

2019 年ゴルフ規則

(案)

Japanese Edition Draft Ver5.24F

この資料は R&A と USGA が発表した 2019 年ゴルフ規則の最終決定版の日本語訳案です。

このゴルフ規則は特に競技運営者、委員会のメンバー、レフェリーのためのもので、2019 年ゴルフ規則のフルバージョンになります。

この日本語訳はまだ案の段階で今後さらに見直し作業が行われることをご理解いただいた上でお読みください。

2019 年ゴルフ規則書の発刊は現在のところ 11 月過ぎを予定しています。また、このゴルフ規則書の内容を実際にコースでプレーヤーが使用する規定だけをまとめたプレーヤーズ版も発刊される予定です。

注：この資料は案の段階ですので無断で転載・引用することを禁止いたします。

(公財) 日本ゴルフ協会 規則委員会©

内容

I. ゲームの基礎(規則 1~4)	6
規則 1 ゲーム、プレイヤーの行動、規則	6
1.1 ゴルフゲーム	6
1.2 プレーヤーの行動基準	6
1.3 規則に従ってプレーする	7
規則 2 コース	11
2.1 コース上の境界とアウトオブバウンズ	11
2.2 定義されたコースエリア	11
2.3 プレーの障害となる可能性がある物や状態	12
2.4 プレー禁止区域	12
規則 3 競技	13
3.1 すべての競技の主な要素	13
3.2 マッチプレー	14
3.3 ストロークプレー	18
規則 4 プレーヤーの用具	22
4.1 クラブ	22
4.2 球	26
4.3 用具の使用	28
II. ラウンドとホールをプレーする(規則 5~6)	32
規則 5 ラウンドをプレーすること	32
5.1 ラウンドの意味	32
5.2 ラウンド前やラウンドとラウンドの間にコース上で練習すること	32
5.3 ラウンドを始めること、終わること	33
5.4 組でプレーすること	34
5.5 ラウンド中、またはプレーの中断中の練習	34
5.6 不当の遅延；速やかなプレーのペース	35
5.7 プレーの中断；プレーの再開	37
規則 6 ホールをプレーすること	41
6.1 ホールのプレーのスタート	41
6.2 ティーイングエリアから球をプレーする	42
6.3 ホールのプレーで使用される球	44
6.4 ホールをプレーするときのプレーの順番	46
6.5 ホールのプレーを終了する	50
III. 球をプレーすること(規則 7~11)	51
規則 7 球の搜索：球を見つけること、確認すること	51
7.1 球をフェアに搜索する方法	51
7.2 球を確認する方法	52
7.3 確認のために球を拾い上げる	52
7.4 見つけようとしている、または確認しようとしているときに偶然に動かされた球	53
規則 8 コースはあるがままにプレー	54
8.1 ストロークに影響を及ぼす状態を改善するプレイヤーの行動	54
8.2 プレーヤー自身の止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす他の物理的状态を変えるプレイヤーの故意の行動	58
8.3 他のプレイヤーの止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす	

物理的状态を変えるプレーヤーの故意の行動	59
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	60
9.1 球はあるがままにプレーする	60
9.2 球が動いたかどうか、そして動かした原因の決定	61
9.3 自然の力が動かした球	62
9.4 プレーヤーが拾い上げた、または動かした球	62
9.5 マッチプレーで、相手が拾い上げた、または動かした球	63
9.6 外的影響が拾い上げた、動かした球	64
9.7 拾い上げた、または動かしたボールマーカー	65
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	66
10.1 ストロークを行うこと	66
10.2 アドバイスと他の援助	67
10.3 キャディー	69
規則 11 動いている球が偶然に人、動物、物に当たる；動いている球に影響を及ぼす故意の行動	73
11.1 動いている球が偶然に人や外的影響に当たる	73
11.2 動いている球の方向を人が故意に変える、または止める	74
11.3 動いている球に影響を及ぼすために故意に物を動かす、または状態を変える	76
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)	78
規則 12 バンカー	78
12.1 球がバンカーにある場合	78
12.2 バンカーの球をプレーすること	78
12.3 バンカーの球の救済についての特別規則	80
規則 13 パッティンググリーン	81
13.1 パッティンググリーン上で認められる、または要求される行動	81
13.2 旗竿	84
13.3 ホールにせり出している球	88
V. 球を拾い上げて、プレーに戻す(規則 14)	89
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	89
14.1 球をマークすること、拾い上げること、ふくこと	89
14.2 球をある一点にリプレースすること	90
14.3 救済エリアに球をドロップすること	93
14.4 元の球がアウトオブプレーとなった後にプレーヤーの球がインプレーに戻る場合	96
14.5 球を取り替える、リプレース、ドロップ、プレーするときの誤りを訂正すること	96
14.6 直前の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	98
14.7 誤所からプレーすること	99
VI. 罰なしの救済(規則 15～16)	101
規則 15 ルースインペディメントと動かせる障害物(プレーの援助や妨げとなる球またはボールマーカーを含む)からの救済	101
15.1 ルースインペディメント	101
15.2 動かせる障害物	102
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	103
規則 16 異常なコース状態(動かさない障害物を含む)、危険な動物の状態、地面に食い込んだ	

球からの救済	106
16.1 異常なコース状態(動かさない障害物を含む)	106
16.2 危険な動物の状態	110
16.3 地面にくい込んでいる球	111
16.4 救済が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	112
VII. 罰ありの救済(規則 17~19)	114
規則 17 ペナルティーエリア	114
17.1 ペナルティーエリアの球の選択肢	114
17.2 ペナルティーエリアから球をプレーした後の選択肢	117
17.3 ペナルティーエリアの球に対して他の規則に基づく救済はない	118
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	120
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	120
18.2 球が紛失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	120
18.3 暫定球	122
規則 19 アンプレヤブルの球	125
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	125
19.2 ジェネラルエリアやパッティンググリーンでのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢	125
19.3 バンカーのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢	126
VIII. 規則を適用するときに問題が生じた場合のプレーヤーと委員会のための処置(規則 20)	128
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	128
20.1 ラウンド中に生じた規則問題の解決	128
20.2 規則に基づく問題に関する裁定	131
20.3 規則が扱っていない状況	133
IX. プレーの他の形式 (規則 21~24)	135
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	135
21.1 ステابلフォード	135
21.2 最大スコア	138
21.3 パー/ボギー	139
21.4 スリーボールマッチプレー	142
21.5 ゴルフプレーの他の形式	143
規則 22 フォアサム(通称オルタネートショット)	144
22.1 フォアサムの概要	144
22.2 パートナーはいずれもサイドのために行動することができる	144
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	145
22.4 ラウンドのスタート	145
22.5 パートナーたちはクラブを共有することができる	146
規則 23 フォアボール	147
23.1 フォアボールの概要	147
23.2 フォアボールのスコアリング	147
23.3 ラウンドが始まる時、終わるとき; ホールが終了するとき	149
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	149
23.5 パートナーのプレーに影響を及ぼすプレーヤーの行動	150

23.6	サイドのプレーの順番	151
23.7	パートナーたちはクラブを共有することができる	151
23.8	罰を 1 人のパートナーにだけ適用する場合、または両方のパートナーに適用する場合	151
規則 24	チーム競技	154
24.1	チーム競技の概要	154
24.2	チーム競技の条件	154
24.3	チームキャプテン	154
24.4	チーム競技で認められるアドバイス	154
定 義		156

DRAFT

I. ゲームの基礎(規則 1~4)

規則 1 ゲーム、プレイヤーの行動、規則

目的：規則 1 はプレイヤーに対してこのゲームの主要な原則を説明している：

- コースはあるがままにプレーし、球はあるがままにプレーする。
- 規則に従い、ゲームの精神の下でプレーする。
- 規則に違反した場合は、マッチプレーの相手やストロークプレーの他のプレイヤーたちより潜在的な利益を得ることがないように自分自身で罰を適用する責任がある。

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 18 ホール(またはそれ以下)の 1 ラウンドをプレーする。

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のホールに入ったとき(または規則が別途、そのホールの終了を規定しているとき)に終わる。

各ストロークについて、プレイヤーは：

- コースはあるがままにプレーする。そして、
- 球はあるがままにプレーする。

しかし、規則がプレイヤーにコース上の状態を変えることを認める例外や、球がある場所とは違う所からその球をプレーすることを要求したり、認めたりする例外がある。

1.2 プレーヤーの行動基準

a. すべてのプレイヤーに期待される行動

すべてのプレイヤーは次の行動をとることによって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、プレーのあらゆる面で正直である。
- 他の人に配慮を示すこと—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、他のプレイヤーの気を散らさない。
- コースをしっかりと保護すること—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。

この方法で行動しなかったことに対して規則に基づく罰はない。**ただし**、プレーヤーが重大な非行をしたと委員会が考えた場合、その委員会はゲームの精神に反する行動をしたことに対してその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、それらの罰を規則 1. 2b に基づく行動規範の一部として採用する場合にだけ課すことができる。

b. 行動規範

委員会はローカルルールとして採用する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規定することができる。

- この規範にはその基準の違反に対する罰(例えば、1 罰打や一般の罰)を含めることができる。
- 委員会はこの規範の基準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もできる。

委員会の措置・セクション (採用することができる行動規範の基準の説明) 参照。

1.3 規則に従ってプレーする

a. 「規則」の意味；競技の条件

「規則」の意味：

- ゴルフ規則の規則 1～24 と、この規則の定義。そして、
- 委員会が競技やコースに対して採用するすべての「ローカルルール」。

プレーヤーは委員会が採用するすべての「競技の条件」(例えば、参加要件、プレー形式、プレーの日程、ラウンド数、1 ラウンドのホール数、ホールの順番)にも従う責任がある。

委員会の措置・セクション__とセクション__(ローカルルールと認められるローカルルールのひな型一式)；**セクション** (競技の条件) 参照。

b. 規則を適用すること

(1) プレーヤーは規則を適用する責任がある。プレーヤーは自分自身に規則を適用する責任がある：

- プレーヤーは規則違反をしたことを認め、自分自身の罰を適用するときには正直であることが期待される。
 - プレーヤーが罰を含む規則に違反したことを知っていて、故意にその罰を適用しなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

- 複数のプレイヤーが知っている規則や罰を適用しないことに同意してラウンドを始めた場合、そのプレイヤーたちは**失格**となる(プレイヤーたちがその同意に関してまだ行動していなかったとしても)。
 - 事実問題を決定する必要がある場合、プレイヤーはその事実に関して自分が知っている事実だけではなく、合理的に入手できるすべての他の情報についても検討する責任がある。
 - レフェリーや委員会に規則について援助を求めることができる。しかし、援助を合理的な時間内に受けられない場合、そのプレイヤーはプレーを続け、後にそれができるようになったときにレフェリーや委員会にその問題を提起しなければならない(規則 20.1 参照)。
- (2) 規則を適用するときに、場所の決定に関するプレイヤーの「合理的な判断」を受け入れること。
- 多くの規則がプレイヤーに規則に基づいて箇所、地点、線、区域、他の場所を決定することを要求している：
 - 球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った場所を推定すること。
 - 救済を受けるときに球をドロップ、またはプレースする場所を推定したり、計測すること。または、
 - 球を元の箇所にリプレースすること(その箇所が分かっている場合か、推定する場合かにかかわらず)。
 - そのような場所に関する決定は速やかに、かつ慎重に行われる必要があるが、多くの場合、正確にはできない。
 - プレーヤーが正確な決定を行うためにその状況下で合理的に期待される事を行ってれば、そのプレイヤーの合理的な判断は、たとえストロークを行った後にビデオの証拠や他の情報によりその決定が間違いであることが示されたとしても、受け入れられる。
 - ストロークを行う前にプレイヤーが間違った決定に気づいた場合は訂正しなければならない(規則 14.5 参照)。

c. 罰

- (1) 罰が生じる行為。罰は規則違反がプレイヤー自身の行為、またはプレイヤーのキャディーの行為の結果である場合に適用する(規則 10.3c 参照)。

罰は次の場合にも適用する：

- プレーヤーやキャディーが行っていたとしたら規則違反となる行為をプレイヤーの要求によって別の人が行った、またはその行為を別の人が行っていることをプレイヤーが承認していた。または、

- 別の人がプレーヤーの球や用具に関連して行為を行おうとしている場合で、プレーヤーが、もしプレーヤーやキャディーがその行為を行っていたら規則違反になることを知っているのにそれに反対する、またはそれを止めるための合理的な対策を講じないで見ていた。
- (2) 罰のレベル。罰はプレーヤーが受ける潜在的な利益をなく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 打の罰。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、または(b)プレーヤーが元の球が止まっていた場所とは違う所から球をプレーすることによって罰ありの救済を受ける場合。
 - 一般の罰(マッチプレーではホール負け、ストロークプレーでは2 打の罰)。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大きいほとんどの規則の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(規則 1.2 参照)や、スコアが有効であると考えするには潜在的な利益が大きすぎる場合、プレーヤーが競技から失格となることがある。
- (3) 罰を変える裁量はない。罰は規則に規定されている通りに適用しなければならない：
- プレーヤー、委員会のいずれも規則とは異なる方法で罰を適用する権限はない。そして、
 - 罰の誤った適用や、罰を適用しなかったことは、それを訂正するのが遅すぎた場合にだけ、そのままとなる(規則 20. 1b(2)～(4)、規則 20. 2d、規則 20. 2e 参照)。
- マッチプレーでは、プレーヤーと相手が規則を正しく適用しないことを故意に同意するのでなければ、プレーヤーたちは規則問題を決定する方法に同意することができる(規則 20. 1b(1)参照)。
- (4) 複数の規則違反に対する罰の適用。プレーヤーが、介入する出来事が起きる前(例えば、ストロークを行う、またはその違反に気づく)に複数の規則に違反したり、同じ規則に複数回違反した場合、適用する罰はプレーヤーが何をしたかによる：
- 違反が関連しない行為の結果であった場合。プレーヤーは各違反に対し、別々の罰を受ける。
 - 違反が1つの行為、または関連する行為の結果であった場合。プレーヤーは1つの罰だけを受ける。しかし、その行為(または複数の行為)が異なる罰を伴う複数の規則に違反した場合、より重い方の罰を適用する。例えば：
 - 複数の手続きの違反：プレーヤーの1つの行為、または関連する行為が、球をマークする、拾い上げる、ふく、ドロップする、リプレースする、プレースする手続きに関する複数の要件(各要件の違反は1 打の罰となる)に違反

した場合、プレーヤーは**合計で 1 罰打**を受ける(例えば、球の箇所をマークせずに球を拾い上げたことと、認められていないのにその拾い上げた球をふいたことの両方に違反した場合)。

- 間違って取り替えた球を誤所からプレーする。ストロークプレーで、プレーヤーが規則 6. 3b に違反して認められていないのに取り替えた球をプレーし、しかも規則 14. 7a に違反して誤所からプレーした場合、プレーヤーは**合計で 2 罰打**を受ける。
- 手続きの違反と取り替え/誤所の違反が同時に起きる:ストロークプレーで、プレーヤーの 1 つの行為、または関連する行為が罰が 1 打となる 1 つまたは複数の手続きの要件に違反し、間違って取り替えた球をプレーすることと誤所からのプレーをすることの 1 つまたは両方の規則にも違反した場合、プレーヤーは**合計で 2 罰打**を受ける。

しかし、罰ありの救済(例えば、規則 17. 1、規則 18. 1、規則 19. 2 に基づく 1 打の罰)を受けることに対してプレーヤーが受ける罰打は他の罰に追加して常に適用される。

規則 2 コース

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事項を説明している：

- 5つの定義されたコースエリアがある。そして、
- プレーの障害となる可能性のあるいくつかの種類の定義された物や状態がある。

これらは球をプレーするときや救済を受けるときのプレーヤーの選択肢に影響を及ぼすことが多いため、球があるコースエリアと障害となっている物や状態のステータスを知ることは重要である。

2.1 コース上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持つコース上でプレーする。コース上ではない区域はアウトオブバウンズとなる。

2.2 定義されたコースエリア

5つのコースエリアがある。

a. ジェネラルエリア

ジェネラルエリアはコース全体を扱っている。ただし、規則 2.2b に規定されている4つの特定のコースエリアを除く。

「ジェネラルエリア」と呼ばれる理由：

- コース上の大半を占め、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する。
- そのエリアにあるすべての種類の地面、生長または付着している物を含む(例えば、フェアウェイ、ラフ、木)。

b. 4つの特定のエリア

特定の規則はジェネラルエリア以外の4つのコースエリアに特別に適用する：

- プレーヤーがプレーするホールをスタートするときに使用しなければならないティーイングエリア(規則 6.2)。
- すべてのペナルティーエリア(規則 17)。
- すべてのバンカー(規則 12)。そして、

- プレーヤーがプレーしているホールのパッティンググリーン(規則 13)

c. 球があるコースエリアの決定

プレーヤーの球があるコースエリアはその球をプレーするとき、または救済を受けるときに適用する規則に影響を及ぼす。

球は常に 1 つのコースエリアにだけあるものとして扱う：

- 球の一部がジェネラルエリアと 4 つの特定のコースエリアのいずれかと両方にある場合、その球はその特定のコースエリアにあるものとして扱う。
- 球の一部が 2 つの特定のコースエリアにある場合、球は次の順番で最初となる特定のエリアにあるものとして扱う：ペナルティーエリア、バンカー、パッティンググリーン。

2.3 プレーの障害となる可能性がある物や状態

特定の規則は次のような定義された物や障害物による障害からの罰なしの救済(罰を受けなくてもよい救済)を与えることがある：

- ルースインペディメント(規則 15. 1)。
- 動かせる障害物(規則 15. 2)。そして、
- 異常なコース状態である動物の穴、修理地、動かせない障害物、一時的な水(規則 16. 1)

しかし、プレーの障害となる境界物と不可分な物から罰なしの救済はない。

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 参照)、またはペナルティーエリア(規則 17. 1e 参照)に定められた部分で、プレーすることは認められない。

プレーヤーは次の場合、救済を受けなければならない：

- プレーヤーの球がプレー禁止区域にある。または、
- プレー禁止区域が、そのプレー禁止区域の外側にある球をプレーするときにプレーヤーの意図するスタンス区域、意図するスイング区域の障害となる(規則 16. 1f と規則 17. 1e 参照)。

委員会の措置・セクション (行動規範はプレーヤーにプレー禁止区域に一切入らないように命じることができる)参照。

規則 3 競技

目的：規則 3 はすべてのゴルフ競技の 3 つの主要要素を扱っている：

- マッチプレーかストロークプレーでプレーする。
- 個人としてプレーするか、サイドの 1 人としてパートナーと共にプレーする。そして、
- グロススコア(ハンディキャップストロークを適用しない)か、ネットスコア(ハンディキャップストロークを適用する)のいずれかでスコアをつける。

3.1 すべての競技の主要要素

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、または通常のストロークプレー。プレー形式が大幅に異なる：

- マッチプレー(規則 3.2 参照)では、プレーヤーと相手がホール勝ち、負けまたはタイに基づいて互いに対して競う。
- ストロークプレーの通常の形式(規則 3.3 参照)では、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。つまり、すべてのラウンドの各ホールの各プレーヤーの合計ストローク数(行ったストロークと罰打を含む)を加算する。

ほとんどの規則は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。

委員会の措置・セクション： (1 つのラウンドで 2 つのプレー形式を同時に行う競技を運営する委員会のための検討事項) 参照。

(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、異なるスコアリング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も適用するが、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、パートナーたちがサイドとして共にプレーする競技である。

規則 1~20 は個人プレーを対象としているが、次の競技にも適用する：

- パートナーが関連する競技(フォアサムとフォアボール)。規則 22 と規則 23 により修正される。そして、
- ティーム競技。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) スクラッチ競技。スクラッチ競技では：

- プレーヤーのホールまたはラウンドの「グロススコア」は、そのプレーヤーの合計ストローク数となる(行ったストロークと罰打を含む)。
- プレーヤーのハンディキャップは適用しない。

(2) ハンディキャップ競技。ハンディキャップ競技では：

- 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ストロークで調整したスコアである。
- これは技量の異なる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。

3.2 マッチプレー

目的：マッチプレーには特別規則がある(特に、コンシードと、すでに行ったストローク数についての情報を与えることについて)。その理由は、プレーヤーと相手は：

- すべてのホールで単に互いに対して競う。
- 互いのプレーを見ることができる。そして、
- 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トローク(行ったストロークと罰打を含む)でそのホールを終了した。
- 相手がそのホールをコンシードした。または、
- 相手が一般の罰(ホールの負け)を受けた。

そのホールをタイとするためには動いている相手の球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに(例えば、ホールを通り過ぎて転がり、戻って来ることはない)、誰かによって方向を故意に変えられたり、止められたときは、そのホールの結果はプレーヤーが勝ったものとして決定される(規則 11.2a、例外参照)。

(2) ホールのタイ。次の場合、ホールはタイ(通称「ハーフ」)となる：

- プレーヤーと相手と同じストローク数(行ったストロークと罰打を含む)でホー

ルを終了した。または、

- プレーヤーと相手がホールをタイとして扱うことに同意した(しかし、これは少なくともプレーヤーの 1 人がホールを始めるためにストロークを行った後においてのみ認められる)。

(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リードした。
- 相手がマッチをコンシードした。または、
- 相手が失格となった。

(4) タイのマッチの延長。最終ホールを終えてマッチがタイの場合：

- そのマッチを勝者が決まるまでその都度 1 ホールを延長する。規則 5.1 参照(延長したマッチは同じラウンドの継続であり、新しいラウンドではない)。
- ホールは、委員会が別の順番を設定しているのでなければ、そのラウンドと同じ順番でプレーする。

しかし、競技の条件でマッチを延長するのではなくタイで終わらせることを規定することができる。

(5) 結果が最終となるとき。マッチの結果は委員会が決めた方法で最終となる(その方法は競技の条件に明記するべきである)。例えば：

- 結果を公式のスコアボード、または他の特定の場所に表示したとき。または、
- 結果を委員会が特定した人に報告したとき。

委員会の措置・セクション (マッチの結果を最終とする方法に関する推奨) 参照。

b. コンシード

(1) プレーヤーはストローク、ホール、マッチをコンシードすることができる。プレーヤーは相手の次のストローク、ホール、またはそのマッチをコンシードすることができる：

- 次のストロークのコンシード。相手が次のストロークを行う前であればいつでも認められる。
 - 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を終了したことになる。その球は誰が取り除いてもよい。
 - 相手の球が直前のストロークの後でまだ動いている間に行ったコンシードは相手の次のストロークに適用する。ただし、その球がホールに入った場合を除く(この場合、そのコンシードは問題とはならない)。

➤ プレーヤーは動いている相手の球の方向を変えたり、止めることによって相手の次のストロークをコンシードすることができるが、それらの行為を次のストロークをコンシードするために明確に行っている場合で、球がホールに入る合理的な可能性がないときに限る。

- ホールのコンシード。プレーヤーがホールをスタートする前を含め、ホールが終了する前であればいつでも認められる(規則 6.5 参照)。
- マッチのコンシード。プレーヤーがマッチをスタートする前を含め、マッチの結果が決定する前であればいつでも認められる(規則 3.2a(3)と(4)参照)。

(2) コンシードを行う方法。コンシードは明確なやりとりがあった場合にのみ成立する：

- コンシードは言葉、またはストローク、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行為(例えば、身振り手振り)のいずれかで成立する。
- プレーヤーの発言や行為が次のストローク、ホール、マッチをコンシードしたものと誤解を与えてもやむを得ないものであったために相手が規則に違反して自分の球を拾い上げた場合、罰はなく、その球は元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)にリプレイスしなければならない(規則 14.2 参照)。

コンシードは最終で、辞退することも撤回することもできない。

c. ハンディキャップマッチで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。

プレーヤーがマッチの前またはその最中のいずれかで間違ったハンディキャップを宣言し、そして相手が次のストロークを行う前にその誤りを訂正しなかった場合：

- 宣言したハンディキャップが多すぎる。このことがプレーヤーが与えたり受けたりす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少なすぎる。罰はなく、プレーヤーは宣言した少な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ごとに与えられ、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ごとに与えられるが、委員会が別の方法を設定する場合を除く。

委員会が設定したハンディキャップストロークの割り当て(普通はスコアカード上に記載されている)に基づいて、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、各プレーヤーに責任がある。

プレーヤーたちがあるホールに誤ってハンディキャップストロークを適用した場合、その同意したホールの結果がそのまま有効となるが、プレーヤーたちが時間内にその誤りを訂正した場合を除く(規則 3. 2d(3) 参照)。

d. プレーヤーと相手の責任

- (1) すでに行ったストローク数について相手に教えること。ホールのプレー中、またはホールを終了した後、いつでも、相手はプレーヤーがそのホールですで行ったストローク数(行ったストロークと罰打を含む)についてそのプレーヤーに尋ねることができる。

これにより相手は次のストロークやそのホールの残りをどのようにプレーするのかを決定することができるし、終了したばかりのホールの結果を確認することができる。

すでに行っ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ても情報を教える場合：

- プレーヤーはすでに行っ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ーヤーは、すでに行った正しいストローク数を教えなかったものとして扱われる。

プレーヤーが相手に間違った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とき、そのプレーヤーは**一般の罰(ホールの負け)**を受ける：

- ホールのプレー中に教えられた間違ったストローク数。プレーヤーは相手が別のストロークを行う前に、あるいは類似の行動をとる前に(例えば、そのプレーヤーの次のストロークやホールをコンシードする)、すでに行っ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ストローク数。プレーヤーは次の時間内にすでに行った正しいストローク数を教えなければならない：
 - いずれかのプレーヤーが別のホールを始めるためのストロークを行うか、同様の行為(例えば、次のホールやマッチをコンシードする)を行う前。
 - そのマッチの最終ホールの場合は、マッチの結果が最終となる前(規則 3. 2a(5) 参照)。

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、プレーヤーがすでに行った正しいストローク数を教えなかったが、そのホールの勝ち負け、またはタイについて相手の認識に影響を及ぼさなかった場合、罰はない。

- (2) 罰を受けたことを相手に教えること。プレーヤーが罰を受けた場合：

- 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。
- この要件は、プレーヤーがその罰について知らなかったとしても適用する(なぜ

なら、プレーヤーたちは規則違反をしたときにはそれを認識するべきであるので)。

プレーヤーがそれをせず、相手が別のストロークを行う前に、あるいは同様の行動(例えば、そのプレーヤーの次のストロークやホールをコンシード)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**一般の罰(ホールの負け)**を受ける。

例外ー相手がプレーヤーの罰を知っていた場合は罰はない：相手がプレーヤーが罰を受けたことを知っていた場合(例えば、プレーヤーが明らかに罰ありの救済を受けていることを見ていた場合)、プレーヤーが罰を相手に教えなかったことに対する罰はない。

- (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、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(通称「オールスクエア」)なのかどうかを知っていることを期待される。

プレーヤーたちが間違ったマッチのスコアに誤って同意した場合：

- いずれかのプレーヤーが別のホールをスタートするためのストロークを行う前に、または最終ホールの場合にはマッチの結果が最終となる前に(規則 3. 2a(5) 参照)、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。

例外ープレーヤーが時間内に裁定を要請した場合：プレーヤーが適時に裁定を要請し(規則 20. 1b 参照)、相手が(1)すでに行った正しいストローク数を教えなかったか、(2)罰をプレーヤーに教えていなかったことが分かった場合、マッチの間違ったスコアを訂正しなければならない。

- (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、そう思う場合、プレーヤーはその違反に関して行動するか、また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適用となる違反や罰を知っているのに、それを無視することに故意に同意した場合、両者は規則 1. 3b に基づいて**失格**となる。
- プレーヤーと相手が、どちらかに規則違反があったかについて意見が合わない場合、いずれのプレーヤーも規則 20. 1b に基づいて裁定を要請することによって自らの権利を守るができる。

3.3 ストロークプレー

目的：ストロークプレーには特別規則(特にスコアカードやホールアウトについて)がある。な

ぜなら：

- 各プレーヤーはその競技のすべての他のプレーヤーと競うため。そして、
- 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ため。

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、そのプレーヤーの各ホールスコアが正しいことを証明しなければならず、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

最も少ない合計ストローク数(行ったストロークと罰打を含む)ですべてのラウンドを終えたプレーヤーが勝者となる。

ハンディキャップ競技では、最も少ない合計ネットスコアのプレーヤーが勝者となる。

委員会の措置・セクション (競技の条件はタイの決定方法を規定すべきである)参照。

b. ストロークプレーのスコアリング

プレーヤーのスコアはマーカーがそのプレーヤーのスコアカードに記録する。マーカーは委員会が特定した人、または委員会が承認した方法でプレーヤーが選んだ人のいずれかとなる。

プレーヤーはラウンド全体で同じマーカーを使用しなければならないが、委員会がマーカーの変更の前、または後にその変更を承認した場合を除く。

- (1) マーカーの責任：スコアカードにホールスコアを記入し、証明すること。 ラウンド中の各ホール終了後に、マーカーはそのホールのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)をプレーヤーに確認し、そのグロススコアをスコアカードに記入すべきである。

ラウンドが終了したとき：

- マーカーはスコアカードのホールスコアを証明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していたホールスコアを証明しなければならない。
- (2) プレーヤーの責任：ホールスコアの証明と、スコアカードの提出。 ラウンド中、プレーヤーは各ホールの自分のスコアの記録をつけるべきである。

ラウンドが終了したとき、プレーヤーは：

- マーカーが記入した各ホール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。
- マーカーがスコアカードのホールスコアを証明していることを確認しなけれ

ばならない。

- マーカーが記入したホールスコアは変えてはならない。ただし、マーカーの同意、または委員会の承認がある場合を除く。そして、
- スコアカードのホールスコアを証明し、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。

プレーヤーが規則 3.3b のこれらの要件に違反した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

例外—マーカーが責任を果たさないことが違反の原因である場合、罰はない：プレーヤーの規則 3.3b(2) の違反がマーカーが責任を果たさないことが原因であり（例えば、マーカーがスコアカードを持ち去った、またはスコアカードを証明せずに立ち去った）、プレーヤーにとって不可抗力であったと委員会が判断した場合、プレーヤーに罰はない。

委員会の措置・セクション（スコアカードを提出した時点を明確にする方法の推奨）、**セクション**（マーカーが義務を果たさない場合に委員会がすべきこと）参照。

- (3) ホールの間違っただスコア。プレーヤーがホールについて間違っただ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が有効となる。
- 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。

例外—知らなかった罰を含めなかった場合：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含めなかったことにより、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。
- その代わりに、その誤りが競技終了前に分かった場合、委員会は、規則に基づいてそのホールスコアに**含めるべきであった罰打**を加えることによってそのプレーヤーのそのホールスコアを修正する。

この例外は次の場合には適用しない：

- 含まれなかった罰が失格の場合。または、
 - プレーヤーが罰が適用となるかもしれないと言われていた、または罰の適用に疑義があったがスコアカードを提出する前に委員会にそれを提起しなかった場合。
- (4) ハンディキャップ競技のスコアリング。プレーヤーは自分のハンディキャップがスコアカードに示されていることを確認する責任がある。プレーヤーが正しいハンディキャップの記載がない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。これがプレーヤーが得るストローク数に影響を及ぼす場合、そのプレーヤーはそのハンディキャップ競技の**失格**となる。影響しなければ罰はない。
 - 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使用したまま有効となる。
- (5) 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、ハンディキャップ競技ではプレーヤーのハンディキャップストロークの適用について責任がある。

プレーヤーがスコアの加算を間違った、またはハンディキャップストロークの適用を間違ったスコアカードを提出した場合、それらの間違いに対する罰はない。

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、ホールアウトしなかったホールがある場合：

- プレーヤーは別のホールを始めるための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ではスコアカードを提出する前に、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を訂正しなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

規則 21.1、規則 21.2、規則 21.3(スコアリング方法が異なりプレーヤーがホールアウトしなくても失格とはならないストロークプレーの他の形式(ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー)に関する規則)。

規則 4 プレーヤーの用具

目的：規則 4 はラウンド中にプレーヤーが使用することができる用具を扱っている。ゴルフはその成功がプレーヤーの判断力、技術、能力によって決まる挑戦するゲームであるという原則に基づいて、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。そして、
- 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。

クラブ、球、その他の用具の詳細な要件と、適合性審査のための相談や用具の提出の手続きは、用具規則参照。

4.1 クラブ

a. ストロークを行うときに認められるクラブ

- (1) 適合クラブ。ストロークを行うとき、プレーヤーは用具規則の要件に適合するクラブを使用しなければならない：

- ストロークを行うために使用するクラブは、そのクラブが新品のときだけではなく、どのような方法で故意または偶然に変えられたときであっても、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、適合しているクラブの性能特性が通常の使用での摩耗により変わったとしても、そのクラブは適合クラブのままである。

「性能特性」とは、グリップ、シャフト、クラブヘッド、ライ、ロフト(調整可能な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ときの性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や規則 5.7a に基づくプレーの中断中に損傷した場合、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(限定的な例外として、プレーヤーがその損傷の原因となっていない場合は規則 4.1b(3) 参照)。

しかし、損傷の内容や原因が何であっても、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(しかし、ストロークプレーのプレーオフは新しいラウンドなので、そのラウンドの残りには含まない)。

そのラウンドの残りでは、プレーヤーは次のことができる：

- その損傷したクラブで引き続きストロークを行うこと。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、そのラウンド中やプレーの中断中に損傷が起きる前の状態にできるだけクラブを復元するようにそのクラブを修理させる。しかし、修理するときに次のことをしてはならない：

- プレーヤーが不当にプレーを遅らせること(規則 5. 6a 参照)。そして、
- ラウンド前からあった損傷を修理すること。

「ラウンド中の損傷」とは、クラブの性能特性がラウンド中のすべての次の行為(規則 5. 7a に基づくプレーの中断中を含む)が原因で変えられた場合を意味する。

- 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、クラブを粗末に扱う)。または、
- 他の誰か、外的影響または自然の力によるもの。

しかし、クラブの性能特性がプレーヤーによってラウンド中に故意に調整された場合、そのクラブは規則 4. 1a(3)で扱っているように「ラウンド中の損傷」とはならない。

- (3) ラウンド中にクラブの性能特性を故意に変えること。プレーヤーは、クラブの性能特性をラウンド中(規則 5. 7a に基づくプレーの中断中を含む)に次により故意に変えたクラブでストロークを行ってはならない：

- 調整可能な機能を使用することや、物理的にクラブを変えること(ただし、規則 4. 1a(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、
- ストロークを行うときの性能に影響を及ぼす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ときを除く)。

例外一元の位置に復元された調整可能なクラブ：クラブの性能特性が調整できる機能を使用して変えられたが、まだそのクラブがストロークを行うために使用されていない場合、元の位置に戻すための調整できる機能によって、元の位置にできるだけ復元されたときは、罰はなく、そのクラブをストロークを行うために使用することができる。

規則 4. 1a に違反してストロークを行ったことに対する罰：失格。

- 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わない)、この規則に基づく罰はない。
- しかし、そのようなクラブも規則 4. 1b(1)に基づく 14 本の制限にはカウントする。

b. 14 本のクラブの制限；ラウンド中のクラブの共有、追加または取り替え

- (1) 14 本のクラブの制限。プレーヤーは次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 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(そうするときの制限についての規則 4. 1b(4) 参照)。

プレーヤーが 14 本を超えるクラブを持っていてこの規則に違反したことに気づいた場合、そのプレーヤーは、規則 4. 1c(1) の手続きによってその超過クラブをプレーからすぐに除外しなければならない：

- プレーヤーは 14 本を超えるクラブでスタートした場合、どのクラブ(複数の場合もある)をプレーから除外するのを選ぶことができる。
- プレーヤーがラウンド中に超過クラブを追加した場合、それらの超過クラブはプレーから除外しなければならないクラブとなる。

プレーヤーのラウンドがスタートした後他のプレーヤーが置き忘れたクラブを拾ったり、プレーヤーが知らないところでクラブが誤ってそのプレーヤーのバッグに入れられたりした場合、そのクラブは 14 本の制限についてはプレーヤーのクラブの 1 本とは扱われない(しかし、使用することはできない)。

- (2) クラブの共有の禁止。プレーヤーのクラブはスタートした時点で持っていたもの、または(1)で認められて追加されたものに制限される：

- コース上でプレーしている他の誰かが使用しているクラブでストロークを行ってはならない(その他のプレーヤーが違う組や競技でプレーしている場合であったとしても)。
- プレーヤーが別のプレーヤーのクラブでストロークを行ったことによって規則に違反したことに気づいた場合、プレーヤーは、規則 4. 1c(1) の手続きによりそのクラブをすぐにプレーから除外しなければならない。

規則 22. 5 と規則 23. 7(パートナーのいるプレー形式でのプレーヤーとパートナーで持っているクラブが 14 本を超えない場合にパートナーとクラブを共有することを認める限定的な例外)参照。

- (3) 紛失または損傷したクラブの取り替えの禁止。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、または規則 5. 7a に基づくプレーの中断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別のクラブに取り替えてはならない。

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(プレーの中断中を含む)に、外的影響、自然の力によって、またはプレーヤーやそのプレーヤーのキャディー以外の人によって損傷した場合(規則 4. 1a(2) 参照)：

- プレーヤーは規則 4. 1b(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、プレーヤーがそうすることにした場合、そのプレーヤーは、規則 4. 1c (1) の手続きによりその損傷クラブをすぐにプレーから除外しなければならない。
- (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、プレーヤーは次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)。
 - そのコースでプレー中の他の誰か (その他のプレーヤーが違う組や競技でプレーしていたとしても) からクラブを追加する、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が運んでいた部品からクラブを組み立てる。

規則 4. 1b 違反の罰：罰はプレーヤーが違反に気づいた時点により適用する：

- プレーヤーがホール中のプレー中に違反に気づく。罰はプレー中のホールを終えたときに適用する。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た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。
- プレーヤーがホールとホールの間で違反に気づく。罰は次のホールではなく、終了し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を修正する (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同じではない。
- ホール中のプレーではそのホールを終えた時点、ホールを終了した直後はその時点で、マッチのスコアを違反が起きた各ホールに対して **1 ホール** を差し引く (そのラウンドでは **最大 2 ホール**) ことによって修正する。
- 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 3 番ホールをプレーしている間にその違反に気づき、その後そのホールに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 (最大 4 罰打)：プレーヤーは違反が起きた各ホールに対し **一般の罰 (2 罰打)** を受けるが 1 ラウンドでは **最大 4 罰打** となる (違反が起きた最初の 2 ホールにそれぞれ 2 罰打を追加する)。

c. **クラブをプレーから除外するための手続き**

- (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た、または他のプレーヤーのクラブでプレーしたことに対して、規則 4. 1b (1), (2), (3) に違反していることに気づいた場合、プレーヤーはプレーから除外する各クラブを明確に示

す行動をすぐにとらなければならない。

これは次のいずれかによって行うことができる：

- 除外することをマッチプレーでは相手、ストロークプレーではマーカ―やその組の別のプレーヤーに告げる。または、
- 他の何らかの明確な行動をとる(例えば、そのクラブをバッグに逆さまに入れる、ゴルフカートの床に置く、別の人にクラブを渡す)。

プレーヤーはプレーから除外したクラブを使ってラウンドの残りでストロークを行ってはならない。

プレーから除外するクラブが別のプレーヤーのクラブである場合、その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。

規則 4. 1c(1) の違反の罰：失格。

- (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 14 本を超えるクラブを誤って持っていることに気づいた場合、そのプレーヤーはその超過クラブを置いていく努力をするべきである。

しかし、罰なしの選択肢として：

- ラウンドをスタートする前に、プレーヤーは(1)の手続きによりそのような超過クラブをプレーから除外することができる。そして、
- その除外した超過クラブをそのラウンド中にプレーヤーが所持することができ(しかし、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。

プレーヤーが故意に 14 本を超えるクラブを最初のティーインググラウンドに持ってきて、その超過クラブを置いていかにそのラウンドをスタートした場合、この選択肢は認められず、規則 4. 1b(1)が適用となる。

4.2 球

a. ラウンドのプレーに認められる球

- (1) 適合球をプレーしなければならない。各ストロークを行うとき、プレーヤーは用具規則の要件に適合する球を使用しなければならない。

プレーヤーはプレーするための適合球をそのコース上の別のプレーヤーを含め誰からでも入手することができる。

- (2) 故意に性能を変えた球をプレーしてはならない。プレーヤーは、例えば、球をこすり、温めたり、何らかの物質を付けたりして(球をふくときは除く)性能特性を故意

に変えた球でストロークを行ってはならない。

規則 4. 2a に違反してストロークを行ったことに対する罰：失格。

b. ホールのプレー中に球が複数に割れる

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、そのストロークはカウントしない。

プレーヤーはそのストロークを行った所から別の球をプレーしなければならない(規則 14. 6 参照)。

規則 4. 2b に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 14. 7a に基づく一般の罰。

c. ホールのプレー中に球が切れる、ひびが入る

(1) 切れているか、ひびが入っているかを確認するために球を拾い上げる。プレーヤーが自分の球がホールをプレーしている間に切れた、またはひびが入ったと合理的に考える場合：

- プレーヤーはそれを調べるために球を拾い上げることができる。しかし：
- 球の箇所を最初にマークしなければならず、球をふいてはならない(ただし、パッティンググリーンを除く)(規則 14. 1 参照)。

プレーヤーがこの合理的な考えなしに球を拾い上げたり(ただし、規則 13. 1b 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)、球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかったり、または認められていないのに球をふいた場合、プレーヤーは **1 罰打** を受ける。

罰が 1 打となる規則の複数の違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果となる場合は、規則 1. 3c (4) 参照。

(2) 別の球に取り替えることができる場合。元の球が切れている、またはひびが入っていて、この損傷がプレーしているホールで起きたことが明確に分かる場合だけ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取り替えることはできない。

- 元の球が切れていない、ひびが入っていない場合、プレーヤーが元の箇所に別の球、または元の球のいずれかをリプレイスしなければならない(規則 14. 2 参照)。
- 元の球が切れたり、ひびが入った場合、プレーヤーは元の球を元の箇所にリプレイスしなければならない(規則 14. 2 参照)。

この規則は、他の規則に基づいて、あるいはホールとホールの間に、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. 2c に違反して間違って取り替えた球をプレーした、または誤所からプレーしたこ

とに対する罰：規則 6. 3b、または規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が1つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c (4) 参照。

4.3 用具の使用

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、**適合クラブと適合球でプレーすることの要件はこの規則ではなく、規則 4. 1 と規則 4. 2 で扱われる。

この規則は用具の使用方法だけを対象としており、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。

a. 認められる、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、**次のことによって潜在的な利益を生み出してはならない：

- ゲームの挑戦に不可欠である技術や判断の必要性を人工的に無くしたり、軽減する用具(クラブと球以外)を使用すること。または、
- ストロークを行うときに異常な方法で用具(クラブと球を含む)を使用すること。「異常な方法」とは、意図された使途とは根本的に異なる方法や、ゲームをプレーすることの一部としては通常は受け入れられない方法を意味する。

この規則は、プレーヤーがクラブ、球、その他の用具を使用して行う行動を制限している他の規則の適用に影響しない(例えば、クラブや他の物をプレーヤーが位置を合わせる援助とするために置くこと(規則 10. 2b (3) 参照))。

この規則に基づいてプレーヤーのラウンド中に認められる、そして認められない用具の使用の一般的な例。

(1) 距離や方向の情報。

- 認められる。 距離や方向に関する情報を得ること(例えば、距離計測機器やコンパス)。
- 認められない。
 - 高低差を計測すること。または、
 - 距離や方向の情報を解明すること(例えば、プレーヤーの球の位置に基づき、推奨されるプレーの線やクラブの選択に関する情報を得るために機器を使用すること)。

委員会の措置・セクション (委員会は距離計測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) 参照。

(2) 風や他の気象条件に関する情報。

- 認められる。
 - 天気予報から入手可能なあらゆる種類の気象情報(風速を含む)を得ること。
または、
 - コースの気温、湿度を計測すること。
- 認められない。
 - コースの風速を計測すること。または、
 - 風に関する他の情報を得るために人工物を使用すること(例えば、風向きを評価するために粉を使用すること)。

(3) ラウンド前やラウンド中に収集した情報。

- 認められる。
 - ラウンド前に集められた情報を使用すること(例えば、過去のラウンドのプレー情報、スイングのヒント、使用クラブの推奨)。または、
 - ラウンドのプレー情報や生理学的な情報を(ラウンド後に使用するために)記録すること(例えば、クラブの距離、プレー統計、心拍数)。
- 認められない。
 - ラウンドのプレー情報を処理すること、または解明すること(例えば、現在のラウンドの距離に基づく使用クラブの推奨)。または、
 - ラウンド中に計測した生理学的情報を使用すること。

(4) オーディオとビデオ。

- 認められる。
 - プレーしている競技に関連しない出来事についてオーディオを聞くこと、ビデオを見ること(例えば、ニュースレポート、BGM)。
 - しかし、そうする場合、他の人に配慮を示すべきである(規則 1.2 参照)。
- 認められない。
 - 気を散らすものを排除するため、またはスイングのテンポに役立てるために音楽や他のオーディオを聞くこと。または、
 - ラウンド中にクラブの選択をする、ストロークを行う、またはプレー方法の決定をするときに、プレーヤーを援助するためにその競技中のプレーヤーや他のプレーヤーのプレーを映したビデオを見ること。

委員会の措置・セクション（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、または制限するローカルルールを採用することができる）参照。

(5) 手袋やグリップ補助具。

- 認められる。
 - 用具規則の要件に適合する単純な手袋を使用すること。
 - 松脂、粉や他の保湿剤、乾燥剤を使用すること。または、
 - グリップの周りにタオルやハンカチを巻くこと。
- 認められない。
 - 用具規則の要件に適合していない手袋を使用すること。または、
 - 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。

(6) ストレッチ機器とトレーニングまたはスイング補助器具。

- 認められる。
 - 一般的なストレッチ（練習スイングを行う場合を除く）のための用具を使用すること。その用具がデザインされている目的が、ストレッチのためなのか、ゴルフのときに使用するため（例えば、肩に沿って乗せられるアラインメント棒）なのか、またはゴルフに関連しない目的のため（例えば、ゴムチューブやパイプの切れ端）なのかは関係ない。
- 認められない。
 - いかなる種類のゴルフトレーニング器具、スイング補助器具（例えば、アラインメント棒、加重ヘッドカバー、ドーナツ型重り）、不適合クラブで練習スイングを行ってはならない。また、これらの器具を、プレーヤーがストロークのための準備やストロークを行うときにプレーヤーを支援することにより潜在的な利益を生じさせる別の方法で使用してはならない（例えば、スイングプレーン、グリップ、アラインメント、球の位置、姿勢の支援）。

前記の用具の使用の更なるガイダンスと他の種類の用具（例えば、服装と靴）は用具規則で閲覧できる。

特定の方法で用具を使用することができるかどうかについて疑問のあるプレーヤーは委員会に裁定を求めるべきである（規則 20. 2b 参照）。

委員会の措置・セクション（委員会は動力付き移動機器のラウンド中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）参照。

b. 医療上の理由のために使用する用具

(1) 医療の例外。プレーヤーが次の条件を満たせば、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。そして、
- 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裁定する。

(2) テープ、または類似のカバーする物。プレーヤーは粘着テープ、または類似のカバーする物を医療上の理由のために使用することができる(例えば、怪我の防止や、すでにある怪我を保護するため)。しかし、テープとカバーする物は：

- 過剰に付けてはならない。または、
- 医療上の理由のために必要以上にプレーヤーを援助するものであってはならない(例えば、プレーヤーがクラブをスイングする援助とするために関節を固定してはならない)。

テープや類似のカバーするものをどの場所に、どのように付けることができるか疑問のあるプレーヤーは委員会に裁定を求めるべきである

規則 4.3 の違反の罰：

- 1 つの行為、または関連する行為による最初の違反の罰：**一般の罰**。
- 最初の違反に関連しない 2 回目の違反の罰：**失格**。この罰は、この 2 回目の違反の種類が最初の罰の原因となった違反のものとはまったく違うものであったとしても適用する。

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

目的：規則 5 はラウンドをプレーする方法を扱っている(例えば、プレーヤーはラウンドの前やラウンド中に、コースのどこで、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、プレーを中断するときや再開するときに何が起こるのか)。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、
- ラウンドが終了するまで各ホールを止めることなく速やかなペースでプレーする。

自分のプレーの順番となったときに、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を推奨する。

5.1 ラウンドの意味

「ラウンド」とは委員会が設定した順番でプレーする 18(またはそれ以下)のホールである。

ラウンドがタイで終わり、勝者が決まるまでプレーを続ける場合：

- タイのマッチは 1 度に 1 ホールずつ延長される。これは同じラウンドが継続しているのであり、新しいラウンドではない。
- 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。

プレーヤーはラウンドが始まってから終わるまでラウンドをプレーしていることになる(規則 5.3 参照)。ただし、規則 5.7a に基づくプレーの中断中を除く。

規則が「ラウンド中」に行われた行動に言及する場合、規則で別途規定している場合以外は規則 5.7a に基づくプレーの中断中は「ラウンド中」に含まない。

5.2 ラウンド前やラウンドとラウンドの間にコース上で練習すること

この規則に関して：

- 「コース上の練習」は球をプレーすること、球を転がしたり、表面をこすることによって、ホールのパッティンググリーン面をテストすることを意味する。
- ラウンドの前やラウンドとラウンドの間でのコース上の練習の制限はプレーヤーだけに適用し、そのプレーヤーのキャディーには適用しない。

a. マッチプレー

プレーヤーは競技のラウンドの前やラウンドとラウンドの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で練習をしてはならない。ただし、プレーヤーは、プレーヤーの最初のティーイングエリアやその近くでパッティングやチップングの練習をすることができ、または練習区域で練習することができる。
- プレーヤーは、その日の自分の最終ラウンドのプレー終了後にそのコースで練習をすることができる。

委員会の措置・セクション（いずれのプレー形式でも、委員会はラウンドの前やラウンドとラウンドの間のコースでの練習を禁止する、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）参照。

規則 5.2 の違反の罰：

- 1 つの行為、または関連する行為による最初の違反の罰：**一般の罰**（プレーヤーの最初のホールに適用される）。
- 最初の違反に関連しない 2 回目の違反の罰：**失格**。

5.3 ラウンドを始めること、終えること

a. ラウンドが始まるとき

プレーヤーのラウンドは、自身の最初のホールをスタートするためにストロークを行ったときに始まる（規則 6.1a 参照）。

プレーヤーは自分のスタート時間にスタートしなければならない（早くスタートしてはならない）：

- このことは、プレーヤーは委員会が設定したスタート時間にスタート地点でプレーをすぐに始めることができる状態でなければならないことを意味する。
- 委員会が設定したスタート時間は正確な時間として扱う（例えば、午前 9 時の意味は午前 9 時 00 分 00 秒であり、午前 9 時 01 分までの時間ではない）。

スタート時間が何らかの理由（例えば、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）で遅れている場合、プレーヤーの組がスタートできるときに、プレーヤーがそこにいてプレーをすぐに始めることができるのであれば、この規則の違反とはならない。

規則 5.3a の違反の罰：失格。ただし、次の 3 つの場合を除く：

- 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、プレーをす

ぐに始めることができる：プレーヤーは自身の最初のホールに適用する**一般の罰**を受ける。

- **例外 2**—プレーヤーがスタート時間の 5 分前以降に早くスタートする：プレーヤーは自身の最初のホールに適用する**一般の罰**を受ける。
- **例外 3**—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があると委員会が裁定する：この規則の違反とはならず、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、規則 3. 2a (3) や (4) に基づいて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 (例えば、規則 6. 1 や規則 14. 7b に基づく誤りの訂正を含む)。

規則 21. 1d、規則 21. 2d、規則 21. 3d、規則 23. 3b (ストロークプレーの他の形式とフォアボールでラウンドが始まるときと終わるとき) 参照。

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が設定した組を変えてはならない。

規則 5. 4 の違反の罰：失格。

5.5 ラウンド中、またはプレーの中断中の練習

a. ホールのプレー中、練習ストロークの禁止

ホールのプレー中、プレーヤーはコース上、またはコースの外のすべての球に対して練習ストロークを行ってはならない。

次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。
- 単に親切心で、練習区域や別のプレーヤーに球を戻すために打つ。

- ホールの結果が決定したプレーヤーがそのホールを終えるために行ったストローク。

b. ホールとホールの中の練習ストロークの制限

ホールとホールの中で、プレーヤーは練習ストロークを行ってはならない。

例外—プレーヤーがパッティングやチップングの練習をすることが認められる場所：プレーヤーは次の場所やその近くで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や練習グリーン(規則 13. 1e 参照)。そして、
- 次のホールのティーイングエリア。

しかし、このような練習ストロークをバンカーからしてはならず、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・セクション (委員会は終了したばかりのパッティンググリーン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)参照。

c. プレーの中断中の練習

規則 5. 7a に基づくプレーの中断中、プレーヤーは練習ストロークを行ってはならない。ただし、次の場合を除く：

- 規則 5. 5b で認められている場合。
- コースの外側の場所。そして、
- 委員会が認めるコース上の場所。

プレーヤーたちの同意によりマッチを中断し、同日に再開しない場合、プレーヤーはマッチの再開前であれば制限なしにそのコース上で練習をすることができる。

規則 5. 5 の違反の罰：一般の罰。

違反がホールとホールの中で起きた場合、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、ホールのプレー中、またはホールとホールの中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：

- プレーヤーがレフェリーまたは委員会に援助を求めている場合。
- プレーヤーが怪我をしたり、病気になった場合。または、
- 別の正当な理由がある場合。

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とホールの間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することになっている。

各プレーヤーは自分のプレーのペースが他のプレーヤー(自身の組のプレーヤーと後続組のプレーヤーの両方を含む)のラウンドのプレー時間に影響を及ぼす可能性が高いことを認識すべきである。

プレーヤーが速い組を先に行かせる(パスさせる)ことを推奨する。

(1) プレーのペースの推奨。プレーヤーは、次に要する時間を含め、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と、ストロークを行うこと。
- ストロークとストロークの間の他の場所への移動。そして、
- ホールを終了した後、次のティーイングエリアへの移動。

プレーヤーは前もって次のストロークの準備をして、自分の順番になればすぐ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になったときは：

- 障害や気を散らすものがなく、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を推奨する。そして、
- プレーヤーは通常、推奨されている時間より速くプレーすることができるはずであり、そうすべきである。

(2) プレーのペースを支援するために順番を変えてプレーすること。プレーの形式によっては、プレーヤーがプレーのペースを支援するために順番を変えてプレーできる場合がある：

- マッチプレーでは、プレーヤーたちの 1 人が時間節約のために違う順番でプレーすることにそのプレーヤーたちが同意することができる(規則 6. 4a 参照)。
 - ストロークプレーでは、安全を間違いなく確保できる方法で「レディーゴルフ」でプレーすることができる(規則 6. 4b 例外参照)。
- (3) 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実行のため、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・セクション (プレーのペースの方針の内容に関する推奨)参照。

5.7 プレーの中断；プレーの再開

a. プレーヤーがプレーを中断することができる、または中断しなければならない場合

ラウンド中、プレーヤーはプレーを中断してはならない。ただし、次の場合を除く：

- 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 参照)。
- マッチプレーで同意によりプレーを中断する。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。プレーヤーたちがプレーを止めることに同意し、その後 1 人のプレーヤーがプレーの再開を望む場合、その同意は終わり、もう 1 人のプレーヤーはプレーを再開しなければならない。
- 落雷を理由にプレーヤー個人でプレーを中断する。プレーヤーが落雷による危険があると合理的に考えた場合、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中断することにはならない。プレーヤーのプレーの遅延はこの規則ではなく、規則 5. 6a で扱う。

プレーヤーがこの規則が認めていない理由によりプレーを中断した場合、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

委員会のプレーの中断は 2 種類あり、プレーヤーがプレーを止めなければならないときに関して異なる要件を持つ。

- (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別のストロークを行ってはならない。

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。

委員会の措置・セクション（委員会が即時、そして通常の間断をプレーヤーに知らせるための推奨される方法）参照。

(2) 通常の間断(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うことは、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。その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、プレーヤーたち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別のホールを始めるためのストロークを行ってはならない。
- ホールのプレー中。その組のプレーヤーが1人でもホールをスタートしていた場合、プレーヤーたちはプレーを止めるか、そのホールを終了するか選択することができる。
 - プレーヤーたちには、プレーを止めるか、そのホールを終了するかを決めるために少しの時間(通常は2分以内とするべきである)が認められる。
 - プレーヤーたちがそのホールのプレーを続ける場合、プレーヤーたちはそのホールを終了するまで続けるか、またはそのホールを終了する前に止めることができる。
 - プレーヤーが一旦そのホールを終了した場合、またはそのホールを終了する前に止めた場合、プレーヤーは委員会が規則 5.7c に基づいてプレーを再開するまでは別のストロークを行ってはならない。

プレーヤーたちがプレーを続けるかどうかについて同意しない場合：

- マッチプレー。マッチでその相手がプレーを止めた場合、プレーヤーもまた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してはならない。プレーヤーがプレーを止めなかった場合、そのプレーヤーは**一般の罰(ホールの負け)**を受ける。
- ストロークプレー。その組のプレーヤーはその組の他のプレーヤーたちがプレーを止めることを決めたことに関係なく、プレーを止めるか、続けるかを選択することができる。ただし、そのプレーヤーのスコアを記録するマーカーがいる場合に限り、そのプレーヤーはプレーを続けることができる。

規則 5.7b の違反の罰：失格。

例外：プレーを止めなかったことが正当であると委員会が裁定した場合、罰はない：プレーヤーがプレーを止めなかったのならなかったのにそうしなかったことを正当化する事情があると委員会が裁定した場合、この規則の違反とはならず、罰はない。

c. プレーを再開するとき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のプレーを止めた所、あるいはホールとホールの間の場合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)で特定されている場所にいて：

- プレーを再開するために委員会が設定した時間にプレーできる準備ができていなければならない。そして、
- プレーヤーはその時間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)。

プレーを再開することが何らかの理由により遅れた場合(例えば、前の組のプレーヤーたちが先にプレーしていなくなるのを待っている場合)、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ればこの規則の違反とはならない。

規則 5.7c の違反の罰：失格。

時間通りに再開しなかったことに対する失格の例外：規則 5.3a の例外 1, 2, 3 と規則 5.7b 例外はここにも同様に適用となる。

d. プレーを中断する場合の球の拾い上げ；プレー再開のときのリブレースと球の取り替え

(1) プレーを中断するとき、またはプレーを再開する前の球の拾い上げ。この規則に基づいてホールでのプレーを中断する場合、プレーヤーは自分の球の箇所をマークしてその球を拾い上げることができる(規則 14.1 参照)。

プレーを再開する前や再開するときのいずれの場合も：

- プレーを中断したときに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別の球をその元の箇所にリブ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 14.2 参照)。
- プレーを中断したときに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。またはその球の箇所をマークして拾い上げ(規則 14.1 参照)、その球か別の球をその元の箇所にリブレースすることができる(規則 14.2 参照)。

いずれの場合も：

- 球を拾い上げた結果、球のライが変えられた場合、プレーヤーは規則 14.2d に基づいてその球か別の球をリブレースしなければならない。
- 球を拾い上げた後でその球をリブレースする前にその球のライが変えられた場合、規則 14.2d は適用しない：
 - 元の球か別の球を元の箇所にリブ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 14.2 参照)。
 - ストロークに影響を及ぼすライや他の状態がこの間に悪化した場合、規則

8. 1d を適用する。

(2) プレーの中断中に球やボールマーカーが動かされた場合にすること。プレーヤーの球やボールマーカーがプレーの再開前に動かされた場合(自然の力による場合を含む)、プレーヤーは次のいずれかをしなければならない。

- 元の球か別の球を元の箇所にもリプレイスする(分からない場合は推定しなければならない)(規則 14. 2 参照)。または、
- 元の箇所をマークするためにボールマーカーを置き、そして元の球か別の球をその箇所にもリプレイスする(規則 14. 1 と規則 14. 2 参照)。

プレーの中断中にストロークに影響を及ぼすプレーヤーの状態が悪化した場合は、規則 8. 1d 参照。

規則 5. 7d に違反して誤所からプレーしたことに對する罰:規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c (4) 参照。

規則 6 ホールをプレーすること

目的：規則 6 はホールプレー方法を扱っている。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して同じ球をプレーすることの要件、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。

6.1 ホールのプレーのスタート

a. ホールをスタートするとき

プレーヤーはホールを始めるためにストロークを行ったときにホールをスタートしたことになる。

ストロークをティーイングエリアの外から行ったり(規則 6.1b 参照)、ストロークが規則に基づいて取り消された場合であってもホールをスタートしたことになる。

b. 球はティーイングエリアからプレーしなければならない

プレーヤーは規則 6.2b に基づいてティーイングエリア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。

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(同じホールや別のホールの異なるティーイング場所にある間違っただティーマーカーからプレーした場合を含む)からプレーした場合：

(1) マッチプレー。罰はない。しかし、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、そしていずれかのプレーヤーが別のストロークを行う前にしなければならない。相手がストロークを取り消した場合、その取り消しを撤回することはできない。
- 相手が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から球をプレーしなければならない、次の打順はそのプレーヤーとなる。
- 相手がそのストロークを取り消さなかった場合、そのストロークはカウントし、その球はインプレーとなり、その球をあるがままにプレーしなければならない。

(2) ストロークプレー。プレーヤーは**一般の罰(2 罰打)**を受け、ティーイングエリアから球をプレーすることによってその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、誤りを訂正する前に行ったストローク(行ったストロークと単にその球をプレーしたことに対する罰打を含む)はカウントしない。
- プレーヤーが別のホールを始めるためのストロークを行う前に、またはそのラウ

ンドの最終ホールではそのプレーヤーのスコアカードを提出する前にその誤りを訂正しなかった場合、プレーヤーは**失格**となる。

6.2 ティーイングエリアから球をプレーする

a. ティーイングエリアの規則を適用する場合

規則 6.2b のティーイングエリアの規則は、プレーヤーにティーイングエリアからプレーすることを要求する、または認める場合はいつでも適用され、次の場合を含む：

- プレーヤーがホールのプレーをスタートする場合(規則 6.1 参照)。
- プレーヤーが規則に基づいてティーイングエリアから再度プレーすることになる場合(規則 14.6 参照)。または、
- ストロークの後や救済を受けた後にプレーヤーの球がティーイングエリアでインプレーとなる場合。

この規則はプレーヤーがプレーするホールをスタートするときにプレーしなければならないティーイングエリアに対してのみ適用し、コース上の他のティーイング場所(同じホールか、違うホールかは問わない)に対しては適用しない。

b. ティーイングエリアの規則

(1) 球がティーイングエリアにあるとき。

- 球の一部がティーイングエリアに触れている、またはその上にある場合、その球はティーイングエリアの球である。
- プレーヤーはティーイングエリアの球にストロークを行うときにティーイングエリアの外側に立つことができる。

(2) 球はティーアップできる、または地面からプレーできる。 球は次のいずれかからプレーしなければならない：

- 地面に刺したり置いたティー。または、
- 地面から直接。

この規則に関して、「地面」にはティーや球を乗せるための場所に置かれた砂や他の自然の物質を含む。

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：

- 1 つの行為、または関連する行為による最初の違反の罰：一般の罰。

- 最初の違反に関連しない2回目の違反の罰：失格。
- (3) ティーイングエリア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、プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態を改善するためにティーイングエリアで次の行動をとることができる(規則 8. 1b(8)参照)：
- ティーイングエリアの地面を変えること(例えば、クラブや足で窪みを作ること)。
 - ティーイングエリアの地面に付着している、または生長している草や雑草、または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砂や土を取り除いたり、押し付けること。そして、
 - ティーイングエリアの露、霜、水を取り除くこと。

しかし、プレーヤーが規則 8. 1a に違反してストロークに影響を及ぼす状態を改善するために他の行動をとった場合、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からプレーするときにティーマーカーを動かすことの制限。
- ティーマーカーの位置は、各ティーイングエリアを定めるために委員会が設定する。そしてそのティーイングエリアからプレーするすべてのプレーヤーに対して同じ位置のままであるべきである。
 - プレーヤーがティーイングエリアからプレーする前にティーマーカーを動かすことによってストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合、そのプレーヤーは規則 8. 1a(1)の違反に対して**一般の罰**を受ける。

すべての他の状況では、ティーマーカーは規則 15. 2 で動かすことを認めている通常の動かせる障害物として扱われる。

- (5) ストロークを行うまで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に関係なく、ホールをスタートする場合や、規則に基づいてティーイングエリアから再びプレーする場合：
- プレーヤーが球をストロークするまでその球はインプレーとはならない。そして、
 - ストロークを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。

プレーヤーがストロークを行う前にティーアップした球がティーから落ちたり、そのプレーヤーによって落とされた場合、罰なしにそのティーイングエリアのどこにでも球を再度ティーアップすることができる。

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) インプレーの球がティーイングエリアにある場合。 プレーヤーのインプレーの球がストローク後に(例えば、ティーアップされた球を空振りした)、または救済を受けた後

にティーイングエリアにある場合、プレーヤーは次のことができる：

- 罰なしに球を拾い上げたり、動かす(規則 9.4b 例外 1 参照)。そして、
- (2)に基づいて、ティーイングエリアからティーアップ、または地面からその球か別の球をプレーするか、球をあるがままにプレーすることもできる。

6.3 ホールのプレーで使用される球

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連続して行われるストロークでプレーする。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でプレーしなければならない。プレーヤーが誤球、または規則では取り替えが認められていないのに取り替えた球に対して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し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替えることができる。

プレーヤーはティーイングエリアからプレーし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、
- プレーヤーが別の球に取り替える(そうすることが認められているかどうかにかかわらず)。

プレーヤーはプレーしようとする球に識別マークを付けるべきである(規則 7.2 参照)。

b. ホールのプレー中に別の球に取り替えること

(1) プレーヤーが別の球への取り替えを認められる、認められない場合。特定の規則ではプレーヤーがホールのプレーで使用している球をインプレーの球として別の球に取り替えることを認めているが、別の規則では認めていない：

- 球をドロップしたり、プレースするとき(例えば、球が救済エリアに止まらない、またはパッティンググリーンで救済を受ける場合)を含め、規則に基づいて救済を受ける場合、そのプレーヤーは元の球か別の球のいずれかを使用することができる(規則 14.3a 参照)。
- 直前のストロークを行った所から再びプレーする場合、そのプレーヤーは元の球か別の球のいずれかを使用することができる(規則 14.6 参照)。そして、
- 球をある箇所にリプレースする場合、プレーヤーは球を取り替えることが認められず、元の球を使用しなければならない(特定の例外あり)(規則 14.2a 参照)。

(2) 取り替えられた球はインプレーとなる。プレーヤーがインプレーの球として別の球に取り替えた場合(規則 14.4 参照) :

- 元の球はもはやインプレーの球ではない(それがコース上に止まっていたとしても)。
- 次の場合であっても、取り替えられた球はインプレーとなり、元の球はインプレーの球ではなくなる :
 - プレーヤーが規則が認めていない場合に元の球を別の球に取り替えた(プレーヤーが別の球に取り替えていることに気づいていたかどうかは関係ない)。または、
 - プレーヤーが取り替えられた球を(1)誤所に、(2)間違った方法で、(3)適用しない処置をとって、リプレース、ドロップまたはプレースした。
- 取り替えられた球をプレーする前に誤りを訂正する方法については、規則 14.5 参照。

プレーヤーの元の球が見つかっておらず、プレーヤーがストロークと距離の救済(規則 17.1d、規則 18.1、規則 18.2b と規則 19.2a 参照)を受けるために別の球をインプレーにした場合、または球に起きたことが分かっている、または事実上確実である場合に適用する規則(規則 6.3c、規則 9.6、規則 11.2c、規則 15.2b、規則 16.1e、規則 17.1c 参照)に基づいて認められるとおりに、別の球をインプレーにした場合 :

- プレーヤーはその取り替えられた球でプレーを続けなければならない。そして、
- 元の球が 3 分の搜索時間が終了する前にコース上で見つかったとしても、その元の球をプレーしてはならない(規則 18.2a(1)参照)。

(3) 誤って取り替えられた球にストロークを行う。プレーヤーが誤って取り替えられた球にストロークを行った場合 :

- プレーヤーは**一般の罰**を受ける。
- 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。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果であった場合は、規則 1.3c(4) 参照。

c. 誤球

(1) 誤球にストロークを行う。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、正球をそれが止まっていた元の箇所からプレーすることによって、または規則に基づいて救済を受けることによって、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対する罰：一般の罰。

マッチプレーでは：

- プレーヤーと相手がホールプレー中に互いの球をプレーした場合、最初に誤球にストロークを行ったプレーヤーが**一般の罰(ホールの負け)**を受ける。
- どちらの誤球を最初にプレーし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、プレーヤーは元の球をあるがままにプレーしてプレーを続ける、または規則に基づいて救済を受けることにより誤りを訂正しなければならない：

- 誤球に行ったストロークと、誤りが訂正されるまでのストローク(行ったストロークと単にその球をプレーしたことに対する罰打を含む)はカウントしない。
- プレーヤーが別のホールを始めるためにストロークを行う前に、またはラウンドの最終ホールでは、スコアカードを提出する前に誤りを訂正しなかった場合、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別のプレーヤーによってプレーされた場合に行うこと。
プレーヤーの球が別のプレーヤーによって誤球としてプレーされたことが分かっている、または事実上確実な場合、プレーヤーは元の球か別の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 14.2 参照)。

これは元の球が見つかったかどうかに関係なく適用する。

d. プレーヤーが一度に複数の球をプレーすることができる場合

プレーヤーは次の場合にだけ 1 ホールで同時に複数の球をプレーすることができる：

- 暫定球(規則 18.3c の規定に基づき、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。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があると思われるときに訂正のために 2 つの球をプレーする場合(規則 14.7b 参照)、またはとるべき正しい処置について疑問がある場合(規則 20.1c(3) 参照)に 2 つの球をプレーする場合。

6.4 ホールをプレーするときのプレーの順番

目的：規則 6.4 はホールを通じてのプレーの順番を扱っている。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。

- マッチプレーでは、プレーの順番は重要である；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。
- ストロークプレーでは、違った順番でプレーしたことに対する罰はなく、プレーヤーは安全を間違いなく確保できる方法で違った順番でプレーする「レディーゴルフ」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、委員会が設定した組合せ表の順番によりオナーが決まる。組合せ表がない場合には、同意または無作為な方法(例えば、コイントス)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グエリアのオナーとなる。
 - そのホールがタイだった場合、直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。
 - プレーヤーが適時に裁定を要請したが(規則 20. 1b 参照)、まだ委員会による裁定が行われておらず次のホールのオナーが誰であるのかに影響を及ぼす可能性がある場合、オナーを同意か無作為な方法で決める。
- 両方のプレーヤーがホールをスタートした後。
 - ホールから遠い球を最初にプレーすることになる。
 - 両者の球がホールから同じ距離にある場合や、それらの相対的な距離が分からない場合、最初にプレーする球は同意か無作為な方法によって決める。

(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。しかし、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、そしてどちらかのプレーヤーが別のストロークを行う前にしなければならない。相手がそのストロークを取り消した場合はその取り消しを撤回することはできない。
- 相手が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、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(規則 14. 6 参照)。
- 相手が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、プレーヤーはインプレーとなったその球をあるがままにプレーしなければならない。

例外—時間節約のために同意によって違った順番でプレーする：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。またはプレーの順番を変えることの相手からの要求に同意することができる。
- その後で相手が違った順番でストロークを行った場合、プレーヤーはそのストロークを取り消す権利を放棄したことになる。

規則 23.6(フォアボールでのプレーの順番) 参照。

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ーナーは委員会が設定した組合せ表の順番によって決まる。組合せ表がない場合には、同意か無作為の方法(例えばコイントス)による。
- すべての他のホールのスタート。
 - ホールのグロススコアがその組で最も少ないプレーヤーが次のティーイングエリアでオーナーとなる。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るべきで、その後も同様となる。
 - ホールで複数のプレーヤーが同じスコアの場合、そのプレーヤーたち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。
 - ハンディキャップ競技であっても、オー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を最初にプレーするべきである。
 - 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、最初にプレーする球は同意か無作為の方法によって決めるべきである。

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**一般の罰(2 罰打)**を受ける。

(2) 安全を間違いなく確保できる方法で違う順番でプレーする(レディーゴルフ)。プレーヤーは次のような場合、安全を間違いなく確保できる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のすぐ近くに止まり、そのプレーヤーがホールアウトを望んでいる。または、

- (1)に基づいてプレーする順番のプレーヤーがまだプレーする準備ができていない状態で、他のプレーヤーを危険にさらしたり、気を散らしたり、妨げとなることなく、先にプレーする準備できているプレーヤーがいる。

しかし、(1)に基づいてプレーする順番のプレーヤーがプレーする準備ができていて、先にプレーしたいという意思を示している場合、他のプレーヤーは通常はそのプレーヤーがプレーをするまで待つべきである。

プレーヤーは他のプレーヤーたちより優位に立つために違った順番でプレーするべきではない。

c. ティーイングエリアからプレーヤーが暫定球または別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別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別の球をプレーする場合、そのプレーの順番は前の順番と同じとなる。

違った順番でプレーされた暫定球や別の球については、規則 6. 4a (2) と規則 6. 4b 参照。

d. プレーヤーが救済を受ける場合、また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 つの状況で規則 6. 4a (1) と規則 6. 4b (1) に基づくプレーの順番：

(1) 球があった場所とは違う所から球をプレーする救済を受ける。

- ストロークと距離の救済を受けなければならないことをプレーヤーが知っていた場合。そのプレーヤーのプレーの順番はそのプレーヤーの直前のストロークが行われた箇所にに基づく。
- 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。
 - そのプレーヤーのプレーの順番は元の球があった箇所にに基づく（分からない場合は推定しなければならない）（規則 14. 2 参照）。
 - このことはプレーヤーがすでにストロークと距離の救済をとること、または元の球の位置とは違う所からプレーする救済を受けること（元の球がペナルティーエリアにある、またはアンプレヤブルとして扱われる場合）をすでに決めている場合でも適用となる。

(2) 暫定球をプレーする。プレーヤーが暫定球をプレーする順番は、直前のストロークを行った後で他の誰かがプレーする前となる。**ただし**、次の場合を除く：

- ティーイングエリアからホールをスタートする場合（規則 6. 4c 参照）。または、

- 暫定球をプレーするかどうかをプレーヤーが決めかねている場合(この場合のプレーヤーの順番は、プレーヤーが暫定球をプレーすることを決定した時点で、直前のストロークが行われた箇所に基づく)。

6.5 ホールのプレーを終了する

次の場合、プレーヤーはホールを終了したことになる：

- マッチプレー：
 - プレーヤーがホールアウトした、またはプレーヤーの次のストロークがコンシードされた。または、
 - ホールの結果が決まる(例えば、相手がそのホールをコンシードした場合、そのホールの相手のスコアがプレーヤーの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が**一般の罰(ホールの負け)**を受ける場合)。
- ストロークプレー。プレーヤーが規則 3. 3c に基づいてホールアウトをした場合。

規則 22. 1b(1), 規則 21. 2b(1), 規則 21. 3b(1), 規則 23. 3c (ストロークプレーの他の形式あるいはフォアボールでプレーヤーがホールを終了したことになる場合)参照。

Ⅲ. 球をプレーすること(規則 7～11)

規則 7 球の搜索：球を見つけること、確認すること

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するために合理的な行動をとることを認めている。

- しかし、プレーヤーが行き過ぎた行動をしてそのプレーヤーの次のストロークに影響を及ぼす状態を改善する原因となった場合は罰を適用することになるので、プレーヤーは注意を払わなければならない。
- プレーヤーが球を見つけようとする、または確認しようとするときにその球を偶然に動かしても罰を受けないが、元の箇所にその球をリプレイ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、確認す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。そして、
- 草、ブッシュ、木の枝、その他の生長または付着し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(しかし、球を見つけて、確認するために壊す以外の合理的な行動をとったが、結果として壊してしまった場合に限る)

そのようなフェアな搜索の一部として合理的な行動をとることでストロークに影響を及ぼす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 8.1a 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 8.1a の違反に対して**一般の罰**を受ける。

球を見つけて確認しようとするときに、プレーヤーは、規則 15.1 で認められるとおりにルースインペディメントを取り除くことができるし、規則 15.2 で認められるとおりに動かせる障害物を取り除くことができる。

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を及ぼす砂を動かした場合に行うこと

- 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。しかし、球が砂に被われていた場合はその球のほんの一部が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、その球が止まるのを見ているプレーヤーや他の誰かが確認する。
- その球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思われる区域で、そのプレーヤーの球と同じブランド、モデル、番号、状態である球を見つけることによって確認する(しかし、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を知る方法がない場合には適用しない)。

プレーヤーの暫定球が自分の元の球と区別ができない場合は、規則 18. 3c (2) を参照。

7.3 確認のために球を拾い上げること

ある球が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(球を回すことを含む)ができる。しかし：
- 球の箇所を最初にマークしなければならず、球を確認するのに必要とする以上はふいてはならない(ただし、パッティンググリーンを除く)(規則 14. 1 参照)。

拾い上げた球がプレーヤーの球、または別のプレーヤーの球であった場合、その球を元の箇所にリプレースしなければならない(規則 14. 2 参照)。

プレーヤーが球を確認する合理的な必要性がないのにこの規則に基づいて自分の球を拾い上げたり(ただし、規則 13. 1b に基づいてプレーヤーが拾い上げることができるパッティンググリーンを除く)、その球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかったり、認められていないのにその球をふいたりした場合は、プレーヤーは**1 罰打**を受ける。

間違って取り替えられた球をプレーした、または規則 7. 3 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6. 3b、または規則 14. 7a に基づく**一般の罰**。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c (4) 参照。

7.4 見つけようとしている、または確認しようとしているときに偶然に動かされた球

見つけようとしている、または確認しようとしている間に、プレーヤー、相手、他の誰かがそのプレーヤーの球を偶然に動かした場合、罰はない。

偶然に球を動かした場合、その球は元の箇所にリプレイ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 14.2 参照)。そうする場合は：

- 球が動かせない障害物、不可分な部分、境界物、生長または付着している自然物の上、下にある、または寄りかかっている場合、その球はそのような物の上、下、または寄りかかっていた元の箇所にリプレイスしなければならない(規則 14.2c 参照)。
- 球が砂に被われていた場合、元のライを復元しなければならず、その球はそのライにリプレイスしなければならない(規則 14.2d(1) 参照)。しかし、そうする場合、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できる。

規則 15.1a 参照(球をリプレイスする前に特定のルースインペディメントを故意に取り除くことに関する制限)。

規則 7.4 の違反の罰：一般の罰。

規則 8 コースはあるがままにプレー

目的：規則 8 はこのゲームの主要な原則「コースはあるがままにプレー」を扱っている。プレーヤーの球が止まった場合、プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態を通常は受け入れなければならない、その球をプレーする前にその状態を改善してはならない。しかしながら、状態を改善する場合であってもプレーヤーは特定の合理的な行動をとることができる。そしてそれらの状態を改善したり、悪化しても罰なしにその状態を復元することができる限定的な状況もある。

8.1 ストロークに影響を及ぼす状態を改善するプレーヤーの行動

「コースはあるがままにプレー」という原則を守るために、次の「ストロークに影響を及ぼす状態」（コース内外を問わず）は保護される。したがって、この規則はプレーヤーが行う次のストロークに対してその状態を改善することを制限している：

- 止まっているそのプレーヤーの球のライ。
- そのプレーヤーの意図するスタンス区域。
- そのプレーヤーの意図するスイング区域。
- そのプレーヤーのプレーの線。
- その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。

この規則はラウンド中と、規則 5.7a に基づくプレーの中断中の両方で行われる行動に適用する。

この規則は次のことには適用しない：

- 規則 15 の規定で認められる範囲で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。または、
- 規則 11 で扱うプレーヤーの球が動いている間に行った行動。

a. 認められていない行動

プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態を改善する場合には次の行動をとってはならない。ただし、規則 8.1b、c、d で認められた限定的な方法を除く。

(1) 次の物を動かす、曲げる、壊す：

- 生長または付着している自然物。
- 動かせない障害物、不可分な物、境界物。
- ティーイングエリアから球をプレーするときのそのティーイングエリアのティ

ーマーカー。

(2) ルースインペディメントや動かせる障害物を所定の位置に置く(例えば、スタンスの場所を作るため、またはプレーの線を改善するため)

(3) 次のことを含め、地面を変える：

- ディボットをディボット跡に戻す。
- すでに戻されているディボット、またはすでに所定の位置にある他の切り芝を取り除いたり、押し付ける。または、
- 穴、窪み、起伏のある面を作ったり、なくす。

(4) 砂やバラバラの土を取り除く、または押し付ける。

(5) 露、霜、水を取り除く。

規則 8.1a の違反の罰：一般の罰。

b. 認められる行動

ストロークの準備をしているときや、ストロークを行っているときに、プレーヤーは次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を及ぼす状態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搜索する(規則 7.1a)。
- (2) ルースインペディメント(規則 15.1 参照)と動かせる障害物(規則 15.2 参照)を取り除くために合理的な行動をとる。
- (3) 球の箇所をマークするため、そして規則 14.1 と規則 14.2 に基づいてその球を拾い上げ、リプレースするために合理的な行動をとる。
- (4) 球の直前、または直後にクラブを軽く地面に置く。

しかし次のことは認められない：

- クラブを地面に押し付ける。または、
 - 球がバンカーにある場合、球の直前、直後の砂に触れること(規則 12.2b(1)参照)。
- (5) 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やバラバラの土の中に足を潜り込ませるを含む)。
 - (6) 球の所に行きスタンスをとるために合理的な行動をとることによってフェアにスタンスをとる。

しかし、そうする場合プレーヤーは：

- 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、
 - その特定の状況に対応するために最も控えめな行動をとらなければならない。
- (7) ストロークを行う、またはその後に行うストロークのためのバックスイングをする。

しかし、球がバンカーにある場合は、バックスイングのときにそのバンカーの砂に触れることは規則 12. 2b(1)に基づいて禁止される。

(8) ティーイングエリアで：

- ティーを地面に刺したり、置いたりすること(規則 6. 2b(2) 参照)。
 - 生長または付着している自然物を動かす、曲げる、壊す(規則 6. 2b(3) 参照)。そして、
 - 地面を変える。砂やバラバラの土を取り除いたり、押し付ける、または露、霜、水を取り除く(規則 6. 2b(3) 参照)。
- (9) バンカーから球をプレーしてそのバンカー外に出した後でコース保護のために砂をならす(規則 12. 2b(3) 参照)。
- (10) パッティンググリーン上で、砂やバラバラの土を取り除いたり、損傷を修理する(規則 13. 1c 参照)。
- (11) 自然物が分離しているかどうかを知るために動かす。

しかし、その物が生長または付着していることが分かった場合、付着しているままにしておかなければならず、できるだけ元の位置に戻さなければならない。

c. 規則 8. 1a(1)や規則 8. 1a(2)に違反して改善した状態を復元することによって罰を免れる

規則 8. 1a(1)に違反して物を動かしたり、曲げたり、壊したりして、または規則 8. 1a(2)に違反して物を所定の位置に動かすことによってプレーヤーがストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合：

- 次のストロークを行う前にプレーヤーが次の(1)と(2)が認める方法で元の状態を復元することによって改善を無くした場合、罰はない。
- しかし、プレーヤーが規則 8. 1a(3)～(5)によって扱われている他の行動をとることによりストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合、そのプレーヤーは元の状態に復元しても罰を免れることはできない。

(1) 物を動かす、曲げる、壊すことにより改善した状態を復元する方法。ストロークを行う前に、元の物を元の位置にほぼ同様に復元することによって違反により生じた改善をなくせば、プレーヤーは規則 8. 1a(1)の違反の罰を免れることができる。例えば：

- 取り除いた境界物(例えば、境界杭)をリプレイスすること、または角度を変えるために押した境界物を元の位置に戻すこと。または、

- 動かした木の枝、草、動かせない障害物を元の位置に戻すこと。

しかし、次の場合、プレーヤーは罰を免れることはできない：

- 改善がなくなる場合(例えば、境界物や枝を著しく曲げたり、壊したりしたので、元の位置に戻すことができない)。または、
- 状態を復元しようとして元の物以外の何かを使用する場合。例えば：
 - 違う物や追加の物を使用する(例えば、境界杭を取り除いた穴に違う杭を入れる、または取り除いた枝を元の場所に結ぶ)。または、
 - 元の物を修復するために他の物質を使用する(例えば、壊れた境界物や枝を修復するためにテープを使用する)。

(2) 物を移動することによって改善した状態を復元する方法。ストロークを行う前に、所定の位置に動かした物を元に戻すことによってプレーヤーは規則 8. 1a(2) の違反の罰を免れることができる。

d. 球が止まった後に悪化した状態の復元

プレーヤーの球が止まった後にストロークに影響を及ぼす状態が悪化した場合：

(1) 悪化した状態の復元が認められる場合。ストロークに影響を及ぼす状態が、プレーヤー以外の人、または動物、人工物によって悪化した場合、規則 8. 1a に基づく罰なしに、プレーヤーは次のことができる：

- 出来る限りほぼ同様に元の状態に復元する。
- 元の状態に復元するためにそうすることが合理的な場合、またはその状態が悪化したときに物質が球の上に載ってしまった場合は、球の箇所をマークして拾い上げて、ふいて、その球を元の箇所にリプレースする(規則 14. 1 と規則 14. 2 参照)。
- 悪化された状態が簡単に復元できない場合、その球を拾い上げて、(1) ストロークに影響を及ぼす状態に最も似ていて、(2) 元の箇所から 1 クラブレンジス以内で、(3) 元の箇所と同じコースエリア(ホールに近づかない)で最も近い箇所に置くことによってリプレースすることができる。

例外—球を拾い上げた、または動かしたときやその後で、その球をリプレースする前に悪化した球のライ：このことは規則 14. 2d で扱う。ただし、中断して球を拾い上げた後でライが悪化した場合はこの規則を適用する。

(2) 悪化した状態の復元が認められない場合。ストロークに影響を及ぼす状態がプレーヤー、自然物、自然の力(例えば、風、水)によって悪化した場合、プレーヤーは規則 8. 1a に違反して悪化した状態を改善してはならない(ただし、規則 8. 1c(1)、規則 8. 1c(2)、規則 13. 1c が認めている場合を除く)。

規則 8. 1d に違反して間違って取り替えられた球をプレーした、または誤所からプレーしたことに対する罰：規則 6. 3b、または規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が1つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

規則 22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレイヤーの行動として扱われる) ; 規則 23.5b(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレイヤーの球や用具に関するパートナーの行動はプレイヤーの行動として扱われる) 参照。

8.2 プレーヤー自身の止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす他の物理的状態を変えるプレイヤーの故意の行動

a. 規則 8.2 を適用する場合

この規則は自分の止まっている球や行うことになるストロークに影響を及ぼす物理的な状態を変えるプレイヤーの故意の行動を扱っている。

この規則は次のプレイヤーの行動には適用しない：

- 故意に自分自身の球の方向を変える、または止める、あるいは球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼす物理的状態を故意に変える(規則 11.2、規則 11.3 で扱う)。または、
- そのプレイヤーのストロークに影響を及ぼす状態を変える(規則 8.1a で扱う)。

b. 他の物理的状態を変える禁止行動

プレイヤーは、次の場所に影響を及ぼす物理的状態を変えるために規則 8.1a に掲載されている行動を故意にとってはならない(ただし、規則 8.1b, c, d で認められている場合を除く)：

- 次のストロークや以降のストロークで球が行く、または止まる可能性がある。
- プレーヤーの止まっている球がストロークが行われる前に動いた場合、その球が行く、または止まる可能性のある場所(例えば、球が急な傾斜の上にあり、ブッシュの中に転がっていくかもしれないとプレイヤーが心配している場合)。

例外—コースを保護するための行動：プレイヤーがコースを保護する為に他の物理的状態を変えた場合(例えば、バンカーの足跡をならすこと、ディボットをディボット跡に戻すこと)、この規則に基づく罰はない。

規則 8.2 の違反の罰：一般の罰。

規則 22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレイヤーの行動として扱われる) ; 規則 23.5b(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレイヤーの球や用具に関するパートナーの行動はプレイヤーの行動として扱われる) 参照。

8.3 他のプレーヤーの止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動

a. 規則 8.3 を適用する場合

この規則は他のプレーヤーの止まっている球やその他のプレーヤーが行うストロークに影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動だけを扱っている。

他のプレーヤーの動いている球の方向を故意に変える、止める、または球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの行動には適用しない(規則 11.2 と規則 11.3 で扱う)。

b. 他の物理的状態を変える禁止行動

プレーヤーは次のことをするために規則 8.1a に掲載されている行動を故意に行ってはならない(ただし、規則 8.1b, c, d で認められる場合を除く)：

- 別のプレーヤーのストロークに影響を及ぼす状態を改善または悪化させること。または、
- 影響を及ぼす他の物理的状態を変えること：
 - 別のプレーヤーの球がそのプレーヤーの次のストロークや以降のストロークで球が行く、または止まる可能性がある場所。または、
 - 別のプレーヤーの止まっている球がストロークの行われる前に動いた場合にその球が行く、または止まる可能性がある場所。

例外—コースを保護するための行動：プレーヤーがコースを保護する為に他の物理的状態を変えた場合、この規則に基づく罰はない(例えば、バンカーの足跡をならすこと、ディボットをディボット跡に戻すこと)。

規則 8.3 の違反の罰：一般の罰。

規則 22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則 23.5b(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

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

目的：規則 9 はこのゲームの主要な原則「球はあるがままにプレー」を扱っている。

- 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、通常はそのプレーヤーは新しい箇所からその球をプレー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、また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しなければならない。
- プレーヤーは止まっている球の近くでは慎重に行動するべきであり、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を除く)。

規則 9 はコース上に止まっているインプレーの球に適用し、ラウンド中と規則 5.7a に基づくプレーの中断中の両方に適用する。

9.1 球はあるがままにプレーする

a. 球が止まった所からプレーする

コース上に止まっているプレーヤーの球はあるがままにプレーしなければならない。ただし、規則がプレーヤーに次のことを要求している、または認めている場合を除く：

- そのコース上の別の場所から球をプレーすること。または、
- 球を拾い上げ、その後でその球を元の箇所にリプレイスすること。

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始めたが、プレーヤーがそのストロークを続けた場合：

- 球が動いた原因に関係なく、その球をリプレイスしてはならない。
- その代わりに、そのストローク後に球が止まった場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、罰があるかどうかは規則 9.4b を参照。

間違って取り替えた球をプレーした、または規則 9.1 に違反して誤所から球をプレーしたこと**に対する罰：**規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく**一般の罰。**

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

9.2 球が動いたかどうか、そして動かした原因の決定

a. 球が動いたかどうかの決定

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、または事実上確実」な場合にだけ動いたものとみなされる。

球が動いたかもしれないが、それが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、その球は動いていないものとして扱われ、その球をあるがままにプレーしなければならない。

b. 球を動かした原因の決定

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を決定しなければならない。
- その原因によって、プレーヤーがその球をリプレイしなければならないのか、あるがままの状態プレーしなければならないのか、また、罰があるのかを決定する。

(1) 可能性のある 4 つの原因。プレーヤーがストロークを行う前に、止まっていた球が動いた場合、規則はその原因の可能性を次の 4 つに限定している：

- 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)。または、
- 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)。

規則 22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則 23.5b(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

(2) 球を動かした原因を決定するための「分かっている、または事実上確実」の基準。

- プレーヤー、相手、外的影響は、それが原因であることが「分かっている、または事実上確実」な場合にだけ、球を動かす原因となっていたと扱われる。
- 上記のうち少なくとも 1 つが原因であったことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、自然の力が球を動かしたものと扱われる。

この基準を適用する場合、合理的に入手できるすべての情報を検討しなければならない。つまり、これはプレーヤーが知っているすべての情報、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。

9.3 自然の力が動かした球

自然の力(例えば、風や水)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、
- その球を新しい箇所からプレーしなければならない。

例外—パッティンググリーンの球が、その球をすでに拾い上げて元の箇所にリプレイスした後に動いた場合、その球をリプレイスしなければならない(規則 13.1d 参照)：パッティンググリーン

のプレーヤーの球が、プレーヤーがその球を拾い上げてリプレイスした後にその箇所から動いた場合：

- その球を元の箇所にリプレイ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 14.2 参照)。
- これは球の動いた原因(自然の力を含む)に関係なく同じである。

間違って取り替えた球をプレーした、または規則 9.3 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

9.4 プレーヤーが拾い上げた、または動かした球

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、または事実上確実」な場合にだけ適用する。

a. 拾い上げた、または動かした球をリプレイスし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、その球が動く原因となった場合、その球は元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)にリプレイスしなければならない(規則 14.2 参照)。ただし、次の場合を除く：

- プレーヤーが救済を受けるために規則に基づいて球を拾い上げた場合、または違う箇所にその球をリプレイスするために、その球を拾い上げた場合(規則 14.2d と規則 14.2e 参照)。または、
- プレーヤーがストロークや、そのストロークのためのバックスイングを始めた後に球が動き、そしてストロークを続けた場合(規則 9.1b 参照)。

b. 球を拾い上げる、故意に球に触れる、球を動かす原因となったことに対する罰

プレーヤーが止まっている自分の球を拾い上げたり、故意に触れたり、動かす原因となった場合、そのプレーヤーは **1 罰打** を受ける。

しかし、4 つの例外がある：

例外 1—プレイヤーが球を拾い上げたり、動かすことが認められる：プレイヤーが次の規則に基づいて球を拾い上げたり、動かす原因となる場合、罰はない：

- 球を拾い上げ、その後で元の箇所にリプレースすることを認めている規則。
- 動かされた球を元の箇所にリプレースすることを要求する規則。または、
- プレイヤーに球を再びドロップやプレースする、または違う所からプレーすることを要求する、認める規則。

例外 2—球を見つける前の偶然の動き：プレイヤーが見つめようとしている、確認しようとしている間にプレイヤーが偶然にその球を動かす原因となった場合、罰はない(規則 7.4 参照)。

例外 3—パッティンググリーンでの偶然の動き：プレイヤーがパッティンググリーンの球を偶然に動かした場合、どのようにして動いたのかに関係なく罰はない。(規則 13.1d 参照)。

例外 4：規則を適用している間のパッティンググリーン以外の場所での偶然の動き：プレイヤーがパッティンググリーン以外の場所で次の合理的な行動をとっている間に偶然に球を動かす原因となった場合、罰はない：

- 球の箇所をマークする、または球を拾い上げる、リプレースすることが認められているときに、そうする(規則 14.1 と規則 14.2 参照)。
- 動かせる障害物を取り除く(規則 15.2 参照)。
- 悪化した状態を復元することが認められているときに、そうする(規則 8.1d 参照)。
- 規則に基づいて救済を受けることができるかを決定するとき(例えば、ある状態からの障害があるかを確かめるためにクラブでスイングをする)、または救済を受ける場所を決定するとき(例えば、完全な救済のニヤレストポイントを決定する)を含め、規則に基づいて救済を受ける。または、
- 規則に基づいて計測する(例えば、規則 6.4 に基づいてプレーの順番を決定する)。

**規則 9.4 に違反して間違って取り替えた球をプレーした、または誤所からプレーしたことに
対する罰：**規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

9.5 マッチプレーで、相手が拾い上げた、または動かした球

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イ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、または事実上確実」な場合にだけ適用する。

相手がプレイヤーの球を誤球としてプレーした場合、この規則ではなく、規則 6.3c(1) で扱う。

a. 拾い上げた、または動かした球をリブレースし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)にリブレースしなければならない(規則 14.2 参照)。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 3.2b 参照)。または、
- プレーヤーに救済を受ける規則を適用する、または球を違う箇所にリブレースする規則を適用する意図があって、相手が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。

b. 球を拾い上げること、故意に球に触れること、球を動かす原因となったことに対する罰

相手がプレーヤーの止まっている球を拾い上げたり、故意に触れたり、動かす原因となった場合、相手は **1 罰打** を受ける。

しかし、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を認められている： 次のときに相手がプレーヤーの球を拾い上げても罰はない：

- そのプレーヤーにストローク、ホール、またはマッチをコンシードするとき。または、
- そのプレーヤーの要請によるとき。

例外 2—誤ってパッティンググリーンのプレーヤーの球をマークし、拾い上げる： 相手がプレーヤーの球を自分の球だと勘違いしてパッティンググリーンの中のプレーヤーの球の箇所をマークして拾い上げた場合、罰はない。

例外 3—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 が扱っている行動をしている間に偶然に球を動かした場合、罰はない。

**規則 9.5 に違反して間違えて取り替えた球をプレーした、または誤所からプレーしたことに
対する罰：** 規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

9.6 外的影響が拾い上げた、動かした球

外的影響(ストロークプレーの別のプレーヤーや別の球を含む)が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、または事実上確実」な場合：

- 罰はない。そして、
- その球を元の箇所にリブ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 14.2 参照)。

これはそのプレーヤーの球が見つかったかどうかにかかわらず適用する。

しかし、外的影響が球を拾い上げたり、動かしたことが「分かっている、または事実上確実」ではなく、その球が紛失となった場合、プレーヤーは規則 18.2 に基づいてストロークと距離の救済を受けなければならない。

プレーヤーの球が別のプレーヤーによって誤球としてプレーされた場合は、この規則ではなく、規則 6.3c(1)で扱う。

間違って取り替えた球をプレーした、または規則 9.6 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

9.7 拾い上げた、または動かしたボールマーカー

この規則は、拾い上げた球の箇所をマークしているボールマーカーを、その球をリプレースする前に拾い上げたり、動かした場合に行うことを扱っている。

a. 球やボールマーカーをリプレースしなければならない

プレーヤーのボールマーカーを、球をリプレースする前に、何らかの方法(自然の力によるものを含む)で拾い上げたり、動かした場合、プレーヤーは次のいずれかをしなければならない：

- 球を元の箇所にリプレースする(分からない場合は推定しなければならない)(規則 14.2 参照)。
- 球が元あった箇所をマークするためにボールマーカーを置く。

b. ボールマーカーを拾い上げたり、動かす原因となったことに対する罰

プレーヤー、またはマッチプレーでの相手が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**を受ける。

例外—規則 9.4b と規則 9.5b の例外はボールマーカーを拾い上げること、またはボールマーカーが動く原因となることにも適用する：プレーヤーや相手がそのプレーヤーの球を拾い上げたり、偶然に球を動かす原因となっても罰を受けない例外を適用する場合はいつでも、プレーヤーのボールマーカーを拾い上げたり、偶然に動かしたことに對しても罰はない。

間違って取り替えた球をプレーして、または規則 9.7 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

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

目的：規則 10 は、ストロークのための準備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(キャディーを含む)から得ることができるアドバイスや他の援助も含んでいる。その根底にある原則は、ゴルフは技術と個人の挑戦のゲームであるということである。

10.1 ストロークを行うこと

目的：規則 10.1 はストロークを行う方法と、ストロークを行うときに禁止されているいくつかの行為を扱っている。ストロークはクラブヘッドで球を正しく打つことによって行う。基本的な挑戦は、クラブをアンカリングせずに自由に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。

a. 球を正しくストロークすること

ストロークを行う場合：

- プレーヤーはクラブと球の間に一瞬の接触があるようにクラブヘッドで正しく球を打たなければならない、球を押し出したり、搔き寄せたり、すくい上げてはならない。
- プレーヤーのクラブが偶然に2回以上球に当たった場合、1ストロークとなるだけで、罰はない。

b. クラブをアンカリング(固定)すること

ストロークを行う場合、プレーヤーはクラブを次のいずれかによりアンカリング(固定)してはならない：

- 体のどこかにクラブやクラブを握っている手を固定させることにより行う直接的にアンカリングすること(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固定させることは認められる)。または、
- 「アンカーポイント」を使用し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(ここを安定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固定させることにより行う。

プレーヤーのクラブ、握っている手や前腕をストローク中に体に固定させているのではなく、単にプレーヤーの体や衣服に触れている場合、この規則の違反とはならない。

この規則に関して、「前腕」とは肘関節より下の腕の部分であり、手首を含む。

c. プレーの線を跨いだり、踏み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)の両側に置いたスタンス、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)に触れたスタンスで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—偶然にそうしたスタンスをとった場合や、別のプレーヤーのプレーの線を避けるためであった場合、罰はない。

d. 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：

- インプレーの球は、その球が1箇所止まっていない場合、「動いている」ことになる。
- 止まった球が揺れている(または振動している)が、元の箇所に留まっている、または戻っている場合、その球は止まっているものとして扱われ、動いている球にはならない。

しかし、罰がない次の3つの例外がある：

例外 1—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初めて球が動き始めた場合：この状況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 9. 1b で扱う。

例外 2—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(5) で扱う。

例外 3—水の中で動いている球：球が一時的な水、またはペナルティーエリアの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。または、
- プレーヤーは規則 16. 1 や規則 17 に基づいて救済を受けることができ、その動いている球を拾い上げることができる。

いずれの場合も、プレーヤーは風や水の流れが球を良い所に移動させるためにプレーを不当に遅らせてはならない(規則 5. 6a 参照)。

規則 10. 1 の違反の罰：一般の罰。

ストロークプレーで、この規則に違反して行ったストロークはカウントし、プレーヤーは **2 罰打** を受ける。

10.2 アドバイスと他の援助

目的：プレーヤーにとっての基本的な挑戦は自分の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。

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：

- 競技に参加してコースでプレーしている人にアドバイスを与えること。
- プレーヤーのキャディー以外の人にアドバイスを求めること。または、
- もし他のプレーヤーに与えたり、求めたりするとアドバイスとなる情報を知ろうとしてその他のプレーヤーの用具に触れること(例えば、どのクラブを使用しているのかを知るために他のプレーヤーのクラブやバッグに触れる)。

このことはラウンドの前、規則 5.7a に基づくプレーの中断中、競技の複数のラウンド間には適用しない。

規則 22, 規則 23, 規則 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) 参照。

b. 他の援助

(1) パッティンググリーン以外の場所の球に対してプレーの線を示す。プレーヤーは自分のプレーの線を次のことにより示してもらうことができる：

- そのプレーヤーのプレーの線を示すためにそのプレーヤーのキャディーや他の人にそのプレーの線上やその近くに立ってもらうこと。しかし、ストロークを行う前にその人はその場所から離れなければならない。
- そのプレーヤーのプレーの線を示すためにコース上に物(例えば、バッグやタオル)を置いてもらうこと。しかし、その物はストロークを行う前に取り除かなくてはならない。

(2) パッティンググリーンの球に対してプレーの線を示す。ストロークを行う前に、プレーヤーとそのプレーヤーのキャディーだけはプレーヤーのプレーの線を示すことができる。しかし、次の制限がある：

- そのプレーヤーやキャディーは手、足、または持っている物でパッティンググリーンに触れることができる。しかし、規則 8.1a に違反してストロークに影響を及ぼす状態を改善してはならない。そして、
- プレーヤーやキャディーはプレーの線を示すためにパッティンググリーンやその外のどこかに物を置いてはならない。これは、その物をストロークを行う前に取り除いたとしても、認められない。

ストロークを行っている間、キャディーはプレーヤーを援助するため、またはそのプレーヤーのプレーの線を示すための他の何らかの行動をするためにそのプレーの線上やその近くの場所に故意に立ってはならない(ただし、旗竿に付き添う場合を除く)。

(3) スタンスをとるときの援助となる物を置いてはならない。プレーヤーは、足や体を位

置させることを援助するためにプレーヤーによって、またはプレーヤーのために置かれた物を使用してストロークのためのスタンスをとってはならない(例えば、プレーの線を示すためにクラブを地面に置く)。

プレーヤーが規則に違反してスタンスをとった場合、そのスタンスを解いたり、その物を取り除いたとしても罰を免れることはできない。

(4) キャディーがプレーヤーの後方に立つことの制限。プレーヤーがストロークのためのスタンスをとり始めてからそのストロークを行うまでは：

- プレーヤーのキャディーはどのような理由であってもプレーの線の球の後方延長線上やその近くに故意に立ってはならない。
- プレーヤーがこの規則に違反してスタンスをとった場合、そのスタンスを解いたとしても罰を免れることはできない。

例外ーパッティンググリーン上の球：プレーヤーの球がパッティンググリーン上にある場合、プレーヤーがそのスタンスを解いて、その後でキャディーがその場所から離れるまでの間に再びスタンスをとらなければ、この規則に基づく罰はない。

規則 22, 23, 24 (パートナーを伴うプレー形式では、プレーヤーのパートナーやそのパートナーのキャディーは、規則 10. 2b (2) と (4) に基づいてプレーヤーのキャディーがとることのできる行動 (同じ制限がある) と同じ行動をとることができる) 参照。

(5) 物理的な援助と気象条件からの保護。プレーヤーは：

- 自分のキャディーや他の人から物理的な援助を得ている間はストロークを行ってはならない。または、
- 日差し、雨、風、その他の気象状況から保護を受けるために故意に自分のキャディー、他の人、物を位置させてストロークを行ってはならない。

ストロークを行う前は、そのような援助や保護は認められる。ただし、規則 10. 2b (3) と (4) 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に対して自分自身を保護するために行動することを禁止してはいない(例えば、保護服を着る、自分の頭上に傘をさす)。

規則 10. 2 の違反の罰：一般の罰。

10.3 キャディー

目的：プレーヤーはキャディーを1人使用することが認められており、キャディーにプレーヤーのクラブの運搬、アドバイスやその他の援助をラウンド中に行わせることができる。しかし、キャディーに認められる行動には制限がある。プレーヤーはラウンド中のキャディーの行動について責任があり、そのキャディーが規則違反をした場合、罰を受けることになる。

a. キャディはラウンド中にプレーヤーを援助できる

(1) プレーヤーは一度に1人のキャディだけが認められる。

プレーヤーは、そのプレーヤーのクラブを持って行く、運ぶ、扱う、またはそのプレーヤーにアドバイスを与えたり、ラウンド中に規則で認められる他の方法で援助するキャディを使用することができる。しかし、次の制限がある：

- プレーヤーはどの時点でも一度に複数のキャディを使用することはできない。
- プレーヤーはラウンド中にキャディを替えることができる。しかし、単に新しいキャディからアドバイスを受ける目的のために一時的に替えることはできない。

プレーヤーがキャディを使用しているかどうかにかかわらず、プレーヤーと一緒に歩いている、または乗っている人、またはそのプレーヤーのために他の物(例えば、雨具、傘、飲食物)を持ち運んでいる人はそのプレーヤーのキャディではない。ただし、そのような人であっても、プレーヤーがキャディと指名していたり、プレーヤーのクラブを持って行ったり、運んでいた、扱っていたりしていればそのプレーヤーのキャディである。

(2) 複数のプレーヤーが1人のキャディを共用することができる。 共用のキャディの特定の行動に規則上の問題があり、どのプレーヤーのためにとった行動であるのかを決定する必要がある場合：

- そのキャディ行動がそのキャディを共用しているプレーヤーたちのうちの1人の特定の指示によるものであった場合、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。
- その行動について特定の指示をしたプレーヤーがいない場合、その行動はキャディを共用しているプレーヤーたちのうち、球に関連しているプレーヤーのためにとったものとして扱われる。

委員会の措置・セクション (委員会はキャディの使用を禁止する、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)参照。

規則 10. 3a の違反の罰：

- プレーヤーがホールでのプレー中のどこかの時点で複数のキャディから援助を受けた場合、その各ホールに対して**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。または違反がホールとホールの間まで継続した場合、プレーヤーは次のホールに対しても**一般の罰**を受ける。

b. キャディができること

次はキャディ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。規則に基づいて認められる場合、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を持って行く、運ぶ、扱うこと(乗用カートの運転や手引きカートを引くことを含む)。
- プレーヤーの球を搜索すること(規則 7. 1)。
- ストロークを行う前に情報、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、またはコースを保護するために他の行動をとること(規則 8. 2 例外、規則 8. 3 例外、規則 12. 2b(2) (3))。
- パッティンググリーンで砂やバラバラの土を取り除くことや、損傷を修理すること(規則 13. 1c)。
- 旗竿を取り除くこと、付き添うこと(規則 13. 2b)。
- パッティンググリーンของプレーヤーの球の箇所をマークして、その球を拾い上げて、リプレースすること(規則 14. 1b 例外と規則 14. 2b)。
- プレーヤーの球をふくこと(規則 14. 1c)。
- 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るものではなく、その都度具体的に与えなければならない)がある場合にのみ、キャディーは次の行動をとることができる：

- プレーヤーの球が止まった後に悪化した状態を復元すること(規則 8. 1d)。
- 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、またはプレーヤーが規則に基づいて救済を受けることにした後、そのプレーヤーの球を拾い上げること(規則 14. 1b)。

(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行動をとることは認められない：

- ストローク、ホール、その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)。
- プレーヤーがストロークのためのスタンスをとり始めてからそのストロークを行うまでにプレーの線の球の後方延長線上やその近くに故意に立つこと(規則 10. 2b(4))、または規則 10. 2b により禁止されている他の行動をとること。
- 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、またはプレースすること(規則 14. 3)。
- 規則に基づいて救済を受ける決定をすること(例えば、規則 19 に基づいて球を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。

c. キャディーの行動と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と規則 5. 7a に基づくプレーの中断中の両方でキャディーの行動に対して責任があるが、ラウンドの前と後ではその責任はない。

キャディーの行動が規則に違反する、またはプレーヤーがその行動をとっていたとしたら規則に違反す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。

プレーヤーが特定の事実に気づいていたかどうかによって規則の適用を決める場合、そのプレーヤーの認識にはプレーヤーのキャディーが知っていることすべてが含まれているものとして扱われる。

規則 11 動いている球が偶然に人、動物、物に当たる；動いている球に影響を及ぼす故意の行動

目的：規則 11 は動いているプレーヤーの球が人、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。この当たったことが偶然に起きた場合、罰はなく、プレーヤーは通常、その結果が良くても悪くてもそれ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しなければならない。規則 11 はまた、動いている球が止まる可能性がある場所に影響を及ぼす行動を故意にとること制限している。

この規則はインプレーの球が動いている場合（ストローク後であるかどうかにかかわらず）はいつでも適用する。ただし、球が救済エリアにドロップされてまだ止まっていない場合については規則 14.3 で扱う。

11.1 動いている球が偶然に人や外的影響に当たる

a. どのプレーヤーにも罰はない

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：

- どのプレーヤーにも罰はない。
- このことは、球がプレーヤー、相手、他のプレーヤー、またはそのキャディーや用具に当たった場合でも同じである。

例外—ストロークプレーで、パッティンググリーンでプレーされた球：プレーヤーの動いている球がパッティンググリーンに止まっている別の球に当たり、そのストロークの前にその両方の球がパッティンググリーンにあった場合は、プレーヤーは**一般の罰(2 罰打)**を受ける。

b. 球はあるがままにプレーしなければならない

動いているプレーヤーの球が人や外的影響に偶然に当たった場合、球はあるがままにプレーしなければならない。ただし、次の 2 つの状況を除く：

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、または動いている外的影響の上に止まった場合：プレーヤーは球をあるがままにプレーしてはならず、代わりに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別の球を次の救済エリアにドロップしなければならない(規則 14.3 参照)：
 - 基点：その球が人、動物、動いている外的影響の上に最初に止まっていた場所の真下と推定する地点。
 - 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：

➤ 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にある場合。プレーヤーはその球が人、動物、動いている外的影響の上に最初に止まっていた場所の真下と推定する箇所に、規則 14. 2b(2) と規則 14. 2e に基づいて球をリプレースする手続きにより、元の球か別の球を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(動いている別の球を含む)に当たった場合：そのストロークはカウントせず、元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)に元の球か別の球をリプレースしなければならない(規則 14. 2 参照)。**ただし、次の 2 つの状況を除く：**

- ・ 動いている球がパッティンググリーンに止まっている他の球やボールマーカに当たる。そのストロークはカウントし、その球はあるがままにプレーしなければならない(ストロークプレーで罰を適用するかどうかについては規則 11. 1a 参照)。
- ・ 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. 2b(2) で扱う。

間違って取り替えた球をプレーした、または規則 11. 1 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6. 3b、または規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c(4) 参照。

11.2 動いている球の方向を人が故意に変える、または止める

a. 規則 11. 2 を適用する場合

この規則は次の場合に人がプレーヤーの動いている球の方向を故意に変えた、あるいは止めたことが「分かっている、または事実上確実」な場合にだけ適用する：

- ・ 人が動いている球に故意に触れる。
- ・ 動いている球が、プレーヤーがその動いている球の方向を変えたり、止めたりするように故意に特定の場所に配置したり、またはそのままにしておいた用具や他の物(ただし、その球がプレーされる、または別の方法で動き出す前からその場所にあったボールマーカや他の球を除く)や人(例えば、そのプレーヤーのキャディー)に当たる。

例外—マッチプレーで、ホールに入る合理的な可能性がない球の方向を故意に変えたり、止める：

相手の動いている球がホールに入る合理的な可能性がない場合で、コンシードされることになるその球、またはホールをタイにするためにはホールに入る必要があるその球の方向

を故意に変えたり止めたときは、この規則ではなく規則 3. 2a(1)か規則 3. 2b(1)で扱う。

球やボールマーカーがプレーの援助や妨げになるとプレーヤーが合理的に考える場合に、ストロークを行う前にその球やボールマーカーを拾い上げるプレーヤーの権利については規則 15.3 を参照。

b. 罰をプレーヤーに適用する場合

- プレーヤーが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。
- このことは、その球がプレーヤー自身の球であろうと、相手により、またはストロークプレーの別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。

例外—水の中で動いている球：プレーヤーが一時的な水の中や、ペナルティーエリアの水の中で動いているそのプレーヤーの球を規則 16.1 や 17 に基づいて救済を受けるために拾い上げた場合、罰はない(規則 10.1d 例外 3 参照)。

規則 22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；**規則 23.5b**(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に係るパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

c. 方向を故意に変えたり、止めた球をプレーしなければならない所

プレーヤーの動いている球の方向を人が故意に変えたり、止めたことが「分かっている、または事実上確実」な場合(球が見つまっているかどうかにかかわらず)、その球はあるがままにプレーしてはならない。その代わり、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ったストローク。その球の方向が変えられたり、止められていなければ、その球が止まっていたと推定する箇所に基づいてプレーヤーは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と推定する場合。プレーヤーは元の球か別の球を次の救済エリアにドロップしなければならない(規則 14.3 参照)：
 - 基点：球が止まっていたと推定する箇所。
 - 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
 - ・ その基点と同じコースエリアでなければならない。そして、
 - ・ その基点よりホールに近づいてはならない。
 - 救済エリアの場所に関する制限：

- 球がパッティンググリーンに止まっていたと推定する場合。プレーヤーは元の球か別の球をその球が止まっていたと推定する地点に規則 14. 2b(2) と規則 14. 2e に基づいて球をリプレースする手続きにより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と推定する場合。プレーヤーは規則 18. 2 に基づくストロークと距離の救済を受けなければならない。
- (2) パッティンググリーンから行ったストローク。そのストロークはカウントせず、元の球か別の球を元の箇所(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(規則 14. 2 参照)。

間違っ取り替えた球をプレーした、または規則 11. 2 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6. 3b、または規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が1つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c(4) 参照。

11.3 動いている球に影響を及ぼすために故意に物を動かす、または状態を変える

球が動いている場合、プレーヤーはその球(プレーヤー自身の球か別のプレーヤーの球であるかにかかわらず)が止まる可能性のある場所に影響を及ぼす目的で、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とることにより物理的状态を変える(例えば、ディボットを戻す、または盛り上がった芝の区域を押さえつける)。または、
- 次のものを拾い上げる、または動かす：
 - 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(規則 15. 2a 例外 2 参照)。

例外—旗竿を動かすこと、パッティンググリーンに止まっている球、他のプレーヤーの用具：
この規則はプレーヤーが次のものを拾い上げたり、動かすことを禁止していない：

- 取り除いた旗竿。
- パッティンググリーンに止まっている球。または、
- 他のプレーヤーの用具(パッティンググリーン以外の場所に止まっている球やコース上のボールマーカーを除く)。

球が動いている間にホールから旗竿を取り除くこと(付き添うことを含む)は、この規則ではなく、規則 13. 2 で扱う。

規則 11. 3 の違反の罰：一般の罰。

規則 22. 2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；**規則 23. 5b**(フォアボールで

はいずれもそのサイドのために行動することができ、プレイヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレイヤーの行動として扱われる)参照。

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

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作られた区域である。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、ストロークを行う前に砂に触れることや、バンカーの球に対して受けることができる救済の場所に関していくつかの制限がある。

12.1 球がバンカーにある場合

次の場合、その球はバンカーにある：

- 球の一部がそのバンカーの縁の内側の地面の砂に触れている。または、
- 球の一部がバンカーの縁の内側にあって次の場合：
 - 通常は砂があった（例えば、砂が風や水により飛ばされた、流された）地面の上に止まっている。または、
 - バンカーの砂に触れている、または通常は砂があった地面の上にある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、不可分な部分の中や上に止まっている。

球がバンカーの縁の内側にある土、草、その他の生長または付着している自然物の上にあるが、砂には触れていない場合、その球はバンカーの球ではない。

球の一部がバンカーと別のコースエリアの両方にある場合は規則 2.2c 参照。

12.2 バンカーの球をプレーすること

この規則はラウンド中と規則 5.7a に基づくプレーの中断中の両方に適用する。

a. ルースインペディメントと動かせる障害物を取り除くこと

バンカー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を、そして規則 15.2 に基づいて動かせる障害物を取り除くことができる。

これには、そうしている間にそのバンカー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。バンカーの球に対してストロークを行う前に、プ

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、その他の物でそのバンカーの砂に故意に触れること。
- 次のときにクラブでそのバンカーの砂に触れること：
 - 球の直前、直後の区域(ただし、球をフェアに捜すときに規則 7. 1a に基づいて認められる場合、または規則 12. 2a に基づいてルースインペディメントや動かせる障害物を取り除く場合を除く)に触れるとき。
 - 練習スイングを行うとき。または、
 - ストロークのためにバックスイングを行うとき。

(2) 砂に触れた結果、罰を受けない場合。ただし、(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バンカー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潜り込ませること。
- コースの保護のためにバンカーをならすこと。
- クラブ、用具、その他の物をバンカーに置くこと(投げる、または置くことによるのいずれの場合でも)。
- 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。
- 休むためにクラブに寄りかかること、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及ぼす状態を改善した場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける(プレーに影響を及ぼす他の物理的な状態を改善する、悪化させることに関する制限については規則 8. 2 と規則 8. 3 を参照のこと)。

(3) 一旦、球をバンカーから出した後は制限がなくなる。バンカーの球をプレーした後、その球がそのバンカーの外にある場合、プレーヤーは次のことができる：

- 規則 12. 2b(1)に基づく罰を受けずにそのバンカーの砂に触れること。
- 規則 8. 1a に基づく罰を受けずにコースを保護するためにバンカーの砂をならすこと。

このことは、その球がそのバンカーの外に止まっていて、次の場合であっても同じで

ある：

- プレーヤーがバンカー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とることを規則が要求している、または認めている場合。または、
- そのバンカーの砂が、プレーヤーがバンカーの外から次のストロークをするときのプレーの線上となる場合。

しかし、バンカーからプレーされた球がそのバンカーに戻ってきた場合、またはそのバンカーに球をドロップする救済を受ける場合、規則 12. 2b(1) と規則 8. 1a の制限は再びそのバンカーのそのインプレーの球に適用する。

規則 12. 2 の違反の罰：一般の罰。

12.3 バンカーの球の救済についての特別規則

球がバンカーにある場合、特別な救済規則を次の状況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. 1c)。
- 危険な動物の状態による障害(規則 16. 2)。そして、
- 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

目的：規則 13 はパッティンググリーンのための特別規則である。パッティンググリーンは球を地面の上で転がしてプレーするために特別に作られており、各パッティンググリーンのホールには旗竿がある。したがって、他のコースエリアとは違った特定の規則が適用となる。

13.1 パッティンググリーン上で認められる、または要求される行動

目的：この規則はプレーヤーがパッティンググリーン以外の場所では通常認められていない事をパッティンググリーン上ではすることを認めている。例えば、球をマークして、拾い上げ、ふいてリプレースすることを認めているし、パッティンググリーン上の損傷を修理したり、砂やバラバラの土を取り除くことを認めている。またパッティンググリーン上で球やボールマーカーを偶然に動かす原因となったことに対して罰はない。

a. 球がパッティンググリーンにある場合

次の場合、球はパッティンググリーン上にある：

- 球の一部がパッティンググリーンに触れている。または、
- 球の一部がパッティンググリーンの縁の内側にあつて物（例えば、ルースインプディメントや障害物）の上や中にある。

球の一部がパッティンググリーン上と他のコースエリアの両方にある場合は、規則 2.2c 参照。

b. パッティンググリーン上の球をマークする、拾い上げる、ふくこと

パッティンググリーン上の球は拾い上げて、ふくことができる（規則 14.1 参照）。

球の箇所は球を拾い上げる前にマークしなければならず、そしてその球は元の箇所にリプレースしなければならない（規則 14.2 参照）。

c. パッティンググリーン上で認められる改善

ラウンド中や、規則 5.7a に基づくプレーの中断中は、球がパッティンググリーン上にあるかどうかにかかわらず、プレーヤーはパッティンググリーン上で次の 2 つの行動をとることができる：

- (1) 砂やバラバラの土を取り除くこと。パッティンググリーン上の砂とバラバラの土は罰なしに取り除くことができる（しかし、パッティンググリーン以外のコース上ではできない）。
- (2) 損傷の修理。プレーヤーはできるだけ元の状態にパッティンググリーンを復元するための合理的な行動をとることによって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。しかし、次の要件を満たす場合に限り：

- 手、足、他の体の一部、または通常のボールマーク修理器具、ティー、クラブ、通常の用具に類似するものによって修理する。そして、
- 不当にプレーを遅らせることなく修理する(規則 5. 6a 参照)。

しかし、プレーヤーがパッティンググリーンを元の状態に復元するために合理的な範囲を超える行動(例えば、ホールへの道を作る)をとることによってパッティンググリーンを改善した場合、そのプレーヤーは規則 8. 1a の違反に対して**一般の罰**を受ける。

「パッティンググリーン上の損傷」は人や外的影響によって生じるすべての種類の損傷を意味する。例えば：

- ボールマーク、靴による損傷(例えば、スパイクマーク)、そして用具や旗竿が原因となる擦り傷や窪み。
- 古いホールの埋め跡、芝の張り替え跡、張芝の継ぎ目、メンテナンス器具や車両による擦り傷、窪み。
- 動物の足跡、蹄の窪み。そして、
- くい込んでいる物(例えば、石、どんぐり、ティー)。

しかし、「パッティンググリーン上の損傷」には次の結果として生じる損傷や状態は含まれない：

- パッティンググリーン全体の状態を管理するための通常の作業(エアレーションの穴、バーチカル・モウイングによる溝)。
- 散水、雨、その他自然の力。
- 自然な表面の欠陥(例えば、雑草、地肌が露出した区域、病気または生長がまばらな区域)。または、
- ホールの自然な摩耗。

d. 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

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ことに対して 2 つの特別な規則がある。

- (1) 偶然に球を動かす原因となっ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の別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、罰はない。

プレーヤーは：

- 球を元の箇所にリプレイ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 14. 2 参照)。または、

- 球が元あった箇所をマークするためにボールマーカを置かなければならない。

例外ーバックスイングやストロークをしている間に球が動き始め、そしてストロークを行った場合、その球はあるがままにプレーしなければならない(規則 9. 1b 参照)。

プレーヤーや相手がパッティンググリーン上のプレーヤーの球やボールマーカを故意に拾い上げた場合に罰があるかどうかについては規則 9. 4、または規則 9. 5 参照。

- (2) 自然の力が動かし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プレーヤーの球を動かす原因となった場合、そのプレーヤーが次にプレーしなければならない場所は、その球を(自然の力で動かされる前に)すでに拾い上げてから元の箇所(に)リプレースしていたかどうかによる：

- すでに拾い上げてからリプレースしていた球。プレーヤー、相手または外的影響ではなく、自然の力が球を動かしたとしても、その球は元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則 14. 2 参照)にリプレースしなければならない(規則 9. 3 例外参照)。
- まだ拾い上げておらず、リプレースしていない球。その球は新しい箇所からあるがままにプレーしなければならない(規則 9. 3 参照)

e. 故意にグリーンをテストしてはならない

ラウンド中、または規則 5. 7a に基づくプレーの中断中に、プレーヤーはパッティンググリーンや目的外グリーンをテストするために次のいずれかの行動を故意に行ってはならない。

- 表面をこする。または、
- 球を転がす。

例外ーホールとホールの間でグリーンをテストすること：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、その表面をこすったり、球を転がすことができる(規則 5. 5b 参照)。

委員会の措置・セクション (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で球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)参照。

f. 目的外グリーンから救済を受けなければならない

- (1) 目的外グリーンによる障害の意味。この規則に基づく障害は次の場合に存在する：

- プレーヤーの球の一部が目的外グリーンに触れている場合、またはその球の一部が目的外グリーンの縁の内側にあって、物(例えば、ルースインペディメントや障害物)の上や中にある。または、
- 目的外グリーンがプレーヤーの意図するスタンスや意図するスイング区域の物理的な障害となる場合。

- (2) 救済を受けなければならない。 目的外グリーンによる障害がある場合、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、そのプレーヤーは元の球か別の球を次の救済エリアにドロップして罰なしの救済を受けなければならない(規則 14.3 参照)：

- 基点：ジェネラルエリアの完全な救済のニヤレストポイント。
 - 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
 - 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、
 - 目的外グリーンによるすべての障害から完全な救済を受けなければならない。
- (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 13.1f に基づく救済はない。

委員会の措置・セクション (委員会は意図するスタンス区域が障害となるだけでは目的外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)参照。

間違っ取り替えた球をプレーした、または規則 13.1 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

13.2 旗竿

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を扱っている。プレーヤーは旗竿をホールに残しておくこと、または取り除かせること(誰かを旗竿に付き添わせて、球がプレーされた後でそれを取り除いてもらうことを含む)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。動いている球が旗竿に当たった場合、通常罰はない。

この規則はパッティンググリーン上かどうかにかかわらず、コース上のすべての場所からプレーする球に適用する。

a. 旗竿をホールに立てたままにする

- (1) プレーヤーは旗竿をホールに立てたままにすることができる。 プレーヤーは旗竿をホールに立てたままストロークを行うことができる。そのため、動いている球が旗竿に当たる可能性がある。

プレーヤーはストロークを行う前に旗竿をホールに残しておくのかを次のいずれかによって決定しなければならない：

- 旗竿をホールの中にある位置のままに残しておく、または旗竿がホールの中心に立つように差し直して残しておく。または、
- 取り除いた旗竿をホールの中に戻すこと。

いずれの場合であっても：

- プレーヤーは旗竿をホールの中心以外の位置に故意に動かして利益を得ようとしてはならない。
 - プレーヤーがそうした後、そのプレーヤーの動いている球がその旗竿に当たった場合、プレーヤーは**一般の罰**を受ける。
- (2) 球がホールに残してある旗竿に当たっても罰はない。プレーヤーが旗竿をホールに残したままストロークを行い、その後でその動いている球がその旗竿に当たった場合：
- 罰はない(ただし、(1)に規定されている場合を除く)。そして、
 - 球はあるがままにプレーしなければならない。
- (3) 球が動いている間にプレーヤーがホールにある旗竿を動かす、または取り除くことに関する制限。旗竿をホールの中に残しておいてストロークを行った後で：
- プレーヤーとそのキャディーは、プレーヤーの動いている球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼすように旗竿を故意に動かしたり、取り除いてはならない(例えば、その球がその旗竿に当たらないようにするため)。もしそうした場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。
 - しかし、それ以外の理由、例えば、動いている球は止まる前にその旗竿に当たらないと合理的に考えた場合、プレーヤーがホールにある旗竿を動かさせたり、取り除かせたりしても罰はない。
- (4) プレーヤーが旗竿をホールに残すことを決定した場合に、他のプレーヤーがその旗竿を動かす、または取り除くことに関する制限。プレーヤーがホールに旗竿を残すことにし、その旗竿に誰かが付き添うことを承認していない場合(規則 13. 2b(1) 参照)、別のプレーヤーはそのプレーヤーの動いている球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼすために旗竿を故意に動かしたり、取り除いたりしてはならない。
- プレーヤーがストロークをする前や、ストロークをしている間に別のプレーヤーやそのキャディーが旗竿を動かし(または取り除き)、そのプレーヤーがそれに気づかずにそのストロークをした場合、またはストローク後にそのプレーヤーの球が動いている間に別のプレーヤーやそのキャディーが旗竿を動かした(または取り除いた)場合、その別のプレーヤーは**一般の罰**を受ける。
 - しかし、その別のプレーヤーやそのキャディーが次のような他の理由によりその旗竿を動かしたり、取り除いたりした場合、罰はない：

- そのプレーヤーの動いている球は止まる前にその旗竿に当たらないと合理的に考えた場合。または、
- そのプレーヤーがプレーするところであったことや、そのプレーヤーの球が動いていることに気づかなかった場合。

規則 22.2 (フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる) ; 規則 23.5b (フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる) 参照。

b. 旗竿をホールから取り除くこと

- (1) プレーヤーは旗竿をホールから取り除いてもらうことができる。プレーヤーは、動いている自分の球がホールにある旗竿に当たらないようにその旗竿をホールから取り除いてストロークをすることができる。

次のいずれかによりプレーヤーは旗竿を取り除くのかをそのストロークを行う前に決定しなければならない：

- 球をプレーする前に旗竿をホールから取り除いてもらうこと。または、
- 次のように旗竿を取り除くつもりで誰かがその旗竿に付き添うことを承認すること：
 - まず、プレーヤーにホールの場所を示すためにそのストロークの前と、そのストローク中にホールの中、上、または近くで旗竿を持つ。そして、
 - ストロークが行われた後に旗竿を取り除く。

次の場合、プレーヤーは旗竿に付き添うことを承認したものとして扱われる：

- プレーヤーがストロークを行ったときにそのプレーヤーのキャディーがホールの中、上、または近くで旗竿を持っている、またはホールのすぐ近くに立っている (キャディーがそうしていることをプレーヤーが気づかなかったとしても)。
 - プレーヤーが他の人に旗竿に付き添うことを頼み、その人が付き添う。または、
 - 他の人がホールの中、上、または近くで旗竿を持っている、またはホールのすぐ近くに立っていることを分かった上で、そのプレーヤーがその人に旗竿から離れるか、旗竿をホールに立てたままにするように頼まずにそのストロークを行った。
- (2) 球が旗竿や旗竿に付き添っている人に当たった場合にすること。プレーヤーの動いている球がそのプレーヤーが(1)に基づいて取り除くことを決定した旗竿に当たった、またはその旗竿に付き添っている人 (またはその人が持っている物) に当たった場合にどうなるのかについては、それが偶然なのか、故意なのかによる：
- 球が偶然に旗竿や、旗竿を取り除いた、または付き添っている人に当たる。プレーヤーの動いている球が旗竿や、その旗竿を取り除いた、または付き添っている

人(またはその人が持っている物)に偶然当たった場合、罰はなく、その球はあるがままにプレーしなければならない。

- 旗竿に付き添っている人が方向を故意に変えたり、止めた球。旗竿に付き添っている人がプレーヤーの動いている球の方向を故意に変えた、止めた場合、規則 11. 2c を適用する：
 - 球をプレーする場所。プレーヤーはその球をあるがままにプレーしてはならず、その代わりに規則 11. 2c に基づく救済を受けなければならない。
 - 罰を適用する場合。その球の方向を故意に変えたり、止めた人がプレーヤーか、そのプレーヤーのキャディーであった場合、そのプレーヤーは規則 11. 2 の違反に対して**一般の罰**を受ける。

この規則に関して、「方向を故意に変えた、止めた」は規則 11. 2a と同じことを意味し、プレーヤーの動いている球が次のものに当たった場合を含む：

- 球の方向を変える、止める可能性のある地面の特定の場所に故意に置いたり、残してある取り除いた旗竿。
- 付き添っている人が故意にホールから取り除かない旗竿、または球の邪魔にならない所に動かさない旗竿。
- 旗竿に付き添った、または取り除いた後で、球の邪魔にならない所に故意に移動しない人(またはその人が持っている物)。

例外—動いている球に影響を及ぼす旗竿を故意に動かすことについての制限(規則 11. 3 参照)

規則 22. 2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則 23. 5b(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に係るパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

c. ホールの中の旗竿に寄りかかって止まっている球

プレーヤーの球がホールに立てられたままの旗竿に寄りかかって止まっている場合：

- 球の一部がホールの中でパッティンググリーン面より下にある場合、球全体がその面より下になかったとしても、その球はホールに入ったものとして扱われる。
- 球の一部がホールの中でパッティンググリーン面より下でない場合：
 - 球はホールに入っておらず、あるがままにプレーしなければならない。
 - 旗竿を取り除いたときに球が動いて(その球がホールに落ちたのか、ホールから離れて動いたのかにかかわらず)も、罰はなく、その球をホールの縁にリプレースしなければならない(規則 14. 2 参照)。

間違って取り替えた球をプレーした、または規則 13. 2c に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：規則 6. 3b、または規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が1つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c(4) 参照。

ストロークプレーでは、規則 3. 3c が要求する通りにホールアウトしなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

13.3 ホールにせり出している球

a. ホールにせり出している球がホールに落ちるのかどうかを確かめるのを待つ時間

プレーヤーの球の一部がホールの縁に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を確かめるためにさらに 10 秒間待つことが認められている。
- 球がこの待ち時間内にホールに落ちた場合、そのプレーヤーは直前のストロークでホールアウトしたことになる。
- 球がこの待ち時間内にホールに落ちなかった場合：
 - 球は止まったものとして扱われる。
 - その球が次のプレーの前にホールに落ちた場合、そのプレーヤーは直前のストロークでホールアウトしたことになる。しかし、そのホールのスコアに加える **1 罰打**を受ける。

b. 待ち時間が終わる前にホールにせり出している球を拾い上げたり、動かした場合にすること

規則 13. 3a に基づく待ち時間が終わる前にホールにせり出している球を拾い上げたり、動かした場合、その球は止まっていたものとして扱われる：

- その球をホールの縁にリプレイスしなければならない(規則 14. 2 参照)。そして、
- 規則 13. 3a に基づく待ち時間はその球にはもはや適用しない(リプレイスした球をその後で自然の力が動かした場合については規則 9. 3 参照)。

マッチプレーの相手や、ストロークプレーで別のプレーヤーが待ち時間が終わる前にホールにせり出しているプレーヤーの球を故意に拾い上げたり、動かした場合：

- マッチプレーでは、プレーヤーの球は直前のストロークでホールアウトしたものとして扱われる。そしてその相手は規則 11. 2b に基づく罰はない。
- ストロークプレーでは、その球を拾い上げたり、動かしたプレーヤーは**一般の罰(2 罰打)**を受ける。その球は元の箇所にもリプレイ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 14. 2 参照)。

V. 球を拾い上げて、プレーに戻る(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；箇所にリプレイスすること；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

目的：規則 14 はプレーヤーがいつ、どのようにして止まっている球の箇所をマークし、その球を拾い上げ、ふくことができるのか、そして球を正しい場所からプレーするために、どのような方法で球をインプレーに戻すのかを扱っている。

- 拾い上げた球や動かした球をリプレイスすることになる場合、同じ球を元の箇所に置かなければならない。
- 罰なしの救済、または罰ありの救済を受ける場合、取り替えた球または元の球は特定の救済エリアにドロップしなければならない。

これらの処置をとる場合の誤りは球をプレーする前に罰なしに訂正することができるが、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

この規則はプレーヤーの止まっている球を故意に「拾い上げる」ことに対して適用し、その「拾い上げる」には、手で拾い上げる、回す、またはその他の方法で球を元の箇所から故意に動かす原因となることを含む。

a. 拾い上げてリプレイスする球の箇所をマークしなければならない

元の箇所にリプレイスすることを要求する規則に基づいて球を拾い上げる前に、プレーヤーはその箇所を次の方法でマークしなければならない：

- ボールマーカーを球の直後や真横に置く。または、
- クラブを球の直後や真横の地面の上に留めておく。

その箇所をボールマーカーでマークする場合、その球をリプレイスした後、ストロークを行う前にプレーヤーはそのボールマーカーを取り除かなくてはならない。

プレーヤーが先にその箇所をマークせずにその球を拾い上げた場合、または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置い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** を受ける。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c (4) 参照。

規則に基づいて救済を受けるために球を拾い上げる場合、プレーヤーはその球を拾い上げる前にその箇所をマークする必要はない。

b. 球を拾い上げることができる人

規則に基づいてプレーヤーの球を拾い上げることができる人：

- プレーヤー。または、
- プレーヤーが承認した人。しかし、そのような承認はそのラウンド全般に対して与えるのではなく、球を拾い上げる前にその都度与えなければならない。

例外—キャディーは承認なしにパッティンググリーンのプレーヤーの球を拾い上げることができる：プレーヤーの球がパッティンググリーンにある場合、そのプレーヤーのキャディーは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** を受ける (規則 9.4 参照)。

c. 拾い上げた球をふくこと

パッティンググリーンで拾い上げた球は常にふくことができる (規則 13.1b 参照)。

パッティンググリーン以外の場所で拾い上げた球は、次の理由により拾い上げた場合を除き、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(2) 参照)。
- 球を確認するため。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 7.3 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 15.3b(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あれば、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た球をふいた場合、**1 罰打** を受ける。

複数の規則違反が1つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

規則 22.2 (フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；**規則 23.5b** (フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる) 参照。

14.2 球をある一点にリプレイスすること

この規則は球を拾い上げたり、動かしたりして、その後で規則がその球をある一点にリプレイスするすべての場合に適用する。

a. 元の球をリプレイスしなければならない。

球をリプレイスする場合は元の球を使用しなければならない。

例外一次の場合は別の球を使用することができる：

- プレーヤーが故意にその球を回収不能にした原因となっていないのであれば、元の球を数秒以内に合理的な努力で取り戻すことができない場合。
- 元の球が切れた、ひびが入った場合(規則 4. 2c 参照)。
- プレーの中断後にプレーを再開する場合(規則 5. 7d 参照)。または、
- 元の球が別のプレーヤーによって誤球としてプレーされた場合(規則 6. 3c (2) 参照)。

b. 球をリプレイスしなければならない人とその方法

(1) 球をリプレイスできる人: 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イスしなければならない：

- そのプレーヤー。または、
- その球を拾い上げた人、またはその球を動かす原因となった人(動かすことが規則で認められていなかったとしても)。

認められていない人がリプレイスした球をプレーした場合、プレーヤーは **1 罰打** を受ける。

(2) 球をリプレイスしなければならない方法: 球が要求される箇所止まるように球を地面に置いて手を放すことによってその球をリプレイスしなければならない。

要求された箇所であっても、プレーヤーが間違った方法でリプレイスした球をプレーした場合、そのプレーヤーは **1 罰打** を受ける。

c. 球をリプレイスする箇所

球は元の箇所にリプレイ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)。ただし、規則 14. 2d (2) と規則 14. 2e に基づき、球を違う箇所にリプレイスしなければならない場合を除く。

球が動かせない障害物、不可分な物、境界物、生長または付着している自然物の上、下に止まっている、または寄りかかって止まっている場合：

- その球の「箇所」にはその地面からの高さを含む。
- このことは、その球をそのような物の上、下、またはそのような物に寄りかかった元の箇所にリプレイスしなければならないことを意味する。

球を拾い上げたり、動かした結果、または球をリプレイスする前にルースインペディメントが取り除かれた場合、そのルースインペディメントをリプレイスする必要はない。

拾い上げたり、動かした球をリプレイスする前にルースインペディメントを取り除くこと

の制限については規則 15. 1a 例外 1 参照。

d. 元のライが変えられた場合に球をリプレースする場所

拾い上げたり、動かした後にリプレースしなければならない球のライが変えられた場合、プレーヤーはその球を次の方法でリプレー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た場合(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)(規則 14. 2c 参照)にリプレースする場合、プレーヤーは元のライをできるだけ復元しなければならない。
- そのライを復元する場合、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) 砂の中以外の場所にある球。球が砂の中以外の場所にあった場合、プレーヤーはその球を、元のライに最も近く、最も似ていて、次の要件を満たす箇所に置くことによってリプレースしなければならない：

- 元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則 14. 2c 参照)から 1 クラブレンジス以内。
- ホールに近づかない。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、そのライがどのようなものであったか分からない場合、プレーヤーは元のライを推定し、(1)または(2)に基づいてその球をリプレースしなければならない。

例外—プレーを中断し、球を拾い上げている間に変えられたライについては規則 5. 7d 参照。

e. 球が元の箇所に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、元の箇所に止まらない場合、プレーヤーは再度試さなければならない。

球が再びその箇所に止まらない場合、プレーヤーは、その球が止まる最も近い箇所にその球を置くことによってリプレースしなければならない。しかし、元の箇所の場所によって次の制限がある：

- その箇所はホールに近づいてはならない。
- 元の箇所がジェネラルエリア。最も近い箇所はジェネラルエリアでなければならない。
- 元の箇所がバンカーかペナルティーエリア。最も近い箇所はそれぞれ同じバンカーか、

同じペナルティーエリア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。最も近い箇所はそのパッティンググリーンか、ジェネラルエリアのいずれかでなければならない。

規則 14.2 に違反して間違って取り替えた球をプレーした、または誤所からプレーしたことに対する罰：規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

規則 22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；**規則 23.5b**(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

14.3 救済エリアに球をドロップすること

この規則はプレーヤーが規則に基づいて救済を受けるときに球をドロップしなければならないときは常に適用する。規則 14.3c(2)に基づいて球をプレースすることによって救済を完了しなければならないときを含む。

プレーヤーが球をドロップする前、またはドロップするときに救済エリアを改善した場合、規則 8.1 参照。

a. 元の球か別の球を使うことができる

プレーヤーは元の球か別の球を使うことができる。

このことは、この規則に基づいてプレーヤーが球をドロップしたり、プレースする都度どんな球を使用してもよいことを意味している。

b. 球は正しい方法でドロップしなければならない

プレーヤーは球を正しい方法でドロップしなければならず、次の 3 つのすべてを満たさなければならない：

- (1) プレーヤーが球をドロップしなければならない。ドロップはプレーヤー自身が行なければならない。プレーヤーのキャディーやその他の人はドロップすることはできない。
- (2) 球は膝の高さからプレーヤーや用具に触れないように真下にドロップしなければならない。プレーヤーは次の要件を満たすように球を膝の高さから放さなければならない：
 - プレーヤーが投げたり、回転をかけたり、転がしたりせずに、または球が止まることになる場所に影響を及ぼす可能性のあるその他の動きをせずに、球が真下に落下する。そして、

- 球が地面に落ちる前にそのプレーヤーの体や用具に触れない。

「膝の高さ」とは、真っすぐ立ったときのプレーヤーの膝の高さのことである。

- (3) 球は救済エリアにドロップしなければならない。球は救済エリアにドロップしなければならない。プレーヤーはその球をドロップするとき、その救済エリアの中または外に立つことができる。

上記(1)～(3)の要件のどれかに違反して球を間違った方法でドロップした場合：

- プレーヤーは正しい方法で再びドロップしなければならない、プレーヤーがそうしなければならない回数に制限はない。
- 間違った方法でドロップした球は、規則 14.3c(2)に基づいてプレースしなければならない前に行う2回のドロップにはカウントしない。

プレーヤーが再びドロップをせずに、その代わりに間違った方法でドロップした球が止まった場所からストロークを行った場合：

- その球を救済エリアからプレーした場合、プレーヤーは**1 罰打**を受ける(しかし、規則 14.7a に基づく誤所からのプレーはしていない場合)。
- しかし、球を救済エリアの外からプレーした、またはドロップしなければならないのにプレースした後にプレーした場合(どこからプレーしたかにかかわらず)、プレーヤーは**一般の罰**を受ける。

c. **正しい方法でドロップした球は救済エリアに止まらなければならない**

この規則は、規則 14.3b に基づいて正しい方法で球をドロップした場合にだけ適用する。

- (1) 球を正しい方法でドロップし、救済エリアに止まったときにプレーヤーは救済を完了したことになる。球は救済エリアに止まらなければならない。

球が地面に落ちた後で止まる前に、人、用具または他の外的影響に触れたかどうかに関係なく：

- 球が救済エリアに止まった場合、プレーヤーは救済を完了したことになり、その球をあるがままにプレーしなければならない。
- 球が救済エリアの外に止まった場合、プレーヤーは規則 14.3c(2)の手続きを使用しなければならない。

いずれの場合も、正しくドロップした球が止まる前に偶然に人、用具または外的影響に当たってもどのプレーヤーにも罰はない。

例外—正しい方法でドロップした球が止まる前に誰かによって故意に方向を変えられたり、止められた場合：ドロップした球が止まる前に誰かによって故意に方向を変えられたり、止められた場合にするについては規則 14.3d 参照。

- (2) 正しい方法でドロップした球が救済エリアの外に止まった場合にすること。球が救済エリアの外に止まった場合、プレーヤーは正しい方法で 2 回目のドロップをしなければならない。

球が再度救済エリアの外に止まった場合、プレーヤーは、規則 14. 2b(2) と規則 14. 2e に基づく球をリプレースする手続きを使用して球を置くことにより救済を完了しなければならない：

- プレーヤーは 2 回目にドロップしたときにその球が最初に地面に触れた箇所に球をプレースしなければならない。
- プレースした球がその箇所に止まらない場合、プレーヤーはその箇所に 2 回目のプレースをしなければならない。
- 2 回目にプレースした球がその箇所にまた止まらない場合、プレーヤーは規則 14. 2e に基づいて球が止まる最も近い箇所に球をプレースしなければならない。

d. **正しい方法でドロップした球が人によって故意に方向を変えられたり、止められた場合にすること**

この規則に関して、次の場合にドロップした球が「故意に方向を変えられたり、止められた」ことになる：

- 球が地面に落ちた後に人がその動いている球に故意に触れる。または、
- 動いている球の方向を故意に変えたり、止めたりするようにプレーヤーが故意に特定の場所に配置したり、またはそのままにしておいた用具、その他の物、人(例えば、プレーヤーのキャディー)に当たる。

正しい方法でドロップした球が止まる前に人が故意に方向を変えたり、止めた場合(救済エリアの中か外かにかかわらず)：

- プレーヤーは規則 14. 3b の手続きを使用して再びドロップしなければならない(故意に方向を変えられたり、止められた球は、規則 14. 3c(2)に基づいてプレースしなければならない前に行う 2 回のドロップにはカウントしない)。
- プレーヤーやそのプレーヤーのキャディーが故意に球の方向を変えたり、止めた場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。

例外—球が救済エリアに止まる合理的な可能性がなかった場合：正しい方法でドロップした球が故意に方向を変えられたり、止められ(救済エリアの中か外かにかかわらず)、その球が救済エリアに止まる合理的な可能性がなかった場合：

- どのプレーヤーにも罰はない。そして、
- ドロップした球は救済エリアの外で止まったものとして扱われ、規則 14. 3c(2)に基づいてプレースしなければならない前に行う 2 回のドロップにカウントする。

規則 14. 3 に違反して誤所からプレーしたこと、またはドロップする代わりにプレースした球

をプレーしたことに対する罰：規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c (4) 参照。

規則 22. 2 (フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる) ; 規則 23. 5b (フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる) 参照。

14.4 元の球がアウトオブプレーとなった後にプレーヤーの球がインプレーに戻る場合

プレーヤーのインプレーの球をコース上から拾い上げた、または球が紛失やアウトオブバウンズとなった場合、その球はもはやインプレーの球ではない。

次の場合にのみ再びプレーヤーのインプレーの球となる：

- ティーイングエリアから元の球か別の球をプレーする。または、
- 球をインプレーにする意図を持って元の球か別の球をコース上にリプレース、ドロップ、プレースする。

プレーヤーがどんな方法であれ球をインプレーにする意図を持って球をコースに戻した場合、次のときであっても、その球はインプレーとなる：

- 規則で認められていないのに、その球を元の球に対して取り替えた。または、
- (1) 誤所に、(2) 間違った方法で、(3) 適用しない手続きを使用して、リプレース、ドロップ、プレースした。

リプレースした球は、その箇所をマークしているボールマーカーを取り除いていなかったとしても、インプレーとなる。

14.5 球を取り替える、リプレース、ドロップ、プレースするときの誤りを訂正すること

- a. プレーヤーは、球をプレーする前であれば、誤りを訂正するために球を拾い上げることができる

プレーヤーが規則で認められていないのに元の球を別の球に取り替えた場合、またはプレーヤーのインプレーの球を (1) 誤所に (2) 間違った方法で、(3) 適用しない手続きを使用して、リプレース、ドロップ、プレースした場合 ((1) の誤所にはリプレース、ドロップ、プレースした球が誤所に止まった場合を含む)：

- そのプレーヤーは罰なしにその球を拾い上げ、誤りを訂正することができる。
- しかし、この訂正が認められるのはその球をプレーする前だけである。

b. 救済を受けるときの誤りを訂正する場合にプレーヤーが違う規則や救済の選択肢に変更することができる場合

救済を受けるときの誤りを訂正する場合、プレーヤーは当初使用した同じ規則または救済の選択肢を使用しなければならないのか、あるいは違う規則や救済の選択肢に変更できるのかについては、その誤りの種類による：

(1) 適用されない規則に基づいて球をインプレーにした場合。

- この誤りを訂正する場合、プレーヤーはそのプレーヤーの状況に適用となるあらゆる規則を使用することができる。
- 例えば、プレーヤーが誤ってペナルティーエリアの中にある球に対してアンプレヤブルの球の救済(規則 19.1 は認めていない)を受けた場合、プレーヤーは、もしその球を拾い上げていたのであれば規則 9.4 に基づいてその球をリプレースするか、規則 17 に基づく罰ありの救済を受けるか(そのプレーヤーの状況に対して適用する規則 17 に基づくあらゆる救済の選択肢を使用することができる)、のいずれかによってその誤りを訂正しなければならない。

(2) 適用される規則に基づいて球をインプレーにしたが、その球を誤所にドロップ、またはプレースした場合。

- この誤りを訂正する場合、プレーヤーは同じ規則に基づいて救済を続けなければならないが、その状況に適用できるその同じ規則に基づくあらゆる救済の選択肢を使用することができる。
- 例えば、アンプレヤブルの球の救済を受けるためにプレーヤーはラテラル救済の選択肢(規則 19.2c)を使用した、要求される救済エリアの外側に誤って球をドロップした場合、その誤りを訂正するときは規則 19.2 に基づく救済を受け続けなければならないが、規則 19.2a, b, c のいずれかの救済の選択肢を使用することができる。

(3) 適用される規則に基づいて球をインプレーにして正しい場所にドロップ、またはプレースしたが、規則が再度、球をドロップまたはプレースすることを要求する場合。

- この誤りを訂正する場合、プレーヤーは同じ規則と同じ救済の選択肢を使用して救済を受け続けなければならない。
- 例えば、アンプレヤブルの球の救済を受けるためにプレーヤーはラテラル救済の選択肢(規則 19.2c)を使用し、球を(1)正しい救済エリアにドロップしたが、(2)間違った方法でドロップしたり(規則 14.3b 参照)、(2)ドロップした球が救済エリアの外側に止まった(規則 14.3c 参照)場合、その誤りを訂正するときはそのプレーヤーは規則 19.2 に基づいて救済を受け続けなければならない、その同じ救済の選択肢(規則 19.2c に基づくラテラル救済)を使用しなければならない。

c. 誤りを訂正するために球を拾い上げたことに対して罰はない

規則 14.5a に基づいて誤りを訂正するために球を拾い上げた場合：

- プレーヤーは誤りが生じてからその球を拾い上げる前にインプレーの球に関してとった行動(例えば、偶然に球を動かす原因となった(規則 9. 4b 参照))に対しては、いかなる罰もカウントしない。
- しかし、これらの同じ行動が誤りを訂正するためにインプレーにした球にも規則違反となる場合(例えば、これらの行動が今のインプレーの球と拾い上げる前の元の球の両方のストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合)、その罰は今のインプレーの球に対して適用する。

14.6 直前の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、プレーヤーが規則に基づいて直前のストロークを行っ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り、別の規則によりカウントしないことになったストロークの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直前のストロークを行ったかによる。
- すべての状況下で、プレーヤーは元の球を使用するか、別の球に取り替えることができる。

a. 直前のストロークをティーイングエリアから行った

元の球か別の球は、規則 6. 2b に基づいてティーイングエリアからプレーしなければならない(球はティーアップすることができる)。

b. 直前のストロークをジェネラルエリア、ペナルティーエリア、バンカーから行った

元の球か別の球は次の救済エリアの中にドロップし、この救済エリアからプレーしなければならない(規則 14. 3 参照)：

- 基点：直前のストロークが行われた箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則 14. 2 参照)。
- 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
- 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. 直前のストロークをパッティンググリーンから行った

元の球か別の球は、規則 14. 2b (2) と規則 14. 2e に基づく球をリプレイスする手続きにより、直前のストロークが行われた箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則 14. 2 参照)にプレイスしなければならない。

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. 球をプレーし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別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。

規則 14.7a に違反して誤所からプレーしたことに対する罰：一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c (4) 参照。

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。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かどうかによる：

- 重大な違反がない。 プレーヤーは、誤りを訂正しないで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。
 - プレーヤーは規則に基づいて正しい所からプレーした球でそのホールのプレーを終えることによりその誤りを訂正しなければならない。
 - プレーヤーが別のホールを始めるためのストロークを行う前に、またはそのラウンドの最終ホールでは、そのプレーヤーのスコアを提出す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**失格**となる。
- 違反が重大であるかどうかははっきりしない場合に行うこと。 プレーヤーは誤所からプレーした元の球と、規則に基づく正しい所からプレーした第 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)にしたがっ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だけで終えたのか、2つの球で終えたのかにかかわらず(そして両方の球が同じスコアであったとしても)、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裁定することになる。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ときに重大な違反があったと委員会が裁定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**規則 14.7a に基づいて一般の罰**を受ける(つまり、その球のスコアに **2 罰打**を追加する)。
 - 第2の球をプレーした場合、その球のすべてのストローク(行ったストロークとその球をプレーしたことによってのみ受けた罰打)はカウントしない。
- 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した球のスコアをカウントし、プレーヤーは**規則 14.7a に基づいて一般の罰**を受ける(つまりその球のスコアに **2 罰打**を追加する)。
 - 誤所から元の球をプレーするときに行ったストロークと、その球でのさらなるストローク(行ったストロークと単にその球をプレーしたことに対する罰打を含む)はカウントしない。
 - 誤りを訂正するためにプレーした球をまた誤所からプレーした場合：
 - 委員会がこれを重大な違反ではないと裁定した場合、プレーヤーは規則 14.7a に基づいて**一般の罰(さらに 2 罰打)**を受け、その球のスコアに追加されるのは**合計で 4 罰打**となる(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打は誤所から他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裁定した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

VI. 罰なしの救済(規則 15～16)

規則 15 ルースインペディメントと動かせる障害物(プレーの援助や妨げとなる球またはボールマーカーを含む)からの救済

目的：規則 15 はプレーヤーがルースインペディメントと動かせる障害物から罰なしに救済を受けることができる場合とその方法を扱っている。

- これらの動かせる自然物や人工物はコースをプレーする上での挑戦の一部とは扱われず、それらがプレーの妨げとなる場合、プレーヤーは通常、それらを取り除くことが認められる。
- しかし、そのプレーヤーはパッティンググリーン以外の場所にある球の近くのルースインペディメントを動かすときには注意する必要がある。なぜなら、それらを動かしたことが球を動かす原因となった場合には罰があるからである。

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のどこでもプレーヤーは罰なしにルースインペディメントを取り除くことができ、その方法は問わない(例えば、手、足、クラブ、その他の用具を使用する)。

しかし、次の2つの例外がある：

例外 1—球をリブレースしなければならない場所にある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、あるいはパッティンググリーン以外の場所で動かした球をリブレースする前に：

- プレーヤーは、もし球が止まっているときに動かしていたらおそらくその球を動かす原因となっていたであろう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** を受ける。しかし、その取り除いたルースインペディメントをリブレースする必要はない。

この例外はラウンド中と規則 5.7a に基づくプレーの中断中の両方に適用する。この例外は球の箇所をマークした結果、球を拾い上げたり、リブレースした結果、または球を動かす原因となった結果として動かされたルースインペディメントには適用しない。

例外 2—動いている球に影響を及ぼす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)。

b. ルースインペディメントを取り除いているときに球が動く

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：

- その球を元の箇所に戻さなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則 14.2 参照)。
- その動かした球がパッティンググリーン(規則 13.1d 参照)、またはティーイングエリア(規則 6.2b(6) 参照)以外の場所に止まっていた場合、そのプレーヤーは規則 9.4b に基づいて **1 罰打** を受ける。ただし、規則 7.4 を適用する場合(捜索中に球を動かすことについては罰なし)や、規則 9.4b 例外のどれかを適用する場合を除く。

15.2 動かせる障害物

この規則は定義「動かせる障害物」に合致する人工物に対して認められる罰なしの救済を扱っている。

この規則は動かさない障害物(規則 16.1 に基づいて異なる種類の罰なしの救済が認められる)や境界物や不可分な物(罰なしの救済が認められていない)に対して救済を与えない。

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。罰なしに、プレーヤーはコース上やコース外のどこでも動かせる障害物を取り除くことができ、その方法は問わない。

しかし、2つの例外がある：

例外 1—球をティーイングエリアからプレーするときにティーマーカーを動かしてはならない(規則 6.2b(4) と 8.1a(1) 参照)。

例外 2—動いている球に影響を及ぼす動かせる障害物を故意に取り除くことに関する制限(規則 11.3 参照)。

プレーヤーの球が動かせる障害物を取り除いている間に動いた場合：

- 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)(規則 14.2 参照)に戻さなければならない。
- (2) パッティンググリーン以外のコース上の場所で、球が動かせる障害物の中や上にある場合の救済。プレーヤーは球を拾い上げ、その動かせる障害物を取り除き、元の球か別の球を次の救済エリアにドロップすることによって罰なしの救済を受けることができる(規則 14.3 参照)：
- 基点：球がその動かせる障害物の中や上に止まっていた場所の真下と推定する地点。

- 基点から計測する救済エリアのサイズ: 1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある:
- 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で、球が動かせる障害物の中や上にある場合の救済。プレーヤーは次の罰なしの救済を受けることができる:

- 球を拾い上げて、その動かせる障害物を取り除く。そして、
- 規則 14. 2b (2) と規則 14. 2e に基づく球をリブレースする手続きにより、その球がその動かせる障害物の中や上に止まっていた場所の真下と推定する箇所に、元の球か別の球をブレースする。

b. 動かせる障害物の中や上に球があるが、見つからない場合

プレーヤーの球が見つかっておらず、その球がコース上の動かせる障害物の中や上に止まったことが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を受ける代わりに次の救済の選択肢を使用することができる:

- プレーヤーは、球がコース上のその動かせる障害物の縁を最後に横切った場所の真下と推定した地点を基点として、規則 15. 2a (2) か 15. 2a (3) に基づいて罰なしの救済を受けることができる。
- プレーヤーがこの方法で救済を受けるために別の球をインプレーにした時点で:
 - 元の球はもはやインプレーの球ではなく、プレーしてはならない。
 - このことは、その後、元の球が 3 分の搜索時間 (規則 6. 3b 参照) が終了する前にコース上で見つかったとしても同じである。

しかし、その球が動かせる障害物の中や上に止まっていて紛失したことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、プレーヤーは規則 18. 2 に基づいてストロークと距離の罰の救済を受けなければならない。

規則 15. 2 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰: 規則 14. 7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1. 3c (4) 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に止まっている球だけに適用し、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. 1b に基づいてその球の箇所をマークして拾い上げる。または、その球が別のプレーヤーのものである場合は、当該プレーヤーに球の箇所をマークして拾い上げることを要請する(規則 14. 1 参照)。
- 拾い上げた球は、その球の元の箇所にリプレイスしなければならない(規則 14. 2 参照)。

ストロークプレーに限り：

- 球の拾い上げを要請されたプレーヤーは、そうする代わりに先にプレーすることができる。そして、
- プレーヤーの誰かの援助となるように球をその場所に残しておくことに複数のプレーヤーが同意し、援助となる球を残したまま、そのプレーヤーがストロークを行った場合、同意をした各プレーヤーは**一般の罰(2 罰打)**を受ける。

b. プレーの障害となるコース上にある球

(1) 別のプレーヤーの球による障害の意味。次の場合にこの規則に基づく障害があることになる：

- 別のプレーヤーの止まっている球がプレーヤーの意図するスタンスや、意図するスイング区域の障害となる可能性がある。
- 別のプレーヤーの止まっている球がプレーヤーのプレーの線上やその近くにあり、意図するストロークを行うとそのプレーヤーの動いている球がその球に当たる合理的な可能性がある。または、
- 別のプレーヤーの止まっている球が、プレーヤーがストロークを行うときに気が散るぐらい近くにある。

(2) 障害となる球から救済が認められる場合。コース上にある別のプレーヤーの球がプレーヤー自身のプレーの障害となる可能性があるとそのプレーヤーが合理的に考えた場合：

- プレーヤーはその別のプレーヤーにその球の箇所をマークして拾い上げることを要請することができ(規則 14. 1 参照)、球はふいてはならず(**ただし**、規則 13. 1b に基づいてパッティンググリーンから拾い上げる場合を除く)、元の箇所にリプレイスしなければならない(規則 14. 2 参照)
- 他のプレーヤーがその球を拾い上げる前にその箇所をマークしなかった、または認められていないのに拾い上げた球をふいた場合、そのプレーヤーは **1 罰打**を受ける。

- ストロークプレーに限り、この規則に基づいて球の拾い上げを要請されたプレーヤーは、そうする代わりに先にプレーすることができる。

自分の球が別のプレーヤーのプレーの障害となる可能性があるとしてプレーヤー自身が考えただけではこの規則に基づいて球を拾い上げることは認められない。

プレーヤーが別のプレーヤーに要請されていないのに自分の球を拾い上げた場合(ただし、規則 13.1b に基づいてパッティンググリーンの球を拾い上げる場合を除く)、そのプレーヤーは **1 罰打** を受ける。

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、援助または障害と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別のプレーヤーのものである場合、規則 15.3a や規則 15.3b に基づいてプレーヤーが球の拾い上げを要求できるのと同じ理由で、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請する。

ボールマーカーは元の箇所から計測(例えば、1 または複数のクラブヘッドレングス)した邪魔にならない新しい箇所に動かさなければならない。

拾い上げた球をその球の元の箇所にリプレイスするか(規則 14.2 参照)、またはその箇所をマークするようにそのボールマーカーを置かなければならない。

規則 15.3 の違反の罰：一般の罰。

この罰は次の場合にも適用する：

- プレーヤーが、別のプレーヤーが(1)この規則に基づいて援助となる球やボールマーカーを拾い上げたり動かす意図があったこと、または(2)他の誰かにそうすることを要請したことを知っていたのに、その援助となる球やボールマーカーが拾い上げられたり、動かされるのを待たずにストロークを行った場合。または、
- プレーヤーが自分の球を拾い上げることや、自分のボールマーカーを動かすことを要請されたのにそれを拒み、そしてその後、そのプレーヤーの球やボールマーカーが援助となったり、障害となっていたかもしれない他のプレーヤーがストロークを行った場合。

規則 15.3 に違反して間違って取り替えた球をプレーした、または誤所からプレーしたことに対する罰：規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

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

目的：規則 16 は違う場所から球をプレーすることによって罰なしの救済を受けることができる場合とその方法を扱っている(例えば、異常なコース状態や危険な動物の状態による障害がある場合)。

- これらの状態はコースをプレーする上での挑戦の一部としては扱われず、ペナルティーエリアを除き、罰なしの救済が一般的に認められる。
- プレーヤーは通常は完全な救済のニヤレストポイントに基づく救済エリアに球をドロップすることによって救済を受ける。

この規則は、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く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、一時的な水による障害から認められる罰なし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言われているが、それぞれには別々の定義がある。
- この規則は動かせる障害物(規則 15. 2a に基づいて認められる違う種類の罰なしの救済)や境界物や不可分な物(罰なしの救済は認められない)からの救済は与えない。

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、または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物理的な障害となる。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やパッティンググリーン以外の場所にある異常なコース状態がプレーの線に介在する。

異常なコース状態がプレーヤーの気を散らすほど近くにあってもこれらの要件を満たさなければ、この規則に基づく障害はない。

委員会の措置・セクション (委員会は意図するスタンス区域にのみ障害となる異常なコース状態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)参照。

(2) 救済は球がペナルティーエリア以外のコース上のどこにあっても認められる。異常な

コース状態による障害からの救済は次の両方を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(アウトオブバウンズではなく)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での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：

- ・ その異常なコース状態以外の理由で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(例えば、プレーヤーが一時的な水の中や動かせない障害物の中に立っているが、球がブッシュの中にあるためにその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、その障害が生じる場合。

委員会の措置・セクション (委員会は、コースやコース外の臨時の動かせ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)参照。

b. ジェネラルエリアの球に対する救済

プレーヤーの球がジェネラルエリアにあり、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、次の救済エリアに元の球か別の球をドロップすることによって罰なしの救済を受けることができる(規則 14.3 参照)：

- ・ 基点：ジェネラルエリアの完全な救済のニヤレストポイント。
- ・ 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
- ・ 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、
 - 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. バンカーの球の救済

プレーヤーの球がバンカーにあり、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(1)に基づく罰なしの救済、または(2)に基づく罰ありの救済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。 プレーヤーは規則 16.1b に基づいて罰なしの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そのバンカーの中でなければならない。
 - そのバンカー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：バンカーの外(後方線上の救済)からプレーすること。 **1 罰打**で、プレーヤーは元の球か別の球(規則 14.3 参照)をそのバンカーの救済エリア(ホールとその球の元の箇所を結ぶ後方線上を通る基準線に基づく)にドロップすることができる：
- 基点: 基準線上で元の箇所よりもホールから遠いプレーヤーが選択したコース上の地点(この線上の後方であれば距離に制限はない)：
 - この基点を選択するとき、プレーヤーはその地点をティーのような物を使用して示すべきである。
 - プレーヤーがこの地点を選択せずに球をドロップした場合、その基点はドロップした球が最初に地面に触れた場所とホールから同じ距離にある基準線上にあるものとして扱われる。
 - 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
 - 救済エリアの場所に関する制限：
 - 基点よりホールに近づいてはならない。そして、
 - どのコースエリアでもよい。しかし、
 - 基点から 1 クラブレンジス以内にコースエリアが複数ある場合、球はその球を救済エリアにドロップしたときに最初に触れたのと同じコースエリアの救済エリアに止まらなければならない。

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 14.2b(2)と規則 14.2e に基づく球をリプレースする手続きにより、元の球か別の球を完全な救済のニヤレストポイントにプレースすることで、罰なしの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、最大限の救済のポイントを基点としてこの罰なしの救済を受けることもできる。この最大限の救済の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のいずれかでなければならない。

e. 異常なコース状態の中や上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っておらず、その球がコース上の異常なコース状態の中や上に止まっていることが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を受ける代わりに次の救済の選択肢を使用することができる：

- プレーヤーは、球がコース上の異常なコース状態の縁を最後に横切ったと推定した地点にその球があったものとして決定した完全な救済のニヤレストポイントを使用し、規則 16. 1b, c, d に基づいて救済を受けることができる。
- プレーヤーがこの方法で救済を受けるために別の球をインプレーにした時点で：
 - 元の球はもはやインプレーの球ではなく、プレーしてはならない。
 - このことは、その後、元の球が 3 分の搜索時間(規則 6. 3b 参照)が終了する前にコース上で見つかったとしても同じである。

しかし、球が異常なコース状態の中や上に止まったことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、そのプレーヤーは規則 18. 2 に基づいてストロークと距離の救済を受けなければならない。

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救済を受けなければならない

次の各状況では、球はあるがままにプレーしてはならない：

(1) 球がプレー禁止区域にある場合。プレーヤーの球がジェネラルエリア、バンカー、パッティンググリーンの異常なコース状態の中や上のプレー禁止区域にある場合：

- 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 に基づいて罰なしの救済を受けなければならない。
- バンカーのプレー禁止区域。プレーヤーは規則 16. 1c (1) や (2) に基づいて罰なしの救済、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以外のコース上にある球に対するプレーヤーのスタンスやスイングの障害となる場合。プレーヤーの球がプレー禁止区域の外のジェネラルエリア、バンカー、またはパッティンググリーンにあり、プレー禁止区域(異常なコース状態またはペナルティーエリアであるかどうかにかかわらず)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場合、プレーヤーは次のいずれかの処置をとらなければならない：

- その球がジェネラルエリア、バンカー、パッティンググリーンにあるかどうかによって規則 16. 1b, c, d に基づいて認められる救済を受ける。または、
- 規則 19 に基づいてアンプレヤブルの球の救済を受ける。

ペナルティーエリアの球に対してプレー禁止区域が障害となる場合にすることについては規則 17.1e 参照。

規則 16.1 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰:規則 14.7a に基づく一般の罰。

16.2 危険な動物の状態

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(例えば、毒ヘビ、刺す蜂、ワニ、ヒアリ、熊)により、プレーヤーが重傷を負う可能性がある場合に存在する。

プレーヤーは球がコース上のどこにあるかに関係なく危険な動物の状態による障害から規則 16.2b に基づいて救済を受けることができる。**ただし**、次の場合を除く：

- 危険な動物の状態以外のものにより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(例えば、球がブッシュの中にあるためストロークを行うことができない)。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、その障害が存在する場合。

b. 危険な動物の状態に対する救済

危険な動物の状態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。その球がジェネラルエリア、バンカー、パッティンググリーンにあるかどうかによって規則 16.1b, c, d に基づく救済を受けることができる。
- (2) 球がペナルティーエリアにある場合。プレーヤーは罰なしの救済か、罰ありの救済を受けることができる：
 - 罰なしの救済：ペナルティーエリアからプレーする。プレーヤーは規則 16.1b に基づいて罰なしの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なければならない。
 - 罰ありの救済：ペナルティーエリアの外からプレーする。
 - プレーヤーは規則 17.1d に基づいて罰ありの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罰ありの救済を受けた後にその球をプレーする場所に危険な動物の状態による障害がある場合、そのプレーヤーは追加の罰なしに(1)に基づいて更なる救済を受けることができる。

この規則に関して、完全な救済のニヤレストポイントとは、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)を意味する。

規則 16.2 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する場合：規則 14.7a に基づく一般の罰。

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) 球はジェネラルエリアにくい込んでいなければならない。プレーヤーの球がジェネラルエリアにくい込んでいる場合にだけ規則 16.3b に基づいて救済が認められる。

- 球がジェネラルエリア以外の場所にくい込んでいる場合、この規則に基づく救済はない。
- しかし、球がパッティンググリーンにくい込んだ場合、プレーヤーはその球の箇所をマークして拾い上げ、ふくことができ、その球の衝撃による損傷を修理してその球を元の箇所にリプレースすることができる(規則 13.1c(2)参照)。

例外—ジェネラルエリアにくい込んだ球に対して救済が認められない場合：次の場合、規則 16.3b に基づく救済は認められない：

- 球がフェアウェイの長さかそれ以下に刈っていないジェネラルエリアの一部の砂の中にくい込んでいる場合。または、
- 球がくい込んでいること以外の障害があることによりストロークを行うことが明らかに不合理な場合(例えば、球がブッシュの中にあるためストロークを行うことができない)。

(2) 球が地面にくい込んでいるかの決定。プレーヤーの球は次の要件を満たした場合にだけ地面にくい込んでいることになる：

- そのプレーヤーの直前のストロークの結果作られた自らのピッチマークの中にある。そして、
- 球の一部が地表面以下にある。

球が自らのピッチマークの中にあるのか、別の球によって作られたピッチマークの中にあるのかどうかプレーヤーがはっきりと分からない場合、入手できる情報からその球は自らのピッチマークの中にあると結論づけることが合理的である場合には、その球は地面にくい込んでいるものとして扱うことができる。

プレーヤーの直前のストローク以外の結果として球が地表面以下にある場合、その球は地面にくい込んでいることにはならない。例えば：

- 誰かに踏まれて球が地面に押し込まれた。

- 球が空中に飛ぶことなくそのまま地面にくだんだ。または、
- 規則に基づいて救済を受けるときにドロップした球が地面にくだんだ。

b. 地面にくだんだ球の救済

プレーヤーの球がジェネラルエリアにくだんで、規則 16. 3a に基づいて救済が認められる場合、そのプレーヤーは次の救済エリアに元の球か別の球をドロップすることにより罰なしの救済を受けることができる(規則 14. 3 参照) :

- 基点 : 球が地面にくだんでいる場所の直後の箇所。
- 基点から計測する救済エリアのサイズ : 1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある :
- 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。そして、
 - 基点よりホールに近づいてはならない。

委員会の措置・セクション (委員会は、フェアウェイの芝の長さかそれ以下の区域の地面にくだんだ球だけ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) 参照。

規則 16. 3 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する場合 : 規則 14. 7a に基づく一般の罰。

16.4 救済が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

プレーヤーが自分の球は規則 15. 2、規則 16. 1 または規則 16. 3 に基づいて罰なしの救済が認められる状態にあると合理的に考えているが、その球を拾い上げずにその状態を決定することができない場合 :

- プレーヤーは救済が認められるのかどうかを確かめるため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、そして拾い上げた球をふいてはならない(ただし、パッティンググリーンを除く)(規則 14. 1 参照)。

この合理的な考えなしにプレーヤーが球を拾い上げた場合(ただし、パッティンググリーン上でプレーヤーが規則 13. 1b に基づいて拾い上げることができる場合を除く)、**1 罰打**を受ける。

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その球の箇所を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、またはプレーヤーが認められている救済を受けないことを選んだ場合 :

- プレーヤーが球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかったり、認められていない

のに拾い上げた球をふいた場合、プレーヤーは **1 罰打**を受ける。そして、

- その球を元の箇所にリブレースしなければならない(規則 14.2 参照)。

規則 16.4 に違反して間違って取り替えた球をプレーした、または誤所からプレーしたことに対する罰：規則 6.3b、または規則 14.7a に基づく一般の罰。

複数の規則違反が 1 つの行為、または関連する行為の結果である場合、規則 1.3c(4) 参照。

DRAFT

VII. 罰ありの救済(規則 17～19)

規則 17 ペナルティーエリア

目的: 規則 17 はペナルティーエリア(球が紛失したり、プレー不能となったりすることが多い水域や、委員会が定めた他のエリア)に対する特別規則である。プレーヤーはそのペナルティーエリアの外からプレーするために 1 罰打で特定の救済の選択肢を使用することができる。

17.1 ペナルティーエリアの球の選択肢

ペナルティーエリアは赤か黄色のいずれかで標示する。この色はプレーヤーの救済の選択肢に影響する(規則 17.1d(3))参照)。

プレーヤーはペナルティーエリアからの救済を受けた後を含め、ペナルティーエリアの外の球をプレーするためにそのペナルティーエリアの中に立つことができる。

a. 球がペナルティーエリアにある場合

次の場合、球はペナルティーエリアにある：

- 球の一部がペナルティーエリアの縁の内側の地面、または他の物(例えば、自然物や人工物)の上にある、または触れている。または、
- 球の一部がペナルティーエリアの縁や、ペナルティーエリアの他の部分の上方にある。

球の一部がペナルティーエリアと別のコースエリアの両方にある場合は規則 2.2c 参照。

b. プレーヤーはペナルティーエリアから球をあるがままにプレーするか、または罰ありの救済を受けることができる

プレーヤーは次のいずれかを行うことができる：

- ジェネラルエリアにある球に適用する同じ規則に基づいて罰なしに球をあるがままにプレーする(つまりペナルティーエリアから球をどのようにプレーできるかを制限する特定の規則はない)。または、
- 規則 17.1d か規則 17.2 に基づいて罰ありの救済を受けることによりその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のプレー禁止区域による障害から救済を受けなければならない(規則 17.1e 参照)。

c. ペナルティーエリアにあるが、見つからない球に対する救済

プレーヤーの球が見つかっておらず、ペナルティーエリアに止まったことが「分かっている、または事実上確実」である場合：

- プレーヤーは規則 17. 1d か規則 17. 2 に基づいて罰ありの救済を受けることができる。
- プレーヤーがこの方法で救済を受けるために別の球をインプレーにした時点で：
 - 元の球はもはやインプレーではなく、プレーしてはならない。
 - このことは、その後、搜索時間の 3 分が終了する前に元の球がコースで見つかった場合でも同じである (規則 6. 3b 参照)。

しかし、球がペナルティーエリアに止まって紛失したことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、プレーヤーは規則 18. 2 に基づくストロークと距離の救済を受けなければならない。

d. ペナルティーエリアの球に対する救済

プレーヤーの球がペナルティーエリアにある場合 (見つかっていなくてもペナルティーエリアにあることが「分かっている、または事実上確実」な場合を含む)、プレーヤーには次の救済の選択肢がある。それぞれ **1 罰打** で：

- (1) ストロークと距離の救済。プレーヤーは直前のストロークを行った場所から元の球か別の球をプレーすることができる (規則 14. 6 参照)。
- (2) 後方線上の救済。プレーヤーは元の球か別の球 (規則 14. 3 参照) を救済エリアにドロップすることができる。この救済エリアは、ホールと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を結んだ後方線上となる基準線に基づく。
 - 基点：その基準線上でその推定した地点よりホールから後方 (その線上の後方であれば距離に制限はない) となるプレーヤーが選択したコース上の地点：
 - この基点を選択するとき、プレーヤーはティーのような物を使用してその地点を示すべきである。
 - プレーヤーがこの地点を選択せずに球をドロップした場合、その基点はドロップした球が最初に地面に触れた場所とホールから同じ距離にある基準線上にあるものとして扱われる。
 - 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
 - 救済エリアの場所に関する制限：
 - 基点よりホールに近づいてはならない。そして、
 - 同じペナルティーエリアを以外であれば、コース上のどこでもよい。しかし、
 - 基点から 1 クラブレンジス以内にコースエリアが複数ある場合、球はその球を救済エリアにドロップしたときに最初に触れたのと同じコースエリアの

救済エリアに止まらなければならない。

- (3) ラテラル救済(レッドペナルティーエリアに対してのみ)。球がレッドペナルティーエリアの縁を最後に横切った場合、プレーヤーは元の球か別の球を次のラテラル救済エリアにドロップすることができる(規則 14.3 参照)：

- 基点:元の球がそのレッドペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定した地点。
- 基点から計測する救済エリアのサイズ：2 クラブレングス。しかし、次の制限がある：
- 救済エリアの場所の制限：
 - 基点よりホールに近づいてはならない。
 - 同じペナルティーエリア以外であればどのコースエリアでもよい。しかし、
 - 基点から 2 クラブレングス以内にコースエリアが複数ある場合、球はその球を救済エリアにドロップしたときに最初に触れたのと同じコースエリアの救済エリアに止まらなければならない。

委員会の措置・セクション (委員会はホールから等距離にあるレッドペナルティーエリアの反対側での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)参照。

e. **ペナルティーエリアのプレー禁止区域による障害から救済を受けなければならない**

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プレー禁止区域にある場合。そのプレーヤーは規則 17.1d に基づいて罰ありの救済を受けなければならない。
- (2) コース上のプレー禁止区域がペナルティーエリアの球に対するスタンスやスイングの障害となる。プレーヤーの球がプレー禁止区域(異常なコース状態にあるかペナルティーエリアにあるかにかかわらず)の外のペナルティーエリアにあるが、そのプレー禁止区域がその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っている場合、プレーヤーは次のいずれかの処置をとらなければならない：
 - 規則 17.1d 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、
 - 元の球か別の球をそのペナルティーエリアの次の救済エリア(救済エリアがある場合)にドロップすることにより罰なしの救済を受ける(規則 14.3 参照)：
 - 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。
 - 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレングス。しかし、次の制限がある：

➤ 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。

しかし、次の場合は(2)に基づくプレー禁止区域による障害からの罰なしの救済はない：

- ・ プレー禁止区域以外のものが理由で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(例えば、球がブッシュの中にあるため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。

ペナルティーエリア以外の場所にある球に対してプレー禁止区域による障害がある場合にするについては規則 16. 1f 参照。

規則 17. 1 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰:規則 14. 7a に基づく一般の罰。

17.2 ペナルティーエリアから球をプレーした後の選択肢

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、別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した球が同じペナルティーエリアか、別のペナルティーエリアに止まった場合、その球をあるがままにプレーすることができる(規則 17. 1b 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. 1d(1)に基づくストロークと距離の救済か規則 17. 1d(2)に基づく後方線上の救済を受けることができ、またレッドペナルティーエリアについては規則 17. 1d(3)に基づくラテラル救済を受けることができる。

規則 17. 1d(2)か(3)に基づき、救済エリアを決定するために使用する推定される地点はその元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所となる。

プレーヤーがストロークと距離の救済を受けるために球をペナルティーエリアにドロップしたが(規則 14. 6 参照)、その後でそのドロップした球が止まった所からプレーしないことにした場合：

- ・ プレーヤーは、規則 17. 1d(2)か、(3)(レッドペナルティーエリアの場合)、または 17. 2a(2)に基づいてそのペナルティーエリアの外で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、そのプレーヤーはさらに **1 罰打**を受けなければならない、**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、ペナルティーエリアの外で救済を受けたことに対する 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。(1)に基づく通常の救済の選択肢の 1 つを使用する代わりに、プレーヤーは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別の球をプレーすることを選択することができる(規則 14.6 参照)。

b. ペナルティーエリアからプレーした球が、アウトオブバウンズ、ペナルティーエリアの外で紛失またはアンプレイ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となったことにより、ストロークと距離の救済を受けなければならない場合や、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イヤブル(規則 19.2a 参照)。

プレーヤーがストロークと距離の救済を受けるために球をペナルティーエリアにドロップしたが(規則 14.6 参照)、その後でそのドロップした球が止まった所からプレーしないことにした場合：

- プレーヤーは規則 17.1d(2)か(3)(レッドペナルティーエリアの場合)、または規則 17.2a(2)に基づいてそのペナルティーエリアの外に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、そのプレーヤーはさらに **1 罰打**を受けなければならない、**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、ペナルティーエリアの外で救済を受けたことに対する 1 打。

プレーヤーは最初に球をそのペナルティーエリアにドロップせずに、そのペナルティーエリアの外で直接そのような救済を受けることができる。しかし、この場合も**合計で 2 罰打**を受ける。

規則 17.2 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰:規則 14.7a に基づく一般の罰。

17.3 ペナルティーエリア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にある場合、次に対する救済はない：

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

そのプレーヤーの唯一の救済の選択肢は規則 17 に基づいて罰ありの救済を受けることである。

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、そのプレーヤーはペナルティーエリアで罰なしの救済、またはペナルティーエリアの外で罰ありの救済を受けることができる(規則 16. 2b(2) 参照)。

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

目的：規則 18 は、ストロークと距離の罰に基づく救済を受けることを扱っている。球がペナルティーエリア以外の場所で紛失したり、アウトオブバウンズに止まった場合、ティーイングエリアからホールへとプレーすることの連続性が途絶える；そのプレーヤーは直前にストロークを行なった場所から再びプレーをすることによってその連続性を取り戻さなければならない。

この規則はインプレーの球がアウトオブバウンズとなったかもしれない、またはペナルティーエリア以外の場所で紛失したかもしれない場合に時間節約のために暫定球をプレーすることができる方法と時を扱っている。

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、直前のストロークが行われた場所から元の球か別の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(規則 14.6 参照)。

プレーヤーは常にストロークと距離の救済の選択肢を持っている；

- プレーヤーの球がコース上のどこにあっても。そして、
- 規則がプレーヤーに特定の方法で救済を受けることや、特定の場所からプレーすることを求めている場合であっても。

プレーヤーがストロークと距離の処置に基づいて別の球をインプレーにした時点で(規則 14.4 参照)：

- 元の球はもはやインプレーの球ではなく、プレーしてはならない。
- このことは、その後、元の球が 3 分の搜索時間(規則 6.3b 参照)が終了する前にコース上で見つかったとしても同じである。

しかし、このことはプレーヤーが次の場合に直前のストロークを行なった所からプレーすることになる球には適用しない：

- プレーヤーが暫定球のプレーを宣言する場合(規則 18.3b 参照)。
- 規則 14.7b や規則 20.1c(3)に基づいてストロークプレーで第 2 の球をプレーする場合。または、
- ストロークが取り消された後(例えば、規則 6.4a(2)や規則 11.1 に基づいて)、またはストロークをカウントしなかった後(例えば規則 6.3c に基づいて)に再びプレーする場合。

18.2 球が紛失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

い

a. 球が紛失またはアウトオブバウンズとなる場合

- (1) 球が紛失となる場合。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ははっきりしない場合：

- プレーヤーは速やかにその球の確認(規則 7.2 参照)をしようとしなければならず、3 分の球の捜索時間が終わった後であっても、確認をするための合理的な時間が認められる。
- このことには、球が見つかった場所にプレーヤーがいない場合に球の所に行くための合理的な時間が含まれる。

プレーヤーが合理的な時間内に球を自分の球と確認できない場合、その球は紛失となる。

- (2) 球がアウトオブバウンズとなる場合。止まっている球全体がコース上の境界線の外にある場合にのみ、その球はアウトオブバウンズとなる。

次の場合、球はインバウンズとなる：

- 球の一部が境界線の内側の地面やその他の物(例えば、自然物や人工物)の上にあるか触れている。
- 球の一部が境界線や他のコース上の部分の上方にある場合。

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 打の罰**を加え、直前のストロークを行った所から元の球か別の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なければならない(規則 14.6 参照)。

例外—球に起きたことが「分かっている、または事実上確実」な場合、プレーヤーは他の規則に基づいて別の球に取り替えることができる：ストロークと距離の救済を受ける代わりに、プレーヤーは自分の球が見つからない場合、または球が次の状態となることが「分かっている、または事実上確実」な場合に適用する規則に基づいて別の球に取り替えることができる：

- 球がコース上に止まり、外的影響が動かした(規則 9.6 参照)、または別のプレーヤーが誤球としてプレーした(規則 6.3c(2)参照)。

- 球がコース上の動かせる障害物(規則 15. 2b 参照)や異常なコース状態(規則 16. 1e 参照)の中や上に止まった。
- 球がペナルティーエリアにある(規則 17. 1c 参照)。または、
- 他の人が故意に球の方向を変えたり、止めた(規則 11. 2c 参照)。

規則 18. 2 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰:規則 14. 7a に基づく一般の罰。

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以外の場所で紛失、またはアウトオブバウンズとなったかもしれない場合、時間節約のためにプレーヤーはストロークと距離の罰(規則 14. 6 参照)に基づき暫定的に別の球をプレーすることができる。

この規則を適用する紛失となったかもしれない球とは次の場合である：

- 元の球が見つからず確認できないが、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で紛失したかもしれないが、コース上の他のどこかで紛失している可能性もある。

しかし、球が紛失した可能性のある唯一の場所がペナルティーエリアであるということをプレーヤーが気づいている場合、暫定球は認められず、直前のストロークを行った所からプレーした球がストロークと距離の罰(規則 18. 1 参照)に基づきそのプレーヤーのインプレーの球となる。

暫定球そのものがペナルティーエリア以外の場所で紛失、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することができる。
- 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. 暫定球のプレーを宣言すること

ストロークを行う前に、プレーヤーは暫定球をプレーすることを宣言しなければならない：

- プレーヤーが別の球をプレーすることや再プレーを行うことを単に言うだけでは十分ではない。
- プレーヤーは「暫定球」という言葉か、プレーヤーが規則 18. 3 に基づいて暫定的に球をプレーすることを別の方法で明確に示さなければならない。

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)それを宣言せずに、直前のストロークを行っ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(規則 18.1 参照)。

c. 暫定球がインプレーの球となる、または放棄するまでその暫定球をプレーする

- (1) 暫定球を続けてプレーする。プレーヤーは、元の球があると推定する場所とホールから等距離、またはホールから遠い所から暫定球を続けてプレーする限りにおいては暫定球としての状態のままその球でプレーを続けることができる。

このことはその暫定球を数回プレーしたとしても同じである。

しかし、(2)に基づいて暫定球がインプレーの球となったとき、または(3)に基づいて放棄され、したがって誤球となったとき、その球は暫定球ではなくなる。

- (2) 暫定球がインプレーの球となる場合。次のいずれかの状況の場合、暫定球が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：

- 元の球がペナルティーエリア以外のコースで紛失した場合、またはアウトオブバウンズであった場合。元の球はもはやインプレーではなくなり(元の球がその後で3分の搜索時間が終了した後にコース上で見つかったとしても)、誤球となるのでプレーしてはならない(規則 6.3c 参照)
- 元の球があると推定する場所よりホールに近い箇所から暫定球をプレーした場合。元の球はもはやインプレーではなくなり(元の球がその後で3分の搜索時間が終了する前にコース上で見つかったり、推定していた所よりホールに近い所で見つかったとしても)、誤球となるのでプレーしてはならない(規則 6.3c 参照)。

プレーヤーが暫定球を元の球と同じような場所にプレーし、どちらの球が元の球か判別できない場合：

- 2つの球の1つだけがコースにある場合、その球が暫定球として扱われ、今やインプレーとなる。
- 両球ともコースで見つかった場合、プレーヤーはその両球のうちの1つを今やインプレーとなる暫定球として扱うことを選択しなければならず、他の球は紛失として扱われ、プレーしてはならない。

例外—球に起きたことが「分かっている、または事実上確実」な場合、プレーヤーは他の規則に基づいて別の球に取り替えることができる：プレーヤーの球が見つからず、その球が次の状態となっていることが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーには追加の選択肢がある：

- 球がコース上に止まり、外的影響が動かした(規則 9.6 参照)。
- 球がコース上の動かせる障害物(規則 15.2b 参照)や異常なコース状態(規則 16.1e 参照)の中や上に止まった。または、
- 他の人が故意に球の方向を変えたり、止めた(規則 11.2c 参照)。

これらの規則の 1 つを適用する場合、プレーヤーは次のいずれかを行うことができる：

- その規則に基づいて別の球に取り替える。または、
- ストロークと距離の罰に基づきその暫定球をインプレーの球として扱う。

(3) 暫定球を放棄しなければならない場合。暫定球がまだインプレーの球となっていない状況で、次のいずれかの場合には暫定球を放棄しなければならない：

- 元の球が、3 分の搜索時間が終了する前にペナルティーエリア以外のコースで見つかった場合。プレーヤーはその元の球をあるがままにプレーしなければならない。
- 元の球がペナルティーエリアで見つかった、またはペナルティーエリアにあることが「分かっている、または事実上確実」な場合。プレーヤーは元の球をあるがままにプレーするか、規則 17. 1d に基づいて罰ありの救済を受けなければならない。

いずれのケースの場合も：

- プレーヤーはもはや誤球(規則 6. 3c 参照)となっているその暫定球に一切ストロークを行ってはならない。そして、
- 暫定球を放棄する前の暫定球でのすべてのストローク(行ったストロークと単にその球をプレーしたことに対する罰打を含む)はカウントしない。

規則 18. 3 に違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰:規則 14. 7a に基づく一般の罰。

規則 19 アンプレヤブルの球

目的：規則 19 はアンプレヤブルの球に対するプレーヤーのいくつかの救済の選択肢を扱っている。この規則はプレーヤーにコース（ペナルティーエリアを除く）の難しい状況から脱出するために通常は 1 罰打で使用する選択肢を選ぶことを認めている。

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 や規則 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 に基づいて罰ありの救済を受けることである。

19.2 ジェネラルエリアやパッティンググリーンでのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢

プレーヤーはいずれも **1 罰打** となる規則 19. 2a, b, c の 3 つの選択肢の 1 つを使用してアンプレヤブルの球の救済を受けることができる。

- 元の球が見つからなかったり、確認できなかったとしても、プレーヤーは規則 19. 2a に基づいてストロークと距離の救済を受けることができる。
- しかし規則 19. 2b に基づく後方線上の救済や、規則 19. 2c に基づくラテラル救済を受けるためには、プレーヤーは元の球の箇所を知らなければならない。

a. ストロークと距離の救済

プレーヤーは直前のストロークが行われた場所から元の球か別の球をプレーすることができる（規則 14. 6 参照）。

b. 後方線上の救済

プレーヤーはホールと元の球の箇所を結ぶ後方線上を通る基準線に基づく救済エリアに元の球か別の球をドロップすることができる（規則 14. 3 参照）：

- 基点：その基準線上でその元の球の箇所よりホールから後方（その線上の後方であれば距離に制限はない）となるプレーヤーが選択したコース上の地点：
 - この基点を選択するとき、プレーヤーはティーのような物を使用してその地点を示すべきである。

- プレーヤーがこの地点を選択せずに球をドロップした場合、その基点はドロップした球が最初に地面に触れた場所とホールから同じ距離にある基準線上にあるものとして扱われる。
- 基準線から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
- 救済エリアの場所に関する制限：
 - 基点よりホールに近づいてはならない。
 - どのコースエリアでもよい。しかし、
 - 基点から 1 クラブレンジス以内にコースエリアが複数ある場合、球はその球を救済エリアにドロップしたときに最初に触れたのと同じコースエリアの救済エリアに止まらなければならない。

c. ラテラル救済

プレーヤーは元の球か別の球をラテラル救済エリアにドロップすることができる(規則 14.3 参照)：

- 基点：元の球の箇所。
- 基点から計測する救済エリアのサイズ：2 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
- 救済エリアの場所に関する制限：
 - 基点よりホールに近づいてはならない。
 - どのコースエリアでもよい。しかし、
 - 基点から 2 クラブレンジス以内にコースエリアが複数ある場合、その球は救済エリアにドロップしたときに最初に触れたのと同じコースエリアの救済エリアに止まらなければならない。

規則 19.2 に違反して誤所から球をプレーしたことにに対する罰：規則 14.7a に基づく一般の罰。

19.3 バンカー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(1 罰打)

プレーヤーの球がバンカーにある場合：

- 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、球をそのバンカー内の救済エリアにドロップし、球はその救済エリアに止まらなければならない。

b. 追加の救済の選択肢(2 罰打)

プレーヤーの球がバンカーにある場合の追加の救済の選択肢として、**合計 2 罰打**で、プレーヤーは規則 19. 2b に基づいてバンカーの外側で後方線上の救済を受けることができる。

規則 19. 3 に違反して誤所から球をプレーしたことに對する罰:規則 14. 7a に基づく一般の罰。

DRAFT

VIII. 規則を適用するときに問題が生じた場合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

目的：規則 20 はプレーヤーがラウンド中、規則についての疑問がある場合、プレーヤーが後で裁定を得る権利を守ることができる手続き（マッチプレーとストロークプレーでは異なる）を含め、どうするべきかを扱っている。

この規則はまた事実問題を決定し、規則を適用する権限を持つレフェリーの役割を扱っている。レフェリーや委員会の裁定はすべてのプレーヤーに対して拘束力がある。

20.1 ラウンド中に生じた規則問題の解決

a. プレーヤーはプレーを不当に遅らせてはならない

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が規則問題の援助のために合理的な時間内に現れない場合、プレーヤーは何をするかを決定し、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(2) 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(3) 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は規則問題の決定方法に同意することができる：

- その同意の内容が規則の下では誤りであることが判明した場合でも、プレーヤーが知っている規則や罰の適用を故意に無視することに同意したのでない限り（規則 1.3b(1) 参照）、その同意は最終である。
- しかし、レフェリーがマッチに同行する場合、そのレフェリーは時間内に気づいたすべての問題を裁定しなければならない、プレーヤーはその裁定に従わなければならない。

レフェリーがいないときに、プレーヤーが規則をどのように適用するのかについて同意していない、または疑問がある場合、どちらのプレーヤーも規則 20.1b(2) に基づいて裁定を求めることができる。

(2) マッチの結果が最終となる前にした裁定の要請。プレーヤーがレフェリーや委員会に規則を自分自身や相手のプレーに対してどのように適用するのかを決定して欲しい

場合、プレーヤーは裁定を要請することができる。

レフェリーや委員会が合理的な時間内に現れない場合、レフェリーや委員会に後で裁定を求めることを相手に知らせることによってプレーヤーは裁定を要請することができる。

マッチの結果が最終となる前にプレーヤーが裁定を要請した場合：

- 時間内にその要請をした場合にだけ裁定を与える。規則問題が生じた事実プレーヤーがいつ気づいたのかによる：
 - どちらかのプレーヤーがマッチの最終ホールをスタートする前にプレーヤーがその事実気づいた場合。プレーヤーがその事実気づいた場合、その裁定はどちらかのプレーヤーが別のホールを始めるためのストロークを行う前に要請しなければならない。
 - そのマッチの最終ホールをプレー中、または終了した後にプレーヤーがその事実気づいた場合。その裁定の要請はマッチの結果が最終となる前にしなければならない(規則 3. 2a(5) 参照)。
- プレーヤーがこの時間内に裁定を要請しなかった場合、レフェリーや委員会は裁定を与えず、問題のホールの結果は、たとえ規則を誤った方法で適用していたとしても、そのままである。

プレーヤーがすでに終えたホールについて裁定を要請した場合、次の 3 つを満たした場合にだけ裁定を与える：

- 相手が規則 3. 2d(1) (すでに行ったストローク数を正しく教えなかった)、または規則 3. 2d(2) (罰についてプレーヤーに教えなかった)に違反していた場合。
 - その要請がどちらかのプレーヤーがプレーしているホールを始めるためのストロークを行う前には気づかなかった事実に基づくもの、またはホールとホールの間にいた場合はそのホールを終えたばかりのホールのプレーを始めるためのストロークを行う前には気づかなかった事実に基づく。そして、
 - これらの事実気づいた後、プレーヤーが時間内に裁定を要請する(上記に示した通り)。
- (3) マッチの結果が最終となった後に裁定を要請する。マッチの結果が最終となった後にプレーヤーが裁定を要請する場合：
- 委員会は次の 2 つの要件を満たす場合にだけプレーヤーに裁定を与える：
 - その要請がマッチの結果が最終となる前にはプレーヤーが気づかなかった事実に基づく。そして、
 - 相手が規則 3. 2d(1) (すでに行ったストローク数を正しく教えなかった)、または規則 3. 2d(2) (罰についてプレーヤーに教えなかった)に違反しており、そのマッチの結果が最終となる前に気づいていた場合。

- このような裁定を与えることに関する時間の制限はない。
- (4) 2つの球をプレーする権利はない。 マッチでの正しい処置について疑問があるプレーヤーが 2 つの球でホール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だけに適用する (規則 20. 1c 参照)。

c. ストロークプレーでの規則問題

- (1) 同意によって規則問題を解決する権利はない。 レフェリーや委員会が規則問題を援助するために合理的な時間内に現れない場合：

- プレーヤーが規則を適用するときお互いを援助することは勧められる。しかし、同意によって規則問題を決定する権利はなく、両方で達するかもしれない同意には、プレーヤー、レフェリー、委員会に対する拘束力はない。
- 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るべきである。

- (2) プレーヤーは競技の他の参加者を守るべきである。 すべての他のプレーヤーの利益を守るために：

- プレーヤーが別のプレーヤーが規則の違反をした(または違反したかもしれない)のにその別のプレーヤーがそのことに気づいていない、または無視していることを知っている、またはそう思う場合、そのプレーヤーはその他のプレーヤー、その他のプレーヤーのマーカ、レフェリー、委員会に知らせるべきである。
- これはその問題に気づいた後で速やかに行うべきであり、不可能でない限り、その別のプレーヤーがスコアカードを提出する前に行うべきである。

プレーヤーがそうしなかった場合、委員会はそれがゲームの精神に反する重大な非行であると裁定したときは、規則 1. 2a に基づいてそのプレーヤーを失格とすることができる。

- (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その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。
- プレーヤーは、その球に対して用いた処置を規則が認める場合、どちらの球をカウントするかを選び、ストロークを行う前にマーカか別のプレーヤーに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し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。

- 第2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：
 - この規則はいっさい適用せず、プレーヤーが第2の球をプレーすることを決定する前にプレーし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した第2の球は、規則18.3に基づく暫定球と同じではない。

(4) ホールスコアに関する委員会の裁定。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った処置を認める場合、選択した球(プレーヤーが選んだ球か、自動的に選ばれた球かにかかわらず)のスコアをカウントする。
- 規則がその球に対してとった処置を認めない場合、規則が他の球に対してとった処置を認める場合はその他の球でプレーしたスコアをカウントする。
- 規則が両方の球に対してとった処置を認めない場合、選択した球(プレーヤーが選んだ球か自動的に選ばれた球かにかかわらず)でのスコアをカウントする。しかしながら、誤所からの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。
- 両方の球に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。
- カウントしない球でのすべてのストローク(行ったストロークと単にその球をプレーしたことに対する罰打を含む)はそのプレーヤーのそのホールのスコアにはカウントしない。

「規則がとった処置を認める」とは：(a)元の球をあるがままにプレーし、その場所からのプレーを認めている、または(b)プレーした球が規則に基づく正しい方法と正しい場所で、正しい手続き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

レフェリーは事実問題を決定し、規則を適用するために委員会によって指名されたオフィシャルである。

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援助を求めることや、裁定を再検討のために委員会に照会することができる。しかし、その義務はない。

委員会の措置・セクション（レフェリーの権限の範囲についての説明）参照。

b. 委員会による裁定

裁定を与えるレフェリーがいない場合、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。

委員会が裁定を下すことができない場合、その問題を R&A 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. ビデオの証拠を使用する場合に適用する「肉眼」基準

委員会が裁定を行うときに事実問題を決定する場合、ビデオの証拠の使用は「肉眼」基準によって制限される：

- ビデオに映る事実が肉眼で合理的に見ることができない場合、そのビデオの証拠が規則違反を示していたとしても採用しない。
- しかし、「肉眼」基準に基づいてビデオの証拠を採用しないときでも、プレーヤーが違反を証明する事実で別の方法で気づいた場合は規則違反が分かることがある（例えば、肉眼で見えていなかったとしてもバンカーの砂にクラブで触れたことをプレーヤーが感じた場合）。

d. 間違った裁定を訂正する場合

レフェリーや委員会による裁定が間違っていることが後で分かった場合：

- 可能であれば規則に基づいてその裁定を訂正する。
- 訂正をするには遅すぎる場合、その間違った裁定が有効となる。

プレーヤーが、ラウンド中や規則 5.7a に基づくプレーの中断中にレフェリーや委員会の指示をやむを得ない理由により誤解をして規則の違反となる行動をした場合（例えば、規則で認められていないのにインプレーの球を拾い上げた）、罰はなく、その指示は誤った裁定と同様に扱われる。

委員会の措置・セクション（誤った裁定があったとき委員会がすべきこと）；**セクション**（委員会は誤った裁定とは違い運営上の誤りは訂正すべきである）参照。

e. マッチの結果が最終となった後、または競技が終了し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. 3b(1) (知っている違反や罰を故意に無視することや、適用を知っている規則や罰を無視することに別のプレーヤーと同意すること)に基づいてプレーヤーを失格とすることに時限はない。

この失格はマッチの結果が最終となった後であっても適用することができる(規則 3. 2a(5) 参照)。

委員会がマッチの結果が最終となった後に要請された裁定を与える場合については、規則 20. 1b(3) 参照。

- (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は罰を追加したり、訂正してはならない。競技は次の場合に終了する：

- 委員会が定めた方法で結果が最終となったとき。または、
- マッチプレーのためのストロークプレー予選競技の場合、プレーヤーが自分の最初のマッチを始めるためにティーオフしたとき。

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：

- プレーヤーが、どのような理由であっても、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(3) 参照)。
- プレーヤーが提出したスコアカードに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(4) 参照)。
- 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。または、
- プレーヤーが知っている規則や罰の適用を故意に無視することに別のプレーヤーと同意した(規則 1. 3b(1) 参照)。

委員会は、競技が終了した後に規則 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もできる。

20.3 規則が扱っていない状況

規則が扱っていない状況は委員会が裁定すべきである：

- すべての状況を考慮すること。そして、
- 合理的で、フェアで、規則が扱っ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。

DRAFT

IX. 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

目的：規則 21 は、通常のストロークプレーとは異なったスコアリングのストロークプレーの 3 つの形式：ステーブルフォード(ホールごとに与えられたポイントによるスコアリング)；最大スコア(各ホールのスコアの最大を制限する)；パー/ボギー(マッチプレーのスコアリングをホールごとに使用する)を含む個人プレーの他の形式を 4 つ扱っている。

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、次のものをいう：

- プレーヤーやサイドのホールのスコアは、そのプレーヤーやサイドのホールのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)と委員会が設定したそのホールに決められた目標スコアとを対比して与えられるポイントに基づく。そして、
- すべてのラウンドを終了し、最高点で終えたプレーヤーやサイドが競技の勝者となる。

規則 1～20 で定めているストロークプレーの通常の規則を適用するが、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：

- スクラッチ競技。しかし、ハンディキャップ競技にも採用することができる。そして、
- 個人プレー競技。しかし、パートナーを伴う競技にも採用できるが、規則 22(フォアサム)、規則 23(フォアボール)により修正され、チーム競技については規則 24 により修正される。

b. ステーブルフォードのスコアリング

- (1) ポイントを獲得する方法。プレーヤーのスコアと、そのホールの決められた目標スコア(委員会が別の決定したスコアを設定していなければ、パー)とを対比することにより各ホールにポイントが与えられる：

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

プレーヤーがいかなる理由であっても規則に基づいてホールアウトしなかった場合には、そのホールは 0 ポイントとなる。

プレーのペースを支援するため、プレーヤーは自分のスコアでは 0 ポイントとなったときにはそのホールのプレーを止めることを推奨する。

プレーヤーがホールアウトしたり、ホールアウトしないことを選んだり、自分のスコアでは 0 ポイントとなったときには、そのホールは終了となる。

- (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ための規則 3. 3b の要件を満たすために：

- ホールをホールアウトして終了した場合：
 - ポイントを獲得する結果となるとき。スコアカードに実際のスコアを記入しなければならない。
 - 0 ポイントの結果となるとき。スコアカードにスコアを記入しないか、または 0 ポイントを獲得する結果となる何らかのスコアを記入しなければならない。
- ホールをホールアウトしないで終了した場合。プレーヤーが規則に基づいて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いか、0 ポイントを獲得する結果となる何らかのストローク数を記入しなければならない。

委員会はプレーヤーが各ホールで獲得したポイントを計算する責任がある。ハンディキャップ競技では、ポイントを計算する前にハンディキャップストロークを各ホールに記入されたスコアに適用する責任がある。

委員会の措置・セクション(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で獲得するポイントも記入するよう推奨することはできるが、要求することはできない)参照。

c. ステイブルフォードの罰

- (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のスコアに加算される。しかし、3 つの例外がある。

例外 1—クラブの超過、共有、追加、取り替え：プレーヤーが規則 4. 1b(14 本のクラブの制限；ラウンド中にクラブを共有する、追加する、取り替える)に違反した場合、委員会はそのプレーヤーの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 ポイント**(違反を 1 ホールだけに適用する場合)あるいは **4 ポイント**(違反を 2 ホール以上に適用する場合)を差し引く。

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. 3 の罰則、例外 1 と 2 を参照)、委員会はそのプレーヤーのそのラウンドの合計ポイントから **2 ポイント**を差し引く。

例外 3—不当の遅延：プレーヤーが規則 5. 6a に違反した場合、委員会はそのプレーヤーのそのラウンドの合計ポイントから最初の違反に対しては **1 ポイント**、2 回目の違反に対してはさらに **2 ポイント** を差し引く（規則 5. 6a の 3 回目の違反については、規則 21. 1c(2) 参照）。

各例外に関し、委員会が罰を適用できるようにするために、プレーヤーはスコアカードを提出する前にその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。プレーヤーがそうしなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

委員会の措置・セクション（ステーブルフォードで、違反に対してポイントを差し引く罰を適用するプレーのペースの方針の採用方法）参照。

(2) **失格の罰。** 次の 4 つの規則のいずれかに違反したプレーヤーは失格とはならない。しかし、違反が起きたホールは **0 ポイント** となる。

- 規則 3. 3c に基づくホールアウトをしない。
- 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**失格**となる。

d. **ステーブルフォードでの規則 11. 2 に対する例外**

規則 11. 2 は次の状況には適用しない：

そのホールで 1 ポイントを獲得するためにはプレーヤーの動いている球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人には罰はなく、そのプレーヤーのそのホールは 0 ポイントとなる。

e. **ステーブルフォードでラウンドが終わるとき**

次のとき、プレーヤーのラウンドは終わる：

- 自分の最終ホールをホールアウトしたとき（例えば規則 6. 1 や規則 14. 7b に基づく誤りの訂正を含む）。または、
- その最終ホールをホールアウトしないことを選択したとき、またはそのホールでもはや 1 ポイント以上を獲得できないとき。

21.2 最大スコア

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、プレーヤーやサイドのホールスコアを委員会が設定した最大のストローク数(例えば、パーの 2 倍、決められた数、またはネットダブルボギー)に制限する形式である。

規則 1～20 で定めているストロークプレーの通常の規則を適用するが、これらの特別規則によって修正される。規則 21.2 は次のために規定されている：

- スクラッチ競技。しかし、ハンディキャップ競技にも採用することができる。
- 個人プレー競技。しかし、パートナーを伴う競技にも採用できるが、規則 22(フォアサム)や規則 23(フォアボール)により修正され、チーム競技については規則 24 により修正される。

b. 最大スコアのスコアリング

- (1) プレーヤーのホールスコア。プレーヤーのホールスコアはそのプレーヤーのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)に基づく。**ただし**、実際のスコアが最大スコアを超えたとしても、そのプレーヤーのスコアは最大スコアにしかならない。

プレーヤーがいかなる理由であっても規則に基づいてホールアウトしなかった場合には、そのホール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、プレーヤーは自分のホールスコアが最大スコアに到達した場合にはそのホールのプレーを止めることを推奨する。

プレーヤーがホールアウトしたり、ホールアウトしないことを選んだり、最大スコアに達したときに、そのホールは終了となる。

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

- ホールをホールアウトして終了した場合。
 - スコアが最大スコアより少ないとき。スコアカードに実際のスコアを記入しなければならない。
 - スコアが最大スコア以上のとき。スコアカードにスコアを記入しないか、または最大スコア以上の何らかのスコアを記入しなければならない。
- ホールをホールアウトしないで終了した場合。プレーヤーが規則に基づいて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いか、または最大スコア以上の何らかのスコアを記入しなければならない。

委員会はスコアカードにスコアが記入されていない、または最大スコアを超えるスコアが

記入されているすべてのホールについて、プレーヤーのスコアを最大スコアに調整する責任があり、ハンディキャップ競技では、各ホールの結果を決定する前に、ハンディキャップストロークをそのホールに記入されたスコアに適用する責任がある。

c. 最大スコアの罰

ストロークプレーに適用するすべての罰を最大スコアにも適用する。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失格とはならない。しかし、違反が起きたホールは**最大スコア**となる：

- 規則 3.3c に基づくホールアウトをしない。
- 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に違反した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

罰打を適用した後、プレーヤーのホールのスコアは委員会が設定した最大スコアを超えることはない。

d. 最大スコアでの規則 11.2 に対する例外

規則 11.2 は次の状況には適用しない：

そのホールを最大スコアより少ないスコアとするためにはプレーヤーの動いている球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに、誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人に罰はなく、そのプレーヤーのそのホールのスコアは最大スコアとなる。

e. 最大スコアでラウンドが終わるとき

次のとき、プレーヤーのラウンドは終わる：

- 自分の最終ホールをホールアウトしたとき(例えば規則 6.1 や規則 14.7b に基づく誤りの訂正を含む)。または、
- その最終ホールをホールアウトしないことを選択したとき、またはそのホールでもはや最大スコアとなったとき。

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、委員会が設定し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。そして、
- 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その競技の勝者となる。

規則 1～20 で定めているストロークプレーの通常の規則を適用するが、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：

- スクラッチ競技。しかし、ハンディキャップ競技にも採用することができる。そして、
- 個人プレー競技。しかし、パートナーを伴う競技にも採用できるが、規則 22(フォアサム)や規則 23(フォアボール)により修正され、チーム競技については規則 24 により修正される。

b. パー/ボギーのスコアリング

(1) ホールの勝ち・負けの決定方法。スコアリングはマッチプレーと同様で、プレーヤーのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)と委員会が設定した決められた目標スコア(通常はパーかボギー)とを対比することによりホールの勝ち・負けを決定する：

- 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(通称「ハーフ」)。
- プレーヤーのスコアが決められたスコアより多い場合、また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。

プレーヤーがいかなる理由であっても規則に基づいてホールアウトしなかった場合には、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、プレーヤーは自分のスコアが決められたスコアを超えた場合(そのホールの負けとなるので)はそのホールのプレーを止めることを推奨する。

プレーヤーがホールアウトしたり、ホールアウトしないことを選んだり、またはそのプレーヤーのスコアが決められたスコアを超えたときにそのホールは終了となる。

(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ための規則 3.3b の要件を満たすために：

- ホールをホールアウトして終了した場合：

- スコアが、ホール勝ち、またはタイとなるとき。スコアカードに実際のスコアを記入しなければならない。
- スコアが、ホールの負けとなるとき。スコアカードにスコアを記入しないか、そのホールが負けとなる何らかのスコアを記入しなければならない。
- ホールをホールアウトしないで終了した場合。プレーヤーが規則に基づいてホールを終了していない場合、スコアカードにスコアを記入しないか、そのホールが負けとなる何らかのスコアを記入しなければならない。

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があり、ハンディキャップ競技では、ハンディキャップストロークをそのホールの結果を決定する前に各ホールに記入されたスコアに適用する責任がある。

例外ーホールの結果に影響しなければ罰はない：プレーヤーが実際のスコアより少ないホールのスコアでスコアカードを提出したが、ホールの勝ち負け、またはタイに影響を及ぼさなかった場合、規則 3. 3b に基づく罰はない。

委員会の措置・セクション (競技の条件で、委員会はプレーヤーにスコアカードにホールの結果を記入するよう推奨することはできるが、要求することはできない) 参照。

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、3つの例外がある：

例外 1ークラブの超過、共有、追加、取り替え：プレーヤーが規則 4. 1b(14本のクラブの制限；ラウンド中にクラブを共有する、追加する、取り替える)に違反した場合、委員会はそのプレーヤーの負けたホールに勝ち越した合計ホール数から規則 4. 1bに基づいて **1 ホール**(その違反を1ホールにだけ適用する場合)または **2 ホール**(その違反を2ホール以上に適用する場合)を差し引く。

例外 2ースタート時間：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. 3 の罰則、例外 1 と 2 を参照)、委員会はそのプレーヤーの負けたホールに勝ち越した合計ホール数から **1 ホール**を差し引く。

例外 3ー不当の遅延：プレーヤーが規則 5. 6a に違反した場合：

- 最初の違反の罰：プレーヤーは違反が起きたホールに **1 罰打**を受ける。
- 2 回目の違反の罰：委員会は負けたホールに勝ち越した合計ホール数から **1 ホール**を差し引く。
- 規則 5. 6a の 3 回目の違反については、規則 21. 3c(2)を参照。

各例外に関し、プレーヤーはスコアカードを提出する前に委員会が罰を適用できるように違反についての事実をその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、そのプレーヤーは**失格**となる。

(2) 失格の罰。次の 4 つの規則のいずれかに違反したプレーヤーは失格とはならない。しかし、違反が起きた**ホールは負け**となる：

- 規則 3. 3c に基づくホールアウトをしない。
- 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**失格**となる。

委員会の措置・セクション (パー/ボギー競技で、違反に対してポイントを差し引く罰を適用するプレーのペースの方針の採用方法) 参照。

d. パー/ボギーでの規則 11. 2 に対する例外

規則 11. 2 は次の状況には適用しない：

そのホールをタイとするためにはプレーヤーの動いている球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに、誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人に罰はなく、そのプレーヤーのそのホールの負けとなる。

e. パー/ボギーでラウンドが終わるとき

次のとき、プレーヤーのラウンドは終わる：

- 自分の最終ホールをホールアウトしたとき(例えば規則 6. 1 や規則 14. 7b に基づく誤りを訂正することを含む)。または、
- その最終ホールをホールアウトしないことを選択したとき、またはすでにそのホールの負けとなったとき。

21.4 スリーボールマッチプレー

a. スリーボールマッチプレーの概要

スリーボールマッチプレーはマッチプレーの形式で、次のものをいう：

- 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。そして、

- 各プレーヤーは、1つの球をプレーし、その球を両方のマッチに使用する。

規則 1～20 で定めているマッチプレーの通常の規則を個々の3つのマッチすべてに適用する。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つの状況ではこれらの特別規則が適用される。

b. 違った順番でプレー

マッチでプレーヤーが違った順番でプレーした場合、最初にプレーするべきであった相手は、規則 6. 4a (2) に基づいてそのストロークを取り消すことができる：

プレーヤーが両方のマッチで違った順番でプレーした場合、各相手はそのプレーヤーとのマッチでのそのストロークを取り消すかどうかを選ぶことができる。

プレーヤーのストロークが一方のマッチだけで取り消された場合：

- 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. 相手が拾い上げた、または動かし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、動かす原因となったことに対し規則 9. 5b や規則 9. 7b 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する。

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, 規則 21, 規則 22, 規則 23 で特別に扱っているが、ゴルフは他にも多くのプレー形式(例えば、スクランブル、グリーンサム)でプレーすることもできる。

こうしたプレー形式や他のプレー形式のプレーを管理するために規則を順応させる可能性がある。

委員会の措置・セクション (他の一般的なプレー形式に対して規則を順応させる際に推奨される方法) 参照。

規則 22 フォアサム(通称オルタネートショット)

目的：規則 22 はフォアサム(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)を扱っている。フォアサムは 2 人のパートナーが 1 つのサイドとして 1 つの球を交互にプレーする。このプレー形式のための規則は、ホールをスタートするためにパートナーたちが交互にティーオフし、交互にプレーしてホールを終えることを除いては、個人プレーに対するものと本質的に同じである。

22.1 フォアサムの概要

フォアサム(通称オルタネートショット)はパートナーを伴うプレー形式(マッチプレーかストロークプレーのいずれか)で、2 人のパートナーが 1 つのサイドとして各ホールで 1 つの球を交互にプレーして競技する。

規則 1~20 はこのプレー形式(個人のプレーヤーを扱うのと同じ方法で 1 つの球をプレーするサイドを扱う)に適用するが、これらの特別規則によって修正される。

この形式の変形はスリーサムとして知られるマッチプレーの 1 つの形式である。スリーサムは個人のプレーヤーが 2 人のパートナー(次の特別規則に基づいて交互にプレーをする)からなる 1 つのサイドに対して競技する。

22.2 パートナーはいずれもサイドのために行動することができる

2 人のパートナーは 1 つの球のみをプレーする 1 つのサイドとして競う。したがって：

- いずれのパートナーもストロークを行う前にその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、その球の箇所をマークすること、拾い上げること、リプレースすること、ドロップすること、そしてプレースすること(そのサイドとして次にどちらのパートナーがプレーする順番なのかは関係ない)。
- パートナーとそのキャディーは他のパートナーのキャディーが援助することが認められる方法で他のパートナーを援助することができる(例えば、アドバイスを与えたり、求めること、そして規則 10 に基づいて認められる他の行動)。しかし、パートナーとそのキャディーは他のパートナーのキャディーに規則が認めていない援助を与えてはならない。
- いずれのパートナーかいずれのキャディーがとった行動や規則違反はそのサイドに適用する。

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

各ホールで、パートナーたちはサイドのために各ストロークを交互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先にプレーしなければならない、もう一方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先にプレーしなければならない。
- ホールのティーイングエリアからのそのサイドの最初のストロークの後、パートナーたちはそのホールの残りのストロークを交互に行わなければならない。
- ストロークが取り消された、または他の規則に基づいてストロークをカウントしない場合（この規則に違反して間違った順番でストロークを行った場合を除く）、そのストロークを行った同じパートナーがそのサイドのための次のストロークを行わなければならない。
- そのサイドが暫定球をプレーすることを決定した場合、そのサイドの次のストロークをプレーすることになる順番のパートナーがプレーしなければならない。

そのサイドに対する罰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 に違反し、間違った順番でストロークを行ったことに対する罰：一般の罰。

ストロークプレーでは、そのサイドは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、そのサイドが間違った順番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。
- 間違った順番で行っ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ったすべてのストローク（行ったストロークと単にその球をプレーしたことによる罰打を含む）は、カウントしない。
- 別のホールを始めるためのストロークを行う前に（そのラウンドの最終ホールでは、スコアカードを提出する前に）、そのサイドがその誤りを訂正しなかったときは、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とき、競技の条件でどちらのプレーヤーが先にプレーしなければならないかを決めていなければ、サイドは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するのを選ぶことができる。

そのサイドのラウンドはパートナーがそのサイドの最初のホールをスタートするために最初のストロークを行ったときに始まる。

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、各パートナーに別々に適用する：

- 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(時間前ではなく)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し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その場にいなかった場合、そのサイドは規則 5.3a の違反となる。

22.5 パートナーたちはクラブを共有することができる

規則 4.1b(2)はパートナーたちの持っているクラブの合計本数が 14 本を超えなければ、クラブを共用することを認めるように修正される。

規則 23 フォアボール

目的：規則 23 はフォアボール(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)を扱っている。フォアボールはパートナーたちが 1 つのサイドとして各自別々の球をプレーして競技する。ホールのサイドのスコアは、そのホールでのパートナーたちのうち少ない方のスコアとなる。

23.1 フォアボールの概要

フォアボールはパートナーを伴うプレー形式(マッチプレーかストロークプレーのいずれか)である：

- 2 人のパートナーは 1 つのサイドとして共に競技し、各プレーヤーは自分自身の球をプレーする。そして、
- ホールのサイドのスコアはそのホールの 2 人のパートナーのうちの少ない方のスコアとなる。

規則 1～20 はこのプレー形式に適用するが、これらの特別な規則によって修正される。

このプレー形式の変形はベストボールとして知られているマッチプレーの 1 つの形式である。ベストボールは個人のプレーヤーが 2 人または 3 人のパートナーからなる 1 つのサイドと競い、各パートナーは以下の特別規則によって修正された規則に基づいて各自の球をプレーする(1 つのサイドが 3 人のパートナーからなるベストボールについては、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 フォアボールのスコアリング

a. マッチプレーとストロークプレーでのホールのサイドのスコア

- 両方のパートナーがホールアウトした、または別の方法で規則に基づいてホールを終了した場合。少ない方のスコアがそのホールのそのサイドのスコアとなる。
- パートナーのうちの 1 人だけがホールアウトした、または別の方法で規則に基づいてホールを終了した場合。そのパートナーのスコアがそのホールのそのサイドのスコアとなる。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ホールアウトしなかった、または別の方法で規則に基づいてホールを終了しなかった場合。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、相手サイドがすでにそのホールをコンシードしていたか、負けていたのであれば、そのサイドは**そのホールの負け**となる。
 - ストロークプレーでは、その誤りを規則 3.3c に基づいて時間内に訂正しなければ、そのサイドは**失格**となる。

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。ハンディキャップ競技では、各パートナーのハンディキャップをそのスコアカードに記入しなければならない。

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。
- あるスコアをそのサイドのスコアとして一般的にみなすことは不十分である。

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のスコアを証明する必要がある。

- (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がある（ハンディキャップ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。
- あるホールに両方のパートナーのスコアが記入されている場合：
 - それらのスコアが異なる場合、そのホールの最も少ない（グロスまたはネット）スコアをそのサイドのスコアとしてカウントする。
 - それらのスコアが同じ場合、委員会はいずれかのスコアを採用することができる。使用するスコアが何らかの理由で間違っている場合、委員会は他のスコアをカウントする。

そのサイドのカウントするスコアが実際に行ったストロークよりも少ない場合、それがどちらのパートナーのスコアなのか明確に確認できない場合、あるいはそのパートナーがそのホールのプレーについて失格となった場合、そのサイドは**失格**となる。

c. フォアボールでの規則 11.2 に対する例外

規則 11.2 は次の状況には適用しない：

そのホールのそのサイドの結果に影響を及ぼすにはプレーヤーの動いている球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに、誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人に罰はなく、そのプレーヤーの球はそのサイドのスコアとしてはカウントしない。

23.3 ラウンドが始まる時、終わるとき；ホールが終了するとき

a. ラウンドが始まる時

サイドのラウンドはパートナーの 1 人が最初のホールをスタートするためにストロークを行ったときに始まる。

b. ラウンドが終わるとき

次のとき、サイドのラウンドは終わる：

- マッチプレーでは、いずれかのサイドがそのマッチに勝ったとき(規則 3.2a(3), (4) 参照)。
- ストロークプレーでは、パートナーの両方がホールアウトすることにより(例えば、規則 6.1 や規則 14.7b に基づいて誤りを訂正することを含む)、またはパートナーの 1 人が最終ホールをホールアウトし、他のパートナーがホールアウトしないことを選択することによってそのサイドが最終ホールを終了したとき。

c. ホールを終了するとき

- (1) マッチプレー。両方のパートナーがホールアウトしたとき、または両方のパートナーの次のストロークがコンシードされたとき、あるいはいずれかのサイドがホールをコンシードしたときに、サイドはホールを終了する。
- (2) ストロークプレー。パートナーのうちの 1 人がホールアウトし、他のパートナーがホールアウトするか、そうしないことを選択したときに、サイドはホールを終了する。

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

サイドはラウンドの全部または一部をパートナーの 1 人で代表することができる。必ずしも両方のパートナーがいる必要はなく、または両方のパートナーがいても、両方のパートナーが各ホールをプレーする必要はない。

不在だったパートナーがその後でプレーするために到着した場合、そのパートナーはホールとホールの間に限ってそのサイドのためにプレーに合流することができる。つまり：

- マッチプレー—マッチの誰かがホールを始める前。マッチで、いずれかのサイドの誰かがホールのプレーを始めた後にそのパートナーが到着した場合、そのパートナーは次のホールまでそのサイドのためにプレーすることはできない。
- ストロークプレー—他のパートナーがホールをスタートする前。他のパートナーがホールのプレーを始めた後にそのパートナーが到着した場合、その到着したパートナーは次のホールまでそのサイドのためにプレーすることはできない。

到着したが、そのホールのプレーは認められていないパートナーはそのホールで他のパートナ

ーにアドバイスを与えたり、他のパートナーを援助したり、他のパートナーのためにそれ以外の行動をとることはできる(規則 23. 5a と規則 23. 5b 参照)。

規則 23. 4 の違反の罰：一般の罰。

23.5 パートナー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とることができる

サイドの各プレーヤーは自分自身の球をプレーしなければならないが：

- いずれのパートナーもストロークを行う前にその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、その球の箇所をマークすること、拾い上げること、リブレースすること、ドロップすること、そしてブレースすること(そのサイドとして次にどちらのパートナーがプレーする順番なのかは関係ない)。
- パートナーとそのキャディーは他のパートナーのキャディーが援助することが認められる方法で他のパートナーを援助することができる(例えば、アドバイスを与えたり、求めること、そして規則 10 に基づいて認められる他の行動)。しかし、パートナーとそのキャディーは他のパートナーのキャディーに規則が認めていない援助を与えてはならない。

ストロークプレーでは、パートナーたちはいずれかのプレーヤー、または他のプレーヤーを援助するためにパッティンググリーンに球を残したままにしておくことにお互いが同意してはならない(規則 15. 3a 参照)。

b. パートナーはプレーヤーの行動に責任がある

プレーヤーがそのパートナーの球や用具に関連してとった行動は、そのパートナーがとった行動として扱われる。

パートナーがとると規則違反となる行動をプレーヤーがとったことにより規則違反となる場合：

- パートナーが規則に違反したことになり、その結果となる罰を受ける(規則 23. 8a 参照)。
- そのプレーヤーがとると規則違反となる行動の例：
 - パートナーが行おうとしているストロークに影響を及ぼす状態を改善した。
 - 偶然にパートナーの球を動かす原因となった。
 - パートナーの球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかった。

このことはパートナーやそのパートナーのキャディーが行うと規則違反となる行動をそ

のプレーヤーのキャディーがそのパートナーの球に関してとった場合にも適用する。

プレーヤーやそのプレーヤーのキャディーの行動がそのプレーヤー自身の球とそのパートナーの球の両方のプレーに影響を及ぼす場合、両方のパートナーに罰がある場合を知るためには規則 23. 8a(2)を参照。

23.6 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よ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)に基づいてプレーヤーがプレーする順番であっても、プレーヤーとパートナーのいずれかが次のプレーをすること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自分の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罰なしに有効だが、そのホールのパートナーのスコアを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。

23.7 パートナーたちはクラブを共有することができる

規則 4. 1b(2)はパートナーたちの持っているクラブの合計本数が 14 本を超えなければ、クラブを共用することを認めるように修正される。

23.8 罰を 1 人のパートナーにだけ適用する場合、または両方のパートナーに適用する場合

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、その両方のパートナー(つまりそのサイド)のいずれかに適用する。このことはその罰とプレー形式による：

a. 失格以外の罰

- (1) 罰は通常、プレーヤーにだけ適用し、パートナーには適用しない。プレーヤーが失格以外の罰を受ける場合、その罰は通常はそのプレーヤーにだけ適用し、パートナーには適用しない。ただし、下記(2)で扱う状況を除く。

- 罰打はプレーヤーのスコアにだけ追加し、パートナーのスコアには追加しない。
- マッチプレーで、**一般の罰(ホールの負け)**を受けたプレーヤーに、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、

そのパートナーはそのホールでサイドのためにプレーを続けることができる。

(2) プレーヤーの罰をパートナーに対しても適用する 3 つの状況。

- プレーヤーが規則 4.1b(14 本のクラブの制限；共有、追加、取り替え)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る(**そのマッチのスコアの調整**)；ストロークプレーでは、パートナーもそのプレーヤーと**同じ罰**を受ける。
- プレーヤーの違反がパートナーのプレーの援助となる場合。マッチプレー、ストロークプレーのいずれの場合も、パートナーもそのプレーヤーと**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。パートナーもそのプレーヤーと**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、パートナーのプレーを援助した、あるいは相手のプレーに悪影響を与えたものとして扱わない：

- 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(パートナーは一般の罰を受けない)。
- このことは誤球としてプレーした球がパートナーや相手、他の誰かの球であった場合でも同じである。

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。いずれかのパートナーが次の規則に基づいて失格の罰を受ける場合、そのサイドは**失格**となる：

- 規則 1.2 プレーヤーの行動基準
- 規則 1.3 規則に従ってプレーする
- 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 クラブをプレーから除外するための手続き
- 規則 4.2a ラウンドのプレーに認められる球
- 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-c 委員会がプレーを中断、再開する場合
- 規則 6.2b ティーイングエリアの規則

マッチプレーだけ：

- 規則 3.2c ハンディキャップマッチ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(2) プレーヤーの責任：スコアカードの証明と提出
- 規則 3.3b(3) ホールの間違ったスコア
- 規則 3.3b(4) ハンディキャップ競技のスコアリング
- 規則 23.2b ストロークプレーのサイドのスコアカード

- (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それぞれ次の規則のいずれかに基づいて失格の罰を受ける場合、そのサイドは失格となる：

- 規則 5.3 ラウンドを始めること、終えること
- 規則 5.4 組でプレーすること
- 規則 5.7a プレーを中断することができる、または中断しなければならない場合

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次の規則の組み合わせに基づいて失格の罰を受けた場合、そのサイドは失格となる。

- 規則 3.3c 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 6.3c 誤球
- 規則 14.7 誤所からプレーすること

- (3) 1人のプレーヤーによる違反で、そのプレーヤーのそのホールのスコアだけが無効となる場合。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、そのプレーヤーは失格とはならない。しかし、その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のために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

目的：規則 24 はティーム競技を扱っている(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)。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。

24.1 ティーム競技の概要

- 「ティーム」と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たちのプレーは、同時に行われる別の競技(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 1～23 はティーム競技に適用するが、これらの特別規則によって修正される。

24.2 ティーム競技の条件

委員会はプレー形式、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：

- マッチプレーでは、マッチに勝った場合やタイになった場合に与えられるポイント。
- ストロークプレーでは、各ティームの合計スコアにカウントするためのスコア数。
- 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、タイを決定する方法。

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(例えば、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、プレーヤーたちのプレーの順番をどうするのか、あるいは誰と誰をパートナーとして組ませるのか)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競技でプレーヤーとしてプレーすることができる。

24.4 ティーム競技で認められるアドバイス

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、ラウンド中にそのティームのプレーヤーにアドバイスを与えたり、規則

10. 2b (2) で認めている他の援助をしたりすることができ、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(アドバイス・ギバー)を各チームが 1 名指名す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：

- 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)になることができる。
- アドバイス・ギバーはアドバイスを与える前に委員会に届け出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を認めることができる。

委員会の措置・セクション (委員会は各チームが 2 人のアドバイス・ギバーを指名す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)参照。

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、その競技でラウンドをプレーしている間はアドバイス・ギバーとして行動することは認められない。

ラウンドをプレーしている間、そのアドバイス・ギバーは規則 10. 2a のアドバイスに関する制限については、他のプレーしているチームメンバーと同じように扱われる。

c. パートナー以外のチームメンバー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：

- プレーヤーはそのコースでプレーしているチームメンバー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、そのチームメンバーがそのコースでそのプレーヤーと同じ組でプレーしているか、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・セクション (ストロークプレーのチーム競技(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)では、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)参照。

規則 24. 4 の違反の罰：一般の罰。

定 義

DRAFT

異常なコース状態

次の4つの定義された状態：

- 動物の穴。
- 修理地。
- 動かさない障害物。
- 一時的な水。

アドバイス

次のときにプレーヤーに影響を与えることを意図した口頭によるコメントや行為(例えば、ストロークを行うために使用したクラブを見せること)：

- クラブを選択するとき。
- ストロークを行うとき。
- ホールや、ラウンド中のプレー方法を決定するとき。

しかし、アドバイスには公開されている情報は含まない。例えば：

- コース上の物の位置(例えば、ホール、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、他のプレーヤーの球)。
- ある1点から他の1点までの距離。
- 規則。

動物

人間以外の動物界のすべての生き物で、哺乳類、鳥類、爬虫類、両生類、無脊椎動物(例えば、ミミズ、昆虫、クモ、甲殻類)を含む。

動物の穴

動物が地面に掘った穴。**ただし**、ルースインペディメントとしても定義される動物が掘った穴を除く(例えば、ミミズや昆虫)。

動物の穴という用語には次のものを含む：

- 動物が穴から掘り出して分離している物。
- その穴に通じるすり減った獣道や痕跡。
- 動物が地下に穴を掘った結果、盛り上った、または変化した地面のすべての区域。

コースエリア

コースを構成する次の5つの定義されたエリア：

- ジェネラルエリア。
- プレーヤーがプレーするホールをスタートするときに最初にそこからプレーしなければならない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。そして、
- プレーヤーがプレーしているホールのパッティンググリーン。

ボールマーカー

拾い上げる球の箇所をマークするために使用する人工物(例えば、ティー、コイン、ボールマーカーとして作られた物や他の小さい用具)。

規則が「ボールマーカーが動かされること」に言及する場合、そのボールマーカーとは拾い上げていてまだリプレースしていない球の箇所をマークするためにコース上の所定の位置にあるボールマーカーのことを意味する。

境界物

アウトオブバウンズを定める、または示している人工物(例えば、壁、フェンス、杭、レーリング)で罰なしの救済は認められない。

これには境界フェンスの基礎や柱を含む。しかし、次のものは含まない：

- 壁やフェンスに取り付けられた支柱や支線。または、
- 壁やフェンスを乗り越えるために使用する階段、橋、類似の建造物。

境界物はその全体または一部を動かすことができたとしても、動かさないものとして扱われる(規則 8.1a 参照)。

境界物は障害物でも、不可分の物でもない。

バンカー

バンカーとするために作られた砂のエリアで、芝や土が取り除かれて窪みとなっている場合が多い。

次の部分はバンカーの一部ではない：

- その作られたエリアの縁で土、草、積み芝、または人工物で構成するへり、壁、面。
- 土やその作られたエリアの縁の内側に生長している、または付着しているすべての自然物

(例えば、草、ブッシュ、木)。

- その作られたエリアの縁の外側にある、または、飛び散っている砂。
- その作られたエリアの縁の内側ではないコース上のすべての他の砂の区域(例えば、砂漠、そして自然の砂の区域、またはウェストエリアと言われることがある他の区域)。

バンカーは5つの定義されたコースエリアの1つである。

委員会は作られた砂のエリアをジェネラルエリアの一部として定めたり(つまりバンカーではない)、作られていない砂の区域をバンカーとして定めることができる。

バンカーが修理中で委員会がそのバンカー全体を修理地として定める場合、そのバンカーはジェネラルエリアの一部として扱われる(つまりバンカーではない)。

この定義と規則 12 で使用する「砂」という言葉には、砂の中に混ぜられている土と同様に、バンカーの素材として使用する砂に類似するすべての素材を含む(例えば、粉碎された貝)。

キャディー

次の方法を含め、ラウンド中にプレーヤーを助ける人：

- クラブを持って行くこと、運ぶこと、扱うこと：プレー中にプレーヤーのクラブを持って行く、運ぶ(例えば、カートやトロリーで)、扱う人は、プレーヤーによってキャディーとして指名されていなかったとしても、そのプレーヤーのキャディーである。**ただし**、邪魔にならない所にそのプレーヤーのクラブ、バッグ、カートを移動するためや、親切心から行動(例えば、プレーヤーが置き忘れたクラブを取りに行く)した場合を除く。
- アドバイスを与えること：プレーヤーのキャディーは(パートナーやパートナーのキャディーを除き)、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。

キャディーは規則が認める他の方法でプレーヤーを助けることもできる(規則 10. 3b 参照)。

クラブレングス

ラウンド中にプレーヤーが持っている 14 本(またはそれ以下)のクラブ(規則 4. 1b(1)で認められる通り)のうち、パター以外で最も長いクラブの長さ。

例えば、ラウンド中にプレーヤーが持っている最も長いクラブ(パターを除く)が 43 インチ(109. 22cm)のドライバーの場合、そのプレーヤーのそのラウンドのためのクラブレングスは 43 インチとなる。

クラブレングスは各ホールはそのプレーヤーのティーイングエリアを定めるときや、規則に基づいて救済を受ける場合にそのプレーヤーの救済エリアのサイズを決定するときに使用する。

委員会

競技またはコースを管理する人、またはグループ。

委員会の措置・セクション（委員会の役割の説明）参照。

ストロークに影響を及ぼす状態

プレーヤーの止まっている球のライ、意図するスタンス区域、意図するスイング区域、プレーの線、その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。

これらの用語の意味：

- 「意図するスタンス区域」には、(i)プレーヤーが足を置くことになる場所と、(ii)意図するストロークの準備やそのストロークを行うときにプレーヤーの体を位置させる方法と場所に合理的に影響を及ぼすかもしれないすべての区域の両方を含む。
- 「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、スイングの終了に合理的に影響を及ぼすかもしれないすべての区域を含む。
- 「ライ」、「プレーの線」、「救済エリア」という各用語には定義がある。

コース

委員会が設定した境界の縁の内側のすべてのプレーエリア：

- 境界の縁の内側のすべてのエリアはインバウンズでコースの一部である。
- 境界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。
- 境界の縁は地面の上方と、地面の下方の両方に及ぶ。

コースは5つの定義されたコースエリアで構成されている。

ドロップ

球を持ち、その球をインプレーにする意図を持って空中を落下するように離すこと。

プレーヤーが球をインプレーにする意図なしに球を離した場合、その球はドロップしたことにはならず、インプレーにはならない(規則 14.4 参照)。

各救済規則が球をドロップする、そしてその球が止まらなければならない具体的な救済エリアを特定している。

救済を受ける場合、プレーヤーは球を膝の高さから離さなければならない、次の要件を満たさなければならない：

- プレーヤーが球を投げたり、回転をかけたり、転がしたりせずに、または球が止まることになる場所に影響を及ぼす可能性のあるその他の動きをせずに、球を真っすぐに落下させなければならない。そして、
- 球が地面に落ちる前にそのプレーヤーの体や用具に当たってはならない(規則 14.3b 参

照)。

地面にくい込む

プレーヤーの球がそのプレーヤーの直前のストロークの結果として作られたその球のピッチマークの中にあり、その球の一部が地表面より下にある場合。

地面にくい込んだことになるために球は必ずしも土に触れる必要はない(例えば、草、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)。

用具

プレーヤーやそのプレーヤーのキャディーが使用している、身に着けている、手にしている、運んでいる物。

コース保護のために使用する物(例えば、レーキ)はプレーヤーかキャディーが手にしているか、運んでいる間に限り、用具となる。

用具規則

プレーヤーがラウンド中に使用することが認められるクラブ、球、他の用具の仕様や他の規定。用具規則は【[ウェブサイトの URL を挿入](#)】で閲覧できる。

旗竿

ホールをプレーヤーに示すために委員会が準備してホールの中に立てた動かせるポール。旗竿にはそのポールに取り付けた旗と他の素材や物を含む。

旗竿の要件は用具規則の中で明記している。

フォアボール

2 人のパートナーからなるサイドの各プレーヤーが自分自身の球をプレーして競うプレー形式。ホールのサイドのスコアはそのホールの 2 人のパートナーのうち少ない方のスコアとなる。

フォアボールを 2 人のパートナーからなるサイドと 2 人のパートナーからなる別のサイドでのマッチプレー競技としてプレーすることもできるし、2 人のパートナーからなる複数のサイド間でストロークプレー競技としてプレーすることもできる。

フォアサム(通称「オルタネートショット」)

2 人のパートナーが 1 つのサイドとして各ホールで 1 つの球を交互にプレーして競技するプレー形式。

フォアサムを 2 人のパートナーからなるサイドと、2 人のパートナーからなる別のサイドとのマッチプレー競技としてプレーすることができるし、2 人のパートナーからなる複数のサイド間でストロークプレー競技としてプレーすることもできる。

ジェネラルエリア

コース全体から他の4つの定義されたエリア(つまり(1) プレーヤーがプレーするホールをスタートするときに最初にそこからプレーしなければならないティーイングエリア、(2)すべてのバンカー、(3)すべてのペナルティーエリア、(4)プレーヤーがプレーしているホールのパッティンググリーン)を除いたコースエリア。

ジェネラルエリアには次を含む：

- ティーイングエリア以外のコース上のすべてのティーイング場所。そして、
- すべての目的外グリーン。

一般の罰

マッチプレーではホールの負け、ストロークプレーでは2 罰打。

修理地

委員会が修理地と定める(マーキング、または他の方法によらず)コースのすべての部分。定めた修理地には次の両方を含む：

- その定めた区域の縁の内側のすべての地面。
- その定めた区域内に根付いているすべての草、ブッシュ、木、その他の生長または付着している自然物。これらには地面の上方でその定めた区域の縁の外側に伸びた部分が含まれる。しかし、その定めた区域の縁の外側の地面に接していたり、地下にある部分(例えば木の根)は含まれない。

また、委員会が修理地として定めていなかったとしても次のものは修理地に含まれる：

- 次のときに委員会、または管理スタッフが作った穴：
 - コースセットアップ(例えば、杭を取り除いた穴や、別のホールのプレーのために使用しているダブルグリーン上のホール)。または、
 - コース管理(例えば、芝、切り株を取り除くときにできた穴やパイプラインを設置するときにできた穴。しかし、エアレーションホールを除く)。
- 後で移すために積まれた刈草、葉、他の物。しかし：
 - 移すために積まれた自然物はルースインペディメントでもある。そして、
 - 移すことを意図せずにコース上に残されている物は、委員会が修理地として定めていなければ、修理地ではない。
- プレーヤーの球の近くにあるためにプレーヤーのストロークやスタンスにより損傷する可能性のある動物の住処(例えば、鳥の巣)。ただし、ルースインペディメントとして定義されている動物(例えば、ミミズや昆虫)によって作られた住処を除く。

修理地の縁は杭、線、物理的な特徴を持った物で定めるべきである：

- 杭：杭で定める場合、修理地の縁は、地表レベルでその杭と杭の外側を結んだ線で定め、その杭は修理地内である。
- 線：地面上に塗った線で定める場合、修理地の縁はその線の外側の縁となり、線自体は修理地内である。
- 物理的な特徴を持った物：物理的な特徴を持った物（例えば、花壇やターフナセリー）で定める場合、委員会は修理地の縁を定める方法を告知するべきである。

修理地の縁が線や物理的な特徴を持った物で定められている場合、修理地がある場所を示すために杭を使用することができる。しかし、その杭には場所を示す以外の意味はない。

ホール

プレーしているホールのパッティンググリーン上の終了地点：

- ホールは直径 4.25 インチ (108mm) でなければならず、深さは少なくとも 4 インチ (101.6mm) なければならない。
- ライナーを使用する場合、その外径は 4.25 インチ (108mm) を超えてはならない。ライナーはパッティンググリーン面より少なくとも 1 インチ (25.4mm) 沈めなければならない。ただし、土質によりライナーを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く。

「ホール」（イタリックで定義として使用されていない場合）という言葉は、特定のティーイングエリア、パッティンググリーン、ホールに関連するコースの部分という意味で規則のあらゆるところで使用される。ホールのプレーはティーイングエリアから始まり、球がそのパッティンググリーン上のホールに入ったとき（または規則が別途、そのホールの終了を規定しているとき）に終わる。

ホールに入る

球がストローク後にホールの中に止まり、球全体がパッティンググリーン面より下にあるとき。

規則が「ホールアウトする」、「ホールアウト」と言及する場合、それはプレーヤーの球がホールに入ったときを意味する。

球がホールの中の旗竿に寄りかかって止まっている特別なケースについては、規則 13.2c を参照のこと（球の一部がパッティンググリーン面より下にあればその球はホールに入ったものとして扱われる）。

オナー

ティーイングエリアから最初にプレーするプレーヤーの権利（規則 6.4 参照）。

動かさない障害物

次の障害物をいう：

- 不合理な努力なしには、またはその障害物やコースを壊さずには動かすことができない。そして、
- その他の点において動かせる障害物の定義に合致しないもの。

委員会は、障害物が動かせる障害物の定義に合致したとしても、その障害物を動かせない障害物と定めることができる。

改善

プレーヤーがストロークに対して潜在的な利益を得るためにそのストロークに影響を及ぼす状態、またはプレーに影響を及ぼす他の物理的な状態の1つまたは複数を変えること。

インプレー

コース上にあり、ホールでプレーで使用しているプレーヤーの球の状態：

- 球は次のときにホールで初めてインプレーの球となる：
 - プレーヤーがティーイングエリアからその球にストロークを行ったとき。または、
 - マッチプレーで、プレーヤーがティーイングエリアの外からその球にストロークを行い、相手が規則 6. 1b に基づいてそのストロークを取り消さなかったとき。
- 球はホールに入るまでインプレーのままとなる。**ただし**、次のときはもはやインプレーではなくなる：
 - その球がコースから拾い上げられたとき。
 - その球が紛失した(コース上に止まっていたとしても)、またはアウトオブバウンズに止まったとき。または、
 - 別の球に取り替えたとき(規則で認められていなかったとしても)。

インプレーではない球は誤球である。

どんな時でもプレーヤーは複数のインプレーの球を持つことはない(プレーヤーが1つのホールで同時に複数の球をプレーできる限定された状況については規則 6. 3d 参照)。

規則が「止まっている球」、または「動いている球」に言及する場合、それはインプレーの球を意味する。

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が所定の位置にある場合：

- 球が拾い上げられていなかった場合、その球はまだインプレーである。そして、
- 球が拾い上げられてからリプレイスされた場合、そのボールマーカーがまだ取り除かれていなかったとしてもその球はインプレーである。

不可分な物

委員会がコースをプレーする上で挑戦の一部として定めた罰なしの救済が認められない人工物。

不可分な物は動かさないものとして扱われる(規則 8.1a 参照)。しかし、不可分な物の一部(例えば、門、ドア、取り付けられたケーブルの一部)が動かせる障害物の定義に合致する場合、その部分は動かせる障害物として扱われる。

委員会が不可分な物として定めた人工物は障害物でも境界物でもない。

分かっている、または事実上確実

プレーヤーの球に起きたことを決定するための基準(例えば、球がペナルティーエリアの中に止まったかどうか、球が動いたのかどうか、何が球を動かす原因となったのか)。

分かっている、または事実上確実は、単に可能性がある、または起こりそうであること以上のことで、次のいずれかを意味する：

- 問題になっている出来事がプレーヤーの球に起きたという決定的な証拠がある(例えば、プレーヤー、または他の目撃者がそれが起きるのを見ていた場合)。または、
- 疑念がほんのわずかにあるが、合理的に入手可能なすべての情報が問題となっている事が起きた可能性が95%以上あることを示している。

「合理的に入手可能なすべての情報」にはプレーヤーが分かっている情報と、プレーヤーが合理的な努力で、かつプレーを不当に遅らせることなく得られる他のすべての情報を含む。

ライ

球が止まっている箇所と、球に触れているか、球のすぐ近くにある、生長または付着している自然物、動かさない障害物、不可分な物、境界物。

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。

プレーの線

プレーヤーがストローク後に自分の球にとらせたい線で、その線には地面の上方と、その線の両側に合理的な距離を持つその線上の範囲を含む。

プレーの線は2つの点を結ぶ直線とは限らない(例えば、プレーヤーが球にとらせたい場所に基づいて曲線となることもある)。

ルースインペディメント

分離した自然物。例えば：

- 石、分離した草、葉、枝、小枝。
- 動物の死骸と排泄物。

- ミミズ、昆虫と簡単に動かすことができる類似の動物、そしてそれらが作った盛り土やクモの巣(例えば、ミミズの放出物や蟻塚)。そして、
- 圧縮された土の塊(エアレーションプラグを含む)。

次のものは分離した自然物(つまりルースインペディメント)として扱わない：

- 付着している、または生長している。
- 地面に固くくい込んでいる(つまり、簡単に拾い上げることができない)。
- 球に貼り付いている。

特別な場合：

- **砂、バラバラの土**はルースインペディメントではない。
- **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**(霜以外)は、プレーヤーの選択で、ルースインペディメントか、または地面の上にある場合は一時的な水のいずれかとなる。
- **クモの巣**は他の物に付着していたとしてもルースインペディメントである。

紛失

プレーヤーまたはそのキャディー(またはプレーヤーのパートナーやパートナーのキャディー)が球を捜し始めてから3分以内に見つからない球の状態。

捜索が始まり、その後に正当な理由があって一時的に中止した場合(例えば、プレーが中断されて捜すことを止めた場合、または他のプレーヤーがプレーするのを脇に寄って待つ必要がある場合)、または誤球を自分の球だと勘違いした場合：

- 中止してから捜索を再開するまでの間の時間はカウントしない。そして、
- 捜索のために認められる時間は、中止前と捜索再開後の捜索時間を合計して3分となる。

マーク

次のいずれかの方法によって止まっている球の箇所を示すこと：

- ボールマーカ―を球の直後、または球のすぐ近くに置くこと。または、
- クラブを球の直後、または球のすぐ近くの地面の上に留めておくこと。

球を拾い上げた後、その球をリプレイスしなければならない場合にその箇所を示すためにマークは行われる。

マーカ―

ストロークプレーでは、プレーヤーのスコアをそのプレーヤーのスコアカードに記入することと、そのスコアカードを証明することについて責任を負う人。マーカールには別のプレーヤーになることができる。しかし、パートナーはなることはできない。

委員会ハプレーヤーのマーカールになる人を指定することができ、またプレーヤーがマーカールを選択する方法を指示することができる。

マッチプレー

プレーヤーまたはサイドが相手または相手となるサイドと 1 または複数のラウンドのマッチで直接対戦してプレーするプレー形式：

- プレーヤーまたはサイドは、より少ないストローク (行ったストロークと罰打を含む) でホールを終了することによりそのマッチのホールの勝ちとなる。そして、
- プレーヤーまたはサイドがプレーする残りのホール数より多いホール数を相手または相手となるサイドからリードしたときに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 (1 人のプレーヤーが、1 人の相手に対して直接プレーする)、スリーボールマッチ、2 人のパートナーからなるサイド間でのフォアサムやフォアボールマッチとしてプレーすることができる。

最大スコア

プレーヤー、またはサイドのホールのスコアが委員会が設定した最大ストローク数 (行ったストロークと罰打を含む) に制限する (例えばパーの 2 倍、決められた数字、ネットダブルボギー) ストロークプレーの 1 つの形式。

動かせる障害物

合理的な努力でその障害物やコースを損傷させずに動かすことができる障害物。

動かせない障害物や不可分な物の一部 (例えば、門、ドア、取り付けられたケーブルの一部) がこれらの 2 つの基準に合致する場合、その部分は動かせる障害物として扱われる。

しかし、動かせない障害物や不可分な物の動かせる部分が動かすことを意図して作られていない場合 (例えば、石壁の一部から分離した石) にはこの規定は適用しない。

障害物が動かせる場合であっても、委員会はそれを動かせない障害物として定めることができる。

動く

止まっている球が元の箇所を離れて他の箇所に止まり、それが肉眼によって見ることができる (誰かが実際にそれを見ていたかどうかにかかわらず) 場合。

このことは球が元の箇所を離れ、上下、水平、どの方向に動いたかにかかわらず適用する。

球が揺れている (または振動している) だけで、元の箇所に留まっている、または戻っている場

合、その球は動いたことにはならない。

自然の力

風、水などの自然の影響、または重力の影響により明らかな理由がなく何かが起きる場合。

完全な救済のニヤレストポイント

異常なコース状態(規則 16. 1)、危険な動物の状態(規則 16. 2)、目的外グリーン(規則 13. 1f)、プレー禁止区域(規則 16. 1f と規則 17. 1e)から罰なしの救済を受けるため、または特定のローカルルールに基づいて救済を受けるときの基点。

この基点は次の要件を満たして球があるものと推定された地点である：

- 球の元の箇所にもっと近く、しかし、その箇所よりホールに近づかない。
- 要求されるコースエリア内。そして、
- ストロークに対してその障害がなくなる所。そのストロークとはもしその状態が元の箇所になかったらプレーヤーがそこから行っていただろうストロークを意味する。

この基点を推定するときには、プレーヤーはそのストロークで使用していたであろうクラブの選択、スタンス、スイング、プレーの線を特定する必要がある。

プレーヤーは選択したクラブを持って実際のスタンスをとったり、スイングしたりすることによってそのストロークを試してみる必要はない(しかし、プレーヤーが正確に推定をするためには通常はそうすることが勧められる)。

完全な救済のニヤレストポイントは救済を受けている特定の状態だけを対象としているので、他の何かによって障害が生じる場所となることもある：

- プレーヤーが救済を受けた後、救済が認められる他の状態による障害が生じた場合、そのプレーヤーは改めて、新しい状態からの新しい完全な救済のニヤレストポイントを決定することによって救済を受けることができる。
- 救済は各状態から別々に受けなければならない。**ただし**、すでに各状態から別々に救済を受けたが、それらの別々の救済を受け続けても互いの状態による障害が繰り返されると結論づけることが合理的な場合、プレーヤーは両方の状態からの救済を一度に受けることができる(この場合、両方の状態からの完全な救済のニヤレストポイントを決定することになる)。

プレー禁止区域

委員会がプレーを禁止したコースの一部。プレー禁止区域は異常なコース状態か、ペナルティーエリアのいずれかの部分として定めなければならない。

委員会はどのような理由でもプレー禁止区域を採用することができる。例えば：

- 野生生物、動物の住処、環境保護区を保護すること。

- 若木、花壇、ターフナーセリー、芝の張り替え区域、他の植栽区域への損傷を防止すること。
- 危険からプレーヤーを保護すること。そして、
- 歴史的、または文化的な価値のある場所を保存すること。

委員会は線または杭でプレー禁止区域の縁を定めるべきで、そのプレー禁止区域が普通の異常なコース状態やペナルティーエリアとは異なるものであることが識別できる線または杭(杭の上部に印をつけるなど)を使用するべきである。

障害物

不可分な物と境界物を**除く**すべての人工物。

障害物の例：

- 人工の表面を持つ道路(これらの人工的な縁石を含む)。
- 建物、避難小屋。
- スプリンクラーヘッド、排水溝、灌漑ボックスまたは制御ボックス。
- 杭、壁、レーリング、フェンス(しかし、これらがコースの境界縁を定める、または示す境界物である場合を除く)。
- ゴルフカート、芝刈り機、車、他の車両。
- ゴミ箱、案内標識、ベンチ。
- 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いずれかとなる。動かせない障害物の一部(例えば、門、ドア、取り付けられたケーブルの一部)が動かせる障害物の定義に合致する場合、その部分は動かせる障害物として扱われる。

委員会の措置・セクション (委員会は特別な救済処置を適用するために特定の障害物を臨時の動かせない障害物として定めるローカルルールを採用することができる) 参照。

相手

マッチでプレーヤーが対戦する人。相手という用語はマッチプレーにのみ適用する。

外的影響

プレーヤーの球、用具、コースに起きることに影響を及ぼす可能性のある次の人や物：

- すべての人(別のプレーヤーを含む)。**ただし**、プレーヤーやそのキャディー、プレーヤーのパートナーや相手、それらのキャディーを除く。

- すべての動物。そして、
- すべての自然物、人工物やその他の物(動いている別の球を含む)。ただし、自然の力を除く。

アウトオブバウンズ

委員会によって定められたコースの境界線の外側のすべての区域。その線の内側のすべてのエリアはインバウンズである。

コースの境界線は地面の上方と、地面の下方の両方に及ぶ：

- これは、境界線の内側のすべての地面とその他のもの(例えば、自然物、人工物)は、地表の上、上方、地下にあるかにかかわらずインバウンズであることを意味する。
- ある物が境界線の内側と外側の両方にまたがっている場合(例えば、境界フェンスに取り付けられている階段、枝は線の内側に伸びているが根元が線の外側にある木(またはその逆))、その線の外側にある部分だけがアウトオブバウンズとなる。

境界線は境界物や線によって定められるべきである：

- **境界物**：杭やフェンスによって定められる場合、境界線はその杭やフェンスポスト(支柱を除く)のコース側を地表レベルで結んだ線によって定められ、そしてそれらの杭やフェンスポストはアウトオブバウンズである。

壁のような他の物で定められる場合、または委員会が違った方法で境界フェンスを扱いたいと考える場合、委員会はその境界線を定めるべきである。

- **線**：地面に塗られた線によって定められる場合、境界線はその線のコース側の線となり、その線自体はアウトオブバウンズである。

地面の線が境界線を定める場合、境界線がどこにあるのかを示すために杭を使用することができる。しかし、その杭にはそれ以外の意味はない。

境界杭や境界線は白とするべきである。

パー/ボギー

マッチプレーのようなスコアリングを使用するストロークプレーの形式：

- プレーヤーまたはサイドは、委員会が設定したホールに決められた目標スコアより少ない、またはその目標スコアより多いストローク(行ったストロークと罰打を含む)でそのホールを終了することによりそのホールの勝ち、または負けとなる。そして、
- 競技は、勝ったホール数の合計が負けたホール数の合計と比べて最も多いプレーヤー、またはサイドが勝ちとなる(つまり、勝ったホールを加え、負けたホールを引く)。

パートナー

マッチプレーかストロークプレーのいずれかで、サイドとしてプレーヤーと共に競うもう 1 人のプレーヤー。

ペナルティーエリア

プレーヤーの球がそこに止まった場合、1 打の罰で救済が認められるエリア。

ペナルティーエリアは次の区域をいう：

- コース上のすべての水域(委員会によってマーキングされているかどうかにかかわらず)で、海、湖、池、川、溝、地上にある排水路またはその他の水路(水がなかったとしても)を含む。そして、
- 委員会がペナルティーエリアとして定めるコースの他のすべての部分。

ペナルティーエリアは 5 つの定義されたコースエリアの 1 つである。

マーキングに使用する色によって区別される 2 つの異なったタイプのペナルティーエリアがある：

- イエローペナルティーエリア(黄色の線または黄色の杭でマークする)では、プレーヤーに 2 つの救済の選択肢(規則 17. 1d(1) と (2))がある。
- レッドペナルティーエリア(赤の線または赤の杭でマークする)では、プレーヤーがイエローペナルティーエリアに対してとることのできる 2 つの救済の選択肢に加え、ラテラル救済の選択肢(規則 17. 1d(3))がある。

ペナルティーエリアの色を委員会がマーキングしていなかった、特定していなかった場合はレッドペナルティーエリアとして扱う。

ペナルティーエリアの縁は地面の上方と、地面の下方の両方に及ぶ：

- このことは、その縁の内側のすべての地面とその他の物(例えば、自然物や人工物)は、地面の上、上方、地下にあるかどうかにかかわらず、そのペナルティーエリアの一部であることを意味する。
- 物がその縁の内側と外側の両方にまたがる場合(例えば、ペナルティーエリアにかかる橋、枝は縁の外側に伸びているが根が縁の内側にある木(またはその逆))、その縁の内側にある部分だけがペナルティーエリアの一部となる。

ペナルティーエリアの縁は杭、線、または物理的な特徴を持つ物で定めるべきである：

- 杭：杭で定める場合、ペナルティーエリアの縁は、地表レベルでその杭と杭の外側を結んだ線で定め、その杭はペナルティーエリア内である。
- 線：地面上に塗った線で定める場合、そのペナルティーエリアの縁はその線の外側の縁となり、線自体はそのペナルティーエリア内である。
- 物理的な特徴を持った物：物理的な特徴を持った物(例えば、砂浜、砂漠地帯、保護壁)で

定める場合、委員会はそのペナルティーエリアの縁を定める方法を告知するべきである。

ペナルティーエリアの縁が線や物理的な特徴を持った物で定めている場合、ペナルティーエリアがある場所を示すために杭を使用することができる。しかし、その杭にはその場所を示す以外の意味はない。

委員会が水域の縁を定めていない場合、ペナルティーエリアの縁はその自然な境界によって定める(つまり、水を溜める窪みの傾斜が始まる所)。

地上の水路に普段は水が入っていない場合(例えば、雨期以外では水のない排水路や貯留区域)、委員会はその区域をジェネラルエリア(つまりペナルティーエリアではない)として定めることができる。

最大限の救済を受けることができるポイント

完全な救済のニヤレストポイントがない場合にバンカー(規則 16. 1c)やパッティンググリーン(規則 16. 1d)の異常なコース状態から罰なしの救済を受けるための基点。

この基点は次の要件を満たして球があるものと推定された地点である：

- 球の元の箇所にもっと近く、しかし、その箇所よりもホールに近づかない。
- 要求されたコースエリア内。そして、
- ストロークに対してその異常なコース状態が最少となる所。そのストロークとはもしその状態が元の箇所になかったらプレーヤーがそこで行っていたであろうストロークを意味する。

この基点を推定するときには、プレーヤーはそのストロークで使用していたであろうクラブの選択、スタンス、スイング、プレーの線を特定する必要がある。

プレーヤーは選択したクラブを持って実際のスタンスをとったり、スイングしたりすることによってそのストロークを試してみる必要はない(しかし、プレーヤーが正確に推定をするためには通常はそうすることが勧められる)。

最大限の救済を受けることができるポイントは、球のライと、プレーヤーの意図するスタンスとスイング、そしてパッティンググリーンに限りプレーの線に対する相対的な障害の程度を比較することによって見つけられる。例えば、一時的な水からの救済を受ける場合：

- 最大限の救済を受けることができるポイントは、プレーヤーが立つ所よりも球が浅い水の中にある所かもしれないし(ライやスイングよりもスタンスに影響する)、またはプレーヤーが立つ所よりも球が深い水の中にある所かもしれない(スタンスよりもライとスイングに影響する)。
- パッティンググリーン上で、最大限の救済を受けることができるポイントは球が一時的な水の最も浅い所を通過することになるプレーの線に基づくかもしれないし、または球が最も短距離でその水を通過することになるプレーの線に基づくかもしれない。

暫定球

プレーヤーによってプレーされたばかりの球が次の可能性がある場合にプレーされる別の球：

- アウトオブバウンズ。または、
- ペナルティーエリア以外で紛失。

暫定球はプレーヤーのインプレーの球ではない(規則 18.3c に基づいてインプレーの球となる場合を除く)。

パッティンググリーン

プレーヤーがプレーしているホールの次のエリア：

- パッティングのために特別に作られたエリア。または、
- 委員会がパッティンググリーンとして定めたエリア(例えば、臨時のグリーンを使用する場合)。

ホールのパッティンググリーンにはプレーヤーが球をプレーして入れようとするホールがある。

パッティンググリーンは 5 つの定義されたコースエリアの 1 つである。プレーヤーがそのときプレーしていない他のすべてのホールのパッティンググリーンは、目的外グリーンであり、ジェネラルエリアの一部である。

パッティンググリーンの縁は特別に作られたエリアが始まると見て分かる所によって定める(例えば、縁を示すために明確に芝が刈られている所)。ただし、委員会が違った方法(例えば、線や点を使用することにより)でその縁を定めている場合を除く。

2 つの異なったホールのためにダブルグリーンを使用している場合：

- 2 つのホールが設置されているパッティンググリーンはどちらのホールをプレーしているときでもパッティンググリーンとして扱われる。
- しかし、委員会はダブルグリーンを 2 つの異なったパッティンググリーンに分ける縁を定めることができ、プレーヤーが 2 つのホールのうちの 1 つをプレーしている場合、その縁を境にして他のホールのために使用されているダブルグリーンの部分は目的外グリーンである。

レフェリー

事実問題を決定し規則の適用をするために委員会が指名したオフィシャル。

委員会の措置・セクション (レフェリーの責任と権限の解説)参照。

救済エリア

プレーヤーが規則に基づいて救済を受けるときに球をドロップしなければならないエリア。各救済規則はプレーヤーに次の 3 つの要素に基づく大きさと場所を持つ特定の救済エリアを使

用することを要求する：

- 基点：救済エリアの大きさを計測するときの起点。
- 基点から計測する救済エリアの大きさ：救済エリアは基点から 1 クラブレングスか、2 クラブレングスのいずれかとなる。しかし、一定の制限がある。
- 救済エリアの場所の制限：救済エリアの場所は 1 または複数の方法で制限されることがある。例えば：
 - 特定の定義されたコースエリアだけとなる(例えば、ジェネラルエリアだけ、またはバンカーやペナルティーエリアの外)。
 - 基点よりもホールに近づかない。または救済を受けているペナルティーエリアやバンカーの外でなければならない。または、
 - 救済を受けている状態による障害(特定の規則で定めている)がなくなる所。

救済エリアの大きさを決定するためにクラブレングスを使用する場合、プレーヤーは溝、穴または類似の物を直接越えて計測することができるし、物(例えば、木、フェンス、壁、トンネル、排水管やスプリンクラーヘッド)を直接越えて、または中を通して計測することができる。しかし、自然にうねった地面の中を通して計測することは認められない。

委員会の措置・セクション（委員会はプレーヤーが特定の救済を受ける場合に救済エリアとしてドロップゾーンの使用を認める、または要求することを選択することができる)参照。

リプレイス

球をインプレーにする意図を持って、球を地面に着けて手放すことによって球を置くこと。

プレーヤーが球をインプレーにする意図なしに球を地面に置いた場合、その球をリプレイスしたことにはならず、インプレーではない(規則 14.4 参照)。

規則が球のリプレイスを要求するときは必ず、その規則は球をリプレイスしなければならない箇所を特定する。

ラウンド

委員会が設定した順番でプレーする 18(またはそれ以下)ホール。

スコアカード

ストロークプレーで、各ホールのプレーヤーのスコアを記入するカード。

スコアカードは次のことを可能とする委員会が承認した書面や、電子形式とすることができる：

- 各ホールのプレーヤーのスコアを記入すること。
- ハンディキャップ競技では、プレーヤーのハンディキャップを記入すること。そして、

- 物理的な署名や委員会が認めた電子的認証によってマーカとプレーヤーがそのスコアを証明すること、またはハンディキャップ競技では、プレーヤーが自分のハンディキャップを証明すること。

マッチプレーではスコアカードを要求しないが、マッチのスコアを記入しておくためにプレーヤーが使用することがある。

重大な違反

ストロークプレーで、誤所からのプレーが正しい場所から行われるストロークと比較してプレーヤーに著しい利益を与える可能性がある場合。

重大な違反があったがどうかを決めるための比較をする場合、考慮に入れる要素には次のものを含む：

- そのストロークの難易度。
- 球からホールまでの距離。
- プレーの線上にある邪魔な物の影響。
- ストロークに影響を及ぼす状態。

重大な違反の概念はマッチプレーには適用しない。なぜなら、プレーヤーが誤所からのプレーした場合、そのプレーヤーはそのホールの負けとなるからである。

サイド

マッチプレーやストロークプレーでラウンドを一つのユニットとして競う 2 人以上のパートナー。

各パートナーが自分の球をプレーする(フォアボール)か、またはパートナーたちで 1 つの球をプレーする(フォアサム)かにかかわらず、パートナーたちの各組が 1 つのサイドとなる。

サイドはチームと同じではない。チーム競技では、各チームは個人またはサイドとして競うプレーヤーたちで構成する。

ステーブルフォード

ストロークプレーの 1 つの形式で、次のものをいう：

- プレーヤーやサイドのホールのスコアは、そのプレーヤーやサイドのホールのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)と委員会が設定したそのホールに決められた目標スコアとを対比して与えられるポイントに基づく。そして、
- すべてのラウンドを終了し、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。

スタンス

ストロークの準備や、ストロークを行うときのプレーヤーの足と体の位置。

ストローク

球を打つために行われるクラブの前方への動き。

しかし、次の場合にはプレーヤーはストロークを行ったことにはならない：

- ダウンスイングの間に球を打たないことに決めて、クラブヘッドが球に届く前に、そのクラブヘッドを意図的に止めること、または止めることができない場合に意図的に空振りをすることによって打つことを避けた場合。
- 練習スイングを行っているときや、ストロークを行う準備をしている間に偶然に球を打った場合。

規則が「球をプレーすること」に言及する場合、その意味はストロークを行うことと同じである。

ホールやラウンドのプレーヤーのスコアは、すべての行ったストロークと罰打の両方を意味する「ストローク」または「すでに行ったストローク」の数として表される(規則 3.1c 参照)。

ストロークと距離

プレーヤーが直前のストロークを行った所から球をプレーすることによって規則 17, 規則 18, 規則 19 に基づいて救済を受ける場合の処置と罰(規則 14.6 参照)。

ストロークと距離という用語は次の両方を意味する：

- プレーヤーが 1 打の罰を受ける。そして、
- プレーヤーが直前のストロークを行った箇所からホールに向けて得た距離の利益を失う。

ストロークプレー

プレーヤーやサイドがその競技のすべての他のプレーヤーやサイドと競うプレー形式。

ストロークプレーの通常の形式(規則 3.3 参照)：

- ラウンドのプレーヤーやサイドのスコアは各ホールをホールアウトしたストローク数(行ったストロークと罰打を含む)の合計となる。そして、
- すべてのラウンドを最も少ない合計ストロークで終了したプレーヤーやサイドが勝者となる。

スコアリング方法が異なるストロークプレーの他の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。

すべてのストロークプレーの形式は個人競技(各プレーヤーが 1 人で競う)か、パートナーたちのサイドが関与する競技(フォアサムやフォアボール)のいずれかでプレーすることができる。

取り替え

プレーヤーが別の球をインプレーの球にしてホールをプレーするために使用している球を替えること。

次の場合にかかわらず、プレーヤーが方法はどうであれ自分の元の球の代わりに別の球をインプレーにしたとき、そのプレーヤーは別の球に取り替えたことになる(規則 14.4 参照)：

- 元の球がインプレーであった。または、
- 元の球がコースから拾い上げられていた、または紛失球、アウトオブバウンズであるためにもはやインプレーではなかった。

取り替えた球は、たとえ次の場合であっても、そのプレーヤーのインプレーの球となる：

- その取り替えた球を間違った方法で、または誤所にリプレイスした、ドロップした、プレイスした。または、
- プレーヤーが規則に基づいて元の球をインプレーに戻すことを要求されていたのに、その別の球に取り替えた。

ティー

球をティーイングエリアからプレーするときに、その球を地面から上げるために使用する物。ティーは 4 インチ (101.6mm) 以下の長さで、用具規則に適合していなければならない。

ティーイングエリア

プレーヤーがプレーするホールをスタートするときに最初にそこからプレーしなければならないエリア。

ティーイングエリアは次の方法で定めた奥行 2 クラブレングスの長方形である：

- 前の縁は委員会が設置した 2 つのティーマーカーの最も前方を結ぶ線によって定められる。そして、
- 横の縁は 2 つのティーマーカーの外側から後方の線によって定める。

ティーイングエリアは 5 つの定義されたコースエリアの 1 つである。

コース上(同じホールか、他のホールかにかかわらず)にあるすべての他のティーイング場所はジェネラルエリアの一部である。

一時的な水

次の条件を満たす地表面に一時的に溜まった水(例えば、雨や散水による水溜まり、水域から溢れた水)：

- ペナルティーエリアにはないもの。そして、
- プレーヤーがスタンスをとる前やスタンスをとった後に見えている(プレーヤーの足で過度に踏み込まずに)

単に地面が濡れている、ぬかるんでいる、柔らかい、またはプレーヤーが地面に立ったときに水が瞬時的に見える、というだけではこの条件を満たさない；水溜まりはスタンスをとる前と後のいずれにも存在していなければならない。

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**(霜以外)は、プレーヤーの選択で、ルースインペディメントか、または地面の上にある場合は一時的な水のいずれかとなる。
- **人造の氷**は障害物である。

スリーボール

次のマッチプレーの形式：

- 3人のプレーヤーが同時に他の2人を相手に個別のマッチをプレーする。そして、
- 各プレーヤーは1つの球をプレーし、その球が両方のマッチで使用される。

誤球

次のプレーヤーの球以外のすべての球：

- インプレーの球(元の球か、取り替えた球かにかかわらず)。
- 暫定球(規則 18.3c に基づいて放棄する前の)。または、
- 規則 14.7b や規則 20.1c に基づいてストロークプレーでプレーした第2の球。

誤球の例：

- 別のプレーヤーのインプレーの球。
- 捨てられている球。
- プレーヤー自身の球でアウトオブバウンズとなっている球、紛失球となった球、あるいは拾い上げていてまだインプレーに戻していない球。

目的外グリーン

プレーヤーがプレーしているホールのパットインググリーン以外のコース上のすべてのグリーン。目的外グリーンには次のものを含む：

- すべての他のホール(そのときにプレーヤーがプレーしていない)のパットインググリーン。
- 臨時のグリーンが使用されているホールの通常のパットインググリーン。そして、

- パッティング、チップング、ピッチングのためのすべての練習グリーン(ただし、委員会がローカルルールでそれらを目的外グリーンから除外している場合を除く)。

目的外グリーンはジェネラルエリアの一部である。

誤所

プレーヤーが自分の球をプレーすることを規則が求めている、または認め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：

- 誤った箇所に球をリプレイスしてプレーすること、または規則がリプレイスを求めているのにリプレイスをせずにプレーすること。
- ドロップした球を所定の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、球を規則に基づいて認められていない場所にドロップし、規則に基づいて認められない場所からプレーすること。
- プレー禁止区域から球をプレーすること、またはプレー禁止区域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ときに球をプレーすること。

ホールのプレーをスタートするときに、ティーイングエリアの外から球をプレーすること、またはその誤りを訂正しようとしているときにティーイングエリアの外からプレーすることは誤所からのプレーではない(規則 6. 1b 参照)。