

概要図(サマリーチャート)

2019年ゴルフ規則の主要変更点 (2018年3月更新)

この図の目的は簡単な参照のために1箇所でもゴルフ規則の主要な変更点を確認することです。ゲームに最も影響があると思われる、そしてゴルファーやこのゲームに関わる方々にとって興味深い変更点を掲載しています。

このチャートに含まれているアイテムは次のカテゴリーで構成されています。いくつかの変更点は複数のカテゴリーにも掲載できるものもありますが、各変更点はその変更に影響する範囲に最も関連するカテゴリーに1度だけ掲載しています：

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 止まっている球
動いた球
リプレースした球 • 動いている球
偶然に方向を変える
2度打ち • 救済を受ける
ドロップの手続き
紛失球
取り替えた球
地面にくい込んだ球 • コースエリア
パッティンググリーン
ペナルティーエリア
バンカー | <ul style="list-style-type: none"> • 用具
損傷クラブ
他の用具 • 球をプレー
アドバイスと援助 • ラウンド中にプレーするとき
プレーのペース • プレーヤーの行動
行動の基準
誠実さ |
|--|--|

各項目は主題を表記し、現在の規則と新しい規則を比較している。

カテゴリー	サブカテゴリー	トピック	変更の説明
止まっている球	球を動かす	捜索中にプレーヤーが自分の球を偶然に動かす。	新規則：罰なし。 現規則：1 罰打。
	球を動かす	パッティンググリーン上でプレーヤーが自分の球、またはボールマーカを偶然に動かす。	新規則：罰なし。 現規則：1 罰打(例外あり)。
	球を動かす	プレーヤーが球を動かす原因となったのかの決定の基準。	新規則：分かっているが事実上確実(少なくとも 95%)の場合だけ、原因があるものとみなされる。 現規則：証拠の重さ/どちらかと言えば
	球を動かす	パッティンググリーンの外にある球を動かし、正確な元の位置が分からない場合のリプレース方法。	新規則：球を推定した箇所にリプレース：その箇所が付着した自然物の上、下、または寄りかかっている場合はその付着した自然物の上、下、または寄りかかるようにしてリプレース。 現規則：推定した箇所のできるだけ近くにドロップ。
動いている球	偶然方向が変わる	プレーヤーの動いている球が偶然にそのプレーヤー、そのキャディー、旗竿に付き添っている人、付き添った、または取り除いた旗竿に当たる。	新規則：罰はない。 現規則：1 罰打(旗竿や付き添っている人が方向を変えた場合は 2 罰打)
	2 度打ち	ストローク中に偶然 2 回以上球を打つ。	新規則：罰はない。 現規則：1 罰打。
救済を受ける	ドロップの手続き	ドロップしなければならない場所。	新規則：定められた救済エリアにドロップ。 現規則：特定の区域にドロップする場合もあれば、箇所や線にできるだけ近い所にドロップする場合もある。
	ドロップの手続き	ドロップした球が止まらなければならない場所。	新規則：球はドロップした救済エリアに止まらなければならない。球がその救済エリアの外に止まった場合、その救済エリアに再ドロップをする。それでも救済エリアの外に止まった場合は、再ドロップしたときに球が最初にコースに触れた所にプレースする。 現規則：ドロップした球が 9 つの特定された場所に止まった場合は再ドロップしなければならない(規則 20-2c)。例えばドロップした所から 2 クラブレンジ以上転がった場合。

カテゴリー	サブカテゴリー	トピック	変更の説明
救済を受ける	ドロップの手続き	球をドロップしてプレーしなければならない救済エリアの範囲の計測。	新規則：1 または 2 クラブレングス(パター以外でプレーヤーがそのラウンドのために持っている最も長いクラブと決められている)によって救済エリアを計測する。 現規則：1 または 2 クラブレングス(プレーヤーが選択したどのクラブでもよい)で計測する。
	ドロップの手続き	球をドロップする方法。	新規則：膝の高さ(プレーヤーが立っている位置での膝の高さ)から真っ直ぐに球をドロップしなければならない。 現規則：真っ直ぐに立ち、球を肩の高さに持って、腕を伸ばして。
	紛失球	球の捜索に許される時間。	新規則：3 分以内に見つからなければ球は紛失となる。 現規則：5 分以内に見つからなければ球は紛失となる。
	取り替えた球	救済を受ける場合に球を取り替える。	新規則：救済を受ける場合はいつでも球を取り替えることができる。 現規則：罰なしの救済の場合は元の球で(例外あり)、罰ありの救済の場合は取り替えることができる。
	地面にくい込んだ球	自らのピッチマークにくい込んだ球に対する救済を受ける。	新規則：「ジェネラルエリア」(スルーザグリーンに代わる新しい語)のどこでも地面にくい込んだ球を罰なしに救済を受けることができる。ただし、ローカルルールで救済をフェアウェイの芝の長さ以下に刈った区域に制限することができる。 現規則：ローカルルールでスルーザグリーン全域(砂を除く)での救済を認めていなければ、フェアウェイの芝の長さ以下に刈ってある区域にのみ救済が認められる。
コースエリア	パッティンググリーン	パッティンググリーン上の球を拾い上げ、リプレースした後にその箇所から動いた場合のその球のリプレース。	新規則：風や原因不明で球が動いた場合であっても、球は必ず元の箇所にリプレースしなければならない。 現規則：プレーヤーか局外者が球を動かす原因となった場合だけその球をリプレースする。そうでない場合、球は新しい位置からプレー。
	パッティンググリーン	パッティンググリーンの損傷の修理	新規則：プレーヤーはパッティンググリーン上のほとんどの損傷(スパイクマークや動物による損傷を含むが、自然な欠陥は除く)を修理することができる。 現規則：プレーヤーはパッティンググリーンのボールマークと古いホールの埋め跡だけを修理することができる。

カテゴリー	サブカテゴリー	トピック	変更の説明
コースエリア (続き)	パッティンググリーン	プレーヤーがパットの線に触れる。または目標を示すときにパッティンググリーンに触れる。	新規則： そのプレーヤーのストロークのための状態を改善しなければ、罰はない。 現規則： ホールの負け/2 罰打(例外あり)
	パッティンググリーン	付き添われていない旗竿をホールに残したままパッティンググ。	新規則： パッティンググリーンから(またはどこからでも)プレーした球が付き添われていないホールの中の旗竿に当たっても罰はない。 現規則： パッティンググリーンからプレーした球が付き添われていないホールの中の旗竿に当たった場合、そのホールの負け/2 罰打。
	ペナルティーエリア	委員会がペナルティーエリアとしてマークできる区域(1 罰打で救済が認められる)。	新規則： 赤や黄色でマークする「ペナルティーエリア」は、水域に加え砂漠やジャングル、溶岩などの区域を扱うことができる。 現規則： 委員会は水域だけをウォーターハザードとしてマークすることができる。
	ペナルティーエリア	球がペナルティーエリアにあるときに、ルースインペディメントを動かす、手やクラブでそのペナルティーエリアの地面に触れる、クラブをつける。	新規則： 罰はない。 現規則： ホールの負け/2 罰打(例外あり)。
	ペナルティーエリア	レッドペナルティーエリアの使用の拡大。	新規則： 委員会はすべてのペナルティーエリアを常にラテラル救済が認められるように赤でマークする裁量が与えられている(適切であると考えられる場合は黄色ペナルティーエリアとしてマークすることもできる)。 現規則： ウォーターハザードのコースの位置がそのハザードの後方にドロップすることが不可能、または合理的でない場所であればラテラル・ウォーターハザードとして赤でマークすることができるが、そうでなければすべてのウォーターハザードを黄色でマークするべきである。
	ペナルティーエリア	レッドペナルティーエリアに対する反対側での救済の選択肢の削除。	新規則： レッドペナルティーエリアからの救済で、球が最後にそのペナルティーエリアに入った場所の反対側に救済を受けることはもはやできない。ただし、委員会がそれを認めているローカルルールを採用している場合を除く。 現規則： プレーヤーは常に赤くマークしたラテラル・ウォーターハザードの反対側で救済を受けることができる。

カテゴリー	サブカテゴリー	トピック	変更の説明
	バンカー	プレーヤーの球がバンカーにあるときにそのバンカー内のルースインペディメントに動かしたり、触れる。	新規則：罰なし。 現規則：ホールの負け/2 罰打(例外あり)
	バンカー	プレーヤーの球がバンカーにあるときに手やクラブでそのバンカーの砂に触れる。	新規則：罰なし。ただし、次の場合を除く。 (1)バンカー状態をテストするために砂に手やクラブで触れる。 (2)練習スイングをするときに触れる。 (3)球の直前、直後の区域にクラブで触れる。 (4)ストロークのためのバックスイングを行うときに触れる。 現規則：どのような場合でも手やクラブで砂に触れたら、ホールの負け/2 打罰(例外あり)
	バンカー	アンプレヤブルの球の選択肢	新規則：2 罰打で、ホールと球が止まっている場所を結ぶ線上でそのバンカーの外の後方に救済を受けることができる。 現規則：バンカーの外での救済はない(最後にストロークされた場所がバンカー外である場合を除く)。
用具	損傷クラブ	ラウンド中の損傷クラブの使用	新規則：損傷の原因、状態に関係なく(プレーヤーが怒って壊したとしても)損傷したクラブの使用を続けることができる。 現規則：「通常のプレー」で損傷した場合に限りその損傷クラブを使用することができる。
	損傷クラブ	ラウンド中に損傷したクラブを取り替えるためにクラブを追加する。	新規則：その損傷がプレーヤーの責任ではない場合を除き、損傷クラブを取り替えることはできない。 現規則：「通常のプレー中」に損傷し、「プレーに適さなく」なった場合は、損傷クラブを取り替えることができる。
	他の用具	距離計測機器の使用(DMDs)	新規則：ローカルルールで使用を禁止していなければ、DMD を使用することができる。 現規則：ローカルルールで使用を認めていなければ、DMD を使用することはできない。

カテゴリー	サブカテゴリー	トピック	変更の説明
球をプレーする	アドバイスと援助	プレーヤーのアラインメント(方向取り)を援助するためにプレーヤーの後方にキャディーが立つ	<p>新規則:プレーヤーがスタンスをとってからストロークを始めるまでそのプレーヤーの後方のプレーの線の延長線上やその近くにキャディーは故意に立ってはならない。</p> <p>現規則:キャディーはプレーヤーがスタンスをとったり、プレーの準備をしている間にプレーヤーの後方線上に立つことができるが、ストロークをしている間はその場所に立ってはならない。</p>
	アドバイスと援助	キャディーがパッティンググリーン上のプレーヤーの球を拾い上げてリプレースする。	<p>新規則:プレーヤーの特定の承認なしにキャディーはパッティンググリーン上のそのプレーヤーの球を拾い上げてリプレースすることができる。</p> <p>現規則:プレーヤーの特定の承認なくキャディーが球を拾い上げた場合は1罰打を受ける。</p>
ラウンド中にプレーするとき	プレーのペース	速やかにプレーする方法についての推奨。	<p>新規則:各ストロークを40秒以下(通常はさらに少ない時間)で行うことを推奨する。</p> <p>現規則:推奨しているものはない。</p>
	プレーのペース	ストロークプレーで違った打順でプレーすること	<p>新規則:現在と同じで罰はなく、安全で責任ある方法で行うことができるのであれば「レディースゴルフ」が推奨される。</p> <p>現規則:罰はないが、現規則は違った打順でプレーすることが悪い、または認められないことをほのめかすような方法で書かれている。</p>
	プレーのペース	プレーのペースを援助する他の変更	<p>その他の新規則:球の搜索時間の短縮、より多くの区域をペナルティーエリアとしてマークすることを認める、レッドペナルティーエリアの使用の拡大、ドロップの手続きの簡略化、旗竿をホールに立てたままパットをすることを認める。</p>
	プレーのペース	新しいストロークプレーの他の形式	<p>新規則:ストロークプレーの形式「最大スコア」の許可。各ホールのプレーヤーのスコアは委員会が設定した最大スコアに制限する(例えば、ダブルパー、決めたスコア、ネットダブルボギー)。</p> <p>現規則:通常の個人ストロークプレーでは、プレーヤーはすべてのホールをホールアウトしなければならない。ホールアウトを必要としない許可されているストロークプレーの他の形式はステーブルフォードと、パー/ボギー競技だけである。</p>

カテゴリー	サブカテゴリー	トピック	変更の説明
プレイヤーの行動	行動の基準	ゲームの精神の下にプレーすること。	<p>新規則：プレイヤーに期待する高い基準の説明と強化をして、重大な非行をしたプレイヤーを失格にする裁量を委員会に与えている。</p> <p>現規則：委員会にはエチケットの重大な違反があったプレイヤーを失格にする裁量を間接的に与えている以外に規則は行動の基準を設定していない。</p>
		プレイヤーの行動規範。	<p>新規則：委員会は独自のプレイヤーの行動規範を採用し、その規範の基準に違反に対して罰を設定する権限が与えられている。</p> <p>現規則：委員会はエチケットの重大な違反をしたプレイヤーを失格にすることができるが、1罰打、ホール負け、2罰打というような失格より軽い罰を課すことは認められていない。</p>
	誠実さ	特定の規則に基づいて球を拾い上げる前に告知を要求することを撤廃。	<p>新規則：球を識別する、損傷を確認する、または救済が認められる場所(例えば、地面にくい込んでいるのかどうか)に球があるのかを確認するために球をマークして拾い上げる適切な理由があれば、プレイヤーは他のプレイヤーか、マーカーにそうする意図があることを最初に告げたり、だれかにその手続きを観察する機会を与えなくても良い。</p> <p>現規則：これらのケースで球を拾い上げる前に、プレイヤーは他のプレイヤーか、マーカーにそうする意図があることを最初に告げたり、だれかにその手続きを観察する機会を与えなければならない。</p>
	誠実さ	規則に基づいて推定したり、計測するときのプレイヤーの合理的な判断。	<p>新規則：規則に基づいて、箇所、地点、線、エリア、その他の場所を決定する場合、プレイヤーの合理的な判断は、正確な推定や計測を行うためにその状況下で期待されるすべてのことをプレイヤーが行っていたのであれば、その後の証拠(例えばビデオレビュー)に基づいてとやかく言われることはない。</p> <p>現規則：プレイヤーの判断は特に重きを置いたり尊重したりはされない。委員会はすべての要素のレビューに基づいてその推定や計測の正確さに関する問題を裁定する。</p>