

## 2019年の新しい規則の主要変更点の解説 (JGA版) Final Ver.

各文書は「要約表：2019年の新しい規則の主要変更点の解説」に記述されている主な変更点を説明しています。それぞれの文書では次のことを説明しています：

- 現在の規則
- 提案された規則の変更
- 提案された変更の理由

文書には以下の変更点が含まれています：(新規則案条項の順番で掲載されています)

題目	題目
1.2 プレーヤーに期待する行動基準	13.1d(2) パッティンググリーンで動いた球をリプレイスする場合
1.2b プレーヤーの行動規範	13.2b(2) グリーンからプレーされた球がホールの中の付き添われていない旗竿に当たる
1.3a(2) 推定する、計測する場合の合理的な判断	14.1 キャディーがパッティンググリーンで球を拾い上げる
4.1 ラウンド中に損傷したクラブの使用と取り替え	14.2 元の地点が分からない場合に球をリプレイスすること
4.2 ホールのプレー中に損傷した球の取り替え	14.3 救済エリアから球をドロップしてプレーする場合の処置
4.3 距離計測機器の使用	16.3 地面にくい込んだ球の救済
5.6 速やかなプレーのペースの奨励	17 「ウォーターハザード」に代わる「ペナルティーエリア」の概念
7.4 捜索中に動かされた球	17.1b ペナルティーエリア内のルースインペディメントや地面に触れること
8.1 パッティンググリーンのプレーの線に触れること	17.1d レッドペナルティーエリアに対する対岸の救済の廃止
9.2 なぜ球が動いたのかを決定する基準	18.2 球が紛失になるまでの捜索時間
10.1a ストローク中に偶然に球を複数回打った。	19.3 バンカーのアンプレヤブルの球
10.2 プレーヤーが方向を決める援助のためにプレーヤーの後方にキャディーが立つこと	21 ストロークプレーの形式「最大スコア」
11.1 動いている球が偶然に方向を変えられる	《共通》救済を受ける場合、球の取り替えは常に許される
12.2 バンカー内のルースインペディメントを動かしたり、それに触れたり、または砂に触れたりすること	《共通》球を拾い上げるプレーヤーの意思を告げる要件を廃止
13.1c(2) パッティンググリーンの損傷の修理	《共通》計測のために使用される一定の長さ(クラブレングスではない)
13.1d(1) パッティンググリーンで球を動かしたことに対する罰はない	

## 2019年規則変更点の解説

### 1.2 プレーヤーに期待する行動基準

**現在の規則：**規則は限られた、そして目立たない方法だけでプレーヤーの行動を扱っています。

- 規則は、エチケットの重大な違反(規則 33-7)に対して委員会にプレーヤーを失格とする裁量を間接的に与えていますが、それ以外では行動規範について何も規定していません。
- 裁定 33-7/8 といくつかの他の裁定以外で、「エチケットの違反」の意味について説明をしている規則はありません。
- 独立したエチケットの章が規則と共に同じ本の中で公開されていますが、それは規則の一部にはなっていません(いくつかの裁定を経由する以外は)。

**2019年規則：**規則 1.2a はプレーヤーに期待する行動基準を強化しています。

- プレーヤーは誠実に、他の人を思いやり、コースを大切に扱って行動することによりゲームの精神の下でプレーすることが期待されます。
- ゲームの精神に反する重大な非行に対してプレーヤーを失格にする委員会の権限を明白に述べています。
- 「エチケットの違反」の不明確な概念の代わりに、より直接的で、より強い言葉使いである「非行」や「重大な非行」を使用します。

規則 1.2b はまた、委員会に独自の行動基準を採用することや、その違反に対する罰を設定する権限を与えています(2019年規則変更点の解説「プレーヤーの行動規範」参照)。

#### **変更の理由：**

- ゴルフは高い行動基準をプレーヤーに期待するスポーツです。そして、規則はこのことを明確で直接的な方法で明言するべきです。
- 現在の規則書では、ゲームの精神の最も重要な側面を扱う独立したエチケットの章がありますが、
  - その章では様々な話題に関する一般的な助言も含まれているので、その章の優先度や重点が不明確になっています。
  - その章は規則の効力や、委員会の権限の一部としての必然的な形態を持っていません。
- ゲームの精神の下でプレーすることを説明する規則 1.2a は、次のことを手助けするでしょう。
  - すべてのプレーヤーに誠実に、他の人を思いやり、そしてコースを大切に扱って行動することを強調すること。
  - これらの期待に合致しない重大な非行は失格の原因となることをプレーヤーに十分に認識さ

せること。

- ▶ 「エチケットの重大な違反」から「重大な非行」に文言を変更することは、新規則の中で、別の目的のために引き続いて使用される「重大な違反」という言葉とこの概念を区別するのに役立ちます。

## 2019年規則変更点の解説

### 1.2b プレーヤーの行動規範

**現在の規則：** 委員会は不適切な行為(例えば、不誠実、失礼な発言、用具やコースを壊すことなど)について、唯一の方法でプレーヤーに罰を課すことができます。

- ▶ プレーヤーが「エチケットの重大な違反」を犯している場合、委員会は規則 33-7 に基づいてそのプレーヤーを競技失格とすることができます。
- ▶ しかし、他の特定の規則の違反とならない限り、プレーヤーの非行に対して失格の罰よりも少ない罰を課す権限を委員会は持っていません。

**2019年規則：** 規則 1.2b では、委員会は次の「行動規範」を採用することが許されます。

- ▶ プレーヤーがどのように行動するべきなのかについての委員会独自の基準を設定すること。
- ▶ その基準のプレーヤーの違反に対して失格の罰よりも軽い罰(1 罰打や 2 罰打/そのホールの負け)を設定すること。

委員会は、新規則 1.2a の中で強調している通り、ゲームの精神に反する重大な非行に対してプレーヤーを失格とすることもできます(2019年規則変更点の解説「プレーヤーに期待する行動基準」参照)。

#### **変更の理由：**

- ▶ このゲームに期待される重要な規範(例えば、礼儀やスポーツマンシップ)に違反したプレーヤーの行動に対処できる規則の追加を求める委員会から声がありました。
  - 多くの場合、不適切な行動に対してプレーヤーを失格とすることは厳しすぎるでしょう。しかし、今の委員会はそのような行動に対して他の罰をプレーヤーに課す方法を持っていません。
  - 規則とは別に懲戒処分(例えば、警告、罰金、プレー権の制限など)によりこのことを扱っている委員会もありますが、そのような方法が効果的、適切、実際的であるとは必ずしも限りません。
  - また、ゲームは世界的な広がりにより多くの文化や背景を持つゴルファーが参加するまでに拡大してきており、委員会がその委員会特有の需要や正しい行動について地域的な規範に合った基準を設定したり、強化することへの要求が高まっています。
  - これは、コース上でどのように行動するのかを若いゴルファーに教えることを頻繁に行うジュニアゴルファーの団体の活動においてとくに懸念されていました。
- ▶ 新しい規則は、委員会がそうすることを選択した場合にはその委員会に柔軟にその競技やプレーヤーに対する特有の行動の基準を設定したり、強化したりすることを認めています。

## 2019年規則変更点の解説

### 1.3b(2) 推定する、計測する場合の合理的な判断

現在の規則：2017年4月以前は、規則に基づいて推定したり、計測する場合：

- そうする際のプレーヤーの判断は通常は特に重きを置かれていません。プレーヤーが間違っただけの推定や計測に基づいて結果的に誤所からプレーすることになった場合、わずかであったとしても、プレーヤーは罰を受けます。
- その例外は、球がウォーターハザードに入った場所を推定するためにプレーヤーが最良の判断をして球をプレーした後、その判断が間違っていることを知った場合です。この場合、それが公正な判断であれば罰はありません(裁定 26-1/17)。

2017年4月に、新しい裁定(裁定 34-3/10)が導入され、プレーヤーが、箇所、地点、線、区域、距離を推定したり、計測するときに、次の場合であればプレーヤーの合理的な判断は受け入れられます。

- プレーヤーは、その状況下で速やかに、そして正確な推定、計測を行うために合理的に期待されるすべてのことをした場合。
- このことは、その後で他の情報(ビデオ技術など)により間違っていることが判明したとしても、そのプレーヤーの合理的な判断は支持されることを意味します。

2019年規則：この裁定 34-3/10 は新規則 1.3b(2)の中に組み込まれます。

変更の理由：

- 規則は通常プレーヤーの誠実さに頼っています。そしてこれは当然であり、プレーヤーを信頼することの延長線上にあります。
- 規則がプレーヤーに箇所、地点、線、区域、距離を推定、計測することを要求する場面はたくさんあります。例えば、
  - 球の箇所をマークするためにボールマーカーを使用し、そのあとリプレースする場合。
  - ストロークと距離の罰に基づいて、あるいはストロークを取り消して再度プレーするときに、直前のストロークを行った場所を推定する場合。
  - 救済を受けるために基点や基準線を決める必要がある場合(例えば、完全な救済のニヤレストポイントや、アンプレヤブルの球の地点とホールとを結ぶ線など)、または救済エリアの範囲を決める場合(例えば、基点や基準線から特定の距離を計測する場合)。
  - ドロップする場合、プレーヤーの膝の位置を推定する場合。
- そのような判断は速やかに行う必要があるため、プレーヤーが正確にそうすることができないことが良くあります。

- ▶ プレーヤーがその状況化で合理的に期待されることをすべて行っていたのであれば：
  - 利益を得ているかに関係なく、プレーヤーは少し正確でなかったことに対しては罰を受けません。
  - プレーヤーの推定が著しく間違っているけれども、より良い効果的な方法がなかったという特定の状況(球がウォーターハザードに入った場所や外的影響により球が動かされる前に球が止まっていた場所を推定する場合に起こり得る)では罰はありません。
- ▶ プレーヤーの合理的な判断を受け入れることは進化した技術(例えばゴルフのテレビ放映でのビデオなど)の使用によって提起される詳細な分析を制限するでしょう。

## 2019年規則変更点の解説

### 4.1 ラウンド中に損傷したクラブの使用と取り替え

**現在の規則：**規則 4 はプレーヤーがラウンド中に損傷したクラブを使用し続けるのか、取り替えることができるのかを決定する順序に適用する 2 つの複雑な基準を設定しています。

- 損傷したクラブはそれが「通常のプレー中」の損傷である場合に限り使用することができます。
- 通常のプレー中に損傷したクラブは、「プレーに適さない」という評価に合致した場合にだけ、他のクラブに取り替えることができます。
- 通常のプレー中以外で損傷したクラブ(怒ってクラブを何かに叩きつけた)は、不使用宣言をしなければならず、そのラウンドの残りで使用してはなりませんし、プレーに適さないクラブになったとしても取り替えてはなりません。そうした場合、そのプレーヤーは失格となります。

**2019年規則：**規則 4.1 では、

- プレーヤーはラウンド中に損傷したクラブはどれでも、使用を続けることや、修理することが許されます(その損傷がなんであれ、そしてプレーヤーが怒ってクラブを壊したとしても)。
- プレーヤーや、そのプレーヤーのキャディー以外の誰か、または外的影響、自然の力がそのクラブを壊す原因となったのでなければ、そのプレーヤーがそのラウンド中にその損傷したクラブを取り替えることは認められません。

**変更の理由：**

- この規則の変更は損傷クラブに関する複雑なこの規則をととても簡単にするでしょう。
- 特に、クラブが「プレーに適さない」場合の決定は技術的な判断を必要とすることがあり、その判断を行うための深い理解を持っているプレーヤーはほとんどいませんし、レフェリーですら、コースで素早く、一貫してそのような判断をすることは困難です。
- すべての損傷クラブの使用を続ける、あるいは修理することを許すことは、損傷の種類や原因にかかわらず、次の点でプレーヤーの利益となるでしょう。
  - プレーヤーが怒ってクラブを何かに打ちつけた後、そのシャフトがわずかに曲がっていたり、他の損傷が生じていることに気づかずに、そのクラブの使用を続けた場合、現在では失格の罰となる可能性があります。この変更によりそれを避けることができます。
  - プレーヤーは損傷したそのクラブの使用を続けるか、他のクラブを使用するかを選択することができることとなります。一方で、現在では、例えば、怒ってパターを壊したプレーヤーはそのラウンドの残りでそのパターを使用することは許されず(そのクラブがまだ使える状態であったとしても)、そして結局はウェッジや他のクラブでパットをしなければなりません。
- 損傷したクラブを使用できず、コース上で直ちに修理することができないとき(例えば、ドライバーヘッドが外れた場合)に、代替りのクラブを手に入れることはエリートレベルのゴルフのケース

を除いては現実的ではありません。

- このようなプレーヤーからしてみれば不都合なこと(つまりクラブを取り替えることができないこと)より、クラブを使い続けられることや修理できることと、または規則を簡略化することの方を重要視しました。
- この変更は、プレーヤーは通常そのラウンド中は 14 本か、14 本の制限の範囲内で追加するクラブだけで全ラウンドをプレーするべきであるという全体的な原則と整合性を持つでしょう。

## 2019年規則変更点の解説

### 4.2 ホールのプレー中に損傷した球の取り替え

現在の規則：規則 5-3 では、

- ホールのプレー中に自分のインプレーの球がプレーに適さない球(つまり、球が切れたり、ひびが入ったり、変形しているのが見て分かる場合)は別の球に取り替えることがプレーヤーに許されています。
- プレーに適さない球かどうかを確認するために球を拾い上げる前に、プレーヤーは：
  - 自分の意思をマッチプレーでは相手、ストロークプレーではマーカール別のプレーヤーに告げなければなりません。
  - その人に球の拾い上げとリプレースに立ち会うことと、その球を調べることを機会を与え、もしその人がプレーに適さない球であるとの主張に対して反論したい場合は、そのプレーヤーが別の球をプレーする前にそうしなければなりません。

2019年規則：規則 4.2 はこの処置の 2 つの部分を変更します。

- インプレーの球がそのホールのプレー中に切れたり、裂けた場合に限り、プレーヤーは球を取り替えることが許されます。変形しているだけでは取り替えは許されません。
- プレーヤーは拾い上げる意思を他のプレーヤーに告げたり、その処置に立ち合わせたり、球を調べたりする機会を与える必要はもはやありません。

変更の理由：

- 変形した(完全に球体ではない)インプレーの球に対して取り替えを許す正当な理由はもはやありません。
  - 近代の球の構造や、組織では球が丸くなることは希です。
  - 近代の球のプレー性能は切れたり、裂けたりすること以外で実質的に影響を受けることはありません。
- 「変形する」という言葉は混乱を招いてきました。多くのプレーヤーは表面に擦り傷や搔き傷がある球は変形していることになり、プレーに適さない球であると誤解しています。
- 救済を球が切れたり、裂けた場合にだけ制限することはこの混乱を無くし、インプレーの球が単に擦れた、搔かれただけでは他の球に取り替えることは許されないという規則の意図を強化するでしょう。
- プレーヤーに球を拾い上げるという自分の意思を告げたり、その過程に立ち合わせる機会を他の人に与えることを要求する必要はありません：

- これらの要件を廃止することはその過程を簡単にし、迅速にするでしょう。そして他の人にその過程を監視させなくても、プレイヤーが正しく行動することを信頼するという規則全体としての取り組みと一致するでしょう。
- このことは 2019 年規則変更点の解説「球を拾い上げるプレイヤーの意図を告げる要件を廃止」でさらに説明しています。

## 2019年規則変更点の解説

### 4.3 距離計測機器の使用

**現在の規則：**規則 14.3b、付属規則 I (A).7、付属規則IV.5 は距離計測機器を扱っています。

- 規則そのものは、ラウンド中に距離を計測するために距離計測機器の使用を禁止しています。
- 委員会は距離計測機器の使用を認めるローカルルールを採用することができます。

**2019年規則：**規則の現在の設定と逆になります。

- 規則 4.3 は距離を計測するためにプレーヤーに距離計測機器の使用を認めます。
- しかし、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ます。

**変更の理由：**

- 距離計測機器の使用を認めることはこのゲームの原則と整合性を持ちます。
  - ホールまでの距離や、コース上の他の位置までの距離を把握することは、規則がプレーヤーにプレーヤー自身の技術と判断、またはキャディーのアドバイスだけを使って行うことを期待する決断の一部ではありません。
  - 距離はプレーヤーが誰からでも入手することのできる一般の情報です。コース上のいたる所でこの情報を知ることができます(スプリングラーヘッド、距離標示、標識など)。
- 距離計測機器の使用はそれらが登場して以来 10 数年のうちに広く普及しました。それらの使用は世界中のほとんどの倶楽部やほとんどのアマチュア競技(2014 年から R&A や USGA のアマチュア競技を含め)で認められています。
- 多くの国で、ほとんどの委員会が距離計測機器のローカルルールを採用していることを考えますと、これはもはやローカルルールとしてではなく、ゴルフ規則とすることの方が実用であると考えます。
- 標準設定を逆にすることは倶楽部やプレーヤーが距離計測機器の使用はローカルルールの適用を必要とすることを知らないという現在ではよくある混乱を避けることを助けるでしょう。
- 同時に、普段のコース上で、または特定の競技において、距離計測機器のような電子機器の使用を認めることを快く思わない委員会はその使用を禁止することもできます。
- この変更の取り組みは、すべての世代のゴルファーがコース上で電子機器を規則に従って許される他の目的(例えば、規則を調べる、天気を確認するなど)で使用したいという現状と規則を合致させるでしょう。
- 距離計測機器の使用を受け入れ、奨励することは、すでにローカルルールを採用しているほとんどのアマチュア競技やクラブでの実績の通り、プレーのペースを支援することにもなるはずで

## 2019年規則変更点の解説

### 5.6 速やかなプレーのペースの奨励

**現在の規則：**現在の規則でもプレーのペースを支援しようとしていますが、その問題を肯定的に強調したり、プレーヤーに速やかなプレーをすることを勧めているわけではありません。

- ▶ 規則 6.7 には「不当の遅延」は禁止されることと、「スロープレー」を防止するために委員会がガイドラインを設定した場合は、プレーヤーはそれを守らなければならないことだけが規定されています。
- ▶ プレーヤーは時間節約のためにプレーの順番を変えることが許されていますが、規則の規定の中で強調しているわけでも、取り立てて明確にしているわけでもありません。

**2019年規則：**規則 5.6 は次のことを勧めることによって速やかなプレーのペースを奨励しています。

- ▶ プレーヤーたちは、自分たちのプレーのペースが他のプレーヤーたちに影響を与えることや、ラウンド中を通じて速やかにプレーすべきこと(例えば、各ストロークの前に準備をすることや、ストロークの間や次のティーに速やかに移動することなど)を認識すべきです。
- ▶ プレーヤーは、障害や気を散らすものがなくなりプレーすることができるようになった後、40 秒以内(通常はさらに短い時間で)にストロークを行うべきです。
- ▶ 委員会は速やかにプレーすることを奨励するだけでなく、プレーのペースの方針を採用すべきです。

加えて、新規則 6.4 は、マッチプレーでは合意によって違った順番でプレーすること明確に許しています。そしてストロークプレーでは、時間節約のために安全を間違いなく確保できる方法で、また利便のために違った順番でプレーすることをプレーヤーたちに肯定的に許し、明確に奨励しています(レディ・ゴルフ(つまり準備ができたプレーヤーからプレーする)としても知られています)。

#### **変更の理由**

- ▶ プレーヤーたちに肯定的なガイダンスを与えることで、速やかなプレーを支援し奨励します。これらの提案された規則変更は次のことに役立つでしょう。
  - ストロークを行うために通常要する最大時間を含め、初心者、経験者を問わず速やかなプレーをするために期待される行動を明確にすること。
  - ストロークプレーで、安全を間違いなく確保できる場合に違った順番でプレーすることが適切であることを確認することで、より速くプレーすることを奨励すること(つまり「レディ・ゴルフ」でのプレー)
- ▶ プレーのペースを強化することはそれぞれの委員会が引き続き独自に決定すべきことです。なぜなら、プレーヤーが速やかにプレーすることを要求するために規則それ自体ができることは限られているからです。

- ▶ 例えば、プレーヤーが規則で決められている時間内にラウンドやホール、またはストロークを行うことを終了できなかった場合は規則が罰を常に課すというのは実際的ではありません。
  - ゴルフはとても多くの異なったセッティングの中で、そしてとても多くの異なったプレーヤーによってプレーされるので、そのような時間制限は、競技やコースによっても当然に異なるでしょう。
  - また、すべてのプレーヤーがラウンド中に行われる各ストロークをショットごとに計測する方式に従うことを要求すること(または他のプレーヤーに対して強要すること)は実際的な方法ではありません。
  
- ▶ これらの変更は、速やかなプレーのペースを強化する委員会の権限を使用する場合に、その委員会がプレーヤーに期待する規則を提示することを可能にします。そして、プレーのレベルに関係なく、すべてのプレーヤーたちに何を期待しているのかを知らせるために、すべての委員会がプレーのペースの方針を採用することを奨励します。

## 2019年規則変更点の解説

### 7.4 搜索中に動かされた球

**現在の規則：**プレーヤーが球を搜索中に自分の球を動かした場合、

- プレーヤーは通常は1打の罰を受けます(4つの例外があります)、そして
- プレーヤーがその球の正確な元の箇所を知らなかった場合、そのプレーヤーは推定した箇所にてできるだけ近い所に球をドロップすることによってプレーに戻さなければなりません。

**2019年規則：**規則7.4では、プレーヤーが球の搜索中に自分の球を偶然に動かした場合、

- そのプレーヤーはその球を動かした原因となったことに対して罰はありません。そして
- 球を常にリプレースします。正確な箇所が分からない場合、そのプレーヤーはその球を推定した元の箇所(根付いている自然物の上や、下に球があった箇所、または球が寄りかかっていた箇所を含む)にリプレースすることになります。

**変更の理由：**

- ゴルフの基本的な原則は、球をあるがままにプレーすることです；なので規則はプレーヤーが自分の球を見つけて、球が止まっていた箇所からプレーすることを支援すべきです。
- プレーヤーは隠れている球を見つけるために芝、ブッシュ、木の葉、そして他の状態の中を探ることがよくあります。そしてそのような合理的な行動は球を動かすといった特有の危険を生じさせます。
- 現在の規則はマッチプレーの相手と、ストロークプレーの他のプレーヤーたちの両方に、それらの人たちが偶然に球を動かした場合でも罰を受けることなくプレーヤーの球を探す援助をすることを許しています。同様に観客のような外部の人にも探す援助をすることを許しています。
- 球を探すことをプレーヤーやそのキャディー(またはパートナー)以外のすべての人に勧めることは一貫性がなく、そしてこのことは、プレーヤーが探すことを自制したり、他の人に探させるという変な動機を生み出します。
- 球が見つかる前はその球の位置が分からないので、この状況での罰をなくすことは止まっている球を動かすことを避ける義務の合理的な例外となるでしょう。
- この罰がなくなることで、プレーヤーが球を探す際に過度の行動をとって利益を得ることが許されるわけではありません。なぜなら、プレーヤーが次のストロークに影響を与える状態を改善する不合理な方法(つまりフェアな搜索のために必要な程度を超える方法)で球を探した場合は罰があるからです(新規則7.1と8.1)。
- 搜索中に動かされた球をリプレースする処置の変更は、球が元の箇所から、またはその箇所が分からない場合には推定した箇所(草やその他の生長物の下の悪いライからも含め)からプレーすることを確実にする手助けとなります：

- 現在の規則では、プレーヤーは推定した箇所にはできるだけ近い所にドロップすることによってそのような球をプレーに戻す場合、球は通常は、その芝や他の生長物の上にドロップします。そうするとそのプレーヤーの元のライよりも良くなる可能性があります。
- 新しい処置では、プレーヤーはその球が、草や他の生長物の上や下に止まっていたと推定した箇所や、それらのものに寄りかかっていたと推定した箇所にリプレースすることが必要となります。そうすることで球が止まっていた難しい箇所からのプレーの挑戦に向き合うこととなります。

## 2019年規則変更点の解説

### 8.1 パッティンググリーンでのプレーの線に触れること

**現在の規則**：規則 16-1a では、プレーヤーの球がパッティンググリーンにある場合、

- そのプレーヤーは自分のパットの線に触れることを一般的に禁止されています。
- しかし、7つの例外規定があります(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、球を拾い上げ、リプレースする場合、ボールマークを修理する場合など)

**2019年規則**：パッティンググリーンでプレーの線に触れることの禁止は廃止されます。

- パッティンググリーンで単にプレーの線に触れたことに対してはもはや罰はありません(「プレーの線」という言葉はパッティンググリーンを含め、コース上のすべての場所に適用します。そして「パットの線」という言葉はもはや使用されません)。
- しかし、パッティンググリーンで自分のプレーの線を改善することについてはまだ違反となります(規則 8.1b により制限されている通り、8.1a 参照)。

#### **変更の理由：**

- プレーヤーやそのキャディーが、球をプレーする線上のパッティンググリーン面に単に触れただけでは、利益を得ることができるわけではありません。
- 長い時間をかけて、パットの線に触れることの禁止は多くの例外を必要とすることになりました。
  - 現在の規則 16-1a はプレーヤーがパットの線に触れることを許す 7つの異なった状況を掲載しています。
  - 裁定では更に例外を認めています。例えば、プレーヤーがパットの線上を偶然に歩いても罰はない、などです。
- 現在の禁止は運用が難しく、罰を適用しない場合も多いです。そして適用するこれらの罰はほぼ役目を果たしていない、あるいはなんの意味もないと考えられている可能性があります。例えば、キャディーが旗竿でパットの線に偶然触れた場合など、です。
- パッティンググリーンでほとんどすべての損傷の修理を許す変更(2019年規則変更点の解説「パッティンググリーンでの損傷の修理」も参照)は、単にパットの線に触れることの禁止はもはや必要ではないことのさらなる理由となります。
- パットの線に触れることの禁止の廃止は、グリーン上の球に対してプレーの線を示す場合にそのグリーンに単に触れることを禁止する現規則 8-2b を廃止する新規則 10.2b(2)に関連する変更と整合性を持ちます。

## 2019年規則変更点の解説

### 9.2 なぜ球が動いたのかを決定する基準

**現在の規則：**「証拠の重さ」の基準はプレーヤー(または相手)が自分の球を動かす原因となったのかどうかを決定するために使用されます。

- 裁定はすべての関連する状況、証拠の重さの評価、可能性のバランスに照らして行われなければなりません(裁定 34-3/9)。
- どちらかと言えばおそらくそのプレーヤーがその球を動かす原因となったと思われることを証拠の重さが示している場合、そのプレーヤーがその球を動かしたものと認められるでしょう(裁定 18-2/0.5)。

しかし高い基準(「分かっているか、ほぼ確実」)は局外者(動物、観客、ストロークプレーの他のプレーヤー)が球を動かす原因となったかどうかを決定する場合に適用されます。

**2019年規則：**規則 9.2 では、「分かっているか、事実上確実(現規則の「ほぼ確実」)」という基準(95%ぐらゐを意味する)を、なぜ球が動いたのかに関するすべての事実問題に適用することになります。

- プレーヤー、相手、外的影響が球を動かした原因となったことが分かっているか、事実上確実であるという場合は、プレーヤー、相手、外的影響がその球を動かした原因であることが認められるでしょう。そうでない場合は、自然の力が球を動かす原因となったものと推定されるでしょう。

#### **変更の理由：**

- 球が動いた状況に対して証拠の重さを評価することが難しい場合がよくあります。
  - 多くの要素を比較する必要があります。例えば、プレーヤーが球の近くにいたこと、球が動くまでの時間の経過、球のライ、球の近くの傾斜や他のコース状態、風や他の気象現象の存在などです。
  - これらの要素の優先順位を決める、または比較することを規定した方法はありません。
- 「分かっているか、事実上確実」の基準は、なぜ球が動いたのかを判断することが難しい状態をなくすので、規則を適用することがより簡単になるでしょう。
- この基準を使用することは、パッティンググリーンで偶然に球が動く原因となったことに対しての罰を廃止する新規則 13.2 にうまく適合するでしょう。
  - 罰の廃止の第一の理由はパッティンググリーンの球が動いた原因を決定することが特に難しいということです。
  - このことは、2019年規則変更点の解説「パッティンググリーンで動いた球をリプレースする場合」でさらに説明しています。
  - これらの困難さを考えると、「分かっているか、事実上確実」の基準を採用することでより明

確な判断ができ、規則を適用しやすくなります。そしてプレーヤーが誤所からのプレーをして（あるがままにプレーすべきであったのにリプレースをした、またはその逆）罰を受けてしまうリスクを減らすことができます。

- ▶ この規則の変更は、外的影響が動かしたのか、プレーヤーや相手が動かしたのかを決定する際に異なった基準を適用している現在の規則の状況をなくし、すべての動かされた球の問題に対して「分かっているか、事実上確実」を唯一の基準として使用することを意味しています。

## 2019年規則変更点の解説

### 10.1 ストローク中に偶然球を複数回打った

**現在の規則：**プレーヤーが1回のストロークを行っている間に偶然に複数回球を打った場合：

- 球を何回打ったかにかかわらず、プレーヤーは行ったストロークに追加して1打の罰を受けます。
- その球はあるがままにプレーします。

**2019年規則：**規則 10.1a では、プレーヤーのクラブが1回のストローク中に偶然複数回球に当たった場合：

- 罰はなく、球はあるがままにプレーします。
- 球が動いている間にプレーヤーが故意に球を2回以上打った場合、そのストロークをカウントし、さらにそのプレーヤーは故意に動いている球の方向を変えたことに対して規則 11.3 に基づく一般の罰も受けることになります。

**変更の理由：**

- 1回のストロークの途中で2度打ちがあり、それがプレーヤーの意思によるものではない場合に、プレーヤーに罰を課すことはフェアではありませんし、不必要なこととされていました。
- プレーヤーの球が偶然にそのプレーヤーの体、用具、キャディーに当たって方向が変わった場合に罰がないのと同じように、ストロークを行っているときにプレーヤーが偶然に球を打ってしまったときの罰も必要ではありません。
  - 偶然に方向が変えられることは、言葉通り、偶然なのです。
  - プレーヤーのクラブが偶然に複数回球に当たった場合、通常はプレーヤーが意図したものとは違うどこかに球が飛んで行く結果となります。
  - そのような場合の結果は、一定のものではなく、予測できないものです。そして、その結果がプレーヤーにとって有利になる場合もあれば不利になる場合もあります。
- 誰が、また何が原因であるのかに関係なく、偶然に方向が変えられたことをすべて同様に扱うことは、一貫性を持つことによって規則を簡単することになります。

## 2019年規則変更点の解説

### 10.2 プレーヤーが方向を決める援助のためにプレーヤーの後方にキャディーが立つこと

**現在の規則**：規則 14-2b では、

- ▶ プレーヤーがスタンスをとる場合、そのプレーヤーのキャディーはそのプレーヤーが目標に向けて立つこと、そしてプレーヤーが正しく立っていることを確認するために後方に立つことができます。
- ▶ そのキャディーはプレーヤーがストロークを行う前にそこから離れなければなりません。プレーヤーがストロークを行うときに球の後方のプレーの線の延長上やその近くにキャディーが位置していた場合、罰を受けます。

**2019年規則**：規則 10.2b(4)では、

- ▶ 現在の禁止事項は、一度プレーヤーがストロークのためにスタンスをとり始めてからそのストロークが行われるまでの間に拡大され、そのプレーヤーのキャディーはその球のプレーの線の後方延長線上やその近くに故意に立ってはなりません。
- ▶ キャディーがその球のプレーの線の後方延長線上やその近くに、方向を決める援助のためではなく、偶然に立っていた場合、罰はありません。

**変更の理由**：

- ▶ プレーヤーはプレーすることになるショット、プレーの線、そして類似のものについてキャディーからアドバイスを受けることができますが、目標ラインに対して正確にプレーヤーの足や体の方向を決める技量はプレーヤーが個人で責任を持たなければならないゲームの基本的な技術です。
  - キャディーが、プレーヤーに方向の取り方を指示するために、スタンスを取っているそのプレーヤーの後方に立つことを許すことは、目標の方向に体を合わせるプレーヤーの判断や技量の必要性を弱めます。
- ▶ この行為は他の理由からも議論になっています。
  - 多くのプレーヤーや他の人たちが気を散らされると考えています。
  - プレーを遅らせる可能性があります(例えば、セットアップのルーティンの一部として、キャディーがプレーヤーが正しく位置していることを確認するのをそのプレーヤーが待っている場合など)。
- ▶ 新しい規則では、キャディーからアドバイスを受けることが許されることと、球をプレーするためのスタンスをとるときに方向性を決めるための援助を受けることとが区別されます。

## 2019年規則変更点の解説

### 11.1 動いている球が偶然に方向を変えられる

**現在の規則：**動いているプレーヤーの球が偶然に方向を変えられた場合、その結果はその方向が変えられた原因によります：

- ▶ 球がプレーヤー、そのプレーヤーの用具やキャディーに当たった場合、そのプレーヤーは1打の罰を受け、その球をあるがままにプレーします(いくつかの例外があります)。
- ▶ 球が相手、その相手の用具やキャディーに当たった場合、罰はありませんが、プレーヤーはその球をあるがままにプレーするか、そのストロークを取り消して、再びプレーするかを選択することができます。
- ▶ その球が他の人、動物、物によって方向を変えられた場合、罰なしに、その球をあるがままにプレーします。

**2019年規則：**規則 11.1 では、球がプレーヤーや相手、あるいはその用具やキャディーに当たった場合を含め、偶然に方向が変えられた場合はすべて次の通りとなります。

- ▶ 罰はなく、その球をあるがままにプレーします(いくつかの例外があります)。
- ▶ プレーヤーが、球の方向を変えようとして故意に歯止めとなる場所に用具を置き、球がその用具に当たった場合には罰があります(規則 11.2a)。

**変更の理由：**

- ▶ 多くの物、人、動物がプレー中のコース上に存在しています。動いている球が止まる前にそれらに時々当たってしまうことは避けられませんが、プレーヤーはその結果(良いか悪いかにかかわらず)を一般的には受け入れなければなりません。
- ▶ あるプレーヤー(またはそのプレーヤーの用具やキャディー)が偶然に他のプレーヤーの球の方向を変えた場合、ストロークプレーでは罰はないのと同様に、プレーヤー(またはそのプレーヤーの用具やキャディー)が自分の球の方向を偶然に変えた場合も罰の必要はありません。
  - 「偶然に方向が変わる」とは、その名の通り偶然であり、プレーエリアに必然的に近い所にあるプレーヤー、キャディー、用具にも公平に適用します。
  - プレーヤーの球がそのプレーヤーやそのプレーヤーの用具に当たる場合、それは悪いショットの結果や予期しない結末であることが通常です。例えば、球がバンカーの壁や樹木に跳ね返ってそのプレーヤーに当たる場合や、チップショットがグリーンをオーバーしてそのプレーヤーのカートやゴルフバッグに当たる場合などです。
  - このようなケースの結果は一定ではなく予測不能です。その結果はしばしばプレーヤーの利益になるというより、少なくとも同じくらいはプレーヤーに不利益になります。
- ▶ 同様の理由で、マッチプレーの相手がプレーヤーの球の方向を偶然に変えた場合に、そのプレーヤー

一にストロークを取り消して再プレーすることの選択肢を与える必要はありません。

- ▶ 誰が原因となったのか、何が原因となったのかに関係なく、偶然に方向が変えられたすべてのケースを扱うことは様々な状況で規則をととても簡単にするでしょう。例えば、プレーヤーの球が他のプレーヤーと共用している用具(例、ゴルフカート)によって方向を変えられた場合、同時に共用している用具を誰が所有しているのかを決定するためにもはや複雑な分析をする必要はなくなります。

## 2019年規則変更点の解説

### 12.2 バンカー内のルースインペディメントを動かしたり、それに触れたり、または砂に触れたりすること

**現在の規則：**プレーヤーの球がバンカー内にある場合、規則 13-4 はプレーヤーが次のことをしてはならないことを規定しています。

- そのバンカーの状態をテストすること。
- そのバンカー内の地面に手やクラブで触れること。
- そのバンカー内のルースインペディメントに触れたり、それを動かすこと。

**2019年規則：**規則 12.2a と 12.2b では、プレーヤーはバンカー内のルースインペディメントに触れたり、それらを動かしたりすることが許されます。そして、手やクラブで砂に触れることが一般的に許されず。しかし、プレーヤーが行ってはならない次に限定した禁止行為は残ります。

- ストロークに関する情報を知ろうとしてその砂の状態をテストするために手、クラブ、レーキ、または他の物でバンカー内の砂に故意に触れること。
- 練習スイングを行うとき、球の直前、直後にクラブを置くとき、ストロークのためのバックスイングをするときにクラブでそのバンカー内の砂に触れること。

### **変更の理由：**

- バンカーからプレーすることの挑戦は砂から脱出することであり、そのバンカー内に残されている木の葉、石、その他のルースインペディメントと共にプレーすることではありません。
- 現在の規則は、手やクラブで砂に触れることについて全体的な禁止を規定する一方で多くの例外を認めていることが混乱を生じさせています。
- 変更される規則は、故意に行った次の行動だけを規則に基づいて禁止することにより、この規則を簡単にします。
  - 手やクラブで故意に砂の状態をテストすることは引き続き禁止されます。プレーヤーの挑戦の一部はその砂がどのようにストロークに影響するのかを評価し、予測することにあるからです。そしてまた、すべてのショットの前にテストをする目的でプレーヤーが手やクラブを砂の中に潜り込ませることは時間がかかり、不適切だからです。
  - 球の直前、直後、あるいはストロークのためのバックスイングの際にクラブで砂に触れることは、砂からプレーすることの挑戦をプレーヤーが軽減しないように引き続き禁止されます。これらの禁止はすでにほとんどすべてのプレーヤーに知られていて、守られています。
  - 練習スイングの際にクラブで砂に触れることは、プレーのペースのためと、練習スイングを繰り返した結果、大量の砂がバンカーの外(特にグリーンサイドのバンカー)に堆積することを防止するために、引き続き禁止されます。

## 提案された規則変更点の解説

### 13.1c(2) パッティンググリーンの損傷の修理

**現在の規則**：規則 16-1c はパッティンググリーン<sup>(1)</sup>の損傷の修理を限定して許しています。

- ▶ 球がパッティンググリーンにあるかどうかに関わらず、プレーヤーはそのプレーヤーのプレーの線上の古いホール<sup>(2)</sup>の埋跡とボールマーカーの修理をすることができます(これは規則 13-2 の例外となります)。
- ▶ しかし、プレーヤーは、そのホールでそのプレーヤーの引き続いてのプレーの支援となるかもしれないときは、パッティンググリーン<sup>(1)</sup>のその他の損傷(スパイクマークや動物による損傷)を修理してはなりません。

**2019年規則**：規則 13.1c(2)はグリーン<sup>(1)</sup>のほとんどの損傷を修理することを認めています。

- ▶ 「パッティンググリーン<sup>(1)</sup>の損傷」はすべての種類の損傷(例えば、ボールマーク、靴による損傷、クラブや旗竿による窪み、動物による損傷など)を含めた意味となります。ただし、エアレーションホール、自然の不整箇所、地面の欠陥や、ホールの自然な磨耗を除きます。
- ▶ プレーヤーは自分の手、足、または通常の用具(ティー、クラブ、ボールマーク修理器具など)だけを用いて損傷を修理することができ、プレーを不合理に遅らせてはなりません。

**変更の理由**：

- ▶ パッティンググリーンは地面に沿ってプレーすることに対して特別に用意されているので、その他の場所では許されていないことをパッティンググリーンではすることが許されます。
- ▶ プレーヤーはいつでもパッティンググリーン<sup>(1)</sup>の球をマークして拾い上げ、ふくことができ、そのグリーン<sup>(1)</sup>の砂やバラバラの土を取り除くことができ、そのグリーン<sup>(1)</sup>の古いホール<sup>(2)</sup>の埋跡やボールマークを修理することができます。
- ▶ 球を転がす為に平らな表面にしようとすることをプレーヤーに認めるという原則を考えると、他の種類の損傷(プレーヤーたち、動物、メンテナンススタッフなどによって作られたかどうかにかかわらず)を修理することを禁止する概念的な理由はありません。
- ▶ この規則の変更は、グリーン<sup>(1)</sup>の特定の損傷箇所が、修理することができるボールマークなのか、あるいは修理してはならないスパイクマークや他の損傷なのかについてプレーヤーとレフェリーに共通するよくある疑問を取り除くでしょう。
- ▶ この変更は、ホールをプレー中にプレーヤーに損傷の修理を禁止することと、次の組への配慮やコース保護のための損傷の修理(例えば、ボロボロのホール<sup>(2)</sup>の縁を修理することや、スパイクマークを軽く叩くことなど)をプレーヤーに奨励すること(裁定 1-2/0.7 と 1-2/3.5)との間にある違和感を緩和することにもなるでしょう。
- ▶ パッティンググリーン<sup>(1)</sup>のすべての損傷の修理を認めることはプレーヤーが多く<sup>(3)</sup>の場所を修理しよ

うとしてプレーを遅くさせるかもしれないことの懸念が指摘されています。しかし、これはほとんどのプレーヤーにとっては可能性が低い事であると私たちは考えています。そして不合理な遅延に対処する規則(委員会のプレーのペースの方針と同じく)をプレーヤーが過剰な修理を行おうと試みる状況に対処するために使用することができます。

## 2019年規則変更点の解説

### 13.1d パッティンググリーンで球を動かしたことに對する罰はない

**現在の規則**：規則 18-2 では、コース上のどこであってもプレーヤー(または相手)が偶然にそのプレーヤーの球の動く原因となった場合、1 打の罰となります(いくつかの例外の 1 つが適用とならない限り)。

**2019年規則**：規則 13.1d では、プレーヤーがパッティンググリーンのそのプレーヤーの球を偶然に動かす原因となった場合、もはや罰はありません。

この規則の内容は、パッティンググリーンで偶然に球を動かしたことに對する罰を廃止するローカルルールを採用する権限を委員会に与えることで、すでに 2017 年 1 月 1 日以後に施行されています。

#### **変更の理由**：

- ▶ 現在の多くのパッティンググリーンの形状、傾斜、状態はそのパッティンググリーンに止まっている球が動くかも知れない危険性を増やしています。そして、プレーヤーがその球を動かす原因となったのかどうか、あるいは風やその他の自然現象によって球が動かされたのかどうかを決定することが難しい場合があります。
- ▶ プレーヤーがストロークの準備のために通常の行動をとっているだけの間に球が動いた場合、そのプレーヤーに罰を課すことはフェアとは思えません。
- ▶ パッティンググリーンで起きる「球が動く」ほとんどの状況は、プレーヤーがストロークの準備をするために合理的な行動を行っていて、その球を簡単に元に戻すことができる状況で頻繁に起きる極わずかな球の動きに関するものです。
- ▶ これらの考え方は球がパッティンググリーン外にある場合は同じではありません。パッティンググリーン外では、球をあるがままにプレーするという原則を厳守するためにこの罰は引き続きプレーヤーや相手に適用されるので(球の捜索中に偶然に動かした場合を除く)、インプレーの球の近くでは注意を払うべきです。

## 提案された規則変更点の解説

### 13.1d パッティンググリーンで動いた球をリプレースする場合

**現在の規則**：パッティンググリーンでのプレーヤーの球がストロークを行う前に動いた場合、

- そのプレーヤーは、その球がプレーヤー、キャディー、局外者(動物、観客、動いている物)によって動かされた場合、その球をリプレースしなければなりません。
- しかし、その球が風、水、その他の自然の力(重力のような明らかではない影響により球が動いた場合も含む)によって動かされた球は常に新しい箇所からプレーをしなければなりません。

**2019年規則**：規則 13.1d はパッティンググリーンでの球が風、水、自然の力によって動かされた場合の処置を変更し、リプレースしなければならない場合と、新しい箇所からプレーしなければならない場合とになります。

- 球が動く前に、その球を拾い上げて元の箇所にリプレースしていた場合、球の動いた原因に関係なく、その球は常に元の箇所にリプレースしなければなりません。
- 球が動く前にまだその球を拾い上げていなかった場合だけ、その球は新しい箇所からプレーしなければなりません。

#### **変更の理由**：

- 止まっている球が風などの自然の力によって動かされた場合、人や物が球の止まっていた場所に影響を与えていないので、その動きは前のストロークの継続であるとみなされ、通常はあるがままにプレーします。
- しかし、球をすでに一度拾い上げた後でリプレースしていた場合、球が動いたことと前のストロークとの関連はもはや明白ではありません。
- このことは特に、プレーヤーがどのような理由であれ球をマークして、拾い上げ、リプレースすることが許され、多くのプレーヤーが当然のことながらそうしているパッティンググリーンで当てはまります。
  - 人や物が球を動かす原因となったのか、あるいは風やその他の自然の力が球を動かす原因となったのかどうかを決定することは難しいです。
  - もし、すでに球を拾い上げた後にリプレースした箇所から球が動いた場合、常にその球をリプレースしなければならないと規定することで規則がより簡単になるでしょう。
- パッティンググリーンでの球が止まった後に動いた場合、
  - フェアではない結果となる可能性があります。例えば、球がグリーン外に転がり出る(時にはバンカーや水の中に入る結果となる)、またはホールに近づく、入ってしまうなど。
  - すでに拾い上げた後に、リプレースしていた場合にその球をリプレースすることを要求する

ことによりそのような結果をなくすことになるでしょう。

- この規則の変更はまた、コース上が強風の状態の場合にも有効となるでしょう。なぜなら、強風の場合、とても多くの球がグリーンから吹き飛ばされて、この変更がなければ不可能、またはフェアではない状況下でプレーを続けなければならない可能性があるからです。

## 2019年規則変更点の解説

### 13.2b(2) グリーンからプレーされた球がホールの中の付き添われていない旗竿に当たる

**現在の規則：**規則 17-3 では、プレーヤーがパッティンググリーンでストロークを行い、その後で球がホールの中に残されたままの付き添われていない旗竿に当たった場合、そのプレーヤーは一般の罰を受けます。

**2019年規則：**規則 13.2b(2)では、

- ▶ パッティンググリーンからプレーした球がホールの中の付き添われていない旗竿に当たっても はや罰はありません。
- ▶ プレーヤーは付き添われていない旗竿がホールの中にある状態でパットしなければならないわけではなく、プレーヤーは引き続き、プレーする前に旗竿を取り除かせること(誰かに旗竿に付き添ってもらい、球をプレーした後にその旗竿を取り除いてもらうことを含む)を選択することができます。

#### **変更の理由：**

- ▶ 罰のおそれなしに、ホールの中に旗竿がある状態でプレーヤーにパットをすることを許すことは、一般的にプレーのスピードアップを助けるはずです。
  - 例えば、パットがとても長いために旗竿をホールに残したままでなければそのホールを簡単に見ることができない場合、現在ではプレーヤーは、自分のプレーの順番であっても、あるいは(ストロークプレーでは)プレーヤーがプレーできる状態で、先にプレーすることが時間節約になったとしても、誰かがその旗竿に付き添うことを待つ必要があります。
  - この変更は、先に旗竿を取り除いて、その後戻さずにプレーヤーが簡単にパットして球をホールに入れることができるので、短いタップインのためのプレーをスピードアップすることもできます。
- ▶ プレーヤーにキャディーがない場合、現在の規則ではかなりの遅れの原因となる可能性があります。例えば次の場合に、
  - 相手(またはストロークプレーの他のプレーヤー)がグリーン脇のバンカーをならして、グリーンに行くのに1~2分遅れる。
  - ストロークプレーで、他の理由でグリーンに行くのが遅れる。例えば、球の搜索、使うクラブやプレーするためのショットを決められないなど。
  - その組のすべてのプレーヤーが長いパットを残していて、他のプレーヤーのためにお互い旗竿に付き添おうとしてホールとの間を行ったり来たりする(時々、誰が他のプレーヤーのために付き添うのか、付き添うべきなのかについての不明確さを生み出す)。
- ▶ マッチプレーで、キャディーのいないプレーヤーは相手に旗竿に付き添うように頼まずに、付き添

われていない旗竿がホールの中にある状態でパットすることができるようになります。このことは相手がプレーヤーのために付き添ったことで生じる紛議(例えば、相手が旗竿を取り除かずに、球がその旗竿に当たってしまう)の可能性を少なくします。

- ▶ 全体的に考えると、付き添われていない旗竿がホールの中にある状態でパットをしても利益を得ることはないと思われます。
  - 球が旗竿に当たり、ホールから飛び出る(そうでなければホールに入っていた可能性がある)場合もあれば、
  - 球が旗竿に当たり、ホールに入る(そうでなければホールに入らなかった可能性がある)場合もあります。

## 2019年規則変更点の解説

### 14.1 キャディーがパッティンググリーンで球を拾い上げる

**現在の規則：**プレーヤーのキャディーはパッティンググリーン上のプレーヤーの球をマークして、拾い上げて、リプレースする一般的な権限はありません。

- ▶ キャディーはこの目的に対しては他の人と同じく扱われます。キャディーはプレーヤーの承認がある場合にだけ球をマークして拾い上げることができ、キャディーは自分がその球を拾い上げたり、動かした場合にだけその球をリプレースすることができます。そして
- ▶ この承認はプレーヤーがキャディーに球の拾い上げを依頼する都度、与えられなければなりません。

**2019年規則：**規則 14.1b では、

- ▶ プレーヤーにパッティンググリーン上の球を拾い上げることが許されている場合は、プレーヤーのキャディーは、承認を必要とせず、いつでもそうすることができます。
- ▶ そのキャディーが球を拾い上げたり、動かした人である場合に限り、そのキャディーはそのプレーヤーの球をリプレースすることが引き続き許されます。

**変更の理由：**

- ▶ プレーヤーの球がパッティンググリーンにある場合にキャディーにこれらの単純で機械的な行動を禁止する説得力のある理由がありません。
  - プレーヤーはいつでもパッティンググリーン上の球をマークして、ふいてリプレースすることについては今でもできます。したがってこれは通常行っていることです。
  - 承認なしにキャディーが球をマークし、拾い上げ、リプレースすることを許したとしても、新しい規則ではグリーン上の自分の球を偶然に動かした場合の罰をなくすので、キャディーが承認なしに行った行動に対してプレーヤーがリスクを受けることはなくなるでしょう。
- ▶ 現在の規則では認められてはいませんが、キャディーがプレーヤーからの承認なしにパッティンググリーンに最初に止まったプレーヤーの球をマークして、拾い上げ、リプレースすることは一般的に行われています。
  - 世界のいくつかの地域では、このことはキャディーの役割として期待されています。
  - 他の地域では、このことはプレーのペースを促進するために行われています。例えば、キャディーが2人のプレーヤーによって共用されている場合、そのキャディーは他のプレーヤーの援助に行く前に、もう一方のプレーヤー(プレーする準備ができている)の球をマークして、拾い上げ、リプレースしています。
- ▶ この変更はまた、毎回キャディーに特定の許可を与える必要がないので、球をマークして拾い上げるためにかがむことが困難である身体的な制限のあるプレーヤーの利益となるでしょう。

- ▶ この権限をキャディーに与えることはキャディーの制限された役割と一貫性があります。
  - キャディーが球をマークして拾い上げることを好まないプレーヤーは単にキャディーにそのようなことをしないように命じることができます。
  - キャディーはプレーヤーのための戦略的な選択を実際に行うこと(アドバイスではなく)はまだ禁止されています。例えば、規則に基づく救済を受けることを決定する権限や、球をドロップする場所を決定する権限など。

## 2019年規則変更点の解説

### 14.2. 元の箇所が分からない場合に球をリプレースすること

**現在の規則：**パッティンググリーン以外の場所に止まっているプレーヤーの球が拾い上げられたり、動かされたり、規則に基づいてその球をリプレースしなければならない場合、

- その球を元の箇所に置くことによってリプレースしなければなりません(規則 20-3a)。
- しかし、その球の元の箇所が正確に分からない場合、プレーヤーはプレースするのではなく、その推定した元の箇所にできるだけ近い所にドロップすることによってその球をインプレーに戻さなければなりません(規則 20-3c)。

**2019年規則：**規則 14.2c に基づいて、同じ状況の場合では、

- その球はドロップするのではなく、常に箇所にプレースしなければなりません。
- その球の元の箇所が正確に分からない場合、プレーヤーはその球を推定した箇所(球が根付いている自然物の上や下、またはそれに寄りかかっていた場合は同じように)にリプレースしなければなりません。

#### 変更の理由：

- ゴルフの基本的な原則は球をあるがままにプレーすることです。これは、止まっている球を動かした場合、その球は元の箇所か、それにできるだけ近い所からプレーするべきであること意味しています。
- プレーヤーは球を拾い上げる前にその箇所をボールマーカーでマークする場合、元の箇所が分かっているので、そのマークした箇所に球はリプレースされます。
- しかし、球が偶然に動かされて、プレーヤーがその正確な元の箇所が分からなかった場合、
  - 現在の規則では、球がパッティンググリーン以外の場所に止まっている場合、プレーヤーはその球を推定した箇所にできるだけ近い所にドロップし、その球が止まった所からプレーしなければなりません(規則 20-2c に基づいて再度ドロップをしなければならない場所に転がっていった場合を除く)。
  - このことは、球を推定した箇所からプレーしないこともあることを意味しています。なぜなら、ドロップした球はその箇所から 2 クラブレンジスまでは転がるのが許されているからです。
  - また、球が結果的に初めのライより良い所、または悪い所からプレーすることも意味しています。例えば、元の箇所がラフであったのに、ドロップした球がフェアウェイに止まった、またはその逆の場合。あるいは球は深いラフの中に止まっていたのに、ドロップした球はその草の上で止まった場合などです。
- プレーヤーに推定した箇所(球が固定物や生長物の上や下に、または寄りかかって止まっていた所

にリプレースしなければならないことを含む)に球のリプレースを要求することは、球を元の箇所にできるだけ近い所で、同じ、またはほとんど同じライからプレーすることを確実にすることを助けます。

- ▶ 球を推定した箇所にリプレースすることは、パッティンググリーンで拾い上げたり、動かした球の正確な箇所が分からない場合にも適用します。そして同じ処置がコース全域に適用となります。
- ▶ この変更はまた、プレースするのではなく、ドロップすることによって「球を元の位置に戻す」という分かりにくさを無くし、プレーヤーが規則を簡単に理解できるようにします。

## 2019年規則変更点の解説

### 14.3 救済エリアから球をドロップしてプレーする場合の処置

**現在の規則：**多くの規則に基づいて救済を受ける場合(罰あり、または罰なし)、プレーヤーは次のドロップ処置を使用することを要求されます。

- ▶ プレーヤーは真っすぐに立って、球を肩の高さに持って、手を伸ばして球をドロップしなければなりません。そしてそうしなかった場合は再ドロップをしなければなりません(規則 20-2a)。
- ▶ その球は特定のエリアのコース上に最初に落ちなければならず、球が止まる前に人や用具に当たってはけません。当たった場合には再ドロップをしなければなりません(規則 20-2b)。
- ▶ その後、球はその球が止まったところからプレーされることとなります。ただし、球が結果として9つの特定の箇所(例えば、ホールに近づいた、球がコース上に落ちた所から2クラブレンジス以上転がったなど)に止まった場合は、その球を再ドロップしなければなりません(規則 20-2c)。
- ▶ 2回ドロップしてもその球が9つの特定の箇所に止まった場合、プレーヤーはその球を2回目のドロップの際に球がコース上に最初に落ちた所にプレースしなければなりません。

**2019年規則：**救済を受ける場合にプレーヤーは引き続きドロップをすることになります。しかし、そのドロップの処置は規則 14.3 の詳細の通りいくつかの方法が変更となります。

- ▶ 球をドロップする方法が簡単になります：唯一の要件は、球が空中を落ちるように、そしてその球が地面に触れるまでプレーヤーの体や用具に触れないように膝の高さから手を放すこととなります。
- ▶ ドロップの処置の焦点は、救済を受ける規則によって定められた基点から1または2クラブレンジスの特定の「救済エリア」(特定の他の制限がある場合もあります)です。
- ▶ 球はその救済エリアの中に落ち、そしてその中に止まることだけが必要となります。そして、ドロップされた球がその救済エリアに止まる前に偶然に人や物に当たった場合、再ドロップの必要はありません。
- ▶ 球がその救済エリアの外に止まった場合、その球は2回目のドロップをすることになります。2回目のドロップをした後で、球がその救済エリアの外に止まった場合、再ドロップした球がコースに最初に触れた場所にプレースすることになります。
- ▶ 2回試みてもプレースした球が止まらない場合、プレーヤーはホールに近づかず、球が止まる最も近い箇所にその球をプレースすることになります。

#### **変更の理由：**

- ▶ 新しい処置はドロップした球が救済エリアに止まる可能性を増やすためにこれまでより低い高さとなります。
- ▶ プレーヤーに球のドロップを要求することは(プレースすることとは対照的に)球が結果としてど

こに止まるのかについて望ましい不確実性を残します。

- プレーヤーには球が理想的な箇所や良いライに止まる保証はありません。
  - 球が、密集したラフや長い草といったより難しい状態の中にドロップされるのは特別な場合です。
- 新しい処置はプレーヤーが過剰な救済を受けることを防ぎます。
- 現規則ではドロップした球が地面に落ちた箇所から 2 クラブレングスまでは転がることを認めています。例えば、カート道路や修理地からの救済のニヤレストポイントから 3 クラブレングス(同様にラテラル・ウォーターハザードに球が入った所、アンプレヤブルの処置では元の球から 4 クラブレングス)のところまで結果的にプレーすることができます。

ドロップした球が救済エリアに止まり、その救済エリアからプレーすることの要求は、元の球が止まっていた場所に近い所からプレーする可能性を大幅に高めます。

- プレーヤーに膝の高さからドロップさせることはその球がバンカー内の砂に埋まる程度を限定的にすることを助けるでしょう。
- 新しい処置は、プレーヤーが球をドロップする場所と方法を簡単に知ることができるようにし、すべての救済処置の一貫性をより高めます。
- 例えば、現在では何回もプレーヤーが一定の箇所(例えば、直前のストロークを行った場所、球が地面にくい込んだ場所)にできるだけ近い所に球をドロップしなければならない、球がその箇所に十分に近い所にドロップされたのかについて問題が起きる可能性があります。
  - ある箇所に関連してドロップする場合の新しい手続きは、その箇所からホールに近づかずに 1 または 2 クラブレングスを計測した救済エリアのどこかに球をドロップすることになります。
- プレーヤーが再ドロップをする場合を簡単に知ることができるでしょう。
- 現在ではプレーヤーは規則 20-2c の 9 つの再ドロップ要件を知っておく必要があります。これらを理解し、適用することは難しく、この規則がかなり誤解されています。
  - 新規則では、プレーヤーは球が救済エリアの外に止まった場合にだけ再ドロップしなければならないことを知っておく必要があります。

## 2019年規則変更点の解説

### 16.3. 地面にくい込んだ球の救済

**現在の規則：**特定の状況では、球が自らのピッチマークにくい込んだ場合に救済を受けることが許されています。

- 規則 25-2 は球がスルーザグリーンの芝草を短く刈ってある区域(フェアウェイの芝の長さかそれ以下に刈ってある区域)にくい込んだ場合に限り救済を許しています。
- しかし委員会はこの地面にくい込んだ球の救済を芝草を短く刈ってあるかどうかにかかわらずスルーザグリーン全域に拡大するローカルルールを採用することができます(砂にくい込んだ場合を除く)。
- 救済を受ける場合、プレーヤーは元の球をその球がくい込んでいた場所にできるだけ近く、ホールに近づかない所にドロップしなければなりません。

**2019年規則：**現在の規則の設定と逆になります。

- 規則 16.3 は球がジェネラルエリア(現在のスルーザグリーンとして知られている区域)のどこにくい込んだ場合に対しても救済を認めています。
- しかし委員会はこの救済を芝がフェアウェイの長さかそれ以下に刈られているジェネラルエリアの部分にくい込んだ球に限定するローカルルールを採用することができます。
- 救済を受ける場合、プレーヤーは元の球か、別の球を球が地面にくい込んでいた所の直後の箇所から1クラブレングス以内でホールに近づかない所にドロップすることになります。

**変更の理由：**

- これは、球をあるがままにプレーするという原則の適切な例外となります。柔らかく湿った地面(フェアウェイであるかラフであるかにかかわらず)に刺さった球をプレーすることはコースをプレーすることの通常挑戦の一部とみなすべきではないからです。
- ジェネラルエリア全体で救済を認めることは他の救済規則と整合性があります。他の救済規則はジェネラルエリア内の芝の長さに基づいて区別することはしていません。
- 世界中の多くの国で、プロフェッショナルやエリートアマチュアレベルから典型的なクラブレベルまで、現在のローカルルールを採用しています。
- 世界中の多くの委員会が、このローカルルールは十分に制定されていてゴルファーたちはこの規則がジェネラルエリアのどこでも常に救済を許しているものと思い込んでいます。
- ローカルルールが制定されていないのに全域で救済を受けられると思っているプレーヤーが多いので、通常設定を逆にすることでこの混乱を避けることができます。
- 救済エリアをくい込んでいた球の地点の「直後」を起点にしているのは、ドロップした球がその球

がくい込んでいた同じピッチマークの中に止まった場合はどうするのかの疑問を避けるためです。そうなった球は、救済エリアの外に止まったことになるので、常に再ドロップをしなければならないこととなります。

- ▶ 球を 1 クラブレングスの救済エリアにドロップさせることで他の罰なしの救済との一貫性を確実にします。

## 2019年規則変更点の解説

### 規則 17 「ウォーターハザード」に代わる「ペナルティーエリア」の概念

**現在の規則**：規則 26-1 は、球が「ウォーターハザード」(黄色で標示)や「ラテラル・ウォーターハザード」(赤で標示)の中にある場合に罰ありの救済を認めています。

- これらのハザードは水があるか、水が出てくる可能性がある区域に限定されています。それ以外の区域は、たとえプレーを妨害する類似の物であるかも知れなくてもウォーターハザードとして標示することはできません。
- 通常、ウォーターハザードが基準として考えられています。ラテラル・ウォーターハザードは規則 26-1b に基づいてウォーターハザードの後方に球をドロップすることが実際的でない場合にだけ使用されることになっています。

**2019年規則**：新規則では、「ウォーターハザード」は「ペナルティーエリア」と呼ばれる拡大された概念に取って代わります。そしてこの規則 17 は現在の規則にもある同じ基本的な救済の選択肢を与えます。

- ペナルティーエリアには(1)規則の中で現在、ウォーターハザードやラテラル・ウォーターハザードとして規定されているすべてのエリアと(2)委員会がペナルティーエリアとして定めることを選択した他のエリア(ガイドブックの中で規定される推奨されるガイドラインがある)の両方を含みます。
- したがってペナルティーエリアは、例えば、砂漠、ジャングル、溶岩地帯などを含めることができます。
- 2種類のペナルティーエリアはマーキングする色によって識別されます。レッドペナルティーエリア(今はラテラル・ウォーターハザードと呼ばれている)とイエローペナルティーエリア(今はウォーターハザードと呼ばれている)です。委員会には、ラテラルの救済が常に受けられるようにすべてのペナルティーエリアを赤としてマークする裁量が与えられます。
- 「ハザード」という言葉は、新しい規則ではもはや使用されません。

#### **変更の理由：**

- ウォーターハザードの後方線上での救済(規則 26-1b)やラテラル・ウォーターハザードの2クラブレンジス以内の救済(規則 26-1c)を受ける選択肢はプレーのペースにとって重要でした。なぜなら、プレーヤーが、前のストロークが行われた場所からプレーするためにかなり遠くまで戻るより、ハザードの近くから通常プレーすることができるからです。
- そのような救済の選択肢を認めるために水のある区域であることを要件とすることはやや勝手な理由に思えることが認識されています。
- 安全とプレーのペースを理由として、多くの委員会が水のない区域をマーキングすることや、規則が特にカバーしていない場所を赤としてマークすることによってラテラル・ウォーターハザードの使用を拡大することを求めていました。

- ▶ 「ペナルティーエリア」の対象を拡げることで、委員会が現在のウォーターハザード内と同様に球の発見やプレーそのものが困難な場所からの救済を認めることができます。そしてそれが、プレーのペースの支援となります。
- ▶ すべてのペナルティーエリアを赤でマークする裁量を委員会に与えることは、プレーヤーがより簡単に救済を選択できるので(黄色と赤のハザードを区別することが十分に理解されているとは限らないので)、プレーのペースの支援になるでしょう。
- ▶ 個々の委員会には何をペナルティーエリアとしてマークするのか(従来はウォーターハザードだけをマークすることを決めることだけでした)、そしてどのような場合にペナルティーエリアを黄色としてマークするのか(例えば、特定のホールでのプレーの挑戦を残したい場合)を選択する自由が残されています。

## 2019年規則変更点の解説

### 17.1 ペナルティーエリアのルースインペディメントや地面に触れること

**現在の規則**：プレーヤーの球がウォーターハザード内にある場合、規則 13-4 ではプレーヤーは次のことをしてはならないと規定しています。

- ▶ ウォーターハザードの状態をテストすること
- ▶ ウォーターハザードの水や地面に手やクラブで触れること
- ▶ ウォーターハザードにあるルースインペディメントに触れたり動かすこと

**2019年規則**：規則 17 では、

- ▶ 球が「ペナルティーエリア」（現在ウォーターハザードと呼ばれているものを含めるエリアとして拡大された総称）にある場合にもはや特別な制限はありません。
- ▶ プレーヤーはどのような理由であっても手やクラブでルースインペディメントに触れたり、取り除いたり、また地面に触れることが許されます（例えば、球の直後の地面にクラブを置く）。ただし、ストロークの状態を改善することは禁止となっています（新規則 8.1a 参照）。

**変更の理由**：

- ▶ ウォーターハザード内のルースインペディメントに触れたり、動かしたり、また地面に触れたりすることの厳しい禁止は現実的ではなく、規則 13-4(例外 1 参照)、規則 12-1、そして様々な裁定の中の一連の例外を知っておかなければなりませんでした。
- ▶ このことはこの規則を適用する際に混乱と複雑さを招きます。例えば、プレーヤーがテストをしたのかしていないのか、何の結果触れたのか、転ぶのを防ぐために触れたのか、そして多くの例外を適用することについての類似の疑問を解決する必要があります。
- ▶ 現在の禁止は、考え方によってはあまりにも厳しい罰を誘発します。例えば、
  - 違反が本当に取るに足らないものだったのでプレーヤーがまったく利益を得る可能性がなかった、あるいは注意したのに、罰を避けることができなかった。
  - テレビ放映のある競技で、違反がコースのプレーヤーや他の人によって見つけられなかったのに、その後のビデオでの見直しを通じてのみその違反が発見された。
- ▶ この目的のためにペナルティーエリアはジェネラルエリアと同じに扱うことにすることは、規則をより簡単にし、混乱を軽減し、不必要な罰を無くします。
- ▶ これらの制限を廃止することはペナルティーエリアの目的と整合性を持ちます。つまり、ペナルティーエリアの目的というのは球をプレーする際に必ずしもプレーヤーにより難しい挑戦と向き合うことを要求することではなく、ペナルティーエリアではよく球をプレーすることが困難、または不可能な場合（例えば、球が水の中にある場合）があるので、プレーヤーに適切な救済の選択肢を与

える現実的な必要性に対処することにあります。

## 提案された規則変更点の解説

### 17.1d レッドペナルティーエリアに対する対岸の救済の廃止

**現在の規則：**規則 26-1c はラテラル・ウォーターハザード(赤)からの救済を受ける場合に 2 つの追加の選択肢を与えています。そのプレーヤーは次の地点から 2 クラブレングス以内でホールに近づかない所に球をドロップすることができます。

- 初めの球がラテラル・ウォーターハザードの限界を最後に横切った地点。または、
- ホールから同じ距離のそのハザードの対岸の地点(規則 26-1c(ii))。

**2019 年規則：**規則 17.1d はレッドペナルティーエリア(赤いペナルティーエリアの新しい言葉)の対岸で救済を受ける選択肢を廃止しました。「ペナルティーエリア」とは、現在、ラテラル・ウォーターハザードと呼ばれているものを含む新しい言葉です。

- このことは、球がレッドペナルティーエリアにある場合、プレーヤーが受けることができる救済の選択肢は現在の 4 つではなく、3 つになることを意味しています。
- しかし、委員会は、他の救済の選択肢を受けることが不可能であると考えられるホールで対岸での救済を認めるローカルルールを採用することもできます。

#### 変更の理由：

- 対岸での救済は複雑な選択肢で、多くのプレーヤーはその選択肢をよく知らず、めったに使用することがありません。
- この救済(対岸の救済)の重要な目的は、後方線上の救済(規則 26-1b)や球がウォーターハザードに入った側でのラテラルの救済のどちらも実現不可能で、プレーヤーの実際の選択肢がストロークと距離の罰(規則 26-1a)に基づく救済だけになってしまうようなまれなケースに対して追加の救済の選択肢を与えることでした。
- 現実には、救済の選択肢の 1 つや両方に基づいて十分な救済が受けられる状況でも対岸での救済が使われていて、その結果、時には有利になり過ぎる不必要な追加の選択肢を与えることになっています。
  - 例えば、フェアウェイの横に小川が流れていて、そのフェアウェイとは逆の側に樹木や密集したラフがある場合に、ミスショットしてその樹木やラフの中に入った後に跳ね返って水の中に入った球に対して、結果としてフェアウェイ側に救済を受けることが許されることとなります。
  - 沼や池のように大きな水域の場合、対岸での救済を受けると、球がその水の中に入った場所や球が止まっていた場所からかなり離れた所からプレーすることになったり、他のホールのフェアウェイからプレーしたりすることがあります。
  - この選択肢を廃止すると、まれな状況では、結果としてプレーヤーの最善または唯一の選択肢

がストロークと距離の救済となってしまう可能性があります、そうすることになったとしてもそれはよくあることなので問題ではありません。

- 対岸での救済の選択肢を決定するためにはかなりの時間がかかる可能性がありますので、この選択肢を廃止することはプレーのペースの支援となります。
- この変更により、レッドペナルティーエリアが従来の選択肢を持ったまま普及すると、プレーヤーがペナルティーエリア越えのプレーをしなければならないという挑戦を避け、そのペナルティーエリアのグリーン側にドロップするために対岸での選択肢を使用できてしまうという懸念をなくすことができます。

## 2019年規則変更点の解説

### 18.2 球が紛失になるまでの搜索時間

**現在の規則：**プレーヤーの球がそのプレーヤーやキャディーがその球を探し始めてから 5 分以内に見つからない場合：

- その球は「紛失」として扱われます。
- そのプレーヤーは 1 打の罰を受け、他の球を直前のストロークの箇所からプレーしなければなりません(つまり、ストロークと距離の罰のもとにプレーしなければなりません)。(定義「紛失球」、規則 27-1c)

**2019年規則：**規則 18.2 は、球探しの時間(その球が紛失する前の)を 5 分から 3 分に短縮します。

**変更の理由：**

- 搜索時間を 3 分に限定することは、ゴルフは速やかに、連続的に、そして長く休止することなくプレーされるという根本的な原則との整合性を持ちます。
- ほとんどの場合、球が見つかることになる場合、最初の 3 分以内で見つかることでしょう。
- 紛失球のための現在の遅れは搜索時間そのものよりもっと長くなる可能性があります。例えば、失敗したティーショットを扱うために球探しの 5 分間と、ストロークと距離の罰に基づいて他の球をプレーするためにティーに歩いて引き返す、そしてその球が止まった場所にまた歩いて戻ることを含め 10 分かそれ以上かかる場合があります。
- 各球の搜索にかかる時間は次の組のプレーのペースにも悪影響を与えます。複数の長時間の球の搜索があると、累積した遅れはそのコースのすべてのプレーヤーに対して深刻なものとなるでしょう。
- この変更は紛失球の数を増やすかも知れませんが、概して、全体的なプレーのスピードアップにつながるはずです。
- 搜索時間を 3 分に制限したことで、自分の球が見つからない可能性があると思ったプレーヤーが暫定球をプレーすることを奨励するでしょう。

## 2019年規則変更点の解説

### 19.3 バンカー内のアンプレヤブルの球

**現在の規則：**バンカー内のアンプレヤブルの球に対する救済を受ける場合(規則 28)、プレーヤーは、

- ▶ ホールと球の線上の後方(規則 28b)、または球から 2 クラブレンジス以内の救済(規則 28c)を受けられる場合、球をそのバンカーにだけドロップすることができます。または
- ▶ バンカー外で直前のストロークが行われた場所からストロークと距離の救済を受けることによってそのバンカーの外に救済を受けることができます(規則 28a)。もし、直前のストロークがそのバンカーから行われた場合、バンカーの外での救済を受ける選択肢はありません。

**2019年規則：**プレーヤーは後方線上の処置を使用してその**バンカーの外側に救済を受ける追加の選択肢**を使うことができます。しかし、**合計で 2 打の罰となります**(規則 19.3b)。

**変更の理由：**

- ▶ プレーヤーがバンカー内でアンプレヤブルの救済を受ける必要があることは珍しいことではありません。例えば、球がバンカーの壁や縁に近接して止まった場合などです。
  - プレーヤーは通常、後方線上(規則 28b)か、ラテラルの救済(規則 28c の 2 クラブレンジスの救済)を受けます。その理由の一つは、ストロークと距離の救済(規則 28a)を受けるために、そのバンカー外で直前のストロークが行われた場所に戻ることは時間がかかり、不便だからです。
  - 一度プレーヤーがバンカーからプレーした球がそのバンカーに止まった場合、もはやバンカーの外に救済をうけるいかなる選択肢もなくなってしまいます。特に球がそのバンカーの一番後ろに止まり、実際的な救済を受けることがほぼ不可能な場合もあります。
- ▶ バンカーからプレーすることは、特にバンカーにそびえ立つ壁がある場合は、あるプレーヤーにとってとても難しいことです。
  - このことはストロークプレーでは特別な問題となり得ます。なぜなら、プレーヤーたちはホールを終了しなければならず、何回かバンカーの中でプレーすることを試みた後で球を拾い上げて、次のホールに進むことはできないからです。
  - これらのプレーヤーにバンカーの外で救済を受ける選択肢を与えることは、失格せずにプレーを続けていくことを許すことになるでしょう。
- ▶ この追加の選択肢は、次のことを確実にするために、結果として合計で 2 罰打となります。
  - 罰は許される救済に対して十分なものであることとの整合性を持ちます。そして
  - この選択肢はバンカーからプレーすることができるプレーヤーにとっては、一般的に使用するものとはなりません。

- ▶ 実質的に、この追加の選択肢を使用するプレーヤーはアンプレヤブルの球の救済に対する 1 打と、後方線上の処置を使用してバンカーの外に救済することに対する追加の 1 打の罰を受けることとなります。
- ▶ この救済は、障害物や異常なグラウンド状態がバンカーの球の障害となる場合に、そのプレーヤーがそのバンカーで罰なしの救済を受けるか、そのバンカーの外の後方線上で 1 罰打でプレーする救済を受けるのかの選択肢を規定している他の規則の原則と整合性を持つでしょう。

## 2019年規則変更点の解説

### 21 ストロークプレーの形式「最大スコア」

**現在の規則：**規則は現在、2つの主なストロークプレーの形式を認めています。

- すべてのホールをホールアウトしなければならず、そうしないと失格となる(規則3)基本的なストロークプレーの形式。そして
- ポイント制が使用され、一定のスコアより2以上多いか、ホールを終了しなかったプレーヤーはそのホールは単に0点となるステーブルフォード形式(規則32)。

**2019年規則：**「最大スコア」はストロークプレーの新しい、追加の形式となります。

- 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」(例えば、6, 8, 10 など、またはパーに関連してダブルパーやトリプルボギーなど、あるいはハンディキャップに関連してネットでのダブルボギーなど)に制限されます。
- ホールを終了しない(簡単に言えば「ピックアップ」)プレーヤーは失格にはならずに、単にその「最大スコア」がそのホールのスコアとなります。

**変更の理由：**

- ストロークプレーですべてのホールをホールアウトすることの義務は少なくとも2つの不都合な点を持っている可能性があります：(1)しばしばスローペースを誘発します。そして(2)1,2 ホールでとても多いスコアを出してしまい、もはやそのラウンドについて良いスコアで終える現実なチャンスがないと感じ、プレーヤーを失望させます。
- 「最大スコア」は、最大値やそれ以上のスコアとなった場合にプレーヤーにピックアップを許すことによって、そして各ホールのプレーヤーのスコアを最大値で制限することによって上述の2つの不安を解消する別のプレー形式となります。
- 世界の様々な地域でステーブルフォードが人気であるのには重要な理由があります。「最大スコア」は、点数ではなくストロークによるスコアであるという違いがありますが、類似のストロークプレーの形式となります。
- 「最大スコア」を採用するプレーの形式をエリートプレーのために使用する可能性は少ないですが、様々な場面において役に立つでしょう。例えば、初心者や、技術や経験に乏しいゴルファーのプレーのために、そして、もっと一般的には、プレーのペースが特に懸念される倶楽部レベルや日常のプレーのために、などです。
- ステーブルフォードのように、「最大スコア」は各ホールに掲載される「最大スコア」(例えば、ネットでのダブルボギー)を設定したハンディキャップシステムと併せて使用することもできます。

## 2019年規則変更点の解説

### 《共通》救済を受ける場合、球の取り替えは常に許される

**現在の規則：**特定の規則に基づいて救済を受ける場合にだけプレーヤーは球を取り替えることが認められます。

- 取り替えは罰ありの救済を受ける場合にだけ認められます。例えば、ウォーターハザード、アンプレヤブル、アウトオブバウンズの処置(規則 26-1, 27-1, 28)。
- 取り替えは罰なしの救済を受ける場合には許されていません。例えば、障害物、異常なグラウンド状態からの救済(規則 24-2, 25-1)。このことはプレーヤーは元の球を使用しなければならないことを意味しています(球がすぐには取り戻せない場合を除く)。

**2019年規則：**規則 14.3 では、次の場合を含め、プレーヤーが救済を受ける場合、球を取り替えるのか、元の球を使用するのかを選択すること常に許しています。

- 罰ありの救済だけでなく罰なしの救済(規則 15～19)の場合も。
- プレーヤーが球をドロップしてプレーするときはいつでも。例えば、ストロークを取り消して前のストロークを行った所に戻ってプレーする場合など。

### 変更の理由：

- いくつかの救済の状況で元の球を使用することの要件があり、他の救済にはないというのは混乱します。それを覚えることは大変で、不必要な罰を誘発します。救済を受けるプレーヤーに球を取り替えるのか、元の球を使用するのかの選択を常に許すという一貫したアプローチをすることでとても簡単になります。
- プレーヤーが罰ありの救済、罰なしの救済のどちらを受けるのかに基づいて異なった処置をする必要はありません。
  - 罰は、球が結果として止まった場所で行なうこと(紛失、アウトオブバウンズ、ペナルティーエリア、アンプレヤブル)に対して適用され、どちらの球でプレーされたのかは関係ありません。
  - 例えば、球がプレーヤーのすぐ手の届くところにある場合、球がアンプレヤブルとなり救済を受ける場合は取り替えが認められるのに、動物の穴による障害が理由で救済を受けるときにその元の球を使用することを要求する理由はありません。
- この変更は救済を受ける場合に元の球が様々なケースで問題を引き起こす可能性がある「すぐには取り戻せない」かどうか(例えば、球が少しだけ一時的な水の中にある、あるいはトゲだらけのブッシュの中にあるなど)を決定する必要性を廃止します。
- このことはまた、プレーする球を取り戻せるときに取り替えが許される場合と、元の球でプレーに戻らなければならない場合との間に明確でより直観的に理解できる線を引きます。

- 取り替えはプレーヤーが規則に基づいて救済を受ける場合にだけ許されます。つまり、元の球が止まっていた場所とは違う場所からプレーヤーが次のストロークを行うことを要求される、または許される場合も、です。
- 取り替えは球を拾い上げたり、動かしたりして規則が元の箇所にリプレースすることを要求する場合は認められません。その場合は、元の球をまだプレーしなければなりません(合理的な努力をしても、または数秒以内に取り戻すことができない場合を除く)。

## 2019年規則変更点の解説

### 《共通》 球を拾い上げるプレーヤーの意思を告げる要件を廃止

**現在の規則**：次の規則に基づく3つの特定の状況で、プレーヤーが球をマークして拾い上げる意図がある場合、特別な手続きを適用します。

- ▶ 球を拾い上げる前に、プレーヤーはそうすることの意思をマッチプレーでは相手に、ストロークプレーでは他のプレーヤーやマーカに告げなければなりません。そしてその人に球を拾い上げてリプレースする過程に立ち会う機会を与えなければなりません。
- ▶ この手続きは(1)自分の球かを確認するため(規則 12-2)、(2)プレーに適さない球かを確認するため(規則 5-3)、(3)球が地面にくい込んでいるかも知れない場合のように、救済が許される状態であることを確認するため(裁定 20-1/0.7)、に球を拾い上げる場合に適用します。

**2019年規則**：上記3つの規則(つまり、規則 4.2b, 規則 7.3, 規則 16.4)に基づく状況では、

- ▶ プレーヤーは、事前に自分の意思を他の人に告げずに、あるいはその人にその過程に立ち会う機会を与えずに、球をマークして拾い上げ規則に基づいて処置することができます。
- ▶ しかし、プレーヤーがその規則に基づいてそうすることの正当な理由がないのに球をマークして拾い上げた場合は1打罰を受けます。

### **変更の理由：**

- ▶ 規則は一般的にプレーヤーの誠実さに頼っています。
  - 他の救済の状況では、球を拾い上げて別の場所からプレーすることができる場合を含めて、プレーヤーはその過程のどの部分にも他の人を関与させることなく規則に基づいて処置をすることができます。
  - 例えば、カート道路が球のライ、意図するスタンスの障害となっている場合、プレーヤーは救済のニヤレストポイントを決定し、球を拾い上げ、特定のエリアの中にその球をドロップすることを決定することができます。また、球が正しい場所に止まり、その球をプレーすることを決定できます。この手続きすべてにおいて他のプレーヤーに自分の意思を知らせたり、そのプレーヤーが正しく行動しているのかを確実にするためにその過程に他の人を立ち合わせる機会を与えたりする必要はありません。
- ▶ これらの3つの状況で告知の条件を廃止することは規則を簡単にするでしょう。プレーヤーを信じることへの取り組みと整合性を持ち、単に適切な人に知らせなかったことに対する不必要な手続き上の罰を無くします。
- ▶ このような手続きの変更(告知義務の廃止)は、このような告知を受けたプレーヤーの多くはその拾い上げやリプレースの手続きに立ち会うことを辞退し、そのプレーヤーの誠実さを信頼しているので実際的な影響はありません。

- ▶ またこの変更はプレーをスピードアップさせるでしょう。なぜなら、プレーヤーはもはや、他のプレーヤーに拾い上げの意思を知らせるために、他のプレーヤーが球の拾い上げとリプレイスに立ち会うためにやって来るのを待つために時間をとる必要はないからです。
- ▶ プレーヤーが規則に基づいて球を拾い上げるためには正当な理由を持っていなければならないという条件は不適切な拾い上げや規則の乱用に対しての十分な防止策となります。

## 2019年規則変更点の解説

### 《共通》 計測のために使用する一定の長さ

**現在の規則：**規則に基づいて制限される区域を計測するためにクラブレングスを使用しています。

- ▶ クラブレングスの決まった定義はなく、プレーヤーがクラブレングスを計測する場合はそのプレーヤーのバッグの中のどのクラブでも使用することができます。
- ▶ ロングパターを持っているプレーヤーは他のプレーヤーでは届かない区域にドロップすることができます。

**2019年規則：**クラブレングスはそのプレーヤーのバッグの中でパター以外の一番長いクラブの長さとして定義しています。

- ▶ 球をドロップするための救済エリアは、使用する救済規則によって1クラブか2クラブレングスのいずれかの一定のサイズとなります：
- ▶ 救済エリアは各プレーヤーにとっての一定のサイズとなり、プレーヤーが(そのラウンドの)プレーのために選んだクラブに基づいて前もって決まることとなります。

**変更の理由：**

- ▶ パター以外で最も長いクラブとするクラブレングスの定義はプレーヤーが状況によって計測するクラブを選択することはできないことを意味しています。
- ▶ 例えば、救済のニヤレストポイントや他の基点からより遠い所に届くことができるようにより長いクラブを選択して救済エリアのサイズについてプレーヤーが戦略的選択をすることはもうできません。
- ▶ 計測のために最も長いクラブを使用することはプレーヤー間における救済エリアのサイズの不一致(現在ではロングパターを計測のために使用することができるプレーヤーの強みをなくすことを含め)を最小限にします。