルの球の救済を受けることを決めることができる

プレーヤーは、規則 19.2 や 19.3 に基づいて罰ありの救済を受けることにより自分の球をアンプレヤブルとして扱うことを決定できる唯一の人である。

- アンプレヤブルの球の救済は、ペナルティーエリアを除き、コース上のどこでも認められる。
- 球がペナルティーエリアでプレーできない場合、プレーヤーの唯一の救済の選択肢は規則 17 に基づいてペナルティーエリアの救済を受けることである。

### 19.2 ジェネラルエリアの中やパッティンググリーン上でのアンプレヤブルの球についての救済の選択肢

プレーヤーは、次の 3 つの選択肢のうちの 1 つに基づき、**1 罰打**を加え、アンプレヤブルの救済を受けることができる。

#### a. ストロークと距離の救済

プレーヤーは前のストロークが行われた場所から元の球か、取り替えられた球をプレーすることができる(その方法については規則 14.6 参照)。

#### b. 後方線上の救済

プレーヤーは元の球か、取り替えられた球を元の球の箇所の後方の救済エリア内にドロップし、その救済エリア内からその球をプレーすることができる：

- 救済エリアのための基準線：ホールを起点に元の球が止まっていた地点を通る線。
- 基準線から計測される救済エリアのサイズ：基準線の両側の 20 インチ(50.8cm)以内の全エリア。ただし、次の制限内で：

- 救済エリアの場所に関する制限：
  - コース上のどのエリアでもよい。
  - 元の球が止まっていた箇所の後方でなければならない。そして
  - 球をドロップすることができる後方の距離に制限はない。

### c. ラテラル救済

プレーヤーは元の球か、取り替えられた球をラテラル救済エリア内にドロップし、このラテラル救済エリア内からその球をプレーすることができる：

- 基点：元の球が止まっていた地点。
- 基点から計測される救済エリアのサイズ：基点から 80 インチ(203.2cm)以内の全エリア。**ただし**、次の制限内で：
- 救済エリアの場所に関する制限：
  - ホールに近づいてはならない。そして
  - コース上のどこになってもよい。

## 19.3 バンカー内のアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢

### a. 通常の救済の選択肢

プレーヤーの球がバンカー内にある場合：

- プレーヤーは規則 19.2 の選択肢のいずれかに基づいて **1 罰打**でアンプレヤブルの救済を受けることができる。**ただし**、次の場合を除く：
- プレーヤーが後方線上の救済(規則 19.2b 参照)か、ラテラル救済(規則 19.2c 参照)のいずれかを受ける場合、球はバンカー内の救済エリアの中にドロップされ、その救済エリアからプレーされなければならない。

### b. 追加の救済の選択肢

プレーヤーの球がバンカー内にある場合の追加の救済の選択肢として、**合計で 2 罰打**の選択肢もある：

- プレーヤーは規則 19.2b の後方線上の救済処置を使用することにより、元の球か、取り替えられた球をそのバンカーの外からプレーすることができる。
- そのような球はコース上のどこからでもプレーすることができる。

規則 19 の違反の罰：一般の罰。

DRAFT

## VIII. 規則を適用する際のプレーヤーと委員会のための処 置(規則 20)

### 規則 20 ラウンド中に生じた規則問題の解決；レフェリーと委員会による裁定

**規則 20 の目的：**規則 20 はプレーヤーがラウンド中の規則の適用について疑問がある場合の処置の方法をプレーヤーに提供している。

- ▶ レフェリーがいない場合、プレーヤーは何をすべきかを判断し、プレーを続けなければならない。
- ▶ またこの規則はプレーヤーが後に裁定を受ける権利を守ることを認める処置を設定している(この処置はストロークプレーとマッチプレーでは異なっている)。

委員会は事実問題の判定や規則の適用のため、レフェリーを任命できる。レフェリーや委員会による裁定はすべてのプレーヤーに対して拘束力を持つ。

#### 20.1 ラウンド中に生じた規則問題の解決

##### a. プレーヤーは不当の遅延を避けなければならない

プレーヤーはラウンド中に規則の援助を求める際、プレーを不当に遅らせてはならない。

- レフェリーや委員会メンバーが規則問題の援助のために合理的時間内に現れない場合、プレーヤーは何をすべきかを判断し、プレーを続けなければならない。
- プレーヤーは、マッチプレーでは裁定を求めること(規則 20.1b 参照)、ストロークプレーでは 2 つの球をプレーすること(規則 20.1c 参照)により、自身の権利を守ることができる。

##### b. マッチプレーでの規則問題

###### (1) 同意による問題解決。ラウンド中：

- マッチプレーのプレーヤー達は規則問題の解決方法に同意することができる。
- 同意が規則の下では誤りであることが判明した場合でも、プレーヤーが規則 1.3a に違反して故意に規則を無視することに合意したものではない限り、その合意は最終である。

**例外**—レフェリーがマッチに同行している場合：マッチに配属されたレフェリー

は、自分が気づきたいかなる規則問題に関しても裁定しなければならず、プレーヤーはその裁定に従わなければならない。

- (2) 裁定を求める。次の要件双方を満たす場合に限り、プレーヤーはレフェリーや委員会に裁定を求めることができる。
- 裁定を求めることについて相手に知らせる、そして
  - 時間内に要求する(マッチ中、マッチ終了後、結果公表後の時間内の要求については規則 20.1b(3)、(4)、(5)を参照)。

プレーヤーがそうしなかった場合、裁定は与えられない。問題のホール(1 ホールまたは複数ホール)の結果は、規則が間違った方法で適用された場合であっても、有効となる。

- (3) マッチ中に裁定を求める場合。レフェリーや委員会は、その要求が時間内に行われた場合に限り、プレーヤーに裁定を与える。

マッチ中の裁定の要求が時間内に行われたことになるのは、プレーヤーが規則問題を引き起こす事実を発見し、その要求を次の時間内に相手に知らせた場合である：

- マッチプレーのプレーヤーのどちらかが次のティーイングエリアからプレーする前。
- マッチの最終ホールでは、そのマッチのすべてのプレーヤーがパッティンググリーンを離れる前。

プレーヤーが前のホールについて裁定を要求する場合、次の3つすべてが適用となる場合にのみ、裁定が与えられる：

- その要求がそのプレーヤーが以前には知らなかった事実に基づくものである。
  - 相手が自身の要したストローク数をプレーヤーに間違って教えたことにより、または、罰についてプレーヤーに知らせなかったことにより、規則 3.2c に違反した。そして
  - そのプレーヤーが時間内にその要求をした(上記の通り)。
- (4) マッチの終了後、マッチの結果公表前に裁定を求める場合。レフェリーや委員会は、次の3つすべてが適用となる場合に限り、プレーヤーに裁定を与える：
- その要求が、そのマッチのすべてのプレーヤーが最終ホールのパッティンググリーンを離れた後に初めてプレーヤーが発見した(離れた時点では知らなかった)事実に基づくものである。

- 相手が自身の要したストローク数をプレーヤーに間違えて教えたことにより、または、罰についてプレーヤーに知らせなかったことにより、規則 3.2c に違反した。そして
  - プレーヤーが、そのマッチの結果が公表される前にその要求について相手に知らせた。
- (5) マッチの結果公表後に裁定を要求する場合：レフェリーや委員会は次の両方が適用となる場合に限り、プレーヤーに裁定を与える：
- その要求が、その結果が公表された後に初めてプレーヤーが発見した(公表時点では知らなかった)事実に基づくものである。
  - その結果が公表される前、相手は自身の要したストローク数をプレーヤーに間違えて教えていたことを知っていた、または、罰についてプレーヤーに知らせなかったことを知っていた。

これらの基準に合致した要求に裁定を与えることについて時限はない。

- (6) 2つの球をプレーする権利はない。マッチプレーで正しい処置について疑問がある場合でも、プレーヤーが2つの球でホールプレーを終えることは認められない。その処置はストロークプレーにおいてのみ適用となる(規則 20.1c 参照)。

#### c. ストロークプレーでの規則問題

- (1) 合意によって規則問題を解決する権利はない。ストロークプレーで、レフェリーや委員会メンバーが合理的な時間内に現れない場合：
- プレーヤーが規則の適用方法で互いに援助することは勧められるが、合意によって規則問題を解決する権利はない。
  - プレーヤーがしたいかなる合意についても、プレーヤー、レフェリー、委員会は従う必要はない。
  - プレーヤーは自分のスコアカードを提出する前に委員会に規則問題を提起すべきである。
- (2) プレーヤーは参加者を守るべきである。競技に参加しているすべてのプレーヤーの利益を守るために：
- 他のプレーヤーが規則に違反しながらそれを認識していないか無視をしている可能性があることを把握しているか確信している場合、他のプレーヤー、自身のマーカー、レフェリー、または委員会に知らせるべきである。
  - これは速やかに行うべきであり、いかなる場合でも、不可能でない限り、自分のスコアカードを提出する前に行うべきである。

- (3) 正しい処置について疑問がある場合、2つの球をプレーすること。 ホールのプレー中に正しい処置について疑問がある場合、**罰なしに2つの球をプレーしてホールを終了することができる**：
- プレーヤーはその疑問となる状況が生じた後、次のストロークを行う前に、2つの球をプレーすることを決めなければならない。
  - プレーヤーが選択することを望むのであれば(その球に対してとられた処置が規則で認められるのであれば、どちらの球をカウントしたいのか)、ストロークを行う前に自分のマーカ―や他のプレーヤーにその選択を知らせるべきである。
  - プレーヤーが時間内に選択をしない場合、先にプレーした球が自動的に選択された球として扱われる。
  - プレーヤーは、両方の球が同じスコアであったとしても、スコアカードを提出する前にその状況の事実を委員会に報告しなければならない。**プレーヤーがそうしなかった場合、失格となる。**
  - 2つの球をプレーすることを決定する前にストロークを行った場合：
    - この規則はまったく適用せず、プレーヤーがストロークを行った球でのスコアをカウントする。
    - **しかし、第2の球をプレーしたことに対する罰はない。**

この規則に基づいてプレーされた第2の球は、規則18.3に基づく暫定球と同じではない。

- (4) ホールのスコアに関する委員会裁定。 プレーヤーが(3)に基づいて2つの球をプレーする場合、委員会は次の方法でそのホールのプレーヤーのスコアを決定する。
- 規則がその球に対してとられた処置を認める場合、選択された球(プレーヤーが選んだ球か自動的に選択された球かにかかわらず)でのスコアをカウントする。
  - 規則がその球に対してとられた処置を認めない場合、かつ、規則が他の球に対してとられた処置を認める場合、その他の球でプレーされたスコアをカウントする。
  - 規則が両方の球に対してとられた処置を認めない場合、誤所からのプレーをしたことによる重大な違反がない限り、選択された球(プレーヤーが選んだ球か自動的に選択された球かにかかわらず)でのスコアをカウントする。重大な違反がある場合は、他の球でのスコアをカウントする。
  - 両方の球とも誤所からのプレーの重大な違反がある場合、**そのプレーヤーは失格となる。**

- カウントしないと裁定された球で行われたストロークと、その球をプレーすることによってのみ課せられた罰打は無視される。

「規則がとられた処置を認める」とは、(a)元の球があるがままにプレーされ、その場所からのプレーが認められている、または(b)規則がその球に適用した処置を認めており、規則の規定通りの正しい方法と正しい場所でインプレーにされた、のいずれかを意味する。

## 20.2 規則に基づく問題に関する裁定

### a. レフェリーによる裁定

レフェリーは委員会によって任命された人で、事実問題の判定や規則の適用の役割を担う。

レフェリーによる事実の裁定や規則の適用方法にプレーヤーは従わなければならない。

- プレーヤーはレフェリーの裁定を委員会に上訴する権利を持たない。
- レフェリーは、裁定を行う前に委員会のガイダンスを求めたり、裁定を委員会に照会し審査を仰ぐことができるが、その義務はない。

**委員会の措置** : レフェリーの権限の範囲についてのガイダンス

### b. 委員会による裁定

裁定を与えるレフェリーを委嘱していない場合、またはレフェリーが裁定を委員会に照会する場合：

- その裁定は委員会が与えることになる、そして
- その委員会の裁定は最終である。

委員会が結論を出すことができない場合、その問題を R&A や USGA の規則委員会に問い合わせることができ、その裁定は最終である。

### c. 間違っただ判定が訂正される場合

レフェリーや委員会による裁定が間違っていることが分かった場合：

- 規則に基づいて可能であればその裁定は訂正される。
- 訂正には遅すぎる場合、その間違っただ判定が有効となる。

**ハンドブック** : 間違っただ判定や運営管理上の誤りが関わる状況についてのガイド

ンス

d. マッチや競技の結果が決定された後にプレーヤーを失格とすること

- (1) マッチプレー。規則 1.2(重大な非行)や規則 1.3a(規則を無視することや、罰を放棄することに故意に同意すること)に基づいてプレーヤーを失格とすることに制限はない。

この措置は、マッチの結果の公表後であっても適用することができる。

- (2) ストロークプレー。通常、ストロークプレー競技の終了後(つまり、委員会が結果を公表したとき、またはマッチプレーに続くストロークプレー競技でプレーヤーが自分の最初のマッチでティーオフしたとき)は、罰を免除したり、修正したり、追加してはならない。

しかし、競技が終了した後であっても、次の場合にはプレーヤーを失格としなければならない：

- 規則 1.3a に違反してプレーヤーが規則を無視することや罰を放棄することに故意に同意した；
- プレーヤーが提出したスコアカードが実際のハンディキャップより高いハンディキャップが書かれていることを競技が終了する前にそのプレーヤーが知っていて、これがプレーヤーのスコアを調整するために使用されたハンディキャップストローク数に影響を与えた(規則 3.3b(5))；
- プレーヤーが、どのような理由であれ、1 ホールでも実際のスコアより少ないスコアを提出した。ただし、罰を受けていたことを競技が終了する前には知らなかったために、その 1 打または複数の罰打を含めなかったことが理由であるときを除く(規則 3.3b(4))；
- プレーヤーが、競技終了前に、罰が失格となる他の規則に違反していることを知っていた。

委員会は、競技が終了した後でも、規則 1.2(重大な非行)に基づいてプレーヤーを失格とすることができる。

### 20.3 規則によって扱われていない状況

規則によって扱われていない状況は次により裁定される：

- すべての状況証拠を考慮すること、そして
- 合理的で、フェアで、規則で扱われている類似の状況と一貫性を持った方法でその状況を扱うこと。

## VIII. プレーの他の形式(規則 21-24)

### 規則 21 個人ストロークプレーとマッチプレーの他の形式

**規則 21 の目的：**規則 21 は個人プレーの他の形式を 4 つ扱っている。

- ▶ このうち 3 つは、ホールアウトが要求されず、異なるスコア方式が適用されるストロークプレーの 1 つの形式である：**ステーブルフォード**(ホールごとに決められたスコアとの比較で点数が与えられる方式)；**最大スコア**(各ホールのスコアが設定された最大スコアに制限される方式)；**パー/ボギー**(マッチプレーと同じ得点のつけ方で、ホールごとに使用される方式)。
- ▶ 4 つめは**スリーボールマッチプレー**である(3 人が個々に他の 2 人と別々のマッチをプレーする)。

#### 21.1 ステーブルフォード

##### a. ステーブルフォードの概要

ステーブルフォードはストロークプレーの 1 つの形式で、以下のものをいう：

- プレーヤーやサイドの各ホールのスコアは、委員会によって設定されたそのホールの決められたスコアと実際に要したストローク数(罰打を含む)を対比して与えられる点数に基づく。
- すべてのラウンドの点数を集計して最高点で終えたプレーヤーやサイドが競技の優勝者となる。

規則 1-20 で定めているストロークプレーの通常規則が適用されるが、これらの特別規則によって修正される。規則 21.1 は次のために規定されている：

- **グロススコア競技**。ただし、ネットスコア競技にも同じく採用することができる。そして
- **個人プレー競技**。ただし、パートナーを伴う競技(フォアサム、スリーサム、フォアボール、ベストボール)にも採用でき(規則 22-23 により修正)、また、チーム競技にも採用することができる(規則 24 により修正)。

##### b. ステーブルフォードのスコアリング

- (1) 点数が与えられる方法。プレーヤーのストローク数(罰打を含む)と、そのホールの一定のスコア(例えばパー)とを対比し、それに応じて各ホールに点数が与えられる。

プレーしたホールで	点数
決められたスコアより 2 打以上多いか、スコアの申告がないとき	0
決められたスコアより 1 打多いとき	1
決められたスコアと同じとき	2
決められたスコアより 1 打少ないとき	3
決められたスコアより 2 打少ないとき	4
決められたスコアより 3 打少ないとき	5
決められたスコアより 4 打少ないとき	6

プレーヤーが規則に基づいて正しくホールアウトしなかった場合には、いかなる理由であれ、そのホールの点数は 0 点となる。

プレーのペースを支援するため、プレーヤーは自らのホールのスコアが 0 点になるとみられる場合にはそのホールのプレーを止めることが奨励される。

**委員会の措置** : 競技の条件で、点数の付与方式の設定を別の方式にすることができる(例えばモディファイド・ステーブルフォード方式)。

- (2) 各ホールのスコアの記入。スコアカードにホールのスコアを記入する際の規則 3.3b の要件を満たすために：

- ホールを正しく終了している場合。
  - 実際のストローク数(罰打を含む)が決められたスコアを 2 オーバー未満である場合。スコアカードに実際のストローク数を記入しなければならない。
  - 実際のストローク数(罰打を含む)が決められたスコアを 2 オーバー以上である場合。スコアカードにスコアを記入しなくてもよく、0 点を獲得する結果となったストローク数を記入してもよい。
- ホールを正しく終了していない場合。

プレーヤーが規則に基づいてホールを正しく終了していない場合、スコアカードにスコアを記入しなくてもよく、0 点を獲得する結果となったストローク数を記入してもよい。

委員会はプレーヤーが各ホールで獲得した点数を決定する責任を負う。

**委員会の措置** : 競技の条件で、委員会はプレーヤーにそのスコアカードの各ホールにポイントスコアも記入するよう奨励することができる。

### c. ステーブルフォードの罰

- (1) 失格以外の罰。すべての罰打はプレーヤーの違反のあったホールにスコアに加算される。しかし、4つの例外がある。

**例外 1—超過クラブ**：プレーヤーが規則 4.1b(14本のクラブの制限)に違反した場合、そのラウンドのプレーヤーのスコアはそのラウンドの合計ポイントから規則 4.1b に基づいて 2点あるいは4点を差し引くことによって調整される。

**例外 2—スタート時間**：プレーヤーが(1)スタート時間後 5分以内の遅れで到着することにより、または(2)スタート時間より 5分前以降に早くスタートしたことにより規則 5.3a に違反した場合(規則 5.3a の違反の罰、例外 1 と 2 を参照)、委員会はそのラウンドの合計ポイントから 2点を差し引くことになる。

**例外 3—不当の遅延、またはプレーのペースの方針の違反**：プレーヤーが規則 5.6a の違反に対して、またはプレーのペースの方針の違反に対して一般の罰を受ける場合、委員会はそのラウンドの合計ポイントから 2点を差し引くことになる。規則 5.6 の繰り返しの違反については、規則 21.1c(2)参照。

**例外 1-3 について**、委員会が罰を適用できるように、プレーヤーはスコアカードを提出する前に違反についての事実を委員会に報告しなければならない。そうしなかった場合、そのプレーヤーは失格となる。

**例外 4—プレーヤーが知らなかった罰を含めなかったことによるスコアの間違**い：プレーヤーは規則 3.3b(4)の例外に基づいて追加の 2 罰打を受ける：

- 委員会は、そのラウンドの合計ポイントから 2点を差し引くことによって追加の罰を適用する。
- そのプレーヤーが含めなかった罰は違反が起きたホールに適用される。
- **しかし**、そのプレーヤーのそのホールの点数が 0 点であるために規則 3.3b(4)の違反がそのホールの結果に影響しない場合、**いずれの罰も適用しない**。

**ハンドブック** : ステアブルフォードに罰の例外を適用する際のガイダンス。

- (2) 失格の罰。以下の規則のいずれかに違反したプレーヤーは競技から失格とはならないが、違反が起きたホールは 0 点となる。
- 規則 3.3d に違反し、ホールアウトしない。
  - ホールのスタートでティーイングエリアの外からプレーした誤りを訂正しない(規則 6.1b(2)参照)。
  - 誤球のプレーの誤りを訂正しない(規則 6.3c 参照)。または
  - 重大な違反がある誤所からのプレーの誤りを訂正しない(規則 14.7b 参照)。

プレーヤーが失格の罰となる他の規則のいずれかに違反した場合、**そのプレーヤーは競技から失格となる。**

#### d. ネットスコアのステーブルフォード競技でのプレーの順番

ネットスコアのステーブルフォード競技では、規則 6.4b(1)は修正され、あるホールでネットスコアが最も少ないプレーヤーが次のティーイングエリアでオナーとなる。

## 21.2 最大スコア競技

### a. 最大スコアの概要

最大スコアはストロークプレーの 1 つの形式で、プレーヤーのホールのスコア(またはサイドのスコア)は委員会によって設定された最大のストローク数(例えば、パーの 2 倍、決められた数(6, 8, 10 など)、またはネットのダブルボギー)に制限される形式である。

規則 1-20 で定めているストロークプレーの通常規則が適用されるが、これらの特別規則によって修正される。規則 22.2 は次のために規定されている。

- グロススコア競技。ただし、ネットスコア競技にも採用することができる。そして
- 個人プレー競技。ただし、パートナーを伴う競技(フォアサム、スリーサム、フォアボール、ベストボール)にも採用でき(規則 22-23 により修正)、また、チーム競技にも採用することができる(規則 24 により修正)。

### b. 最大スコアのスコアリング

- (1) プレーヤーのホールのスコア。プレーヤーのホールのスコアは実際に要したストローク数(罰打を含む)に基づく。ただし、実際のストローク数が最大数を超えた場合、その最大数がスコアとなる。

プレーヤーが規則に基づいて正しくホールアウトしなかった場合には、いかなる理由であれ、そのホールのスコアは最大スコアとなる。

プレーのペースを支援するため、プレーヤーは自らのホールのスコアが最大数に到達した場合にはそのホールのプレーを止めることが奨励される。

- (2) 各ホールのスコアの記入。スコアカードにホールのスコアを記入する際の規則 3.3b の要件を満たすために：

- ホールを正しく終了している場合。
  - 実際のストローク数(罰打を含む)が最大数より少ない場合。スコアカードに実際のストローク数を記入しなければならない。

- 実際のストローク数(罰打を含む)が最大数と同じか、それより多い場合。スコアカードにスコアを記入しなくてもよく、最大数かそれ以上のスコアを記入してもよい。
- ホールを正しく終了していない場合。プレーヤーが規則に基づいてホールを正しく終了していない場合、スコアカードにスコアを記入しなくてもよく、最大数かそれ以上のスコアを記入してもよい。

委員会は最大数が適用されるすべてのホールについて、プレーヤーのスコアを調整する責任を負う。

### c. 最大スコアの罰

ストロークプレーに適用されるすべての罰が最大スコアにも適用される。**ただし、以下の4つの規則のいずれかに違反したプレーヤーは、競技から失格とはならないものの違反が起きたホールは最大スコアとなる。**

- 規則 3.3d に違反し、ホールアウトしない。
- ホールのスタートでティーイングエリアの外からプレーした誤りを訂正しない(規則 6.1b(2)参照)。
- 誤球のプレーの誤りを訂正しない(規則 6.3c 参照)。または
- 重大な違反である誤所からのプレーの誤りを訂正しない(規則 14.7b 参照)。

プレーヤーが失格の罰となる他の規則のいずれかに違反した場合、**そのプレーヤーは競技から失格となる。**

罰打を適用後、プレーヤーのホールのスコアは委員会によって設定された最大スコアを超えることはない。

## 21.3 パー/ボギー

### a. パー/ボギーの概要

パー/ボギーはストロークプレーの1つの形式で、マッチプレーと同じスコアリング方式を使用する：

- プレーヤーやサイドは、委員会によって設定された各ホールの決められた目標スコアよりも少ない(または多い)ストローク数(罰打を含む)でホールを終了することにより、ホールの勝ち(または負け)となる。
- ホールの負け数に対してホールの勝ち数の合計が最も多い(つまり、勝ちホール数を足し、負けホール数を差し引いた値が最も多い)プレーヤーやサイドが競技の優勝者となる。

規則 1-20 で定めているストロークプレーの通常規則が適用されるが、これらの特別規則によって修正される。規則 21.3 は次のために規定されている：

- グロススコア競技。ただし、ネットスコア競技にも採用することができる。そして
- 個人プレー競技。ただし、パートナーを伴う競技(フォアサム、スリーサム、フォアボール、ベストボール)にも採用でき(規則 22-23 により修正)、また、チーム競技にも採用することができる(規則 24 により修正)。

#### b. パー/ボギーのスコアリング

(1) ホールの勝ち・負けの判定方法。スコアリングはマッチプレーと同様で、委員会によって設定された決められたスコア(通常はパーかボギー)と比較してホールの勝ち・負けが判定される。

- プレーヤーのスコアが決められたスコアより少ない場合、そのホールの勝ちとなる。
- プレーヤーのスコアが決められたスコアと同じ場合、そのホールはタイとなる。
- プレーヤーのスコアが決められたスコアより多い場合、あるいはそのホールのスコアを申告しなかった場合、そのホールの負けとなる。

プレーヤーが規則に基づいて正しくホールアウトしなかった場合には、いかなる理由であれ、そのホールは負けとなる。

プレーのペースを支援するため、プレーヤーは自らのスコアが決められたスコアを超えた場合にはそのホールのプレーを止めることが奨励される。

(2) 各ホールのスコアの記入。スコアカードにホールのスコアを記入する際の規則 3.3b の要件を満たすために：

- ホールを正しく終了している場合。
  - 実際のストローク数(罰打を含む)が決められたスコアと同じか、少ない場合。スコアカードには実際のストローク数を記入しなければならない。
  - 実際のストローク数(罰打を含む)が決められたスコアより多い場合。スコアカードにスコアを記入しなくてもよく、負ける結果となったストローク数を記入してもよい。
- ホールを正しく終了していない場合。プレーヤーが規則に基づいてホールを正しくホールアウトしていない場合、スコアカードにスコアを記入しなくてもよく、負ける結果となったストローク数を記入してもよい。

委員会はプレーヤーが各ホールを勝ったのか、負けたのか、タイ(ハーフ)なのかを決定する責任を負う。

**委員会の措置** : 競技の条件で、委員会はプレーヤーに、勝ったのか、負けたのか、タイなのかを記入することを奨励することができる。

### c. パー/ボギーの罰

- (1) **失格以外の罰**。すべての罰打はプレーヤーの違反のあったホールのスコアに加算される。しかし、4つの**例外**がある。

**例外 1—超過クラブ** : プレーヤーが規則 4.1b (14 本のクラブの制限)に違反した場合、そのラウンドのプレーヤーのスコアは規則 4.1b に基づいて **1 ホールまたは 2 ホールを差し引く**ことによって調整される。

**例外 2—スタート時間** : プレーヤーが(1)スタート時間後 5 分以内の遅れで到着することにより、または(2)スタート時間より 5 分前以降に早くスタートしたことにより規則 5.3a に違反した場合(規則 5.3a の違反の罰、例外 1 と 2 を参照)、委員会は**ホールの負けに対するホールの勝ちの合計から 1 ホールを差し引くことになる**。

**例外 3—不当の遅延、またはプレーのペースの方針の違反** : プレーヤーが規則 5.6a の違反に対して、またはプレーのペースの方針の違反に対して一般の罰を受ける場合、委員会は**ホールの負けに対するホールの勝ちの合計から 1 ホールを差し引くことになる**。規則 5.6a の繰り返しの違反については、規則 21.3c(2)参照。

**例外 1-3** について、委員会が罰を適用できるように、プレーヤーはスコアカードを提出する前に違反についての事実を委員会に報告しなければならない。そうしなかった場合、**そのプレーヤーは失格となる**。

**例外 4—プレーヤーが知らなかった罰を含めなかったことによるスコアの間違い** : プレーヤーは規則 3.3b(4)の例外に基づいて追加の 2 罰打を受ける :

- 委員会は、ホールの負けに対するホールの勝ちの合計から **1 ホールを差し引くことによって追加の罰を適用する**。
  - **そのプレーヤーが含めなかった罰は違反が起きたホールに適用される**。
  - **しかし、そのプレーヤーがすでにそのホールを負けていたために規則 3.3b(4)の違反がそのホールの結果に影響しない場合、いずれの罰も適用しない**。
- (2) **失格の罰**。以下の規則のいずれかに違反したプレーヤーは**競技から失格とはならないが、違反が起きたホールは負けとなる**。
- 規則 3.3d に違反し、ホールアウトしない。
  - ホールのスタートでティーイングエリアの外からプレーした誤りを訂正しな

い(規則 6.1b(2)参照)。

- 誤球のプレーの誤りを訂正しない(規則 6.3c 参照)。または
- 重大な違反がある誤所からのプレーの誤りを訂正しない(規則 14.7b 参照)。

プレーヤーが失格の罰となる他の規則のいずれかに違反した場合、**そのプレーヤーは競技から失格となる。**

**ハンドブック** : パー/ボギーに罰の例外を適用する際のガイダンス。

#### d. ネットスコアのパー/ボギー競技でのプレーの順番

ネットスコアのパー/ボギー競技では、規則 6.4b(1)は修正され、あるホールでネットスコアが最も少ないプレーヤーが次のティーイングエリアでオナーとなる。

### 21.4 スリーボールマッチプレー

#### a. スリーボールマッチの概要

スリーボールマッチプレーでは、

- 3人の各プレーヤーが同時に他の2人のプレーヤーと個別にマッチをプレーする。
- 各プレーヤーは、両方のマッチにおいて1つの球を使用してプレーする。

規則 1-20 で定めているマッチプレーの通常の規則が個々の3つのマッチ全てに適用される。ただし、1つのマッチで通常の規則を適用することが、もう1つのマッチでは矛盾する可能性のある2つの状況（後述 b と c を参照）では特有の規則が適用される。

#### b. 違った順番でプレー

プレーヤーがいずれのマッチでも違った順番でプレーした場合、最初にプレーすべきであった相手は、規則 6.4a(2)に基づいて直ちにそのストロークを取り消すことができる：

プレーヤーが両方のマッチで違った順番でプレーした場合：

- それぞれの相手はそのプレーヤーとの自分のマッチにおいてそのストロークを取り消すことができる。
- プレーヤーのストロークが1つのマッチにおいてのみ取り消された場合、そのプレーヤーは他のマッチでは元の球でプレーを続けなければならない。
- このことは、プレーヤーは各マッチで別々の球をプレーすることによりそのホー

ルを終えなければならないことを意味する。

c. 1人の相手によって拾い上げられた、あるいは動かされた球やボールマーカー

相手がプレーヤーの球やボールマーカーを拾い上げたり動かしたりしたことに對して規則 9.5b や規則 9.7 に基づいて **1 罰打を受ける**場合、罰はそのプレーヤーとのマッチにだけ適用される。

その相手は他のプレーヤーとのマッチでは**罰を受けない**。

## 21.5 ゴルフプレーの他の形式

特定のプレー形式のみを規則 3, 21, 22, 23 で特別に扱っているが、ゴルフは他にも数々のプレー形式(スクランブル、グリーンサム、チャップマン、シャンブルなど)でプレーすることができ、頻繁にプレーされている。

こうしたプレー形式や他のプレー形式のプレーの運営管理を行うため、規則は変化する可能性がある。

**ハンドブック** : 一般的な他のプレー形式に對して規則を適用する際に推奨される方法。

DRAFT

## 規則 22 フォアサムとスリーサム

**規則 22 の目的：**規則 22 はフォアサムとスリーサムを扱っている。これらはオルタネートショットとしても知られており、2人のパートナーが1つの球を交互に(オルタネートに)プレーすることにより共に1つのサイドとして競う。

- ▶ 1人のパートナーがそのラウンドのすべての奇数ホールでティーオフをし、もう1人のパートナーがすべての偶数ホールでティーオフをする。
- ▶ 各ティーショットの後、プレーヤーは交互にそのホールをプレーする。
- ▶ サイドは1つの球をプレーするため、オルタネートショットに対する規則はその他の点では個人プレーとほぼ同じである。

### 22.1 フォアサムとスリーサムの概要

この規則はフォアサムとスリーサム（オルタネートショットのプレー形式としても知られる）を説明している。

- **フォアサム**—マッチプレーまたはストロークプレーの1つの形式。2人のパートナーがサイドとして各ホールで1つの球を交互にプレーする。フォアサムは2人のパートナーからなる一方のサイドと2人のパートナーからなる別のサイドのマッチプレー競技としてプレーすることができ、複数のサイドが参加するストロークプレー競技としてプレーすることもできる。
- **スリーサム**—マッチプレーの1つの形式。2人のプレーヤーからなるサイドと1人の個人プレーヤーが競う。サイドは各ホールで交互に1つの球をプレーして競う。

規則 1-20 はこれらのオルタネートショットのプレー形式に適用しているが、次の特別規則によって修正される。

### 22.2 パートナーはいずれもサイドのために行動

パートナーはいずれも1つの球のみをプレーするサイドとして競うため：

- いずれのパートナーもサイドに対して認められる行動をとることができる(例えば、マーク、拾い上げ、リプレース、ドロップ等)。
- いずれのパートナーによる規則違反もサイドに対して適用される。

ストロークプレーでは、パートナーのうち1人だけがそのサイドのスコアカードを証明する必要がある(規則 3.3b 参照)。

## 22.3 サイドはストロークを交互に行わなければならない

パートナーたちはサイドのために各ホールで個々のストロークを交代に行わなければならない：

- 一方のパートナーはすべての奇数ホールのティーイングエリアからプレーをしなければならない、もう一人のパートナーはすべての偶数ホールのティーイングエリアからプレーしなければならない。
- あるホールのティーイングエリアからの最初のストローク後、パートナー同士はそのホールの残りを交互にストロークをしなければならない。

サイドが受けた罰打はパートナーが交互に行うプレーの順番には影響しない。

### 規則 22.3 の違反の罰：

- **マッチプレー**：パートナーが間違っただけでストロークを行った場合、そのサイドはそのホールの負けとなる。
- **ストロークプレー**：パートナー(一方または双方)が間違っただけでストロークを行った場合、そのサイドは **2 罰打** を加え、その誤りを訂正しなければならない：
  - 正しい順番のパートナーが、間違っただけで最初にストロークを行った所からストロークを行わなければならない。
  - 間違っただけで行われた最初のストロークと、その後に誤りが訂正されるまでに行われたすべてのストロークは、それらのストロークを行った際の罰打とともに取り消される。
  - その誤りを先に訂正することなく次のティーイングエリアからストロークを行った場合、または、そのラウンドの最終ホールでは、いずれかのパートナーが誤りを訂正する意思を宣言しないままにそのサイドの両方のパートナーがパッティンググリーンを離れた場合、そのサイドは**失格**となる。

## 22.4 ラウンドのスタート

### a. 最初にプレーするパートナー

ラウンドをスタートする際、サイドはどちらのプレーヤーが最初にティーイングエリアからプレーするのかわることができる。

そのサイドのラウンドは最初のプレーヤーがそのラウンドでストロークを行ったときに始まる。

**委員会の措置**：競技の条件はサイドのどちらのパートナーが最初のティーイングエリアからプレーをしなければならないかを規定できる。

**b. スタート時間とスタート地点**

規則 5.3a は、サイドのどちらが最初にプレーするかに応じて、各パートナーに異なる形での適用となる。

- 最初にプレーするパートナーはスタート時間にスタート地点でプレーする準備ができていなければならない、そしてスタート時間(時間前でもなく)にスタートしなければならない。
- 2番目にプレーするパートナーはスタート時間にそのスタート地点か、そのホールでティーイングエリアからプレーされた球が止まることが予想される場所の近くにいないなければならない。

パートナーのいずれかがこの方法でスタート地点にいなかった場合、**そのサイドは規則 5.3a の違反に対する罰を受ける。**

DRAFT

## 規則 23 フォアボールとベストボール

**規則 23 の目的：**規則 23 はフォアボールとベストボールを扱っている。これらはパートナーでのプレー形式で、マッチプレーとストロークプレーのいずれでもプレーできる。

- パートナーたちはサイドとして、それぞれ別々の球をプレーして競う。
- サイドの各ホールスコアは、パートナーのうち少ない方のスコアとなる。
- 規則は一方のパートナーが他方のパートナーの球に関して行動したときに起こることや、罰が1人のパートナーのみ、あるいはそのサイドに適用される場合についても扱っている。

### 23.1 フォアボールとベストボール

フォアボールとベストボールはパートナーを伴うプレー形式(マッチプレー、ストロークプレーのいずれでも)である。

**フォアボール**—2人のパートナーが共に1つのサイドとしてそれぞれ自分自身の球をプレーして競うプレーの形式である。サイドの各ホールスコアは2人のパートナーのうち少ない方のスコアとなる。

**ベストボール**—マッチプレーの1形式で、個々のプレーヤーが2人または3人のパートナーからなるサイドと競い、各パートナーは自分自身の球をプレーして競うプレー形式である。サイドの各ホールスコアは2人または3人のパートナーのうち少ない方のスコアとなる。

規則 1-20 がいずれのプレー形式にも適用されるが、これらの特別規則によって修正される。

規則 23 は1つのサイドに2人のパートナーがプレーするフォアボールまたはベストボールのために規定されている。これは1つのサイドが3人のパートナーのベストボールにも適用され、「他のパートナー」とは他の2人のパートナーを意味する。

### 23.2 フォアボールとベストボールのスコアリング

#### a. マッチプレーとストロークプレーにおけるサイドのホールスコア

- 両方のパートナーが規則に基づいて正しくホールアウトした。 少ない方のスコアがそのサイドのそのホールスコアとなる。
- パートナーのうち1人だけが規則に基づいて正しくホールアウトした。 パートナーのスコアがそのサイドのそのホールスコアとなる。他のパートナーはホールアウトする必要はない。

- パートナーのいずれも規則に基づいて正しくホールアウトしなかった。そのサイドのそのホールのスコアはなしとなる。つまり：
  - マッチプレーでは、そのサイドはそのホールの負けとなる。ただし、相手サイドがすでにそのホールを規則に基づいて正しくホールアウトしていなかった場合を除く。
  - ストロークプレーでは、そのサイドは競技から失格となる。ただし、その誤りが規則 3.3d に基づいて時間内に訂正された場合を除く。

#### b. ストロークプレーのサイドのスコアカード

- (1) サイドの責任。サイドの各ホールのグロススコアを 1 枚のスコアカードに記入しなければならない。1 人のパートナーだけが規則 3.3b(3)に基づいてそのサイドのスコアカードを証明する必要がある。

各ホールに対して：

- 少なくとも 1 人のパートナーのグロススコアをスコアカードに記入しなければならない。
  - スコアカードに複数のパートナーのスコアを記入しても罰はない。
  - スコアカードの各スコアはどちらのパートナーのスコアであるのかを明確にしておかなければならない。そうしなかった場合、そのサイドは失格となる。
  - そのスコアがサイドのスコアである、というだけでは不十分である。
- (2) 委員会の責任。委員会は各ホールのサイドのスコアとしてどちらのスコアをカウントするのかを決定する責任を負う(ネットスコア競技でのハンディキャップの適用を含む)。
- あるホールに 1 つだけスコアが記入されている場合、そのスコアをサイドのスコアとしてカウントする。
  - あるホールに複数のスコアが記入されている場合、そのホールの最も少ない(グロスまたはネット)スコアをサイドのスコアとしてカウントする。
  - サイドに対してカウントするスコアが実際に要したものよりも少ない場合、またはどのプレーヤーのスコアなのか不明な場合、そのサイドは失格となる。
  -

### 23.3 パートナーの球のプレーに影響を及ぼすプレーヤーの行動

- a. プレーヤーは、パートナーがそのパートナーの球に対して取ることができるどのような行動も許される

サイドの各プレーヤーが自分自身の球をプレーするという事実にかかわらず：

- プレーヤーはパートナーの球に関連して、そのパートナーがストロークを行う前に認められているどのような行動(例えば、球のマーク、拾い上げ、リプレース、ドロップ)もとることができる。
- プレーヤーはパートナーにアドバイスを求めることも与えることもできる。

- b. パートナーの球に関してプレーヤーによってとられたすべての行動は、そのパートナーによってとられたものとして扱われる

パートナーの球に関するプレーヤーの行動が、そのパートナーが行った場合には規則違反となる規則に違反した場合：

- パートナーが規則に違反したこととなり、その場合の結果となる罰を受ける(規則 23.6a(3)参照)。
- 例えば、プレーヤーがパートナーによって行われることになるストロークに影響する状態を改善することによって、あるいはパートナーの球を拾い上げたり偶然に動かしたりすることによって、またはパートナーの球を拾い上げる前にその球をマークしなかったことによって規則に違反した場合が該当する。

プレーヤーの行動が自分自身の球とパートナーの球の両方のプレーに影響する状況について、両方のパートナーに罰がある場合を調べるためには規則 23.6a(2)、例外 1 と 2 を参照。

### 23.4 1人または両方のパートナーがサイドを代表することができる

サイドのラウンドはいずれかのパートナーが自分の最初のストロークを行ったときに始まり、そしてマッチプレーではそのマッチの結果が決定したとき、ストロークプレーではそのサイドが最後のホールを終了したときに終わる。

サイドはラウンドの全部または一部をパートナーの1人に代表させることができる。必ずしもすべてのパートナーが出場する必要はない。

欠場していたパートナーはホールとホールの間に限ってサイドのプレーに合流することができる。つまり：

- (1) マッチプレー欠場していたパートナーはマッチのプレーヤーの誰かがホールをスタートする前に限り合流できる。マッチのいずれかのサイドのプレーヤーがホールのプレーを始めていた場合、欠場していたパートナーは次のホールまで合流

できない。

- (2) ストロークプレー欠場していたパートナーは他のパートナーがホールをスタートする前に限り合流できる。パートナーがホールのプレーをスタートしていた場合、欠場していたパートナーは次のホールまで合流できない。

プレーヤーはホールをプレー中のサイドに合流することは認められていない場合でも、そのホールについてパートナーにアドバイスを与えることはできる。

### 23.5 サイドのプレーの順番

パートナーたちはそのサイドが最も良いと考える順番でプレーをすることができる。

このことは、規則 6.4a(マッチプレー)や規則 6.4b(ストロークプレー)に基づくとプレーヤーがプレーする順番であるとき、プレーヤーとパートナーのいずれでも次のプレーができることを意味する。

**例外**—マッチプレーでストロークをコンシードされた後でホールのプレーを続けること：

- プレーヤーはそのプレーヤーの次のストロークがコンシードされた後にホールのプレーを続けることがパートナーの援助となる場合は、そのプレーを続けてはならない。
- そのプレーヤーがプレーを続けた場合、そのホールのプレーヤーのスコアは有効だが、そのホールのパートナーのスコアはそのサイドのスコアとしてカウントすることはできない。

### 23.6 罰を1人のパートナーにだけ適用する場合、またはサイドに適用する場合

プレーヤーが規則違反に対して罰を受ける場合、その罰はそのプレーヤー1人だけか、そのサイド(つまり両方のパートナー)のいずれかに適用される。これはその罰とプレーの形式に左右される：

#### a. 失格以外の罰

- (1) 罰は通常、パートナーにではなく、プレーヤーにだけ適用される。プレーヤーが失格以外の罰を受ける場合、その罰は通常はプレーヤーにだけ適用され、パートナーには適用しない。ただし、下記(2)で扱われる状況を除く。

- 罰打は、パートナーのスコアではなくプレーヤーのスコアにだけ追加される。
- マッチプレーで、プレーヤーがホールの負けの罰(一般の罰)を受けた場合、そのホールでサイドのためにカウントできるスコアはない；しかし、この罰はパートナーには影響せず、パートナーはそのホールでそのサイドのためにプレー

を続けることができる。

(2) プレーヤーの罰がパートナーに対しても適用される 3 つの状況。

- プレーヤーが規則 4.1b(クラブは最高 14 本まで)に違反した場合。 マッチプレーでは、そのサイドはその罰を受け、ストロークプレーではパートナーはそのプレーヤーと同じ罰を受ける。
- プレーヤーの違反がパートナーの援助となる場合。 マッチプレー、ストロークプレーのどちらの場合も、パートナーはそのプレーヤーと同じ罰を受ける。
- マッチプレーで、プレーヤーの違反が相手のプレーに悪影響を与える場合。 そのプレーヤーのパートナーはそのプレーヤーと同じ罰を受ける。

例外—プレーヤーが誤球に対してストロークを行った場合、パートナーを援助した、あるいは相手に悪影響を与えたとして扱われることはない：

- プレーヤーだけが規則 6.3c の違反に対して一般の罰を受ける(パートナーは受けない)。
- このことは誤球としてプレーされた球がパートナーや他の誰かのものであった場合も同じである。

b. 失格の罰

(1) 1 人のパートナーによる違反がサイドの失格となる場合。 パートナーのうち 1 人でも下記の規則に基づいて失格の罰を受ける場合、そのサイドは**競技から失格**となる：

- 規則 1.2 ゲームの精神の下でプレーすること
- 規則 1.3 プレーヤーは規則について責任を負う
- 規則 4.1a ストロークを行うときに認められるクラブ
- 規則 4.1c 超過クラブの不使用宣言
- 規則 4.2a ストロークを行うときに認められる球
- 規則 4.3 用具の使用
- 規則 5.6a プレーの不当の遅延
- 規則 5.7b プレー中断の場合の処置
- 規則 6.2b ティーイングエリアから球をプレーする場合の特別規則
- ローカルルール [リスト]

マッチプレーだけ：

- 規則 3.2b ネットスコアマッチでのハンディキャップの適用

ストロークプレーだけ：

- 規則 3.3b(3) プレーヤーの責任：スコアカードの確認と提出

- 規則 3.3b(4) ホールの間違ったスコア
  - 規則 3.3b(5) ネットスコア競技のスコアリング
  - 規則 23.2b ストロークプレーのスコアリング
- (2) 両方のパートナーによる違反がそのサイドの失格となる場合。両方のパートナーが下記の規則に基づいて失格の罰を受ける場合、**そのサイドは競技から失格となる**：

- 規則 5.3 ラウンドのスタート時間
- 規則 5.3 組でプレーすること
- 規則 5.7a プレーを止めること

ストロークプレーに限り：

同じホールで、両方のパートナーが下記の規則の組み合わせに基づいて失格の罰を受けた場合、**そのサイドは競技から失格となる**。

- 規則 3.3d ホールアウトをしない
- 規則 6.1b スタートホールでティーイングエリアの外からプレー
- 規則 6.3 誤球をプレー
- 規則 14.7b 誤所からのプレーの重大な違反

- (3) 1人のプレーヤーによる違反がそのプレーヤーのそのホールのスコア無効にとどまる場合。プレーヤーが上記以外の状況で失格の罰がある規則に違反した場合には、そのプレーヤーは**競技から失格とはならないが**、違反が起きたホールのそのプレーヤーのスコアはそのサイドとしてはカウントできない。

マッチプレーでは、両方のパートナーが同じホールでそのような違反をした場合、**そのサイドはそのホールの負けとなる**。

## 規則 24 ティーム競技

**規則 24 の目的：**規則 24 は**ティーム競技**を扱っている。ティーム競技では複数のプレーヤーやサイドがティームとして競技し、そうしたラウンドやマッチの結果が集計され、ティーム全体のスコアとなる。ティーム競技はマッチプレーやストロークプレーのいかなる形式でも行うことができ、他の競技(例えば個人ストロークプレー)と同時に行って組み合わせることもできる。

### 24.1 ティーム競技の概要

- 「ティーム」は複数のプレーヤーからなるグループをいい、個人またはサイドとして他のティームと競う。
- ティームイベントでのプレーヤー達のプレーは、同時に行われる他の競技(例えば個人ストロークプレー)の一部とすることもできる。

規則 1-24 はティーム競技に適用されるが、以下の特別規則によって修正される。

### 24.2 ティームプレーの競技の条件

委員会はプレーの形式、ティーム全体のスコアの計算方法、その他の競技の条件を決定する。例えば:

- マッチプレーで、勝った場合やタイになった場合に与えられる点数。
- ストロークプレーで、各ティームの合計スコアにカウントするためのスコア。
- 競技がタイの場合、タイのまま終わらせるのかどうか、終わらせない場合、タイを裁定して勝敗を決める方法。

### 24.3 ティームキャプテン

各ティームはティームを率いて、そのティームについての決定を行うティームキャプテンを指名することができる。ティームキャプテンは、そのティームのどのプレーヤーがどのラウンドやマッチでプレーするのか、プレーヤー達のプレーの順番をどうするのか、誰と誰をパートナーとして組ませるのか等を決定する。

ティームキャプテンはその競技でプレーすることができる。

**委員会の措置** : 委員会はティームキャプテンとなる人の条件、ティームキャプテンの行動、規則 24.4a に基づいてアドバイスを与えることについて制限を設けるローカルルールを採用することができる。

## 24.4 アドバイス

### a. ティームにアドバイスを与えることが認められる人(アドバイス・ギバー)

委員会は各チームに対し、ラウンド中にそのチームのプレーヤーにアドバイスを与えることができ、そのチームのプレーヤーがアドバイスを求めることができる人を「アドバイス・ギバー」として1人指名することを認めることができる：

- アドバイス・ギバーは、チームキャプテン、チームコーチ、またはその他の人(その競技でプレーしているチームメンバーを含む)が務めることができる。
- アドバイス・ギバーはアドバイスを与える前に委員会に認定されていなければならない。
- 委員会はチームのアドバイス・ギバーをラウンド中や競技中に変更することができる。

**委員会の措置** : 委員会は各チームに2人のアドバイス・ギバーの指名を認めるローカルルールを採用することができる(例えば、キャディーが認められていないチーム競技などで)。

### b. プレー中のアドバイス・ギバーに関する制限

チームのアドバイス・ギバーがそのチームのプレーヤーである場合、

- その競技でプレーをしている間はその役割で行動することは認められない。
- このことは、ラウンドをプレーしている間、そのようなアドバイス・ギバーはパートナー以外の誰かにアドバイスを与えてはならないことを意味する。

### c. パートナー以外のチームメイト間でアドバイスをすることはできない

サイドのパートナーとして共にプレーしている場合を除き：

- プレーヤーはコース上でプレーしているチームメイトにアドバイスを求めることも与えることもできない。
- このことは、そのチームメイトがそのコース上で同じ組でプレーをしているか、あるいは違う組でプレーしているかにかかわらず適用する。

**委員会の措置** : ストロークプレーチーム競技(プレーヤーのラウンドのスコアはチームのスコアの一部としてだけカウントされる)について、委員会は、同じ組でプレーしているチームのメンバーが(パートナーではない場合でも)互いにアドバイスを与えることを認めるローカルルールを採用することができる。

規則 24.4 の違反の罰：規則 10.2 の違反に対する一般の罰。

DRAFT

## 定義

### 1. 異常なコース状態 (*Abnormal Course Condition*)

下記のように定義される4つの状態のいずれかをいう：

- 動物の穴
- 修理地
- 動かさない障害物
- 一時的な水

### 2. アドバイス (*Advice*)

プレーヤーに下記の点で影響を与えることを意図した口頭でのコメントや故意の行動（ストロークを行うためにどのクラブを直前に使ったのかを見せるなど）をいう：

- クラブ選択
- ストロークの方法
- あるホールやラウンドでどのようにプレーするかを決断

しかし、規則についての情報、距離や他の周知のこと（ホールロケーション、パッティンググリーン、フェアウェイ、ペナルティーエリア、バンカーや他のプレーヤーの球の位置など）についての情報はアドバイスには含まない。

### 3. 動物 (*Animal*)

動物界で生きているすべての一員（人類を除く）をいい、哺乳類、鳥類、爬虫類、両生類、無脊椎動物（昆虫、蜘蛛、蠕虫（ミミズなど）、甲殻類など）を含む。

### 4. 動物の穴 (*Animal Hole*)

動物によって掘られた穴（その穴が蠕虫（ミミズなど）や昆虫のようなルースインペディメントである動物によって掘られた場合を除く）とその穴を掘るときに取り除かれたものや生じた損傷をいう。

### 5. コースエリア (*Areas of the Course*)

コースは下記の5つのエリアによって構成される：

- ジェネラルエリア
- プレー中のホールのティーイングエリア
- すべてのバンカー
- すべてのペナルティーエリア
- プレー中のホールのパッティンググリーン

## 6. 付き添い (*Attend*)

プレーヤーがストロークを行うときに誰かが下記を行った場合、旗竿は付き添われたことになる。

- ホールに立てられた旗竿に触れたり、旗竿に触れるほど近い場所に立つ；あるいは
- ホールの位置を示すためにそのホールの上に旗竿を持つ。

その人は球が止まるまでその旗竿の付き添い人である。

## 7. インプレーの球 (*Ball in Play*)

プレーヤーがホールでプレーしている球をいう：

- 球は下記の場合にホールで初めてインプレーとなる：
  - プレーヤーがティーイングエリアの内側から球にストロークを行った場合；または
  - マッチプレーで、ティーイングエリアの外から球にストロークが行なわれた場合でも、相手が規則 6.1b に基づいてそのストロークを取り消す場合を除き、その球はインプレーとなる。
- その球はホールに入るまでインプレーのままとなる。ただし、下記の場合にはもはやインプレーではなくなる：
  - コースから拾い上げられた場合
  - 紛失した場合やアウトオブバウンズであった場合、または
  - たとえ規則で認められていなかったとしても、その球が別の球に取り替えられた場合

プレーヤーがインプレーの球の箇所をマークするためにボールマーカーを用いている場合；

- マークされているが、拾い上げられていない球は依然としてインプレーである。
- マークされて、拾い上げられ、そしてリプレースされた球は、たとえそのボールマーカーが取り除かれていなくてもインプレーである。

## 8. ボールマーカー (*Ball-Marker*)

拾い上げる球の箇所をマークするために用いられる人工物（ティー、コイン、ボールマーカーとして作られた物、あるいは他の用具アイテムなど）をいう。

規則でボールマーカーが動かされることに言及する場合、それは拾い上げられてまだリプレースされていない球の箇所をマークするためにコース上に置かれているボールマ

ーカーのことを意味する。

## 9. ベストボール (*Best-Ball*)

マッチプレーの形式で、1人のプレーヤーが2人または3人のパートナーからなるサイドと競い、各パートナーは自分の球をプレーする形式をいう。サイドの各ホールスコアは、2人または3人のパートナーのうちの少ない方のスコアとなる。

## 10. バンカー (*Bunker*)

バンカーは定義されている5つのコースエリアの1つである。バンカーとは特別に用意されたエリアの境界内のすべての砂のことをいい、このエリアは窪みとなっている場合が多く、芝や土が取り払われて代わりに砂が入れられている。

下記はバンカーの一部ではない：

- バンカーの縁の外側に飛び散っている砂
- バンカーの縁にある土、草、あるいは芝からなるへり、壁や斜面
- バンカーの内側にある生長物。草、低木の繁み（ブッシュ）、樹木など。

この定義と規則12で使われている「砂」という言葉には砂に類似する素材を含む。

## 11. キャディー (*Caddie*)

### *Caddie*

ラウンド中に下記のようにプレーヤーを助ける者をいう。

- クラブを持ち運んだり、取り扱う：プレーヤーのクラブをプレー中に持ち運んだり取り扱う人は、たとえプレーヤーによってキャディーとして指名されていなくても、そのプレーヤーのキャディーである。ただし、一時的な手助けの行為をしているだけの場合（プレーヤーが置き忘れたクラブを届けたり、プレーヤーのバッグやカートを邪魔にならないところに動かすなど）を除く。
- アドバイス：プレーヤーのキャディーは、プレーヤーが（パートナーやパートナーのキャディー以外で）アドバイスを求めることができる唯一の人である。

プレーヤーがキャディーを使う場合：

- キャディー以外の人たちはプレーヤーのために他のアイテム（レインスーツ、傘、飲食物など）を持ち運ぶことやプレーヤーの手助けとなる一時的な行為をすることができる。
- そうした人は、キャディーとして指名されている場合や、プレーヤーのクラブを持ち運んだり取り扱う場合を除き、プレーヤーのキャディーではない。

## 12. 委員会 (*Committee*)

競技やコースに責任を持つ人やグループのことをいう。委員会の役割については「委員会の措置」で説明されている。

### 13. ストロークに影響する状態 (*Conditions Affecting the Stroke*)

プレーヤーの止まっている球のライ、意図するスタンスやスイングの区域、プレーの線、あるいはプレーヤーが球をドロップしたりプレースする救済エリアをいう。

こうした用語は下記のことを意味している：

- 球のライ、プレーの線、救済エリアは定義された用語である。
- 「意図するスタンスの区域」には、プレーヤーが足を据える場所だけではなく、プレーヤーが意図するストロークの準備や意図するストロークを行うために体をどのようにどこに位置させるのかに合理的に影響する可能性のあるエリア全体も含まれる。
- 「意図するスイング区域」には、意図するストロークのためのバックスイング、ダウンスイング、あるいはスイング完了のいずれの部分にも合理的に影響する可能性のあるエリア全体が含まれる。

### 14. コース (*Course*)

委員会が定めた境界線の縁の内側のエリア全体をいう。

- 境界線の縁の内側のすべてのエリアはインバウンズであり、コースの一部である。
- 境界線の縁の外側のすべてのエリアはアウトオブバウンズであり、コースの一部ではない。
- 境界線の縁は地面から上方と下方の両方に及ぶ。

コースは定義された 5 つのコースエリアで構成される。

### 15. ドロップ (*Drop*)

プレーヤーが：

- 球を生長物やその他の自然物または人工物に触れることなく地面より上で持ち、そして
- 止まる前に空中を落ちるように球を離すことをいう。

誤解を避けるために、生長物や自然物を含めて地面から少なくとも 1 インチの高さから球をドロップすることを推奨する。

ドロップの目的は、その球がどこに止まるかにある程度の不確実性をもたせるためである。

プレーヤーが球をインプレーにする意図がないままに球を離した場合、その球はドロップされたことにならず、インプレーではない。

## 16. 地面に食い込む (*Embedded*)

球がストロークの後に作られた自らのピッチマークの中に止まっており、球の一部が地表面よりも下にある状態をいう。

地面に食い込むために球は必ずしも土壌に触れている必要はない（例えば、草やルースインペディメントが球と土の間にあることもある）。

## 17. 用具 (*Equipment*)

プレーヤーやそのプレーヤーのキャディーが使用したり、身に着けたり、持ったり、運んでいるすべての物をいう。コース保護のために使われる物（レーキなど）は、プレーヤーやキャディーが持ったり、運んでいる間だけ用具となる。

## 18. 旗竿 (*Flagstick*)

ホールの場所を示すためにホールに立てられている動かせるポール（通常は旗が取り付けられている）をいう。旗竿は：

- 横断面は円形でなければならない。
- 旗やその他の素材を取り付けることができる。
- 球の動きに影響する可能性のある詰め物やその他の衝撃吸収素材を取り付けてはならない。

## 19. フォアボール (*Four-Ball*)

プレーの形式で、2人のパートナーからなるサイドが競い、各プレーヤーが自分の球をプレーする形式をいう。サイドの各ホールのスコアは、2人のパートナーのうちの少ない方のスコアとなる。

フォアボールは2人のパートナーからなる一方のサイドと2人のパートナーからなる別のサイドのマッチプレーとして、あるいは2人のパートナーからなるサイドが複数参加するストロークプレーとしてプレーすることができる。

## 20. フォアサム (*Foursomes*)

マッチプレーまたはストロークプレーの形式で、2人のパートナーがサイドとして各ホールで交互に1つの球をプレーして競う形式をいう。

フォアサムは2人のパートナーからなる一方のサイドと2人のパートナーからなる別のサイドのマッチプレーとして、あるいは2人のパートナーからなるサイドが複数参加するストロークプレーとしてプレーすることができる。

## 21. ジェネラルエリア (*General Area*)

コースのすべての部分に及ぶが、以下のように定義される 4 つのエリアは**除く**：(1)プレー中のホールのティーイングエリア、(2)コース上のすべてのバンカー、(3)コース上のすべてのペナルティーエリア、(4)プレー中のホールのパッティンググリーン。

ジェネラルエリアは下記を含む：

- プレー中のホールのティーイングエリア以外のすべてのティーイングエリア。
- すべての目的外のパッティンググリーン。プレー中のホールのパッティンググリーン以外のすべてのパッティンググリーン。

## 22. 一般の罰 (*General Penalty*)

マッチプレーではそのホールの負け、ストロークプレーでは 2 打の罰をいう。

## 23. 修理地 (*Ground Under Repair*)

委員会がコースの中で「修理地」と標示するか宣言したすべての部分をいい、修理地内のすべての地面、草、低木の繁み（ブッシュ）、樹木、その他の生長物や根付いている自然物を含む。

たとえ委員会が修理地と標示するか宣言していなくとも、修理地には下記のすべての物も含まれる：

- 委員会やグリーンキーピングスタッフによって作られた穴で、コースセットアップ（杭が取り除かれたところに生じた穴や、パッティンググリーン上でダブルグリーンの場合にもう一方のホールとして使われている穴など）やコースメンテナンス（芝や木の切り株を取り除くときやパイプラインを埋設するとき等にできた穴などで、エアレーションホールを除く）の際に生じたもの。
- 後で他に移す目的で積み上げてある物。ただし、他に移すつもりもなくコースに置き去りにされている刈り芝やその他の物は、修理地と標示されるか宣言されていなければ、修理地ではない。
- 動物のすみか（鳥の巣など）で、プレーヤーの球の近くにあり、プレーヤーのストロークがそれを損傷させたり破壊することになると予想されるもの。

修理地の縁は地面から下方に及ぶが、上方には及ばない。修理地は下記のように杭、線、あるいは物理的な特徴をもったもので定められるべきである。

- 杭：杭で定められる場合、修理地の縁は杭と杭の最も遠い外側の地表レベルの点で定められ、杭は修理地の内側である。
- 線：地面上のペイントされた線で定められる場合、修理地の縁は線の外側の縁であり、線それ自体は修理地内である。
- 物理的な特徴をもったもの：物理的な特徴をもったもの（花壇や芝のナセリなど）で定められる場合、委員会は修理地の縁を定めるべきである。

修理地の縁が線や物理的な特徴をもったもので定められる場合、修理地がどこにあるの

かを示すために杭を用いることができるが、その杭は修理地の場所を示す以外の意味を持たない。

#### 24. ホール (*Hole*)

パッティンググリーン上のホールはプレーされているホールの終了地点である。ホールは直径 4.25 インチ (108 ミリメートル) でなければならず、深さは少なくとも 4.0 インチ (101.6 ミリメートル) 以上でなければならない。

円筒をはめ込む場合、円筒の外径は 4.25 インチ (108 ミリメートル) 以下でなければならない。円筒は、土壌の性質によりパッティンググリーン面に近づける必要がある場合を除き、少なくとも 1.0 インチ (25.4 ミリメートル) 以上パッティンググリーン面よりも下に沈められなければならない。

#### 25. ホールアウト (*Hole Out*)

プレー中のホールで球がホールに入った場合をいう。

#### 26. ホールに入る (*Holed*)

球がホール内に止まり、球全体がパッティンググリーン面より下にある場合をいう。

#### 27. オナー (*Honor*)

ティーインググラウンドから最初にプレーするプレーヤーの権利をいう (規則 6.4 参照)。

#### 28. 動かさない障害物 (*Immovable Obstruction*)

すべての固定されている障害物 (動かせるものではない)

#### 29. 改善 (*Improve*)

ストロークに影響する状況やプレーに影響するその他の物理的状態を1つ以上変更し、プレーヤーがストロークに対する潜在的な利益を得るようにすることをいう。

#### 30. コースと不可分の部分 (*Integral Part of the Course*)

コースをプレーする上でゴルフのチャレンジに欠かせない部分として扱われる人工物で、救済が認められる場合がある障害物としては扱われない。

コースと不可分の部分は：

- アウトオブバウンズを定める物や示す物 (壁、フェンス、杭、柵など) ; および
- 委員会が「コースと不可分の部分」と定めた上記以外のすべての物

### 31. 分かっているか、ほぼ確実 (*Known or Virtually Certain*)

プレーヤーの球に何が起きたのかを判定する際の基準をいう - 例えば、球が動いたのかどうか、プレーヤーやその他の人あるいは物が球を動かす原因となったかどうか、球がペナルティーエリアに止まったかどうか等。

「分かっているか、ほぼ確実」というのは単に可能性があることや推定されること以上のことを意味している。それはプレーヤーが下記のいずれかを理由に自分の球に問題が起きたことを知っている、間違いないと確信していることを意味する。

- プレーヤーや他の目撃者がそれが起きるのを見たなど、決定的な証拠がある；あるいは、
- 疑念がごくわずかにあるものの、合理的に入手可能なすべての情報が少なくとも 95%以上の確率でそれが起きたことを示している。

「合理的に入手可能なすべての情報」には、プレーヤーが知っている情報、知るべき情報、または合理的な努力で「不当の遅延」なく得られるすべての情報を含む。

### 32. ライ (*Lie*)

球の「ライ」とは球がその上に止まっている表面をいい、生長物や根付いている自然物または固定された人工物が球に触れていたり球のすぐ隣にある場合もある。

ルースインペディメントと動かせる障害物は球のライの一部ではない。

### 33. プレーの線 (*Line of Play*)

プレーヤーがストロークの後に自分の球にとらせたい線（その線の地面から上方への延長とその線の両側の合理的な幅を含む）をいう。

### 34. ルースインペディメント (*Loose Impediment*)

下記のような固着していない自然物すべて：

- 石、根付いていない草、木の葉、木の枝、小枝など
- 動物の死骸や動物の排せつ物；および
- 蠕虫（ミミズなど）、昆虫、容易に取り除くことができる類似の動物、それらが穴から取り出すか別の方法で地面に残した物（ミミズの放出物やアリ塚など）

ただし、上記の自然物であっても下記のものルースインペディメントではない：

- 根付いていたり、成長しているもの
- 地面に固くくい込んでいる（つまり、容易に拾い出せない）もの；および
- 球に貼りついているもの

特別なケース：

- バラバラの砂とバラバラの土はルースインペディメントではない（バラバラの土の塊やエアレーションプラグのような圧縮された土の塊は「バラバラの土」ではなく、それらはどこにあってもルースインペディメントである）。
- 露、霜、水はルースインペディメントではない。
- 雪と自然の氷（霜を除く）は、プレーヤーの選択で一時的な水かルースインペディメントとして扱うことができる。

### 35. 紛失球 (*Lost Ball*)

プレーヤー、プレーヤーのキャディー、あるいはパートナーが球を探し始めてから3分以内に見つからない球のことをいう。誤球のプレーに使われた時間はこの3分間には入れない。

### 36. マーク (*Mark*)

止まっている球の箇所を下記によって示すことをいう：

- ボールマーカーを球の後ろや球の横に置く；または
- クラブを球の後ろや球の横の地面につけたままにする

### 37. マーカー (*Marker*)

ストロークプレーで、プレーヤーのスコアカードにそのプレーヤーのスコアを記載し、そのスコアカードを認証する責任を負う人をいう。マーカーを他のプレーヤーが務めることはできるが、パートナーは務めることはできない。

委員会はプレーヤーのマーカーを人選したり、プレーヤーにマーカーの人選方法を告げることができる。

### 38. マッチプレー (*Match Play*)

プレーの形式で、プレーヤーやサイドが下記のように1ラウンドあるいは複数のラウンドを相手や相手サイドと1対1で直接的にプレーする形式をいう：

- プレーヤーやサイドが相手や相手サイドよりも少ないストロークでホールを終えるとそのホールの勝ちとなる；また
- プレーヤーやサイドが残りのプレーホール数よりも多く相手や相手サイドをリードした時点でそのマッチの勝ちとなる

マッチプレーは、シングルマッチ、スリーボールマッチ、あるいはパートナーからなるサイドが参加するマッチ（フォアボール、ベストボール、フォアサム、スリーサム）としてプレーされることがある。

### 39. 最大スコア競技 (*Maximum Score*)

ストロークプレーの形式で、プレーヤーやサイドのホールスコアが委員会によって定められた最大ストローク数（パーの2倍、6, 8, 10といった固定数、ネットダブルボギーなど）によって制限される形式をいう。

### 40. 動かせる障害物 (*Movable Obstruction*)

その障害物自体やコースを損傷させることなく容易に動かすことができる障害物をいう。

たとえ障害物が動かせるものである場合でも、委員会はその障害物を「動かせない障害物」と定めることができる。

### 41. 動く (*Move*)

球がその箇所を離れて別の箇所に止まり、そのことを（誰かが実際に見ているか否かにかかわらず）裸眼で見ることができる場合をいう。

### 42. 自然の力 (*Natural Forces*)

風、水、地震のような自然の作用や、重力の影響のせいで明らかな理由もなしに何か起きる場合をいう。

### 43. 完全な救済のニヤレストポイント (*Nearest Point of Complete Relief*)

異常なコース状態（規則16.1）、危険な動物の状況（規則16.2）、目的外のパッティンググリーン（規則13.1e）による障害から罰なしに救済を受ける場合の基点をいう。

それはコースの要求されるエリア内の推定される地点で：

- 球が止まった箇所に最も近いが、ホールに近づかず；しかも
- その状態や状況がなかったならば元の球の箇所でプレーヤーが行っていたであろうストローク（クラブ選択、スタンス、スイングやプレーの線を含む）によってその状態や状況が妨げとならない箇所。

完全な救済のニヤレストポイントはそのストロークがどのように行われるのかに基づくが：

- 救済を受けるときにプレーヤーはそのストロークを実際にシミュレーションする必要はない。
- 重要なことは、プレーヤーが正しい場所（「完全な救済のニヤレストポイント」）や救済を受けるときに援用される規則に規定されているすべての他の制限を参照して定められる）から球をプレーすることである。

### 44. プレー禁止区域 (*No Play Zone*)

委員会がプレーを禁止したコースの部分をいう。プレー禁止区域は異常なコース状態の一部かペナルティーエリア内でなければならない。

下記のような理由があれば、委員会は「プレー禁止区域」規定を用いることができる：

- 野生生物、動物生息環境、準環境保護区域を保護する
- 若木、花壇、芝のナセリ、張芝の区域、その他の植栽地への損傷を防止する
- プレーヤーを危険から保護する；および
- 歴史的・文化的史跡を保護する

委員会はプレー禁止区域の縁を線や杭で定めるべきであり、その線や杭（あるいはそうした杭の最上部）は特徴的な色であるべきである。

#### 45. 要したストローク数 (*Number of Strokes Taken*)

マッチプレーでは、プレーヤーが要したストローク数は下記の時点のものをいう：

- 現在プレー中のホールの中のいずれかの時点；あるいは
- そのホールを終えた時点

プレーヤーが要したストローク数には、たとえプレーヤーがそれらの罰打について知らなかった場合でもそのホールでの罰打を含む。

#### 46. 障害物 (*Obstruction*)

「コースと不可分の部分」を除くすべての人工物をいう。

障害物の例は下記の通り：

- 人工的に舗装された道路や通路。人工的なへり（縁石など）を含む。
- 建造物、テント、雨よけ小屋
- スプリンクラーヘッド、排水路や灌漑用の溝、あるいは制御ボックス
- 杭、壁、柵、フェンス（ただし、コースの境界線の縁を定めている場合を除く。その場合、それらは「コースと不可分の部分」である。）
- ゴルフカート、芝刈り機、車やその他の乗り物
- ゴミ箱、道路案内標識、ベンチ；および
- プレーヤーの用具、旗竿、レーキ

障害物は「動かせる障害物」か「動かせない障害物」のどちらかである。

#### 47. 相手 (*Opponent*)

プレーヤーがマッチで競っているプレーヤーをいう。「相手」という用語はマッチプレーにのみ適用する。

#### 48. 外的影響 (*Outside Influence*)

止まっている球や動いている球に起きることに影響する可能性のある下記のすべての人や物をいう：

- 人 (他のプレーヤーを含む)。ただし、プレーヤー、プレーヤーのキャディー、プレーヤーのパートナーや相手やそれらのキャディーたちは除く。
- 動物；および
- 自然物、人工物、それ以外の物 (ストロークの後で動いている他の球を含む)。ただし、自然の力は除く。

#### 49. アウトオブバウンズ (*Out of Bounds*)

委員会によって定められたコースの境界線の縁の外側のすべてのエリアをいう。その縁の上と内側のすべてのエリアはインバウンズである。

コースの境界線の縁は地面から上方と下方の両方に及び、下記のように物や線で定められるべきである：

- 物：杭や柵によって定められる場合、境界線の縁は杭や柵柱 (支柱を除く) の最も近い内側の地表レベルの点で定められ、そうした杭や柵はアウトオブバウンズである。

その他の物 (壁や縁石など) によって定められる場合、委員会が境界線の縁を定めるべきである。

- 線：地面上のペイントされた線で定められる場合、境界線の縁は線の内側の縁であり、線それ自体はアウトオブバウンズである。

地面上の線が境界線の縁を定める場合、境界線の縁がどこにあるのかを示すために杭を用いることができるが、その杭は境界線の縁の場所を示す以外の意味を持たない。

境界線の杭や線は白とすべきである。

#### 50. パー競技/ボギー競技 (*Par/Bogey*)

ストロークプレーの形式で、スコアリングは下記のようにマッチプレーと同じである：

- プレーヤーやサイドが委員会によって定められたホールごとの目標スコアを下回るストロークでホールを終えればそのホールの勝ちとなり、目標スコアを上回るストロークでホールを終えればそのホールの負けとなる。

- 勝ちホール数の合計が負けホール数の合計に比べて最も多いプレーヤーやサイドが優勝者となる（つまり、勝ったホールを加え、負けたホールを差し引く）。

## 51. パートナー (*Partner*)

マッチプレーかストロークプレーで、他のプレーヤーとサイドとして共に競うプレーヤーをいう。

## 52. ペナルティーエリア (*Penalty Area*)

ペナルティーエリアは定義されている5つのコースエリアの1つで、下記を含む：

- コース上のすべての水域（委員会によって標示されているか否かを問わない）。海、湖、池、川、溝、排水路、その他の開渠（水がない場合もある）を含む；および
- 委員会がコースの中でペナルティーエリアと定めた他の部分

ペナルティーエリアには下記の2つの異なるタイプがあり、標示に使用される色によって識別される：

- 黄色のペナルティーエリア（黄色の線や黄色の杭で標示）には、プレーヤーに救済の選択肢が2つある（規則 17. 1a, b）
- 赤のペナルティーエリア（赤の線や赤の杭で標示）には、黄色のペナルティーエリアで利用できる2つの選択肢に加え、プレーヤーに追加のラテラルの救済の選択肢がある（規則 17. 1c）。

ペナルティーエリアの色が委員会によって付けられていない場合や、示されていない場合、赤のペナルティーエリアとして扱われる。

ペナルティーエリアの境界縁は地面から上方と下方の両方に及び、下記のように杭、線、あるいは物理的な特徴をもったもので定められるべきである：

- 杭：杭で定められる場合、ペナルティーエリアの縁は杭と杭の最も遠い外側の地表レベルの点で定められ、杭はペナルティーエリアの内側である。
- 線：地面上のペイントされた線で定められる場合、ペナルティーエリアの縁は線の外側の縁であり、線それ自体はペナルティーエリア内である。
- 物理的な特徴をもったもの：物理的な特徴をもったもの（海岸、砂漠エリア、護岸など）で定められる場合、委員会はペナルティーエリアの縁を定めるべきである。

ペナルティーエリアの縁が線や物理的な特徴をもったもので定められる場合、ペナルティーエリアがどこにあるのかを示すために杭を用いることができるが、その杭はペナルティーエリアの場所を示す以外の意味を持たない。

## 53. 罰打 (*Penalty Stroke*)

規則に基づいてプレーヤーやサイドのスコアに加えられるストロークをいう。

#### 54. 最大限の救済ポイント (*Point of Maximum Available Relief*)

完全な救済のニヤレストポイントがない場合、バンカー内 (規則 16.1c(1)) やパッティンググリーン上 (規則 16.1d) の異常なコース状態から罰なしに救済を受けるための基点をいう。

それはコースの要求されるエリア内で推定された地点で；

- 球が止まった箇所にもっと近いが、ホールに近づかず；しかも
- その状態がなかったならばその球の元の位置でプレーヤーが行っていたであろうストロークにとってその異常なコース状態の妨げが最小となる箇所。

最大限の救済ポイントは、球のライ、プレーヤーの意図するスタンスやスイングの区域、パッティンググリーン上のプレーの線の障害の程度を比較して見出される。例えば、一時的な水からの救済を受ける場合：

- 最大限の救済ポイントではプレーヤーが立つことになる場所よりも球の位置が水の浅いところになることもあれば、その逆もあり、プレーヤーの意図するスイング区域がスタンスの場所よりも影響が少ないこともある。
- パッティンググリーン上では、最大限の救済ポイントは一時的な水の最も浅いところを通過するか、通過する一時的な水の範囲が最も小さくなることを必要とするプレーの線に基づくことになるだろう。

#### 55. 暫定球 (*Provisional Ball*)

プレーヤーのインプレーの球が下記の可能性がある場合にプレーされる別の球をいう。

- アウトオブバウンズ；あるいは
- ペナルティーエリア以外の場所で紛失

規則 18.3c に基づきインプレーの球になる場合を除き、暫定球はプレーヤーのインプレーの球ではない。

#### 56. パッティンググリーン (*Putting Green*)

パッティングのために特別に用意されたエリアや委員会によってパッティンググリーンと定められたエリアをいう。

プレーヤーがプレー中のホールか否かによって、パッティンググリーンは以下の2つのカテゴリーに分けられる：

- **パッティンググリーン**はプレー中のホールのパッティンググリーンで、「コースエリア」として定義されている5つのエリアの1つである。プレーヤーが最終的に球を入れるホールもここにある。
- **目的外のパッティンググリーン**は、プレー中のホールのパッティンググリーン以外のコース上のすべてのパッティンググリーンをいう。

目的外のパッティンググリーンは、委員会がローカルルールで除外している場合を除き、練習パッティンググリーンや練習ピッチンググリーンを含む（つまり、そうした練習グリーンはジェネラルエリアの一部となる）。

#### 57. レフェリー (*Referee*)

事実問題を判定し、規則を適用することを委員会が承認した人

#### 58. 救済エリア (*Relief Area*)

規則に基づいて救済を受ける場合にプレーヤーが球をドロップして、プレーしなければならないエリアをいう。各救済の規則はプレーヤーに特定の救済エリアを用いるよう求めており、救済エリアのサイズや場所は下記の3つの要件に基づく。

- 救済エリアの基点あるいは基準線：各救済エリアは(1)基点、あるいは(2)ホールから特定の点を通る基準線、のどちらかに基づく。
- 基点あるいは基準線から計測される救済エリアのサイズ：救済エリアは基点から20インチ（50.8センチメートル）あるいは80インチ（203.2センチメートル）のエリア全体、または基準線から20インチのエリア全体。ただし、特定の制限がある。
- 救済エリアの場所に関する制限：救済エリアの場所は下記のように制限される場合がある：
  - コースエリアの中で定めた特定のエリアのみに限定する（例えばジェネラルエリアのみとし、バンカー内やペナルティーエリアは除くなど）；また
  - 基点よりもホールに近づいてはならない、あるいは救済を受けているペナルティーエリアやバンカーの後方でなければならない；また
  - 救済を受けている状態や状況による障害がなくなっていなければならない

#### 59. リプレース (*Replace*)

球が拾い上げられたり動かされる前の元の箇所にその球を手で置くことをいい、球を元の箇所に置いてインプレーとする意図を持って、球を着地させて手放すことによって行われる。

#### 60. ラウンド (*Round*)

委員会によって定められた順番でプレーされる18ホール以下のホールをいう。

#### 61. スコアカード (*Score Card*)

ストロークプレーで、プレーヤーのホールのスコアが記入されるカードをいう。

スコアカードは用紙または電子的形式とすることができるが、ホール毎のスコアを記入

でき、マーカーとプレーヤーが（紙のスコアカードへの物理的な署名か委員会によって承認された電子的認証方法のいずれかによって）そのスコアを認証できるものとする。

## 62. 重大な違反 (Serious Breach)

ストロークプレーにおいて、プレーヤーが誤所からのプレーによって大きな利益を得ている場合をいい、ストロークの難易度、球からホールまでの距離、プレーの線上の妨害物の存在、「ストロークに影響する状態」といった要素が考慮される。

マッチプレーにおいては、プレーヤーが誤所からのプレーをした場合にはそのホールの負けとなるため、重大な違反の概念は適用されない。

## 63. サイド (Side)

マッチプレーやストロークプレーでラウンドを一つのチームとして競う 2 名以上のパートナーたちをいう。各パートナーが自分の球をプレーする（フォアボールやベストボール）か、パートナーたちが 1 つの球をプレーする（フォアサムやスリーサム）かにかかわらず、パートナーたちの各組はサイドである。

サイドはチームと同じではない。チーム競技では、各チームは個人あるいはサイドとして競うプレーヤーたちからなる。

## 64. ステ이블フォード競技 (Stableford)

ストロークプレーの形式で、下記の形態をいう：

- プレーヤーやサイドのホールのスコアは、委員会によって定められたそのホールの一定のスコアとプレーヤーやサイドのストローク数を比較することで与えられるポイントに基づく。
- すべてのラウンドを最も高いポイントで終えたプレーヤーやサイドがこの競技の優勝者となる。

## 65. スタンス (Stance)

プレーヤーがストロークの準備や実行のためにとる足や体の位置をいう。

## 66. ストローク (Stroke)

球を打つために行われたクラブの前方への動きをいう。

しかし、プレーヤーがダウンスイングの間に球を打たないと決め、下記によって球を打つことを避けることにした場合、ストロークを行ったことにはならない：

- クラブヘッドが球に届く前にそのクラブヘッドを故意に止める；または
- 止めることができなかった場合、故意に球を空振りする

ホールやラウンドのプレーヤーのスコアは、クラブで球に対して行ったストローク数と

罰打を足したストロークの数字で表される(規則3.1c参照)。

#### 67. ストロークと距離 (Stroke and Distance)

プレーヤーが前のストロークを行った場所からストロークを行う場合(その方法は規則14.6を参照)、規則17.1c(1)、18.1、19.2aに基づく処置と罰をいう。

「ストロークと距離」という用語はプレーヤーが下記の両方を受けることを意味する：

- 1 罰打を受ける；そして
- 前のストロークでホールに向けて得た距離の利益を失う

#### 68. ストロークプレー (Stroke Play)

プレーの形式で、プレーヤーやサイドがその競技会に参加している他のすべてのプレーヤーやサイドと下記のような方式で競う形式をいう：

- プレーヤーやサイドのラウンドのスコアは、各ホールでプレーヤーやサイドが要した総ストローク数(すべての罰打を含む)である。
- すべてのラウンドを最も少ない総ストローク数で終えたプレーヤーやサイドが優勝者となる。

ストロークプレーの他の形式で、スコアリング方法が異なる形式は、ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー(規則21参照)である。

#### 69. 取り替えられた球 (Substituted Ball)

プレーヤーが下記の自分の元の球に替えてインプレーにした球をいう。

- インプレー
- コースから拾い上げられた；あるいは
- 紛失球やアウトオブバウンズとなった

たとえ規則に基づいて取り替えが認められていない場合でも、取り替えられた球はリプレー、ドロップ、またはプレーされた時点でインプレーの球となる(規則14.4参照)。

#### 70. ティー (Tee)

ティーイングエリアからプレーする際、球を地面よりも高い位置に上げるために用いられる物をいう。ティーは4インチを超えてはならず、用具規則\_\_に適合していなければならない。

#### 71. ティーイングエリア (Teeing Area)

プレーされるホールのプレーヤーのスタート場所をいい、下記のような規定がある：

- ティーイングエリアは奥行き 80 インチ (203.2 センチメートル) の長方形のエリアである。
- ティーイングエリアの前方と横の辺は、委員会によって設置された 2 つのティーマーカーの外側の縁で定められる。

ティーイングエリアは定義されている 5 つのコースエリアの 1 つである。

しかし、球をドロップすることを求める規則に基づいて救済エリアの位置を決めるときは、ティーイングエリアはジェネラルエリアの一部として扱われる。

## 72. 一時的な水 (Temporary Water)

ペナルティーエリア以外の地表面にあり、プレーヤーがスタンスを取る前やスタンスを取った後に見える一時的な水の貯留 (雨による水たまりや水域からあふれた水など) をいう。

特別なケース：

- 露や霜は一時的な水ではない。
- 雪と自然の氷 (霜を除く) は、プレーヤーの選択で一時的な水かルースインペディメントとして扱うことができる。
- 人造の氷は障害物である。

## 73. スリーボール (Three-Ball)

マッチプレーの形式で、3人のプレーヤーの各自が他の2人のプレーヤーと個別のマッチを同時に競う形式をいう。各プレーヤーは1つの球をプレーし、この球が両方のマッチに使用される。

## 74. スリーサム (Threesomes)

マッチプレーの形式で、2人のパートナーからなる一方のサイドと1人の個人プレーヤーが競う形式をいう。サイドは各ホールで1つの球を交互にプレーすることで競う。

## 75. 誤球 (Wrong Ball)

プレーヤーの以下の球以外のすべての球：

- インプレーの球 (元の球あるいは取り替えられた球)
- 暫定球；または
- ストロークプレーで、規則 14.7c や規則 20.1c に基づいてプレーされた第2の球

誤球の例は下記の通り：

- 他のプレーヤーのインプレーの球
- 地面に止まっている遺棄された球
- プレーヤー自身の球で、アウトオブバウンズである球、あるいは拾い上げられていてインプレーに戻されていない球

## 76. 誤所 (Wrong Place)

規則に基づいてプレーヤーが自分の球をプレーすることを求められている、あるいは認められている場所以外のコース上のすべての場所をいう。

誤所からのプレーの例は下記の通り：

- 規則が拾い上げられたり動かされた球を元の箇所にリプレースすることを求めている場合に、そうした球をリプレースせずにプレーしたり、誤った箇所にリプレースしてプレーすること。
- ドロップした球を定められている救済エリアの外からプレーすること。
- 誤った規則に基づいて救済を受け、その結果、球が規則に基づいて認められていない場所にドロップされ、規則に基づいて認められていない場所からプレーされること。
- プレー禁止区域から球をプレーすること、あるいはプレー禁止区域による障害があるときに球をプレーすること。

ホールスタート時にティーイングエリアの外から球をプレーすること、あるいはその誤りを訂正しようとするのは誤所からのプレーではなく、規則 6.1 でカバーされる。

## 77. 目的外のパッティンググリーン (Wrong Putting Green)

「パッティンググリーン」の定義を参照。