

ゴルフ規則のオフィシャルガイド
日本語版最終ドラフト
(2018年12月25日付)

ゴルフ規則の解釈：規則 1~24、定義 (別途掲載予定)

委員会の措置 (仮ページ 367~)

ローカルルールひな型 (仮ページ 447~)

障害を持つプレーヤーのためのゴルフ規則の修正 (仮ページ 525~)

注：PDF 内のページ番号は仮ページとなりますので、書籍発行時には変更されます。

ローカルルールひな型の参照番号は変更されることはありません (例：ローカルルールひな型 E-5ー紛失球やアウトオブバウンズの球についてストロークと距離に代わる選択肢)

英語版の優先

ゴルフ規則の解釈について紛議が生じた場合、英語版の規則にしたがって解釈される。

Text Copyright © 2018 R&A Rules Limited

Design Copyright © 2018 Octopus Publishing Group Limited

Cover Photo © R&A Rules Limited

無断複製転載を禁ず

委員会の措置

JGA

JAPAN GOLF ASSOCIATION
<http://www.jga.or.jp>

目次

I 委員会 (セクション1)

セクション1 委員会の役割	000
1A 一般的なプレー	000
1B 競技会	000

II 一般的なプレー (セクション2-4)

セクション2 一般的なプレーのためのコースマーキング	000
2A アウトオブバウンズ	000
(1) 境界の決定とマーキングについての一般的なガイダンス	000
(2) コース内側の境界をマーキングする	000
2B ティーイングエリア	000
2C ペナルティーエリア	000
(1) どのような場合に水を含んでいない区域をペナルティーエリアとして マーキングするのかの決定	000
(2) ペナルティーエリアをマーキングしたり、縁を定める方法	000
(3) ペナルティーエリアの縁をどこでマーキングするのかの決定	000
(4) ペナルティーエリアを赤でマーキングするか、あるいは黄でマーキングするか ...	000
(5) ペナルティーエリアのステータスを赤と黄で変える	000
(6) ペナルティーエリアをプレー禁止区域と定める	000
(7) コースに隣接する水域	000
2D バンカー	000
2E パッティンググリーン	000
2F 異常なコース状態	000
(1) どのような区域を修理地としてマーキングするのかの決定	000
(2) 修理地の縁をマーキングしたり、定める方法	000
2G プレー禁止区域	000
(1) どのようなものをプレー禁止区域としてマーキングできるか	000
(2) プレー禁止区域をマーキングする方法	000
2H 不可分な物	000
2I ドロップゾーン	000
(1) どのような場合にドロップゾーンを使うか	000
(2) ドロップゾーンをどこに設置するか	000
セクション3 一般的なプレーのためのローカルルール	000
セクション4 一般的なプレーのための追加の検討事項	000
4A プレーのペースと行動規範	000

(1) プレーのペースの方針	000
(2) 行動規範の方針	000
4B プレーの中断	000
4C 規則の支援を与えること	000

III 競技会 (セクション5-7)

セクション5 競技前..... 000

5A 競技の条件を定める	000
(1) 参加資格	000
(2) エントリーの要件と日程	000
(3) 形式(ハンディキャップアローワンスを含む)	000
(4) 他のプレー形式の規定	000
(5) いつスコアカードを提出したことになるか	000
(6) タイの決定方法	000
(7) いつ競技会の結果が最終となるか	000
(8) 競技会が始まった後に競技の条件を変更すること	000
(9) アンチ・ドーピング	000
5B コースをマーキングする	000
(1) アウトオブバウンズ	000
(2) ペナルティーエリア	000
(3) バンカー	000
(4) 異常なコース状態や不可分な物	000
(5) プレー禁止区域	000
(6) 臨時の障害物	000
5C ローカルルール(障がいを持つプレーヤーのためのゴルフ規則の修正を含む) ...	000
5D 練習区域を定める	000
5E ティーイングエリアとホールロケーション	000
(1) ティーイングエリアの選択	000
(2) ホールロケーションの選択	000
5F 対戦表(ドロー)、組、スタート時間.....	000
(1) 対戦表(ドロー)	000
(2) スタート時間とプレーする組み合わせ	000
(3) マーカー	000
(4) スタートエリア	000
5G プレーのペースの方針	000
5H 行動規範の方針	000
(1) 行動規範を定める	000
(2) 規範の違反の罰を決める	000
(3) 行動規範の罰の段階のサンプル	000

(4) ゲームの精神と重大な非行	000
5I プレーヤーとレフェリーのための情報	000
(1) ローカルルール	000
(2) 組み合わせや対戦表(ドロー).....	000
(3) ホールロケーションシート	000
(4) スコアカード(ハンディキャップストロークインデックスの割り当てを含む)	000
(5) プレーのペースと行動規範の方針	000
(6) 避難計画.....	000
セクション6 競技中.....	000
6A スタート時	000
6B コース	000
(1) ラウンド中のコース管理作業.....	000
(2) ホールロケーションとティーイングエリアを定める	000
6C プレーヤーに規則の支援を与える	000
(1) マッチプレーのレフェリー	000
(2) ストロークプレーのレフェリー	000
(3) 委員会のメンバーやレフェリーの役割を制限する	000
(4) レフェリーがプレーヤーに規則違反を承認する	000
(5) レフェリーが規則違反をしそうとしているプレーヤーに警告する	000
(6) レフェリーの裁定に同意しない	000
(7) 事実問題を解決する方法	000
(8) マッチの正しい状態が決められない	000
(9) プレーヤーが適用できない規則に基づいて処置した場合の裁定への対処	000
(10) マッチプレーの誤った裁定への対処.....	000
(11) ストロークプレーの誤った裁定への対処	000
(12) マッチプレーとストロークプレーを混合する	000
6D プレーのペースを施行する	000
6E 中断と再開	000
(1) プレーの即時中断と通常の間断	000
(2) いつプレーの中断と再開をするかの決定	000
(3) プレーの再開	000
(4) ラウンドを取り消すかどうか	000
(5) 天候状況を理由にプレーヤーがスタートするのを拒んだり、 球をピックアップする	000
(6) パッティンググリーンから一時的な水やルースインペディメントを除去する	000
(7) コースがクローズしていることを知らずにマッチを始める	000
6F スコアリング	000
(1) マッチプレー	000
(2) ストロークプレー	000

6G	予選カット;対戦表(ドロー)の作成;新しい組み合わせの作成	000
(1)	予選カットを行い、新しい組み合わせを作成する	000
(2)	マッチプレーの棄権や失格への対処	000
(3)	ストロークプレーの棄権や失格への対処.....	000
(4)	マッチプレーへの予選	000
(5)	ハンディキャップの適用の間違いがマッチプレーの対戦表(ドロー)に 影響した場合	000
セクション7 競技後.....		000
7A	ストロークプレーのタイの決定	000
(1)	ストロークプレーのプレーオフで失格となったり、負けを認める	000
(2)	ストロークプレーのプレーオフに参加しない一部のプレーヤー	000
7B	結果を最終的なものとする	000
7C	賞を授与する	000
7D	競技終了後に生じた規則やスコアの問題.....	000
IV ローカルルールひな型と他のプレー形式 (セクション8-9)		
セクション8 ローカルルールひな型		000
8A	アウトオブバウンズとコースの境界	000
8B	ペナルティーエリア	000
8C	バンカー	000
8D	パッティンググリーン	000
8E	特別な救济措置や義務となる救济措置	000
8F	異常なコース状態や不可分な物	000
8G	特定の用具の使用制限	000
8H	どんな人がプレーヤーを支援したり、プレーヤーにアドバイスを与えることが できるのかを定める	000
8I	プレーヤーがいつでも練習することができるのかを定める	000
8J	悪天候時やプレーを中断する措置	000
8K	プレーのペースの方針	000
8L	認められないローカルルール	000
セクション9 他のプレー形式		000
9A	修正ステーブルフォード	000
9B	グリーンサム	000
9C	スクランブル	000
9D	4人中ベスト2人のスコアをカウントする	000



委員会

1 委員会の役割

ゴルフ規則では委員会を「競技またはコースを管理する人、またはグループ」と定義しています。委員会は正しいゴルフのプレーに不可欠です。委員会は日々のコースの運営や特定の競技会について責任があり、常にゴルフ規則を支持するやり方で行動すべきです。ゴルフ規則のオフィシャルガイドのこのパートではそうした役割を履行する際の委員会へのガイダンスを提供しています。

委員会の責務の多くは組織的な競技会を運営することに特有の事柄である一方で、一般的なプレーや日々のプレーでのコースに対する責任も委員会の重要な責務の一部です。

1A 一般的なプレー

競技会が開催されていない場合であっても、カジュアルラウンドや仲間内のコンペでプレーするゴルファーがゴルフ規則に従うことができるようにしておくことは委員会にとって重要なことです。そうした種類のプレーをこの委員会の措置を通じて「一般的なプレー」と言及しています。

一般的なプレーの間、委員会の体制は競技会よりも形式ばらないものであり、多くの場合、委員会の責任は1人または複数人のコースの代表者（例えば、所属プロ、コースの支配人、コースの他の従業員）に委託されるか、そうしたコースの代表者によって請け負われることとなります。委員会の責務には次の事柄を含みます：

- コースが適切にマーキングされていることを確認する（セクション2）。
- 一般的なプレーのためのローカルルールを制定する（セクション3）。
- プレーのペースと行動規範のガイドラインを制定し、施行する（セクション4A）。
- 天候や他の状態を理由にいつプレーを中断するのかを検討する（セクション4B）。そして、
- 一般的なプレーに関する質問がある場合に、プレーヤーに規則の支援を与える（セクション4C）。

1B 競技会

競技会を管理する場合、委員会はその競技会が規則に基づいて円滑に運営されるようにする責任がプレーの前、プレー中、そしてプレー後にあります。

委員会が利用できる人員はそのコースや開催している競技会のレベルによって異なるので、委員会は推奨されるすべての事柄を実施することができないかも

しれません。そうした場合、委員会は各競技会についてすべき事柄の優先順位を決める必要があるでしょう。

競技会が始まる前の期間が円滑な競技運営を実現するために最も重要であることは間違いありません。この事前準備期間中の委員会の責務は次の事項を含むでしょう：

- ・ 競技の条件を定める（セクション5A）。
- ・ コースマーキングを見直し、調整する（セクション5B）。
- ・ ローカルルールを見直し、追加のローカルルールを制定する（セクション5C）。
- ・ プレーヤーがコース上で練習することができるのかどうかを規定し、（できる場合に）その場所を定める（セクション5D）。
- ・ 使用するティーイングエリアとホールロケーションを決定する（セクション5E）。
- ・ マッチプレーの対戦表（ドロー）やストロークプレーの組み合わせ表、そしてスタート時間を作成し、発表する（セクション5F）。
- ・ プレーのペースや行動規範の方針を定める（セクション5Gと5H）。そして、
- ・ プレーヤーやレフェリーに資料を用意する（セクション5I）。

競技会が始まったならば、委員会はプレーヤーが規則に基づいてプレーするために必要な情報を得ていること、また規則を適用する支援をすることに責任があります：

- ・ 使用されるティーイングエリアやホールロケーションの場所などの他の重要な情報と同様に、プレーヤーが施行されているローカルルール、プレーのペースや行動規範の方針について認識するように情報を提供すること（セクション6A）。
- ・ マッチや組を時間通りにスタートさせること（セクション6A）。
- ・ コースを適切にセットアップ、マーキング、そして管理作業をすること（セクション6B）。
- ・ プレーヤーに規則の支援を与えること（セクション6C）。
- ・ プレーのペースの方針を施行すること（セクション6D）。
- ・ 天候や他の状態を理由にプレーを中断すること、その後、プレーをいつ再開すべきかを決定すること（セクション6E）。

- プレーヤーがマッチの結果を報告する場所、あるいはストロークプレーでスコアカードを提出する場所を用意すること（セクション6F）。
- ストロークプレーでそのラウンドのすべてのスコアを認証すること（セクション6F）。そして、
- さらにラウンドがある場合、事前に発表されていない組とスタート時間を制定し、発表すること（セクション6G）。

プレーが終了したならば、委員会の責務は次の事項を含みます：

- ストロークプレーのタイの決定を行うこと（セクション7A）。
- 最終成績を正式に発表し、その競技を終了させること（セクション7B）。
- 賞を授与すること（セクション7C）。そして、
- 競技終了後に生じる問題に対処すること（セクション7D）。



一般的なプレー

2 一般的なプレーのためのコースマーキング

コースをマーキングすることや必要な場合にそうしたマーキングの上塗りをするのは委員会が責任を持つ継続的な作業です。

マーキングがしっかり行われたコースはプレーヤーが規則に従ってプレーすることを可能とし、プレーヤーを困惑させないことに役立ちます。例えば、池（ペナルティーエリア）がマーキングされていない場合、あるいは、球がインバウンズなのかアウトオブバウンズなのか自分で決めることができない場合、プレーヤーはどのように処置してよいか分からないでしょう。

2A アウトオブバウンズ

球を境界の近くに打ったプレーヤーが、その球がインバウンズなのかアウトオブバウンズなのかを決めることができるように、委員会が境界を適切にマーキングすること、そしてそのマーキングを維持することは重要です。

(1) 境界の決定とマーキングについての一般的なガイダンス

委員会はコースの境界を様々な方法でマーキングすることができます。杭やペイントされた線は委員会によって所定の位置に設置されます。境界を定めるために既存のフェンスや壁を使うことができますし、道路や建物のような他の恒久的な建造物の縁を使うこともできます。

コースの境界を決めてマーキングするときに、委員会が考慮すべき事柄が数多くあります：

コースに隣接する土地

- 私有地や公道がコースに隣接している場合、委員会がそうした区域をアウトオブバウンズとしてマーキングすることを強く推奨します。そうした土地との境目には、コースの境界として使うことができる壁やフェンスがあることが多いでしょう。そうした壁やフェンスがある場合、一般的に杭を設置することによって境界をそうした壁やフェンスの内側に動かす必要はありません。しかし、委員会は隣接する土地を多少なりとも保護するために、（例えば、杭を用いて）境界を内側に動かしたいと思うでしょう。
- コースには境界がなければならないという要件はありませんが、コースの所有物ではない土地からプレーすることを防ぐことが望ましいでしょう。しかし、コースの土地の存在する境界に隣接し、広大な空き地で、プレーヤーがプレーするための場所があるかもしれません。そうした場合には、杭を設置したり、別の方法で境界を定める必要はありません。
- 境界を定めるために壁やフェンスなどの既存の建造物が使われる場合、その

物全体が罰なしの救済が認められない境界物となります。

杭の使用

- 境界杭は白とすべきですが、別の色を使うこともできます。
- 異なる色の既存の杭がすでに設置されている場合、あるいは委員会がコース上の別の事柄と区別するために異なる色を用いる理由がある場合もあるでしょう。そうした場合、委員会はスコアカードへの記載、クラブハウスでの掲示、ローカルルールでの規定、あるいは他の何かしらの方法によってプレーヤーに告知すべきです。委員会はペナルティーエリアと混同させないように、境界をマーキングするために赤や黄の杭を使うことは避けるべきでしょう。
- 杭と杭の距離は様々でしょうが、理想的には球がアウトオブバウンズであるかどうかを判断するために、杭とその隣の杭の根元が見えるようにしておくべきです。ブッシュや木々、その他類似のものによって杭が覆い隠され、杭とその隣の杭を見通すことが難しくなっていないかを確認することが重要です。一般に、プレーヤーが容易に見通せるように杭と杭の間隔は30歩（約23メートル）未満の距離とすべきです。

ペイントによる線の使用

- 境界を定めるために使うペイントによる線は白とすべきですが、別の色を使うこともできます。委員会はペナルティーエリアについて混同させないように、境界をマーキングするために赤や黄の線を使うことは避けるべきでしょう。
- 境界を地面にペイントした線で定める場合、委員会は遠くからでも境界が見えるようにするために杭を設置することもできます。そうした杭はそこに境界があることをプレーヤーに示すために設置されていますが、ペイントによる線が境界を定めているということを明確にしておくべきでしょう。そうした杭は境界を定めていませんが、別途ローカルルールで規定していない限り、罰なしの救済が認められない境界物です（ローカルルールひな型A-5参照）。
- 委員会が道路や敷石に白線をペイントしたくないと思うこともあるかもしれません。その場合、境界をマーキングする最も控えめな方法は、地面に連続する白点をペイントしていくことでしょう。これを行う場合、ローカルルールを使ってプレーヤーに境界がどのようにマーキングされているのかを通知すべきです（ローカルルールひな型A-1参照）。

アウトオブバウンズをマーキングする他の方法

- 境界を壁、道路のへりによって定める、あるいは杭、フェンス、線以外の何かによって定める場合、委員会は境界の縁がどこであるのかを明確にする必

要があります。例えば、境界を定めるために壁が使われる場合、委員会は壁の内側の縁が境界を定めるのか、あるいは球がその壁を超えたときにだけアウトオブバウンズとなるのかを規定しておくべきです（ローカルルールひな型A-2参照）。

- 球が堀に入ったとき、あるいは堀を超えたときにアウトオブバウンズとすることで、境界を堀によって定めることができます。境界となる堀に注意を引くために杭を使うことができるでしょう。そうした杭は、別途ローカルルールで規定していない限り、罰なしの救済が認められない境界物です（ローカルルールひな型A-5参照）。

その他の検討事項

- コース管理エリア、クラブハウス、そして練習場などの特定の特徴を持った物は、コースの所有地にあったとしてもアウトオブバウンズとしてマーキングしたり、ローカルルールでアウトオブバウンズと定めることができます（ローカルルールひな型A-1参照）。
- 規則ではある区域が1つのホールのプレー中に2つ以上のステータスを持つことを考えておらず、したがって、あるエリアを特定のストロークについてのみ、あるいはティーイングエリアなどの特定の区域から行われたストロークについてのみアウトオブバウンズとなるようにマーキングしてはなりません。
- 規則は球がストローク後に止まった場所に適用されるのであり、球が動いているときに横切った区域には適用されません。委員会は特定の区域を越えてプレーされた球を、その区域に止まっていないのにアウトオブバウンズとするローカルルールを制定する権限はありません。

(2) コース内の境界をマーキングする

ホールの特徴を維持するため、あるいは隣接するホールにいるプレーヤーを保護するために、委員会は2つのホールの間に境界を設けることができます。

コース内の境界がコース上の他の境界とつながっていない場合、その境界がどこから始まり、どこで終わるのかをマーキングしておくことが重要です。2つの杭を横並びにして、その境界をどこまでも及ぼせたい方向を示すように傾けて設置することを推奨します。

コース内の境界をひとつのホールのプレーにだけ適用する、あるいは2つ以上のホールのプレーに適用することができます。コース内のアウトオブバウンズが適用となるのはどのホールなのか、そしてその境界が適用とならないホールをプレー中のその杭のステータスをローカルルールで明確にしておくべきです（ローカルルールひな型A-4参照）。

2B ティーイングエリア

委員会は認められる2クラブレングスのすべての範囲をプレーヤーが使えるように、2つのティーマーカーを十分に前方に位置させることを常に試みるべきです。

ティーイングエリアの幅についての制限はありませんが、2つのティーマーカーを5〜7歩（約4〜5メートル）離して設置することがよいでしょう。ティーマーカーをそれ以上離して設置してしまうと、プレーヤーが球をティーイングエリア内にティーアップしているかどうかを判断することが困難となり、また、パー3のホールではディボット跡がより広範囲にできる結果となりかねません。

ハンディキャップ査定用に提出できるスコアとするためにティーマーカーをどこに設置することができるのかについてのガイダンスは、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にしてください。

2C ペナルティーエリア

ペナルティーエリアは、プレーヤーがそのペナルティーエリアの外側で、自分の球が止まっていたかもしれない場所からかなりの距離となる可能性がある箇所で、1罰打で救済を受けることができるコースの区域です。定義「ペナルティーエリア」に規定されているように、湖、水路、川や池などの水を含む区域はペナルティーエリアであり、そのようにマーキングするべきです。

委員会は水域以外のコースの一部をペナルティーエリアとしてマーキングすることができます。委員会がコースの他の部分や特徴を持った物をペナルティーエリアとしてマーキングすることを選ぶかもしれない理由として特に挙げられることは：

- その区域にある球がほとんどの場合に紛失となる可能性が高いとき（例えば、草木が深く茂る区域）に、規則18.1に基づくストロークと距離の処置に加えて別の選択肢を与えるため。
- 球がある位置について、規則19.2bや規則19.2cで選べる選択肢に基づいて救済を受けることが効果的な救済にならない可能性が高いとき（例えば、火山岩や砂漠の区域）に、規則19.2に基づくストロークと距離の処置（アンプレヤブルの球）に加えて別の選択肢を与えるため。

(1) どのような場合に水を含んでいない区域をペナルティーエリアとしてマーキングするのかの決定

委員会は水を含んでいない区域をペナルティーエリアとしてマーキングするこ

とを決める前に次の点を考慮に入れるべきです：

- ・プレーが困難な区域をペナルティーエリアとしてマーキングすることがプレーのペースを改善するかもしれないという事実があるからといって、委員会にそうする義務があるということではありません。ホールでのチャレンジを維持することや設計者の当初のデザイン意図との整合性、そしてコース全般で似たような場所に打った球について適度に一貫性のある結果となるようにするといった同時に考慮すべき他の多くの事柄があります。例えば、ひとつのホールでジャングルがフェアウェイに隣接していて、そのジャングルをペナルティーエリアとしてマーキングしている場合、委員会は似たような区域を他のホールでも同じように扱うことを考えるべきです。
- ・自分の球をペナルティーエリア以外の場所で紛失したプレーヤーは、ペナルティーエリアで球を紛失したプレーヤーよりも大きな罰を受けることを委員会は考慮すべきです。ペナルティーエリアの縁の近くに球が紛失する可能性のある深いラフの区域がある場合、委員会はそうした区域をペナルティーエリアの中に含めたいと考えてもよいでしょう。
- ・委員会はペナルティーエリアの中に球があるプレーヤーは規則19のアンプレヤブルの球の選択肢を使うことはできないということを忘れてはなりません。球が見つかった場所から2クラブレングス以内にドロップする選択肢ではなく、救済を受けるために球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った場所に戻らせることはプレーヤーにとってかなりの不利益であり、プレーのペースに悪影響を及ぼす可能性があります。
- ・委員会は通常バンカーとなる砂の区域をペナルティーエリアとして定めるべきではありません。砂浜のように砂の区域がペナルティーエリアに自然に流れ込むケースがあるでしょう。その場合、砂の一部がペナルティーエリア内となり、ペナルティーエリアの縁とバンカーの縁はお互いに隣接することになるでしょう。
- ・委員会は通常、アウトオブバウンズとしてマーキングされるコースに隣接する土地をペナルティーエリアとして定めるべきではありません。
- ・委員会がアウトオブバウンズをペナルティーエリアとしてマーキングすることを考えている場合、代替案として、委員会はローカルルールひな型E-5のストロークと距離の救済の代わりに選択肢を与えるローカルルールを使うことを決めることができます。このローカルルールではプレーヤーは2罰打を受けますが、プレーヤーがフェアウェイまで戻る機会も与えます（その区域がペナルティーエリアとしてマーキングされていたとしたらフェアウェイまで戻るといふ選択肢はないと思われます）。

- ペナルティーエリアを加えたり、取り除く場合、委員会はそうした変更が発行されているコースレーティングに影響を及ぼすかどうかを判断するために、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にすべきです。

(2) ペナルティーエリアをマーキングしたり、縁を定める方法

ペナルティーエリアからの救済を受ける場合、プレーヤーは通常、球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った地点と、その地点のペナルティーエリアのマーキングが赤でされているのか、あるいは黄でされているのかを知る必要があります。

- プレーヤーが疑問を持たないように、委員会はペナルティーエリアの縁をペイントおよび/または杭を使ってマーキングすることが推奨されます。
- ペナルティーエリアの縁を定めるために線を使い、そのペナルティーエリアを特定するために杭を使う場合、その杭を線の上に設置するのか、線から少しだけ外側に設置するのかは委員会の自由裁量となります。杭をペイントした線から少しだけ外側に設置することは、杭が倒れたり、取り除かれたときにできた穴に球が入って止まった場合、プレーヤーがその穴から罰なしの救済を受けられるようにします。
- 委員会は文書で明確に表現することでペナルティーエリアの縁を定めることができますが、縁がどこであるのかについての疑問がほとんど、あるいは全くない場合にだけそうすべきです。例えば、ペナルティーエリアとして扱われる溶岩や砂漠の広大な区域があり、そうした区域とプレーするのに望ましい区域との間の境界がはっきりしている場合、委員会はそのペナルティーエリアの縁を溶岩層や砂漠の縁として定めることができますでしょう。

(3) ペナルティーエリアの縁をどこでマーキングするか決定

ペナルティーエリアの縁を明確にマーキングすることは、プレーヤーが救済を受けられるようにするために重要です。委員会はペナルティーエリアの縁をどこでマーキングするのかを決定するときに次のことを考慮すべきです：

- ペナルティーエリアを定める線や杭は、そのペナルティーエリアの自然の限界（例えば、水を含むくぼみを形成するために地面が落ち込む場所）のできるだけ近くに沿って設置すべきです。そうすることで、プレーヤーは救済を受けた後で、球にスタンスを取るときに極端な前上がりや前下がりのライになったり、あるいは水の中に立つことを強いられなくなります。右利きのプレーヤーと左利きのプレーヤーの両方について考慮すべきでしょう。
- ペナルティーエリアが球を紛失する可能性のあるジェネラルエリアの一部に

隣接している場合、球がそのペナルティーエリアの中にあることが分かっている、または事実上確実であるかどうかをプレーヤーが確認できないことがあり、したがって、そのプレーヤーは規則17を援用してペナルティーエリアの救済を受けることができなくなります。こうした理由から、委員会はペナルティーエリアの縁を通常の自然の境界から外側に拡大し、球を見つけることが困難となる可能性のある他の区域をペナルティーエリアに含めるように決定することができますでしょう。

- プレーヤーの球がペナルティーエリアの中にある場合、そのプレーヤーは異常なコース状態からの罰なしの救済を受けることが認められないことを委員会は考慮すべきです。例えば、カート道路やスプリングラーヘッドのような動かせない障害物が、ペナルティーエリアとしてマーキングすることを委員会が考えている区域の近くにある場合、委員会はプレーヤーがそうした動かせない障害物からの罰なしの救済を受けられるように、その動かせない障害物をペナルティーエリアの外側にしておくのがよいでしょう。

(4) ペナルティーエリアを赤でマーキングするか、あるいは黄でマーキングするか

ほとんどのペナルティーエリアは、プレーヤーにラテラル救済という追加の選択肢（規則17.1d(3)参照）を与えるために赤でマーキングすべきです。しかしながら、そのホールのチャレンジの一部にパッティンググリーンの前を横切る小川などのペナルティーエリアを超えてプレーすることがあり、小川を超えた球が転がり戻ってその小川に入る可能性が高い場合、委員会はそのペナルティーエリアを黄でマーキングすると決めることができます。そのことはペナルティーエリアを超えてパッティンググリーン側に落ちて、転がり戻ってそのペナルティーエリアに入った球を、ラテラル救済の選択肢に基づきペナルティーエリアを超えたパッティンググリーン側にドロップできなくします。

ペナルティーエリアが黄でマーキングされる場合、委員会はプレーヤーが規則17.1d(2)に基づいて後方線上に常にドロップできることを確認するか、あるいはプレーヤーがストロークと距離の処置以外の選択肢を持てるように、そのペナルティーエリアのためのドロップゾーンを追加することを考えるべきです。

委員会はペナルティーエリアを黄でマーキングする必要はありません。分かり易くするため、プレーヤーがどんな救済の選択肢を使えるのか疑問を持たないように、委員会はすべてのペナルティーエリアを赤でマーキングすると決めることができます。

(5) ペナルティーエリアのステータスを赤と黄で変える

委員会はペナルティーエリアの一部を赤、同じペナルティーエリアの別の部分

を黄でマーキングしたいと思うかもしれません。委員会はイエローペナルティーエリアのどこから入った球であってもプレーヤーが規則17.1d(2)に基づいて後方線上のドロップを常にできるように最善となる移行点を決めるべきです。

プレーヤーの救済の選択肢は、球がペナルティーエリアの中で止まっている場所ではなく、球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った場所に基づくということをお忘れではありません。

ペナルティーエリアの縁が変わる移行点では、そのペナルティーエリアのステータスが変わる正確な場所を明確にするために、赤と黄の杭をすぐ隣に並べて置くことを推奨します。

ペナルティーエリアのステータスは使用するティーイングエリアによって異なることがある

パー3のホールで池などで、バックティーからのプレーではペナルティーエリアを超えて球をプレーすることがホールのチャレンジの一部となっている一方で、フロントティーからのプレーではそうならない場合、委員会はそのペナルティーエリアを黄杭や黄線で定め、フロントティーからプレーするときはそのエリアをレッドペナルティーエリアとするローカルルールを使うと決めることができます。

ペナルティーエリアのステータスはホールによって異なることがある

ペナルティーエリアが2つ以上のホールでプレーされる可能性がある場合、委員会はそのペナルティーエリアを、あるホールのプレー中はイエローペナルティーエリアと定め、別のホールのプレー中はレッドペナルティーエリアと定めることを選ぶことができます。そうする場合、そのペナルティーエリアを黄でマーキングし、関連するホールでプレーしているときはレッドペナルティーエリアとして扱われることを明確にするためにローカルルールを使うべきでしょう（ローカルルールひな型B-1参照）。

ホールのプレー中にペナルティーエリアの縁のステータスが変わってはならない

ペナルティーエリアをあるティーイングエリアからプレーするプレーヤーについては黄としてプレーさせ、別のティーイングエリアからプレーするプレーヤーについては赤としてプレーさせることはできますが、ある場所から行われたストロークについてはそのペナルティーエリアの縁の特定の部分を赤として、同じプレーヤーによって別の場所から行われたストロークについては黄となるようにペナルティーエリアを定めてはなりません。例えば、ペナルティーエリアのフェアウェイ側からのストロークについては湖のバッティンググリーン側のペナルティーエリアの縁を黄とするが、バッティンググリーン側からのストロークについては赤とすることは不適切であり、混乱を招くでしょう。

(6) ペナルティーエリアをプレー禁止区域と定める

委員会はペナルティーエリアのすべての部分、あるいはその一部をプレー禁止区域と定めると決めることができます。どのような場合にペナルティーエリアをプレー禁止区域とマーキングするのかについてのさらなる情報はセクション 2Gを参照してください。

(7) コースに隣接する水域

小川、湖、海岸、海といった水域がコースに隣接している場合、そうした区域をアウトオブバウンズとしてマーキングするのではなく、ペナルティーエリアとしてマーキングすることが認められます。定義「ペナルティーエリア」の「コース上」という語句はコースが所有している土地の上ということの意味していません。むしろ、委員会によってアウトオブバウンズと定められていないすべての区域について言及しています。

- 球が水域の反対側の地面に止まる可能性があるが、委員会がその反対側の縁を定めることが現実的ではない場合に、委員会は片側だけにマーキングするときにはそのペナルティーエリアが無限に広がるものとして扱うローカルルールを採用することができます。その結果、ペナルティーエリアの定められた縁を超えたすべての地面や水域はペナルティーエリアの中となります（ローカルルールひな型B-1参照）。
- ペナルティーエリアの縁と境界線が一致するように、ペナルティーエリアの片側がアウトオブバウンズに隣接している場合、委員会はプレーヤーに球が縁を最後に横切った場所に対してそのペナルティーエリアの反対側で救済を受けることができるとするローカルルール（ローカルルールひな型B-2参照）と、そのペナルティーエリアの縁をマーキングする必要がなくなる追加のローカルルール（ローカルルールひな型B-1参照）を使うことができます。

2D バンカー

通常、バンカーの縁をマーキングする必要はありませんが、バンカーの縁を決めることが難しい場合もあるでしょう。委員会は杭やペイントした線で縁をマーキングするか、ローカルルールの文言を通じて縁を定めるべきです（ローカルルールひな型C-1参照）。

レーキを置く場所

レーキを置く場所についての完璧な答えはなく、レーキをバンカーの中に置くのか、外に置くのかは各委員会の決定事項です。

レーキをバンカーの外に置く場合、球が方向を変えられてバンカーに入った

り、あるいは球がバンカーに入るのを防ぐことになる可能性が高くなると言えるかもしれません。レーキをバンカーの中に置く場合、球がバンカーの外で方向を変えられることはまず起きないだろうとも言えるかもしれません。

しかしながら、実際には、レーキをバンカーの中に置くプレーヤーはたいいていの場合そのバンカーの側面に置くので、球がバンカーの平らな部分に転がっていくのを止めてしまう傾向があり、その結果として、レーキによって止められなかった場合に比べてかなり難しいショットをしなければならなくなります。球がバンカー内でレーキの上に乗ったり、レーキに寄り掛かって止まり、プレーヤーが規則15.2に基づいて処置しなければならない場合、球を同じ箇所に戻すしたり、ホールに近づかないバンカー内の箇所を見つけることが不可能であるかもしれません。

レーキをバンカーの真ん中に置く場合、そうするための唯一の方法はバンカーの中にレーキを投げ込むことであり、それは砂にくぼみを生じさせます。また、レーキが大きなバンカーの真ん中に置かれている場合、そのレーキは全く使用されないか、あるいはプレーヤーがそのレーキを取りに行くためにそのバンカーの広大な区域をならすことが必要となるので、不必要な遅延を生じさせる結果となります。

したがって、あらゆる状況を考慮した場合、レーキを置く場所は委員会の自由裁量ですが、レーキはバンカーの外で球の動きに最も影響を及ぼさないとと思われる場所に置くことを推奨します。

しかしながら、委員会はコース管理スタッフがフェアウェイやバンカーの周辺を刈る作業をし易くするために、レーキをバンカーの中に置くことができるでしょう。

2E パッティンググリーン

通常、パッティンググリーンの縁をマーキングする必要はありませんが、周辺の区域が同じような刈り高で刈られていることでパッティンググリーンの縁を決めることが難しい場合もあるでしょう。そうした場合、委員会はパッティンググリーンの縁を定めるために小さな点をペイントしたいと思うかもしれません。そうした点のステータスはローカルルールで明確にしておくべきです（ローカルルールひな型D-1参照）。

2F 異常なコース状態

どんな方法であれ、動かさない障害物をマーキングする必要があることはめったにありませんが、委員会は修理地の区域を明確にマーキングしておくことを推奨します。

(1) どのような区域を修理地としてマーキングするのかの決定

一般に、地面の状態がそのコースにとって異常であったり、特定の区域からプレーすることをプレイヤーに求めることが合理的ではない場合、その場所を修理地としてマーキングすべきです。

どんな区域であっても修理地としてマーキングする前に、委員会は現在のコンディションにおいてそのコースにとってどのような種類の区域が異常であるのかを評価するためにコース全体を見直すべきです。また、マーキングする必要があるかもしれない区域の場所についても考慮すべきです：

- フェアウェイやその近くの区域は、委員会がその区域の損傷が異常であると考える場合、通常はマーキングすべきです。
 - » そのコースのフェアウェイがいつも良い状態である場合、フェアウェイにある1か所のベアグラウンドを修理地としてマーキングすることは適切でしょう。
 - » ベアグラウンドが広範囲にわたって存在するようなコンディションの場合、そうしたベアグラウンド全部を修理地としてマーキングしたり、宣言するのではなく、著しく損傷していたり、深い轍の区域などプレイヤーが球をストロークすることが困難となる区域だけを修理地としてマーキングすることが妥当でしょう。
- フェアウェイから遠く離れた区域になればなるほど、修理地としてマーキングすることの妥当性が低くなります。フェアウェイからかなり遠い区域やランディングエリアのかなり手前の区域は、その損傷がとても著しい場合にだけ修理地としてマーキングすべきです。
- 2つ以上の修理地が近接していて、ひとつの区域から救済を受けたプレイヤーが別の区域による障害が生じる場所に球をドロップすることになりそうな場合、単独の修理地となるようにマーキングすることが望ましいでしょう。

(2) 修理地の縁をマーキングしたり、定める方法

プレイヤーが修理地の縁がどこなのかについて疑問を持たないように、委員会は修理地をペイント、杭、あるいは他の何かしらの明確な方法で特定することを推奨します。

- 修理地の区域をマーキングするために使う杭や線の色はありますが、白や青の杭、あるいは白や青の線が一般に使われます。ペナルティーエリアと混同しないように、黄や赤の杭や線は使うべきではありません。修理地をマーキングする方法はローカルルールで規定しておくべきです。

- 修理地の区域が動かせない障害物に近接している場合、1回の処置で両方の状態からの救済が受けられるように、その2つの区域がひとつとなるようにつなげることがよいでしょう。このことは修理地と動かせない障害物を結ぶペイントした線を使うことで可能となります。また、動かせない障害物に結ばれた線で囲まれた区域はひとつの異常なコース状態であることをローカルルールによって明確にしておくべきです（ローカルルールひな型F-3参照）。
- 委員会は文章で言い表すことによって修理地の縁を定めることができますが、その区域や縁についての疑問がほとんど、あるいは全くない場合に限り
ます。
 - » 損傷を文章で言い表すことが可能で、委員会がその区域をマーキングせずに修理地として宣言することが正当化される場合の一例は、動物の蹄の跡による著しい損傷がある場合です（ローカルルールひな型F-10参照）。
 - » そうした場合以外では、一般的な宣言をすることは妥当ではありません。例えば、ローカルルールでコース管理車両によって作られたすべての轍を修理地と定めることは、多くの場合、轍による不利益は些細なものと思われ、罰なしの救済は正当化されないのが妥当ではありません。その代わりに、プレーヤーがどのような場合に救済を受けられるのかについて疑問を持たないように、深い轍はペイントした線や杭でマーキングすべきです。

2G プレー禁止区域

定義「プレー禁止区域」では、委員会がプレーを禁止したコースの一部と規定しています。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どちらかであり、その区域全体あるいはその区域の一部を含むことができます。

(1) どのようなものをプレー禁止区域としてマーキングできるか

委員会はどのような理由でも異常なコース状態やペナルティーエリアのすべて、あるいはその一部をプレー禁止区域と定めることができます。一般的な理由は次の通りです：

- 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、芝の張替え区域、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。
- 歴史的、または文化的な価値のある場所を保存すること。

プレー禁止区域を異常なコース状態としてマーキングするのか、ペナルティーエリアとしてマーキングするのかを決めるとき、委員会はマーキングする区域の種類とプレーヤーがその区域から罰なしの救済を受けることができることが妥当なのか、罰ありの救済を受けることが妥当なのかを考慮する必要があります。例えば：

- その区域が小川、湖、湿原などの水域を含む場合、ペナルティーエリアとしてマーキングすべきです。
- 珍しい植物が生息する狭い区域がパッティンググリーンに近接している場合、その区域を異常なコース状態としてマーキングすることが適切でしょう。
- ホールの側面に沿った砂丘の広大な区域が環境保護対象である場合、その区域全体を異常なコース状態とマーキングすることは寛容過ぎるので、ペナルティーエリアとしてマーキングすべきです。

コースが私有地（住宅や農場など）の隣にある場合、委員会は通常、そうしたコースの一部ではない区域をアウトオブバウンズとしてマーキングすべきです。委員会はコースに隣接する私有地をペナルティーエリアのプレー禁止区域と定めるべきではありません。理由はそうした区域に止まった球についての罰を減じることになるからです。コース上にある球をプレーするためにプレーヤーがコースのある区域に立ち入ることを禁止することが望ましい場合、その区域をプレー禁止区域としてマーキングすることができます（ローカルルールひな型E-9参照）。

(2) プレー禁止区域をマーキングする方法

委員会はその区域が異常なコース状態の中なのか、ペナルティーエリアの中なのかを明確にするために、プレー禁止区域の縁を線や杭で定めるべきです。加えて、その線や杭（または、そうした杭の上部）はその区域がプレー禁止区域であることの特定もすべきです。

プレー禁止区域をマーキングするために使う杭や線の特定の色はありませんが、次のことが推奨されます：

- ペナルティーエリアのプレー禁止区域－赤や黄の杭の上部に緑の印。
- 異常なコース状態のプレー禁止区域－白や青の杭の上部に緑の印。

環境保護区はプレーヤーがその区域に立ち入らないように物理的に保護されることがあります（例えば、フェンスや警告板などによって）。委員会は行動規範の中で球の回収やその他の理由でそうした区域に立ち入るプレーヤーに罰を規定することができます。

2H 不可分な物

不可分な物は罰なしの救済が認められない人工物です。委員会が不可分な物として指定することを選ぶことができる物の事例として：

- ・ 伝統的にプレーヤーがそこからプレーすることを意図してきた道路や小道など、そのコースをプレーするチャレンジの一部として意図されている物。
- ・ 境界壁や境界フェンスを通り抜けるための門（規則の解釈 定義 「境界物/2」を参照）。
- ・ 境界のとても近くにある物やコース上の他の特徴を持った物。その障害物からの罰なしの救済が認められるときに、ドロップした後に境界や他の特徴を持った物からも離れることができ、そうしたことが望ましくない場合。例えば、樹木に取り付けられているワイヤを不可分な物と指定することで、ワイヤによる障害があるというだけで木からの救済もついでに受けられるといったことがなくなります。
- ・ ペナルティーエリア内の人工的な壁やパイリング（杭でできた構造物）、あるいはバンカー内の人工的な壁やライナーなどの物。例えば、そうした物がペナルティーエリアの縁に近接している場合、そのペナルティーエリアのすぐ外に球があるプレーヤーはその壁の上に立つ可能性があり、罰なしの救済を受けることができるかもしれませんが、そのペナルティーエリアの内側に球が少しだけ入ったプレーヤーは救済を受けることができません。

委員会はローカルルールでそうした物を不可分な物として定めるべきです（ローカルルールひな型F-1参照）。

障害物の一部だけが不可分な物とみなされる場合、その部分を明確にマーキングし、プレーヤーにその情報を伝えるべきです。このことは、罰なしの救済を受けられない部分の両端に独特な色の杭を設置してマーキングするか、その区域をマーキングするためにペイントを使って行うことができるでしょう。

2I ドロップゾーン

(1) どのような場合にドロップゾーンを使うか

ドロップゾーンは委員会が規定することができる救済エリアの特殊な形式です。ドロップゾーンで救済を受ける場合、プレーヤーは球をドロップゾーンにドロップし、球をそのドロップゾーンの中に止まらせなければなりません。委員会はどのような状況でドロップゾーンを使うことができるのかを規定したローカルルールを加えるべきです（ローカルルールひな型E-1参照）。

ドロップゾーンは、次のような規則に基づく通常の救済の選択肢を使うことを

プレーヤーに求めることに実際的な問題があるかもしれない場合に検討すべきです：

- 規則13.1f－目的外グリーン。
- 規則16.1－異常なコース状態（動かせない障害物を含む）。
- 規則16.2－危険な動物の状態。
- 規則17－ペナルティーエリア。
- 規則19－アンプレヤブルの球。
- E-5などのローカルルールひな型－紛失球やアウトオブバウンズの球についてストロークと距離の代わりに選択肢、またはF-23の臨時の動かせない障害物。

通常、ドロップゾーンはプレーヤーに追加の救済の選択肢を与えるために使われるべきです。しかし、委員会はストロークと距離以外の規則に基づく唯一の救済の選択肢としてドロップゾーンの使用を求めることもできます。委員会がドロップゾーンの使用を強制する場合、関連する規則によって規定されている他の救済の選択肢が使えなくなるので、そのことをプレーヤーに明らかにしておくべきです。

(2) ドロップゾーンをどこに設置するか

委員会は設計者の意図するそのホールのチャレンジを維持するようにドロップゾーンを設置することを試みるべきであり、通常はプレーヤーが関連する規則に基づく救済の選択肢のひとつを使って球をドロップすることになる場所よりもホールに近づかない場所となります。例えば、ペナルティーエリアのためのドロップゾーンの場所を定める場合、そのペナルティーエリアのパッティンググリーン側に設置するのではなく、プレーヤーがその後でもそのペナルティーエリアに対してうまくプレーする必要がある位置に設置すべきです。

ドロップゾーンは多くの方法（地面にペイントしたライン、ティーマーカーなどのマーカー、あるいは杭や標識など）で示すことが可能であり、円形や四角形など、どんな形状でもかまいません。ドロップゾーンの大きさは、予想される使用頻度や設置される場所にもよるでしょうが、通常その大きさは半径がおよそ1クラブレングスかそれよりも小さいことが見込まれるでしょう。ペイントでマーキングする場合、プレーヤーにそのステータスを知らせるために、標識や地面にペイントしたマーキングが使われるべきです。

ドロップゾーンが頻繁に使用される可能性がある場合、委員会はローカルルールでその区域を定めることでそのドロップゾーンを示すことを考えたいと思うかもしれません。例えば、ドロップゾーンは標識や杭などの物理的な物から1

クラブレングス以内と定めることができます。そうすることで、必要な場合にその物を動かすことでドロップゾーンを良い状態に保つことができるようになります。

3 一般的なプレーのためのローカルルール

ローカルルールは、委員会が一般的なプレーや特定の競技会のために採用する規則の修正や追加規則です。委員会はローカルルールを採用するかどうかを決定することやそうしたローカルルールがセクション8に収録されている原則と矛盾しないことを確認する責任があります。委員会はスコアカードへの記載、別紙の配布物や掲示板、あるいはコースのウェブサイトなどでプレーヤーがローカルルールを確実に閲覧できるようにしておく必要があります。

一般的なプレーのために採用することができるローカルルールは次の一般的なカテゴリーに分けられます：

- ・ コースの境界と他のコースエリアを定める（セクション8A-8D）。
- ・ 特別な救済措置や強制となる救済措置を定める（セクション8E）。そして、
- ・ 異常なコース状態と不可分な物を定める（セクション8F）。

委員会はセクション8L—認められないローカルルールにも注意すべきです。

ローカルルールひな型の一覧はセクション8の冒頭で閲覧できます。

一般的なプレーではなく、競技会についてより一般的に採用されるローカルルールの他の種類についてはセクション5Cを参照してください。

4 一般的なプレーのための追加の検討事項

4A プレーのペースと行動規範

一般的なプレーの間のプレーヤーの楽しみを増すため、プレーのペースを改善したり、良い行動規範の基準を奨励するために委員会が取ることができる行為は数多くあります。例えば：

- ・ 組のプレーヤー数を減らすこと、スタート間隔を空けること、スターターズギャップを設けること。
- ・ フェアウェイの幅を広げたり、ラフの密度や長さを減らしたり、パッティンググリーンを速くするなど、コースセットアップの抜本的な変更を検討すること。
- ・ プレーヤーに自分の能力に見合ったティーからプレーするように奨励すること。

- ・ プレーのペースの方針と行動規範を採用すること。

次のセクションでは、プレーのペースの方針と行動規範を採用する場合に委員会が考慮すべきいくつかの検討事項を規定しています。

(1) プレーのペースの方針

- ・ そうした方針の内容は、多くの場合そのコースで利用できる人員によります。
- ・ 例えば、限られた人数のスタッフしかないコースでは、各組は前の組に遅れずについて行くことが期待される、あるいは各組は一定の時間内にプレーすることが期待されると簡潔に規定するかもしれませんが、別のコースではプレーのペースを監視して、必要な場合には遅れている組に声かけをするためにコース上に1人以上の人員を配置することができるかもしれません。
- ・ 通常、そうした方針の実施は懲戒処分があることでよりうまく行えます。そうした制裁はゴルフ規則とは切り離され、処分の内容を規定したり、解釈することは委員会が考慮すべき問題となります。

(2) 行動規範の方針

- ・ 一般的なプレーについて、委員会はどのような行動や服装がそのコース（特定の区域を含む）で受け入れられるのかを規定する告知文をクラブハウスに掲示するかもしれません。
- ・ 通常、この方針の実施は懲戒処分を通じてうまく扱われます。そうした制裁はゴルフ規則とは切り離され、処分の内容を規定したり、解釈することは委員会が考慮すべき問題となります。

4B プレーの中断

各委員会は天候状態によりプレーを中断することが正当であると決めたとき、どのようにプレーを中断するのかを考えるべきです。プレーの中断はコースで利用できる人員によってエアホーンを使ってプレーヤーに知らせたり、プレーヤーに個人的に伝えたりするなど様々な方法で扱うことができます。

4C 規則の支援を与えること

プレーヤーは一般的なプレーの間に生じた規則の問題をどのように解決したらよいか疑問を持つかもしれません。各コースではそうした規則の問題を扱う人を特定しておくべきです。多くの場合、そうした人は所属プロや支配人となるでしょう。その人が正しい裁定について不確かな場合、回答を求めて規則を統括する適切な団体にその質問を照会することができます。



競技会

5 競技前

委員会が利用できる人員はそのコースによって、あるいは運営する競技会のレベルによって異なるので、委員会は推奨されているすべての事柄を履行することはできないでしょう。そうした場合、委員会は各競技会での優先順位を決める必要があります。

競技会が始まる前の期間が円滑な競技運営を実現するための準備において最も重要であることは間違いありません。この事前準備期間中の委員会の責務は次の事項を含みます：

5A 競技の条件を定める

競技の条件は各競技会の仕組み（参加資格、エントリー方法、競技日程や競技形式、タイの決定方法を含む）を決定します。次のことは委員会の責任となります：

- ・ 各競技会について明確で簡潔な規定を定めること。
- ・ 競技会に先立ってそうした規定をプレーヤーが入手できるようにすること。
- ・ 質問がある場合に、その規定についての解釈を示すこと。

例外的な状況を除き、委員会は競技会が始まった後になってからその競技の条件を変更することを避けるべきです。

その競技の条件を承知して、従うことは各プレーヤーの責任となります。

競技の条件の文言のサンプルはRandA.orgで閲覧できます。

(1) 参加資格

委員会は競技会でプレーすることができる資格を限定する競技の条件を作成することができます。

性別の要件

競技会を特定の性別のプレーヤーに限定することができます。

年齢制限

競技会を特定の年齢の範囲のプレーヤーに限定することができます。その場合、プレーヤーがその年齢でなければならない日付を規定することが重要です。いくつかの事例は次の通りです：

- ・ プレーヤーの年齢が18歳以下でなければならないジュニア競技について、競技の条件で「プレーヤーは本年1月1日時点（あるいはこの競技の最終日など、別の日付）で18歳以下でなければならない。」と規定することがあるで

しょう。

- ・ プレーヤーの年齢が55歳以上でなければならないシニア競技について、競技の条件で「プレーヤーはこの競技の初日かそれ以前に55歳の誕生日を迎えていなければならない。」と規定することがあるでしょう。

アマチュアやプロフェッショナルのステータス

競技会をアマチュアに限定したり、プロフェッショナルに限定したり、あるいはすべてのプレーヤーを受け入れることができます。競技会に誰でも参加できる場合、委員会はアマチュアがアマチュアとして参加することを適切に確認し、競技会に先立って賞金を受け取る権利を放棄するようにすべきです。

ハンディキャップの制限

委員会は参加資格として、あるいは競技で使われるハンディキャップを制限すること、および/または限定することができます。そうしたことは次のことを含みます：

- ・ ハンディキャップの上限や下限を定めること。
- ・ フォアサムやフォアボールなどのチーム形式で：
 - » パートナー同士のハンディキャップの最大差を制限する。委員会はこの要件を満たすためにより多いハンディキャップを有するプレーヤーのハンディキャップを減じることを選ぶこともできます。または、
 - » パートナー同士のハンディキャップの最大合計を制限する。委員会はこの要件を満たすために1人あるいは両方のプレーヤーのハンディキャップを減じることを選ぶこともできます。
- ・ 複数のラウンドをプレーする競技会（プレーヤーのハンディキャップがラウンド間で変わることがある）について、各プレーヤーがその競技会の初日のハンディキャップでその競技のすべてのラウンドをプレーするのか、各ラウンドで改正されたハンディキャップを使ってプレーするのかを規定すること。

居住地やメンバーシップのステータス

委員会は特定の国、州、カウnty、あるいは他の地理的區域に居住しているか、そこで生まれたプレーヤーに参加資格を制限することができます。また、委員会はすべてのプレーヤーが特定の倶楽部、団体、あるいはゴルフユニオンのメンバーであることを要求することもできます。

(2) エントリーの要件と日程

競技会へのエントリー方法とエントリーの受付開始日と締切日を規定すべきです。

例として：

- ・ エントリー方法（オンラインエントリーフォームに必要事項を記入する、エントリーフォームを郵送で提出する、プレイヤーのスタート時間前に名前をシートに記入するなど）。
- ・ エントリーフィーを支払う方法と期限。
- ・ エントリー受付期間。委員会は特定の日時でエントリーを締め切ることや、そのイベント当日までプレイヤーにエントリーを認めることができます。
- ・ 募集定員を超えたエントリーがあった場合、参加者を決定するために用いる方法（先着順、予選を開催する、ハンディキャップの数値に基づくなど）。

(3) 形式（ハンディキャップアローワンスを含む）

競技会の形式に関連する次の要点について必要な場合には規定すべきです：

- ・ プレーの日程。長期間に及ぶマッチプレーの場合、各マッチを終了しなければならない最終期日。
- ・ プレーの形式（例えば、マッチプレー、ストロークプレー、あるいはストロークプレーの予選の後にマッチプレー）。
- ・ ラウンドのホール数とホールの順番。
- ・ ラウンド数（予選カットがあるかどうかも含む）。
- ・ 予選カットがある場合、いつカットするのか、最後の通過順位にタイが生じた場合に順位付けをするかどうか、そして何人のプレイヤーがその後のラウンドを引き続きプレーするのか。
- ・ どのティーイングエリアを使うのか。
- ・ ストロークインデックスの割り当て（ハンディキャップストロークを与えたり、受けるホールの順番など）。
- ・ 複数のフライトや対戦表（ドロー）がある場合、それらを作成する方法（セクション5F(1)参照）。
- ・ どのような賞が授与されるのか（参加資格の制限を含む）。アマチュアゴルファーが参加する競技会について、委員会はアマチュアゴルファーへの賞品がアマチュア資格規則に基づき認められる範囲内であることを確認し、アマチュアが事前に賞金やアマチュア資格規則で認められる上限を超える賞品を受け取る権利を放棄するようにすべきです。

(4) 他のプレー形式の規定

別のスコアリング方法

プレー形式がステーブルフォード、最大スコア、あるいはパー/ボギーである場合、プレーヤーが各ホールスコアを記入できるように競技の条件にはスコアに応じてポイントを得る方法や最大ストローク数に関する特定の内容を規定する必要があります。

ステーブルフォード

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、ポイントはプレーヤーのスコアとそのホールに決められた目標スコアを対比して与えられます。決められた目標スコアは、委員会が別の決められた目標スコアを設定している場合を除き、パーです（規則21.1b参照）。

委員会が別の決められた目標スコアを設定することを決める場合、競技の条件の中でボギー、バーディー、あるいは他の何かしらの決められたスコアとして設定することができます。

最大スコア

プレーの形式が最大スコアの場合、競技の条件にプレーヤーが各ホールでスコアとすることができる最大ストローク数を規定すべきです（規則21.2参照）。

最大数は次のいずれかの方法で設定できます：

- パーに関連して（パーの2倍など）。
- 決められた数（8、9、10など）。または、
- プレーヤーのハンディキャップを参照して（例えば、ネットダブルボギー）。

最大スコア競技でどのような最大スコアを設定するのかを考える場合、委員会は次のことを考慮すべきです：

- プレーするホールの最大パー。例えば、パー3のコースでは、ホールごとの最大スコアを決められたスコアの「6」とすることは妥当でしょう。しかしながら、コースにパー5のホールがある場合、決められた最大スコアが「6」では少なすぎるので妥当ではなくなります。
- 参加するゴルファーのレベル。例えば、初心者競技会について、最大スコアはプレーヤーがそのホールを終える合理的な機会を与えるべきですが、そのホールで本当の困難に直面した場合にはプレーヤーが球をピックアップすることを奨励する程度であるべきです。
- ハンディキャップ目的でスコアが提出されるかどうか。委員会が競技会をハ

ンディキャップ目的でカウントしたいと思う場合、最大ホールスコアをネットダブルボギーよりも低く設定すべきではありません。

パー/ボギー

プレーの形式がパー/ボギーの場合、競技の条件にプレーヤーがホールの勝ちなのか、負けなのかを決めるためにプレーヤーのスコアと比較する決められたスコアを規定すべきです。パー競技では、決められたスコアは通常パーであり、ボギー競技では、決められたスコアは通常ボギー（パーより1打多い）です。

他のプレー形式

スクランブルやグリーンサムなど、数多くの他のプレー形式があります。スクランブルやグリーンサム、他のプレー形式についてはセクション9および/またはRandA.orgを参照してください。

チーム競技

プレーの形式がチーム競技を伴う場合、委員会は追加的な競技の条件が必要かどうかを検討すべきです。例として：

- コーチやアドバイスギバーへの制限（ローカルルールひな型8H参照）。
- マッチプレーで：
 - » マッチがタイ（ハーフ）で終わることを受け入れるのか、あるいは勝者が決まるまでマッチをプレーしなければならないのか。
 - » マッチの勝ちやタイ（ハーフ）に与えられるポイント数。
 - » 短い日照時間や悪天候により決められた日に終了したマッチと終了していないマッチがある場合、競技の条件で終了したマッチと終了していないマッチを取り扱う方法を明確にすべきです。例えば、委員会は終了したマッチを成立としてプレーされた通りカウントし、終了していないマッチをタイ（ハーフ）として扱うか、後日再プレーさせることができます。あるいは、すべてのマッチを再プレーさせ、各チームに当初のチーム編成を自由に変更させることができます。
 - » チームのマッチや競技の勝ちが決まったときに、残りのマッチを最後までプレーさせるかどうか。
- ストロークプレー：
 - » 各チームの合計スコアにカウントするスコア数。
 - » カウントするスコアは18ホールのスコアに基づくのか、ホール・バイ・ホールのスコアに基づくのか。

- ・ 競技全体のタイを決定する方法（例えば、プレーオフによる、マッチングスコア方式による、あるいは不採用スコアを比較すること）。

(5) いつスコアカードを提出したことになるか

ストロークプレーでは、規則3.3bでホールのスコアが正確であることやラウンド終了後に速やかに委員会にスコアカードを提出するという責任をプレーヤーに課しています。

委員会はプレーヤーにスコアカードの提出場所を伝え、プレーヤーの規則についての潜在的な問題を解決し、スコアを認証するために応対する人員を配置すべきです。

可能であれば、プレーヤーがスコアカードに記入されたスコアの正当性を確認し、必要な場合には委員会のメンバーと話ができ、スコアカードを提出するために使える、静かで、プライベートなエリアを用意すべきでしょう。

いつスコアカードを提出したとみなすかを規定する

委員会はいつスコアカードを提出したとみなすかを規定すべきです。選択肢は次を含みます：

- ・ スコアリングエリアを定め、そのスコアリングエリアを出るまではプレーヤーがスコアカードを変更することを認めること。そのことは、プレーヤーがスコアカードをレフェリーやレコーダーに手渡した後でも、そのプレーヤーがそのエリア内にいる間はまだ変更することができることを意味します。
- ・ プレーヤーがスコアカードを投入する箱を用意すること。この場合、プレーヤーがスコアカードをその箱に入れた時点で提出されたものとみなします。この方法は間違ったスコアカードが提出されることについてプレーヤーをあまり保護しないかもしれませんが、人員が限られていたり、多くのプレーヤーが同じ時間にラウンドを終える場合（例えば、ショットガンスタートを採用する場合）には最善の方法となるでしょう。

スコアカードに他の情報を記入するようにプレーヤーに要請する

委員会はプレーヤーに委員会の責任である関連項目をスコアカードに記入してもらうことによって委員会を支援するように要請することができます。委員会は、プレーヤーがそうした要請に従わなかったり、そうする過程でミスをした場合にゴルフ規則に基づく罰を適用してはなりません。委員会はそうした要請に何度も従わなかったプレーヤーについて懲戒処分を規定することができます。例えば、委員会はプレーヤーに次のことを要請できます：

- ・ 合計スコア。あるいは、フォアボール競技では、サイドとしてカウントする

スコアの決定。

- ・ ステابلフォードで、各ホールスコアについてのポイントをスコアカードに記入する。
- ・ パー/ボギーでホールに勝ったのか、負けたのか、タイ（ハーフ）なのかを記入する。
- ・ スコアカードに特定の詳細（名前、日付、競技名など）を記入する。

同様に、委員会はラウンドの終了時にスコアをコンピュータシステムに入力することによって委員会を支援するようにプレーヤーに要請することができますが、プレーヤーがそうした要請に従わなかったり、そうする過程でミスをした場合にプレーヤーがゴルフ規則に基づく罰を受けるべきではありません。しかし、委員会はそうした要請に何度も従わなかったプレーヤーについて、例えば行動規範の中で、懲戒処分を規定することができます。

(6) タイの決定方法

マッチプレーとストロークプレーで、タイの決定方法を変更するために競技の条件を使うことができます。

マッチプレー

最終ホールを終えてマッチがタイの場合、競技の条件で別途規定している場合を除き、そのマッチは勝者が決まるまでその都度1ホール延長します（規則3.2a(4)参照）。

競技の条件にそのマッチがタイで終了することがあるのか、あるいはプレーオフの方法が規則3.2a(4)と異なるのかを規定すべきです。選択肢は次のことを含みます：

- ・ そのマッチはタイ（ハーフ）で終了となる。
- ・ そのマッチは最初のホール以外の特定のホールでスタートして延長される。または、
- ・ 決められた数のホール（例えば、9ホールや18ホール）でのプレーオフとなる。

ハンディキャップマッチの場合、競技の条件で別途設定している場合を除き、追加のホールで与えたり、受けるハンディキャップストロークの決定には委員会が設定したストロークインデックスの割り当てが使われるべきです。

マッチのタイをストロークプレーのプレーオフで決めるべきではありません。

ストロークプレー

競技の条件に競技がタイで終了することがあるのか、勝者や他の最終順位を決めるためにプレーオフがあるのか、マッチングスコアカードを使うのかを規定すべきです。

ストロークプレーのタイをマッチで決めるべきではありません。

ストロークプレーのプレーオフ

ストロークプレーでプレーオフを行う場合、競技の条件で次のことを定めるべきです：

- ・ プレーオフをいつ行うのか（例えば、特定の時間に開始する、最終組のラウンド終了後に速やかに開始する、あるいは後日あらためて行う）。
- ・ プレーオフで使用するホール。
- ・ プレーオフをプレーするホール数（例えば、ホール・バイ・ホール、2ホール、4ホール、あるいは18ホールといったより多いホールにわたって、そして、その後でまだタイとなる場合にどうするのか）。
- ・ ストロークプレーの通常の形式では、ハンディキャップ競技のプレーオフが18ホールより少ないホール数で行われる場合、プレーするホール数によってハンディキャップを適用して減じるストローク数を決定すべきです。例えば、プレーオフが1ホールのプレーの場合、ハンディキャップの1/18がプレーオフホールのスコアから差し引かれるべきです。ハンディキャップストロークの端数は、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項に従って適用されるべきです。
- ・ フォアボール、パー/ボギー、あるいはステーブルフォードなどのストロークインデックスの割り当てが使われるネット競技のプレーオフでは、ハンディキャップストロークは、その競技会に割り当てられたのと同じストロークインデックスの割り当てを使ってプレーオフホールに適用されるべきです。
- ・ 委員会がプレーヤーにスコアカードを発給した場合にだけ、プレーヤーはプレーオフでスコアカードを提出することを要求されます。

マッチングスコアカード（通称「スコアカードのカウントバック」）

プレーオフが実行可能ではない、あるいはプレーオフを望まない場合、競技の条件でタイはマッチングスコアカードで決定すると規定することができます。勝者をプレーオフで決定する場合でも、その競技会の他の順位をマッチングスコアカードで決めることができます。マッチングスコアカードの方法では、その方法で勝者が決定しない場合にどうするのかも規定しておくべきです。

マッチングスコアカードの1つの方式は最後のラウンドのベストスコアに基づいて勝者を決定することです。タイのプレーヤーたちの最後のラウンドのスコアが同じであったり、その競技が1ラウンドで成立している場合、勝者は最後の9ホール、最後の6ホール、最後の3ホール、そして最終的には18番ホールのスコアに基づいて決定してください。それでもタイの場合、前半の9ホールの最後の6ホール、最後の3ホール、そして最終ホールを順番に比較します。そのラウンドが18ホールより少ない場合、マッチングスコアカードで使うホール数を調整することができます。

この過程で勝者が決まらない場合、委員会はその競技をタイで終えるか、勝者をくじ（コイントスなど）で決めるかを検討することができます。

マッチングスコアカードは通称「カードカウントバック」あるいは「スコアカードプレーオフ」とも言われています。

さらに考慮すべきこと：

- マッチングスコアカード方式を複数のティーからスタートする競技で使う場合、「最後の9ホール、最後の6ホール、など」は「10番ホールから18番ホール、13番ホールから18番ホール、など」に置き換えることを推奨します。
- 個人ストロークプレーなど、委員会が設定したストロークインデックスの割り当てを使わないネット競技について、最後の9ホール、最後の6ホール、最後の3ホールのシナリオを使う場合、ハンディキャップの1/2、1/3、1/6などをそうしたホールについてのスコアから差し引くべきです。ハンディキャップストロークの端数は、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項に従って適用されるべきです。
- フォアボールストロークプレー、パー/ボギー、あるいはステーブルフォード競技など、委員会が設定したストロークインデックスの割り当てを使うネット競技では、ハンディキャップストロークはその競技で適用した方法と一貫性を持って適用すべきです。

(7) いつ競技会の結果が最終となるか

マッチプレーとストロークプレーの両方で委員会がプレー終了後に生じた規則の問題を解決する方法に影響するので、競技会の結果がいつ、どのような方法で最終となるのかを競技の条件で明確にしておくことが委員会にとって重要です（規則20参照）。

マッチプレー

マッチの結果が最終となると競技の条件で規定することができる例は次のこと

を含みます：

- ・ 結果を公式のスコアボード、他の特定の場所に記録したとき。または、
- ・ 結果を委員会が指定した人に報告したとき。

結果が公式スコアボードに記録されたときにマッチの結果を最終と決定する場合、委員会は勝者の名前を公式スコアボードに記録する責任を負うことができますし、そのことをプレイヤーの責任として移譲することもできます。公式スコアボードは大掛かりな構造物である場合もあれば、ゴルフショップやロッカールームに貼られた紙1枚の場合もあります。

委員会によってレフェリーがマッチに同行するように任命されている場合、競技の条件でそのように規定している場合を除き、最終パッティンググリーンでのレフェリーによるマッチの結果の告知は公式発表ではありません。

ストロークプレー

ストロークプレーで競技が終了すると競技の条件で規定することができる例は次のことを含みます：

- ・ すべての結果がスコアボードや掲示板に掲載されたとき。
- ・ 表彰式で勝者が発表されたとき。または、
- ・ トロフィーが授与されたとき。

マッチプレーのためのストロークプレーによる予選競技においては、規則 20.2e(2)はプレイ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と規定しています。

(8) 競技会が始まった後に競技の条件を変更すること

競技の条件はその競技の仕組みを定めており、競技が始まったならば、非常に例外的な状況においてのみその条件を変更することができるでしょう。

競技の条件を変更すべきでない状況の例は次の通りです：

- ・ プレーヤーは特定のホール数をプレーすることを見込んでラウンドを始め、その考えに基づきプレーすることになるので、ラウンドが始まった後でプレーするホール数を変更すべきではありません。例えば、すべてのプレイヤーが9ホールを終えたところで悪天候によってプレーが中断となっている場合、委員会はその9ホールのプレーだけに基づいて成績を発表すべきではありません。

例外的な状況となり、競技の条件を変更することができる状況の例は次の通り

です：

- ・ 悪天候により、許される時間内にプレーできるラウンド数に影響を及ぼす場合、プレーするはずであったラウンド数やまだスタートしていないラウンドのホール数をその状況に対処するために変更することができます。同様に、そうした状況によって予定していた競技形式を許される時間内に行うことが困難となる場合、競技形式を変更することができます。
- ・ 例外的な状況を除き、タイの決定方法を変更すべきではありません。しかし、例えば、ストロークプレー競技でタイの決定方法をホール・バイ・ホールのプレーオフと規定していたものの、悪天候によりそうしたプレーオフが不可能となる場合、委員会はタイの決定方法をスコアカードのカウンタバックに変更することが可能です。

(9) アンチ・ドーピング

委員会は競技の条件の中でプレーヤーにアンチ・ドーピングの方針に従うように要求することができます。アンチ・ドーピングの方針を策定するガイダンスは通常その国の統轄団体によって提供されますが、独自のアンチ・ドーピングの方針を制定し、その解釈を示すことは委員会の問題事項です。

5B コースをマーキングする

競技会の準備をする場合、委員会はコースが適切にマーキングされるようにすべきであり、一般的なプレーに使われていたマーキングを上塗りするか、必要な場合にはそうしたマーキングを変更すべきです。通常、コースをマーキングする「正しい」方法は存在しないものの、コースを適切にマーキングしていなかったり、あるいは全くマーキングしていなければ、プレーヤーが規則に基づいて処置することができない状況になったり、プレーヤーが異なる扱いを受けかねないプレーが続けられている中で委員会が裁定をすることを強いられる状況になってしまいます。

セクション2では一般的なプレーのためにコースをマーキングする方法についての詳細なガイダンスと推奨事項を規定していますが、そのことは競技会にも等しく適用され、委員会が競技会の準備をする場合に参照すべきです。

競技会のためにコースのマーキングを変更する場合、コースで頻繁にプレーするプレーヤーたちが困惑したり、気付かぬうちに間違った処置をしないように、委員会はそうしたプレーヤーたちに変更点を明確に伝えるようにすべきです。

セクション2の情報に加えて、委員会は次の事柄を考えたいと思うかもしれません：

(1) アウトオブバウンズ

委員会はすべての境界が適切にマーキングされていることを確認する責任があります。白杭や他の境界物はプレー中に動かされることがあるので、元の場所に戻せるように、そうした白杭や他の境界物の根元を小さい白の円で囲むようにペイントしておくことがよいでしょう。線やペイントした点が境界をマーキングするために使われている場合、そうした線や点が容易に見えるように上塗りすべきです。ローカルルールで杭やフェンス以外の方法で定められる境界を明確にすべきです（ローカルルールひな型A-1参照）。

(2) ペナルティーエリア

競技会の前に、委員会は一部、あるいはすべてのペナルティーエリアのマーキングを見直したいと思うかもしれません。

- 水域を含むペナルティーエリアはジェネラルエリアの一部とすべきではありませんが、その縁は調整することができます。
- 水域以外のペナルティーエリアはそれを取り除いたり、加えること、あるいはホールの難易度を変えるためにその縁を変更することができます（大きく曲げたショットにはより厳しい罰を与えるために適切と思われる場所など）。例えば、委員会は一般的なプレーについては密集した林やブッシュの区域をペナルティーエリアとしてマーキングしますが、競技会ではペナルティーエリアにしないと決めることができます。そうしたマーキングの変更をする場合には、コースで頻繁にプレーするプレーヤーたちが困惑したり、間違った処置をしないように、変更点をそうしたプレーヤーたちに明確に伝えることに注意を払う必要があります。
- 委員会はペナルティーエリアを加えたり、取り除く場合、そうした変更が行われているコースレーティングに影響を及ぼすかどうかを判断するために、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にすべきです。
- 一部のペナルティーエリアの色は赤から黄（あるいはその逆）に変更されることがあります。例えば、特定の競技会では、球が転がり戻ってペナルティーエリアに入った場合にそのペナルティーエリアのパッティンググリーン側に球をドロップする選択肢を委員会が認めたくないときは、パッティンググリーンに近いペナルティーエリアを黄でマーキングすることが望ましいでしょう。場合によっては、追加の選択肢として、ドロップゾーンを設置することも道理に適用でしょう（例えば、プレーヤーが長いキャリーで水域を越えていくアイランドグリーンについて）。
- 一般的なプレーについて、委員会はペナルティーエリアをマーキングするた

めに最少限の杭を使ったかもしれませんが、そうした杭が取り除かれたことによっていくつかのペナルティーエリアの一部がマーキングした区域の外側になってしまったかもしれません。競技会については、その競技会のためにペナルティーエリアが適切にマーキングされるように、すべての杭を点検し、必要であれば補充すべきです。

- 可能であれば、杭だけに頼るのではなく、ペナルティーエリアの周りを赤や黄でペイントすることがよいでしょう。線を使えば、適切な区域を含めたり、含めなかったりできます。また、杭が抜かれることで縁が変わることもありませんし、プレーヤーがどこで救済を受けるのかを容易に決めることができます。通常、線がペイントされる場合には、杭だけでマーキングするときよりも少ない数の杭だけが必要とされます。

(3) バンカー

ほとんどのコースでは、競技会のためのバンカーを準備するために委員会が何か特別なことをする必要はないはずです。バンカーは競技会の朝に新たにならされるべきであり、レーキは委員会が望ましいと考える場所に置くべきです（セクション2D参照）。バンカーの縁を決めることが難しい場合、委員会はプレーヤーやレフェリーが困惑しないように、（コース管理作業、マーキングやローカルルールを通じて）より明確に定めることができるかどうか検討すべきでしょう。

(4) 異常なコース状態や不可分な物

委員会は修理地としてマーキングすべき区域が適切にマーキングされているようコース全体を見直すべきです。委員会はローカルルールを使って障害物や不可分な物のステータスも明確にすべきです（ローカルルールひな型F-1参照）。

理想としては、委員会は修理地の区域を競技が始まる前にマーキングすべきです。しかし、委員会は、それが正当化されるのであれば、マッチプレーやストロークプレーのラウンド中でもある区域を修理地として定めることができます。

ラウンド中にマーキングのされていないそうした区域からの救済を与えた場合、委員会はその競技に参加している他のすべてのプレーヤーがその区域の修正されたステータスを認識するように、その区域をできるだけ速やかに修理地としてマーキングすべきです。

(5) プレー禁止区域

コース上にプレー禁止区域がある場合、委員会はそうしたプレー禁止区域が適切に特定されるようにすべきです。委員会はプレー禁止区域からプレーするこ

とが認められないことをプレーヤーに完全に認識させるために、そうしたプレー禁止区域に標識を立てることも検討してもよいでしょう。

(6) 臨時の障害物

テントやグランドスタンドなどの臨時の建造物が一部の競技会のために設置されることがあります。そうした建造物のステータスは、動かさない障害物と臨時の動かさない障害物（TIO）のどちらなのか、ローカルルールで明確にしておく必要があります。そうした建造物をTIOとして扱う場合、臨時の動かさない障害物に関するローカルルールを使うべきです（ローカルルールひな型F-23参照）。このローカルルールは介在の障害がある場合に、その障害物を迂回したり、上を超えてプレーする必要がなくなるようにプレーヤーに追加の選択肢を与えます。

5C ローカルルール（障がいを持つプレーヤーのためのゴルフ規則の修正を含む）

委員会はローカルルールを採用するかどうかを決定することやそうしたローカルルールがセクション8に収録されている原則と矛盾しないことを確認する責任があります。ローカルルールは、委員会が一般的なプレーや特定の競技会のために採用する規則の修正や追加規則です。委員会はスコアカードへの記載、別紙の配布物や掲示板、あるいはコースのウェブサイトなどでプレーヤーがローカルルールを閲覧できるようにしておく必要があります。

ローカルルールを採用することを検討する場合、委員会は次のことに留意すべきです：

- その競技やコースでは、ローカルルールはゴルフ規則と同じステータスがあります。そして、
- ローカルルールの使用はできるだけ制限すべきであり、セクション8で扱っている種類の状況や方針を扱う場合にだけ使うべきです。

承認されたローカルルールひな型の一覧はセクション8の冒頭で閲覧できます。

競技会のために採用することができるローカルルールは次の一般的なカテゴリーに分けられます：

- コースの境界と他のコースエリアを定める（セクション8A-8D）。
- 特別な救済措置を定める（セクション8E）。
- 異常なコース状態と不可分な物を定める（セクション8F）。
- 特定の用具の使用（セクション8G）。

- どのような人がプレーヤーにアドバイスを与えることができるのか（セクション8H）。
- プレーヤーがいつどこで練習することができるのか（セクション8I）。
- プレーを中断する措置（セクション8J）。そして、
- プレーのペースの方針（セクション8K）。

委員会はセクション8L—認められないローカルルールにも注意すべきです。

障がいを持つプレーヤーのためのゴルフ規則の修正

障がいを持つプレーヤーのために一連の修正されたゴルフ規則が利用できます。この修正された規則は委員会が採用した場合にだけ適用となり、障がいを持つプレーヤーが参加する競技会に自動的に適用されるわけではありません。

競技会に参加している障がいを持つプレーヤーのためにいずれかの修正規則を採用するかどうかを決めるのは各委員会次第です。

この修正規則の目的は障がいを持つプレーヤーが、障がいのないプレーヤー、同じ障がいを持つプレーヤー、または異なるタイプの障がいを持つプレーヤーとフェアにプレーできるようにすることです。

さらなる情報やガイダンスについては、障がいを持つプレーヤーのためのゴルフ規則の修正を参照してください。

5D 練習区域を定める

多くのコースでは特定の練習区域があります（練習ドライビングレンジ、パッティング用、バンカー用、チップング用のパッティンググリーンなど）。それらがコースの境界の内側であるか外側であるかどうかにかかわらず、プレーヤーはそうした区域で練習することが認められています。コース上に位置している練習区域については、プレーヤーがラウンド前やラウンド後にそうした区域で練習することができるかどうかをローカルルールで明確に規定しておくことを推奨します。委員会はプレーヤーが練習してよい場所を制限するためにそうした区域の縁を定めておく必要があるでしょう。

委員会はいつ、どこで練習が認められるのかに関して許可する内容を次のように変更することもできます：

- ローカルルールでコース上の制限された部分や定められた部分での練習を認めることができます（例えば、恒久的な練習場がない場合）。しかし、そのことが適用となる場合、プレーヤーにコース上のパッティンググリーンやバンカーからの練習を認めないことが推奨されます。

- ・ ローカルルールでコース全般での練習を認めることができます。例えば：
 - » 競技会がその日の遅い時間に開始することになっており、プレーヤーがその日の早い時間にそのコース上でプレーすることを委員会が制限したくない場合。または、
 - » プレーの中断があり、プレーヤーを練習ドライビングレンジに戻すのではなく、プレーヤーにコース上のどこかで何発かのショットを打つことを認めることがより効率的となる場合。
- ・ 規則5.2は競技会のラウンドの前やラウンドとラウンドの間でいつ練習が認められるか、禁止されるかを扱っていますが、委員会はそうした規定を修正するローカルルールを採用することができます（ローカルルールひな型I-1参照）。
- ・ 規則5.5は終了したばかりのパッティンググリーン上やその近くで練習することを禁止するローカルルールを採用する選択肢を委員会に与えています（ローカルルールひな型I-2参照）。

5E ティーイングエリアとホールロケーション

(1) ティーイングエリアの選択

競技会のためにどのティーイングエリアを使うのかを選択するとき、委員会はコースの難易度と参加するプレーヤーの技量とのバランスを取るべきです。例えば、参加しているプレーヤーの多くが最高のストロークをしない限りはキャリーで超えない飛距離を求めるティーイングエリアを選ぶことは望ましいことではなく、プレーのペースに深刻な影響を与えかねません。

委員会は一般的なプレーで使われるティーイングエリアとは異なるティーイングエリアを競技会のために使うと決めることができます。異なるティーイングエリアを使う場合、委員会はそうした変更が発行されているコースレーティングに影響を及ぼすかどうかを判断するために、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にすべきです。そうしない場合、そのスコアはハンディキャップ目的での提出は受け付けられないでしょう。

同日に2ラウンド以上プレーされる場合を含み、ティーイングエリアの場所をラウンド間で変えることができます。

ティーマーカーが動かされた場合に元の場所に戻せるように、小さなマーキング（ペイントの点など）をティーマーカーの後方や下に付けることがよいでしょう。複数のラウンドがある場合、異なる数の点を各ラウンドで使うことができるでしょう。

競技会がホール番号を特定する標識のないコースでプレーされている場合や、委員会が異なるホールの順番でコースをプレーすると決めたとき、そのホールを明確に特定するために標識を取り付けるべきでしょう。

(2) ホールロケーションの選択

パッティンググリーン上のホールロケーションは競技会のスコアやプレーのペースにかなりの影響を与えることがあります。ホールロケーションの選択には多くの要素が関係しますが、次のポイントが重視されます：

- ・ ロケーションを選択するとき、選択したロケーションがプレーを著しく遅らせるほどに難し過ぎないように、また、優れたプレーヤーにとってチャレンジの要素がなくなるほど簡単になり過ぎないように、プレーヤーの能力を考慮すべきです。
- ・ ホールの位置を選ぶときに、グリーンスピードは重要な要素です。あるホールの位置は遅めのグリーンでは効果的な位置である一方で、グリーンスピードが速くなった場合には厳し過ぎる位置となってしまうことがあります。
- ・ 委員会は球が止まらない傾斜にホールを設置することは避けるべきです。グリーンの傾斜にもよりますが、可能であれば適切な強さでパットされた球がホールの周辺に止まるように、ホールの周辺2～3フィート（60～90cm）が比較的平らな区域にホールは設置されるべきです。

さらに考慮すべきいくつかのことは次のことを含みます：

- ・ 特定のホールでのアプローチショットの落とし所があるように、パッティンググリーン上のホールの手前や横側に十分なスペースがある場所にホールを設置すること。例えば、参加者の大多数が距離の長いアプローチショットを打つ必要がある場合に、大きなバンカーを超えてすぐの場所にホールを設置することは通常推奨されません。
- ・ コース全体のホールロケーションの前後左右のバランスが取れていること。

5F 対戦表（ドロー）、組、スタート時間

(1) 対戦表（ドロー）

マッチプレー競技では、マッチ全体の順番とプレーヤーの誰と誰が各マッチの最初のラウンドで対戦するのかを規定するために対戦表（ドロー）が使われます。対戦表（ドロー）の作成は次のことを含む多くの方法で行うことができます：

- ・ 無作為にプレーヤーたちは無作為に選別され、選ばれた通りに対戦表（ドロー）に割り振られます。

- 予選のスコアプレーヤーたちは1または複数の予選ラウンドをプレーすることがあります。プレーヤーたちは自分たちのスコアに基づいて対戦表（ドロー）に割り振られます。
- ハンディキャップーハンディキャップの最も少ないプレーヤーがハンディキャップの最も多いプレーヤーと最初のラウンドでプレーする、ハンディキャップが2番目に少ないプレーヤーがハンディキャップの2番目に多いプレーヤーと最初のラウンドでプレーするといったように、プレーヤーたちはハンディキャップによって対戦表（ドロー）に割り振られます。
- シードー他のプレーヤーたちは無作為、あるいは予選のスコアを通じて割り振られる一方で、特定のプレーヤーたち（ディフェンディングチャンピオンなど）は対戦表（ドロー）の特定の位置にシード選手として割り振られます。

下記の表に示すように、シードされる上位2名（以下の順位についても同様）のプレーヤーがそれぞれ対戦表（ドロー）の反対側となるように配置すべきです。

アッパーハーフ	ローワーハーフ	アッパーハーフ	ローワーハーフ
予選通過者64名		予選通過者32名	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	予選通過者16名	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	予選通過者8名	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

対戦表（ドロー）の割り振りを決める目的のために、予選通過の最後の枠のタイを除き、予選ラウンドのタイを次のように決めることが可能です：

- スコアが提出された順番（最初に提出されたスコアがそのスコアでなり得る最上位となるといったように）。
- スコアカードプレーオフ（マッチングスコアカード）。または、
- 特定のスコアでタイとなったプレーヤーたちの中での無作為の対戦とする。

対戦表（ドロー）の最後の枠にタイが生じた場合、委員会はプレーオフを行うか、参加するプレーヤーの数が偶数となるように参加者を減らすための別のマッチのラウンドを追加するかを選ぶことができます。そのことは競技の条件で規定しておくべきです。

一部の競技会では、委員会はディフェンディングチャンピオンをシード選手とすることを選ぶことができます。そうした場合、通常そのディフェンディングチャンピオンを第1シードか第2シードのどちらかにします。委員会はディフェンディングチャンピオンが予選競技に参加することを認めるかどうか、また、参加する場合、そのディフェンディングチャンピオンがシードを放棄することになるのかどうかについても決めておくべきでしょう。

複数の対戦表（ドロー）（通称「フライト」や「ディビジョン」）

多くの競技会ではすべてのプレーヤーが他のすべてのプレーヤーたちと競う一方で、委員会がその競技会を複数の対戦表（ドロー）に分けること（フライトやディビジョンと呼ばれることもある）を選ぶことができる場合もあります。それは似たような技量のプレーヤーたちを互いに競わせるためであったり、複数の勝者を出すためであるかもしれません。

そうした対戦表（ドロー）の作成はハンディキャップによって、予選を通じて、あるいは委員会が決めた別の方法で決めることができます。委員会は競技の条件で対戦表（ドロー）の作成方法を規定すべきでしょう。

対戦表（ドロー）をハンディキャップによって作成することができますが、プレーヤーたちは相対的に同様の技量を有しているでしょうから、その対戦表（ドロー）の中でのプレーがハンディキャップ競技である必要はありません。

マッチプレー競技では、対戦表（ドロー）をプレーヤーがプレーせずに勝ち上がる必要のない対戦者数、理想としては、すべてのプレーヤーが同じ数のマッチをノックアウト形式でプレーする対戦者数（8, 16, 32, 64, 128など）とすることは良い考えです。最終的な対戦表（ドロー）を満たす数のプレーヤーがない場合、必要に応じてプレーヤーをプレーさせずに2回戦のラウンドに進ませるべきでしょう。すべての対戦表（ドロー）を同じプレーヤー数とするとい

う要件はありません。例えば、最上位クラス（あるいはチャンピオンシップ）の対戦表（ドロウ）を32名のプレーヤーとする一方で、他の対戦表（ドロウ）を16名のプレーヤーとするかもしれません。

(2) スタート時間とプレーする組み合わせ

委員会はスタート時間と組み合わせを定めること、あるいはプレーヤーに自分たちでスタート時間と組み合わせを決めることを認めることができます。

委員会がプレーヤーに自分たちでスタート時間を決めることを認める場合、そのスタート時間は委員会が定めたスタート時間と同じステータスを持ちます（規則5.3a参照）。

一組のプレーヤーの数や組と組との間隔を決めるときに検討すべき事柄は多くあります。スタート時間と組み合わせを決定する場合、プレーできる時間と同様に、プレーのペースは考慮すべき重要な点です。2人組は、3人組や4人組よりも速くプレーします。少人数の組についてはスタート間隔を短くすることが可能です。委員会がプレーヤーたちを複数のティー（1番や10番など）からスタートさせる場合、スタートする最終組の後についてハーフターンするとき過度に待たせることがないようにすることは重要です。

マッチプレー競技が一定の期間にわたってプレーされ、マッチのプレーヤーがその期間内でいつプレーするのかを自分たちで決めることが認められる場合、委員会は次のことをしておくべきです：

- ・ 各マッチを終了しなければならない日時を定める。
- ・ 特定の日付までにプレーヤーがマッチを終了しない場合のマッチの結果の決定方法（両方のプレーヤーを失格とする、対戦表（ドロウ）に名前が最初に（あるいは2番目に）記載されているプレーヤーを次のラウンドに進出させるなど）を規定する。

マッチプレーでは、委員会は各マッチで誰がプレーするのかを示した対戦表（ドロウ）を定めるか、別の方法でマッチの対戦相手を決めることを明記します。可能な場合には、各マッチがそれぞれのスタート時間を持つことが最善ですが、2つのマッチを一緒にスタートさせる場合もあるでしょう。

(3) マーカー

ストロークプレーでは、プレーヤーやサイドはスコアカードを記録するための誰か（プレーヤーやサイドのメンバー以外）を常に必要とします。委員会は「マーカーは同じ競技や同じ組のプレーヤーでなければならない」、「ハンディキャップ所有者でなければならない」と規定する、あるいは他の何かしら

の方法で要件を規定することによって、各プレイヤーのマーカを務めることができる人を特定したり、制限することができます。

2名以上のパートナーがサイドとして一緒に競技に参加する形式（例えば、フォアサムやフォアボール競技）では、パートナーはそのサイドのマーカを務めることは認められません。パートナーがいる形式のサイドの数が偶数でない場合、委員会は自分たちだけでプレーしているサイドのためにマーカを見つけるか、3つのサイドを含む組を作ることを選ぶ必要があるでしょう。

(4) スタートエリア

委員会はプレイヤーがスタート時間に現れ、プレーする準備ができていなければならない最初のティーイングエリアやその近くの特定の区域を定めることができます（規則5.3a参照）。

その区域は地面にペイントした線やロープ、あるいは他の何かしらの方法で定めることができます。

5G プレーのペースの方針

委員会はローカルルールとして採用される独自のプレーのペースの方針を定めることができます（規則5.6b参照）。実際問題として、そうした方針の内容はその方針を施行するために利用できる委員会のメンバーの数によることになります（セクション8K参照）。

プレーのペースの方針は次のことを含むことができます：

- ラウンド、1ホール、複数のホール、あるいは1ストロークを終了するための最大時間。
- 最初の組がいつアウトオブポジションとなるのか、他の各組が前をプレーしている組との関連でいつアウトオブポジションとなるのかの定義。
- いつ、どのように組や個人のプレイヤーが観視され、計測されることがあるのか。
- プレーヤーに計測されていることやバッドタイムがあったことを警告するかどうか、また、警告する場合にはいつするのか。
- この方針の違反についての罰の段階。

委員会は競技会が速やかなプレーのペースでプレーされるようにする責任があります。何が速やかなペースであるのかはコース、参加者数、各組のプレーヤー数に基づき異なることがあります。速やかなペースのために：

- 委員会はプレーのペースの方針を定めたローカルルールを採用すべきです（規則5.6b参照）。
- そうした方針では少なくともラウンドやラウンドの一部を終えるための最大時間を定めるべきです。
- その方針では方針に従わなかったプレーヤーへの罰を規定すべきです。
- 委員会はプレーのペースに良い影響を与えるために取ることができる他の行動についても認識すべきでしょう。そうした行動は次のことを含みます：
 - » 組の人数を減らしたり、スタート間隔を空けたり、スターターズギャップを設けるなどの運営上の施策。
 - » フェアウェイの幅を広げたり、ラフの密度や長さを減らしたり、パッティンググリーンの速さを遅くするなど、コースセットアップの抜本的な変更を検討すること。そうした変更をコースに行う場合、委員会はそうした変更が発行されているコースレーティングに影響を及ぼすかどうかを判断し、必要な調整をする手続きに従うために、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にすべきです。

5H 行動規範の方針

委員会はローカルルールとして採用される行動規範の中で独自のプレーヤーの行動基準を定めることができます（規則1.2b参照）。委員会が行動規範を定めていない場合、不適切な行動についてプレーヤーを罰することは規則1.2aの適用に制限されます。ゲームの精神に反する行為について適用できる規則に基づく唯一の罰は失格です（さらなる情報はセクション5H(4)参照）。

(1) 行動規範を定める

行動規範を定めるとき、委員会は次のことを考慮すべきです：

- 行動規範を通じてプレーヤーの行動を制限したり、禁止することを定める場合、委員会はプレーヤーの異なる文化を考慮すべきです。例えば、ひとつの文化の中では不適切な行動とみなされることも別の文化の中では受け入れられることがあります。
- 規範の違反について適用される罰の段階（例はセクション5H(2)参照）。
- 罰や制裁を決定する権限を有するのは誰であるか。例えば、特定の委員会のメンバーだけがそうした罰を適用する権限を持つこともあれば、最少人数の委員会のメンバーがそうした裁定に関わる必要がある場合、あるいは委員会

のメンバーであれば誰でもそうした裁定を行う権限を持つこともあるでしょう。

- ・ 上訴手続きがあるのかどうか。

委員会は次のことを行動規範に含めることができます：

- ・ プレーヤーがすべての、あるいは特定のプレー禁止区域に立ち入ることの禁止。
- ・ プレーヤーがラウンド中に罰を受けることがある受け入れられない行動の具体的な詳細。例えば：
 - » コースの保護をしない（例えば、バンカーをならさない、ディボットを元に戻さない、目土をしない）。
 - » 受け入れられない言動。
 - » クラブやコースを乱暴に扱う（クラブを投げたり、コースを損傷させる）。
 - » 他のプレーヤー、レフェリー、または観客に失礼な態度をとる。
- ・ ドレスコード。

委員会は行動規範の中で、その違反が十分に重大であると委員会が考える場合を除き、規範の最初の違反については罰ではなく警告を与えると規定することができます。

委員会は行動規範がプレーヤーのキャディーにも適用されるのかどうか、そしてプレーヤーがラウンド中の自分のキャディーの行動についてその規範に基づき罰を受けることがあるのかどうかを決める必要があります。

プレーヤーの家族や支援者の「観客規範」への違反について、プレーヤーが行動規範に基づき罰を受けることは適切ではないでしょう。例えば、ジュニア競技で、家族の一人がフェアウェイを歩くことや競技者から一定の距離以内に近づくことが認められていない場合、観客による違反についてプレーヤーが罰を受けるべきではありません。

(2) 規範の違反の罰を決める

適用する制裁や罰の段階を決める場合、委員会は次のことを考慮すべきです：

- ・ 罰や他の制裁が課される前に警告システムを設けるかどうか。
- ・ 制裁は懲戒的な種類のものにするのか、規則に基づく罰を含むのかどうか。
- ・ 各違反の罰を1罰打と定めるのか、一般の罰と定めるのか、あるいは罰をさ

らに厳しくしていくのか。委員会はプレーヤーのスコアにそれ以外の種類の罰を適用すべきではありません。

- 規範の基準に合わない重大な非行について規範の中に失格の罰まで用意するかどうか。
- プレーヤーが基準のひとつに違反したときはいつでも自動的に罰が適用されるのか、あるいはそうした罰は委員会の裁量に委ねられるのかどうか。
- 規範の異なる側面の違反について、異なる罰が適用されるのかどうか。
- 委員会が課することができる懲戒的な制裁は、その委員会によって運営される将来の複数の競技会へそのプレーヤーの参加を認めなかったり、そのプレーヤーにその日の特定の時間にプレーすることを要求することを含みます。そうした制裁はゴルフ規則とは区別され、そうした制裁を規定して解釈を示すことは委員会が考慮すべき事柄です。

(3) 行動規範の罰の段階のサンプル

次の罰の段階のひな型はローカルルールで行動規範の違反を罰するために委員会が選択できる方法の例を規定しています。

委員会は最初の違反について警告や制裁なしにそうした段階的な罰を施行すると決めることや、行動規範の中で各項目に対して異なる罰を規定することができます。例えば、ある違反は1罰打となり、他の違反は一般の罰となるようにすることができます。

罰の段階のひな型

- 行動規範の最初の違反—警告あるいは委員会の制裁。
- 2回目の違反—1打の罰。
- 3回目の違反—一般の罰。
- 4回目の違反や重大な非行—失格。

(4) ゲームの精神と重大な非行

規則1.2aに基づいて、委員会はゲームの精神に反する行動の重大な非行についてプレーヤーを失格にすることができます。このことは競技会で行動規範が施行されているかどうかにかかわらず適用されます。

プレーヤーに重大な非行があったかどうかを決める場合、委員会はそのプレーヤーの行動が意図的であったかどうか、そしてその行動は行動規範が施行されているときに最初に警告を与えたり、および/または他の罰を適用することなし

に失格とすることが正当化できるほど重大なことであったのかどうかを考慮すべきです。

規則1.2aに基づいて失格とすることが正当化される行動の例は解釈1.2a/1で閲覧できます。

5I プレーヤーとレフェリーのための情報

(1) ローカルルール

委員会は最初のティーでの別紙の配布物（「プレーヤーへのお知らせ」といわれる場合がある）、スコアカード、掲示板、あるいはコースのウェブサイトなどで、プレーヤーの目につくようにローカルルールを掲載すべきです。

複数の競技会を運営する多くの団体では自分たちのすべての競技会で一般に使うすべてのローカルルールを収録した文書を作成します。歴史的にその文書はカードストック（カラーペーパー）に印刷され、「ハードカード」として知られています。

プレーヤーが適合球リストに掲載されている球をプレーすること（ローカルルールひな型G-3参照）、適合ドライバーヘッドリストに掲載されているクラブを使うこと（ローカルルールひな型G-1参照）、あるいは溝とパンチマークの仕様に適合するクラブを使うこと（ローカルルールひな型G-2参照）を求められる場合、委員会はプレーヤーが参照できるようにそのリストを閲覧可能とすることや、適切なオンラインデータベースへのアクセスを提供することを検討すべきです。

(2) 組み合わせや対戦表（ドロー）

スタート時間と共にラウンドの組み合わせを定めた表を作成し、プレーヤーが確認できる場所に掲載すべきです。プレーヤーは電子的にペアリングを受け取ったり、ウェブサイトでペアリングを確認することができますが、プレーヤーが自分たちのスタート時間を再確認することができるようにコースでも入手できるようにしておくべきです。

(3) ホールロケーションシート

委員会はパッティンググリーン上のホールの位置を示す表をプレーヤーに提供したいと思うかもしれません。そうした表は、円形図にグリーン手前からの距離と近い方の側面への距離を記したものであったり、数字だけ記した1枚の紙であったり、ホールの位置を示したより詳細なグリーンとその周辺の図であったりします。

(4) スコアカード（ハンディキャップストロークインデックスの割り当てを含む）

委員会はスコアカードやどこか別の目につく場所（例えば、最初のティーの近く）でハンディキャップストロークを与えたり、受けるホールの順番を公表する責任があります。この割り当てはハンディキャップマッチやフォアボール、ステーブルフォード、最大スコア（最大スコアがプレーヤーのネットスコアに関連する場合）、パー/ボギー競技などのネットスコアのストロークプレーのいくつかの形式で使われます。この割り振りの順番を決める方法についてのガイドは自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にしてください。

マッチプレーハンディキャップマッチでは、委員会は次のことを競技の条件で明確にしておくべきです：

- ・ ハンディキャップの差をそのまま適用するのか、差の一定の割合を適用するのか。
- ・ プレーヤーが与えたり、受けるハンディキャップストロークのホールの順番を特定するために使われるストロークインデックスの割り当て。

委員会がマッチを1番ホール以外のホールから始めることを承認している場合、その委員会はそうしたマッチについてストロークインデックスの割り当てを変更することができます。

ストロークプレーネットスコア競技では、委員会は自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項に従ってハンディキャップアローワンスを決めるべきです。例えば、フルハンディキャップを適用するのか、ハンディキャップの一定の割合を適用するのか。

(5) プレーのペースと行動規範の方針

競技が始まる前に、プレーのペースの方針や行動規範の方針のコピーをプレーヤーが入手できるようにすべきです。プレーヤーがそうした方針に不慣れな場合、委員会は競技会に先立ってその内容についてプレーヤーたちにその内容を共有しておいてほしいと思うかもしれません。

レフェリーやこうした方針を施行する他の人たちには訓練を受けさせ、タイミングシートや警告や違反の可能性をプレーヤーに告げるために使うべき具体的な言葉を記した原稿などの追加の資料が支給されるべきです。

(6) 避難計画

各委員会は悪天候や別の緊急事態が生じた場合にプレーヤーを避難させる方法を検討すべきです。必要があると思う場合、避難計画を作成し、プレーヤーに配布することができます。さらなる情報はローカルルールひな型J-1で閲覧できます。

6 競技中

競技会が始まったならば、委員会はプレーヤーが規則に基づいてプレーするために必要な情報を得ていること、また規則を適用する支援をすることに責任があります。

6A スタート時

ラウンドをスタートする前に、プレーヤーに規則に基づいてそのコースをプレーすることができるために必要なすべての情報を提供しておくべきです。

ストロークプレーでは、各プレーヤーにスコアカードを手渡すべきであり、ステーブルフォード、最大スコア、フォアボールなどのネット競技では、スコアカードに委員会が設定したハンディキャップストロークインデックスの割り当てを記載すべきです。

委員会が追加の文書を用意している場合、ラウンド前に、可能であればプレーヤーがそうした文書を読む合理的な時間が持てるように最初のティーに到着する前にプレーヤーが入手できるようにしておくべきです。そうした追加の文書は次のものを含みます：

- ローカルルール。
- プレーのペースの方針。
- 行動規範。
- 避難計画。

委員会が利用できる人員に応じて、委員会はそうした追加の文書をプレーヤーが読むために一か所（例えば、掲示板やウェブサイト）で閲覧できるようにすることを選ぶことができます。あるいは、ラウンドを始める前に配布資料としてプレーヤーに手渡すコピーを用意することもできます。

人員が許せば、委員会はスタートティーのスターターにプレーヤーが必要なすべての情報を得ていることを確認させてから時間通りにスタートさせるべきです。

その組のスタート時間となった場合、スターターは決められた時間に最初のプレーヤーをスタートさせるべきです。前の組の進行具合によって（例えば、球

探しで遅れているときなど) 時間通りにスタートさせることができない場合、委員会がプレーのペースの方針を適用するときの情報として使うことができるように、その組が実際にスタートした時間を記録しておくべきです。

委員会はプレーヤーが最初のティーに遅れて到着した場合の状況を扱うための一貫性のある方法を採用すべきです。その方法には、委員会のメンバーや他の人たちに姿を見せないプレーヤーを探してもらったり、そのプレーヤーがどの時点でスタート時間に遅れたことになるのかをすべての人に明確にするように、すでに到着している他のプレーヤーたちの前でカウントダウンさせたりすることを含みます。ティーの近くに公式時間に合わせた時計を置き、すべてのオフィシャルが各自の時計を同じ時刻に合わせておくことがよいでしょう。

6B コース

(1) ラウンド中のコース管理作業

すべてのプレーヤーが同じコンディションでプレーできるように最初の組が各ホールに到達する前にコース上のすべてのコース管理作業を終了させることは望ましいことですが、そうしたことが可能ではない場合もあります。コース管理作業（パッチンググリーン刈り、フェアウェイやラフ刈り、バンカーならしなど）がラウンド中に行われる場合でもその競技の結果はプレーされた通り成立します。

委員会は競技が始まる前に修理地としてマーキングすることが正当化されるすべての区域をマーキングしておくことを試みるべきですが、プレーが始まるまでにそうした区域に気付かない場合もあります。また、天候、車両、プレーヤー、観客がコースへの更なる損傷を生じさせることもあります。そうした場合、委員会はその区域を修理地とマーキングすることに決めることができます。ある区域を修理地としてマーキングするかどうかの判断は、プレーヤーがすでにその区域からプレーしていたかどうかに関係なく行われるべきです。

(2) ホールロケーションとティーイングエリアを定める

ストロークプレー競技では、すべてのプレーヤーは同じ場所に設置されたティーマーカーとホールロケーションでそのコースをプレーすべきです。委員会は組があるホールをプレーした後でティーマーカーやホールを動かすことを避けるべきですが、そうすることが避けられない場合や間違っって誰かによって動かされてしまう状況もあるでしょう。

ラウンドが始まった後でティーイングエリアが使用できなくなる

ラウンドが始まった後になってティーイングエリアが一時的な水で覆われた

り、他の何かしらの理由のために使用できなくなった場合、委員会はプレーを中断するか、著しく有利や不利になるプレーヤーがいなければティーイングエリアを再配置することができます。

ティーマーカーやホールが動かされる

ティーマーカーやホールがコーススタッフの一員によって動かされたり、ティーマーカーがプレーヤーや他の誰かによって動かされた場合、委員会はそのことで著しく有利や不利になったプレーヤーがいたかどうかを判断すべきです。著しく有利や不利になったプレーヤーがいた場合、通常そのラウンドを無効と宣言するべきでしょう。コースが大きく変えられることはなく、著しく有利や不利になったプレーヤーがいなかった場合、委員会はそのラウンドを成立させることを選ぶことができます。

ホールの位置が厳し過ぎるという理由でそのホールの位置を動かす

ストロークプレーで、傾斜のせいで球がホールの近くには止まらない場所にホールが設置されていること、またそのことで数名のプレーヤーが過度のパット数を要する結果となっていることがラウンド中に明らかになった場合、委員会にはいくつかの選択肢があります。

委員会はすべての要素（そのホール位置がどれくらい厳しいのか、何名のプレーヤーがそのホールのプレーを終了しているのか、そのホールはラウンドの何番ホールなのかを含む）を考慮し、すべてのプレーヤーにとって最もフェアと思われる方策を取るべきです。例えば：

- その競技会のすべてのプレーヤーについてコンディションは同じであるという理由からそのホールの位置を変更せずにプレーを続けさせる。
- そのホールを同じ位置のままとするが、状況を改善するために何らかの行動を取る（各組のプレーの合間にパッティンググリーンに散水するなど）。
- そのラウンドを無効と宣言し、そのホールを再配置してすべてのプレーヤーにそのラウンドを再スタートさせる。
- プレーを中断し、そのホールを再配置し、そのホールをすでにプレーしていたプレーヤーたちをラウンド終了後にそのホールに戻して再プレーさせる。再プレーしたプレーヤーたちのそのホールのスコアは、そのホールが再配置された後にプレーしたスコアとなる。
- すべてのプレーヤーの問題のホールのスコアを無視して、そのホールのスコアとするための別のホールをプレーさせる（競技会の行われているコースであるか別のコースであるかは問わない）。

最後の2つの選択肢は一部あるいはすべてのプレーヤーのラウンドを変更することになるので、非常に厳しい状況においてのみ選ぶべきでしょう。

マッチプレーでは、委員会はマッチとマッチの間でホールの位置を動かすことができます。

球がすでにパッティンググリーン上のホールの近くに止まった後でホールを再配置する

ホールが損傷したときに球がパッティンググリーン上にあった場合、委員会はその損傷したホールが定義「ホール」に適合するようにそのホールを修理することを試みるべきです。それができない場合、プレーヤーはホールが損傷した状態のままでそのホールを終えることができます。

その組のすべてのプレーヤーがそのホールのプレーを終える前にそのホールを再配置することは望ましくありません。しかしながら、適切なゲームのプレーのためにホールの再配置が必要であれば、委員会は近くの似たような場所にホールを再配置することができます。そうした再配置がその組のすべてのプレーヤーがそのホールを終える前に行われる場合、委員会はパッティンググリーン上に球があるプレーヤーについて、前のストロークの結果として当初その球が止まった場所（再配置前のホールとの位置関係）に相当する場所に自分の球を動かすように要求すべきです。パッティンググリーンの外にある球について、委員会はその球をあるがままにプレーするように要求すべきです。

6C プレーヤーに規則の支援を与える

委員会は競技会の運営を支援するレフェリーを選任することができます。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す。

(1) マッチプレーのレフェリー

マッチプレーでは、レフェリーの任務と権限はその割り当てられた役割によって決まります：

- ひとつのマッチのラウンド全体に割り当てられた場合。レフェリーはそのラウンドを通じてそのマッチに同行しているので、そのレフェリーは自分が目にしたり、報告されたすべての規則違反に対応する責任があります（規則20.1b(1)と定義「レフェリー」参照）。
- 複数のマッチやコースの特定のホールや区域に割り当てられた場合。レフェリーはそのマッチにラウンドを通じて同行するように割り当てられていないので、そのレフェリーは次の場合を除いてマッチに関与することを避けるべ

きです：

- » マッチのプレーヤーが規則についての支援を求めたり、裁定を要請している場合（規則20.1b(2)参照）。プレーヤーの要請で裁定を行う場合、そのレフェリーはその裁定要請が期限内に行われたことを常に確認すべきです（規則20.1b(2)と規則20.1b(3)を参照）。
- » マッチの一方あるいは両方のプレーヤーが規則1.2b（行動規範）、規則1.3b(1)（複数のプレーヤーが知っている規則や罰を適用しないことに故意に同意）、規則5.6a（プレーの不当の遅延）、あるいは規則5.6b（速やかなプレーのペース）の違反となるかもしれない場合。
- » プレーヤーが最初のティーに遅れて到着する場合（規則5.3参照）。
- » プレーヤーが球の搜索を始めてから3分経ってしまった場合（規則5.6aと定義「紛失」参照）。

(2) ストロークプレーのレフェリー

ストロークプレーでは：

- レフェリーは自分が目にしたり、報告されたすべての規則違反に対応する責任があります。
- そのことはそのレフェリーがラウンド全体について一つの組に割り当てられているか、複数の組、特定のホール、あるいはコースの区域を監視するように割り当てられているかどうかにかかわらず適用されます。

(3) 委員会のメンバーやレフェリーの役割を制限する

委員会は競技またはコースを管理する人、またはグループですが、委員会の中で次のことができます：

- 一部のメンバーの役割を制限すること。
- 一部の裁定は特定のメンバーの同意を必要とすること。
- 一部の責任を委員会の外部の人たちに委託すること。

次の例を含みます：

- 委員会の特定のメンバーだけがプレーヤーや組を監視したり、計測すること、また、いつ警告や罰を与えるのかを決定することによってプレーのペースの方針を施行すると規定すること。
- 重大な非行についてプレーヤーを規則1.2に基づいて失格とすべきと決定す

るためには少なくとも委員会のメンバー3名が必要であると規定すること。

- ・ 委員会に代わって裁定を行う権限を所属プロ、支配人、あるいは他の指名した人に委譲すること。
- ・ 委員会に代わってプレーを中断する権限をコース管理スタッフの代表者に与えること。
- ・ 競技会に参加している委員会のメンバーにはその競技中にプレーを中断する決定をさせないようにすること。
- ・ 競技中に修理地としてマーキングされていない区域を修理地と定める権限を持つレフェリーを制限すること。

委員会は委員会によってのみ、あるいは一部のレフェリーたちによってのみ扱うことができる事柄を特定することによって、ストロークプレーやマッチプレーでレフェリーの任務を制限することができます（そうすることですべてのプレーヤーに一貫した裁定を行うことの支援となると考える場合など）。

そうした事柄の例は：

- ・ コースの一部を修理地と宣言すること。
- ・ プレーヤーや組を監視したり、計測すること、また、いつ警告や罰を与えるのかを決定することによってプレーのペースの方針を施行すること。
- ・ 重大な非行について規則1.2に基づきプレーヤーを失格にすること。

(4) レフェリーがプレーヤーに規則違反を承認する

レフェリーの裁定は最終となるため、レフェリーが誤ってプレーヤーが規則違反をすることを承認した場合、そのプレーヤーが罰を受けることはありません。しかし、その誤りを訂正することができる状況について規則20.2dとセクション6C(10)や6C(11)を参照してください。

(5) レフェリーが規則違反をしようとしているプレーヤーに警告する

レフェリーは規則違反をしそうになっているプレーヤーに警告する義務はありませんが、プレーヤーが罰を受けることを防ぐために、それが可能な場合であればプレーヤーに警告することを強く推奨します。この推奨に従って規則違反を防ぐために規則についての情報を自発的に提供するレフェリーはすべてのプレーヤーに等しくそうすべきでしょう。

しかし、レフェリーがラウンド全体について一つのマッチに割り当てられていないマッチプレーでは、レフェリーはマッチに介入する権限がありません。要

請された場合を除き、レフェリーはプレーヤーに警告すべきではありませんし、プレーヤーが規則違反をした場合でも相手が裁定を要請していないのであればその罰を課すべきではありません。

(6) レフェリーの裁定に同意しない

マッチプレーやストロークプレーでプレーヤーがレフェリーの裁定に同意しない場合、通常そのプレーヤーは別のレフェリーや委員会からセカンドオピニオンを求めることができません（規則20.2a参照）。しかし、そのレフェリーが自分の裁定に疑問がある場合には、セカンドオピニオンを得ることに同意することができます。

委員会はレフェリーの裁定に同意しない場合、セカンドオピニオンを求めることをすべてのプレーヤーに常に認める方針を採用することができます。

(7) 事実問題を解決する方法

事実問題の解決はレフェリーや委員会に求められる最も困難な行為です。

- 事実問題に関わるすべての状況において、疑念の解決は、当てはまる場合には可能性のバランスを含め、関連するすべての状況と証拠の重さの評価に照らして行われるべきです。委員会が納得いくまでその事実を決定することができない場合、その委員会は合理的で、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べきです。
- 関与するプレーヤーたちの証言は重要であり、そうした証言を十分に考慮すべきです。
 - » 事実が決定的ではない一部の状況では、その疑念は球が関連するプレーヤーに有利に解決すべきです。
 - » 他の状況では、その疑念は球が関連するプレーヤーに不利に解決すべきです。
- プレーヤーたちの証言を評価したり、そうした証言の重さを量るための決められた手続きは存在せず、各状況はその真価に基づいて扱われるべきです。適切な措置は各ケースの状況次第であり、レフェリーや委員会の判断に委ねるべきです。
- プレーヤーが規則に基づいて箇所、点、線、区域、あるいは場所を決めることを要求されていた場合、委員会はそのプレーヤーがその決定において合理的な判断をしていたかどうかを決めるべきです。合理的な判断をしていたのであれば、ストロークを行った後になってその決定が誤っていたことが分かったとしても、その決定は受け入れられることとなります（規則1.3b(2)参照）。

- ・ 観客を含め、その競技会の一部ではない人の証言も考慮して評価すべきです。映像による証拠を使う場合には裸眼基準が適用されるものの、疑念を解決する支援のためにテレビ映像などを使うことも妥当なことです（規則20.2c参照）。
- ・ 事実問題は競技会を混乱させずに進められるように時期を逸せずに解決することが重要です。したがって、レフェリーは集められた証拠を適時に評価することについて制限されるでしょう。そうした状況下で行った裁定については、当初の裁定を行った後に追加の証拠が得られる場合、レフェリーや委員会が再審理することができます。

レフェリーが判断を行った場合、それがゴルフ規則の解釈であるか事実問題の解決であるかどうかにかかわらず、プレーヤーはその裁定に基づいて処置することができます。その両方の状況においてその裁定が誤っていたことが発覚するという事態が生じた場合、委員会は訂正する権限を持つことができます（規則20.2dとセクション6C(10)や6C(11)を参照）。しかしながら、すべての状況において（マッチプレーとストロークプレーの両方を含め）、レフェリーや委員会が規則20.2dに収録されているガイダンスによって訂正することができることは限定されます。

プレーヤーと別のプレーヤーの証言が対立しており、証拠の重さもどちらかのプレーヤーに有利ではないような規則に関する疑念がある場合、疑わしい点はそのストロークを行い、そのスコアに関係がある「プレーヤー」に有利に裁定すべきです。

(8) マッチの正しい状態が決められない

2人のプレーヤーがマッチを終えたものの、その結果について同意しない場合、そのプレーヤーたちはその問題を委員会に照会すべきです。

委員会は利用できるすべての情報を集め、そのマッチの真実の状態を解明することを試みるべきです。そうした試みの後で、そのマッチの真実の状態を決めることができない場合、委員会はその状況を最もフェアな方法で解決すべきであり、それは可能であればそのマッチを再プレーさせるという裁定となるでしょう。

(9) プレーヤーが適用できない規則に基づいて処置した場合の裁定への対処

プレーヤーがその状況では適用されない規則に基づいて処置してからストロークした場合、委員会はそのプレーヤーの行動に基づいて裁定を行うために適用する規則を決める責任があります。

例えば：

- ・ プレーヤーは規則16.1bに基づいて境界物から離れた場所に救済を受けました。そのプレーヤーは適用できない規則に基づいて処置したことになります。規則19.1（アンプレヤブルの球）は、プレーヤーに救済を受ける前にこの規則に基づいて処置することを決めておくことを求めていますので、委員会はそのプレーヤーの行動に規則19を適用することはできません。そうした状況でプレーヤーに自分の球を拾い上げることを認める規則はありませんでしたので、規則9.4が適用となり、そのプレーヤーを罰から救う例外は何一つなかったと委員会は決めるべきです。
- ・ プレーヤーはペナルティーエリア内で自分の球をアンプレヤブルと決定し、規則19.2のbまたはcの選択肢の処置に従って球をドロップし、そのペナルティーエリアからプレーしました。規則17.1はペナルティーエリア内で救済を受けて球を拾い上げることをプレーヤーに認める唯一の規則なので規則17が適用となり、その規則に従って裁定すると委員会は決めるべきです。その結果、そのプレーヤーは誤所からプレーしたとみなされます（規則14.7参照）。加えて、規則17.1に基づき1打の罰を受けます。
- ・ プレーヤーの球は一時的な水の中にもありましたが、そのプレーヤーはその場所をペナルティーエリアと勘違いしていました。そのプレーヤーは規則17.1d(2)の処置に従って球をドロップしてプレーしました。規則16.1bはその状況で救済を受けて球を拾い上げることをプレーヤーに認める唯一の規則なので規則16.1bが適用となり、その規則に従って裁定すると委員会は決めるべきです。その結果、そのプレーヤーは規則16.1bの要件を満たす区域に球をドロップして、その区域からプレーしなかったと仮定すると、そのプレーヤーは誤所からプレーしたとみなされます（規則14.7参照）。
- ・ プレーヤーは自分の元の球の場所は分かりませんでしたが、「分かっている、または事実上確実」ではないのに、その球が修理地の中にあると思込みました。そのプレーヤーは規則16.1eと規則16.1bに基づいて別の球をドロップしてプレーしました。そのプレーヤーは自分の元の球の場所が分からなかったため、そうした状況では規則18.1がその規則に基づきプレーヤーが処置することができた唯一の規則でした。したがって、規則18.1が適用となり、その規則に従って裁定すると委員会は決めるべきです。その結果、そのプレーヤーはストロークと距離に基づいて球をインプレーにして、誤所からプレーしたとみなされます（規則14.7参照）。加えて、規則18.1に基づきストロークと距離の罰を受けます。

(10) マッチプレーの誤った裁定への対処

規則20.2aに基づき、プレーヤーはレフェリーの裁定に上訴する権利を持ちません。しかし、レフェリーや委員会による裁定が誤っていたことが後になって発覚した場合、規則に基づいて可能であるならばその裁定を訂正すべきです（規則20.2d参照）。このセクションではマッチプレーの間違った裁定をいつ訂正すべきかを明確にしています。

マッチのプレー中にレフェリーによる間違った裁定を訂正すること

- ・ レフェリーはホールでどちらかのプレーヤーが別のストロークを行った後に間違った裁定を訂正すべきではありません。
- ・ 裁定が行われた後にホールでストロークが行われなかった場合、レフェリーはどちらかのプレーヤーが次のティーイングエリアからストロークを行ったのであれば間違った裁定を訂正すべきではありません。
- ・ 上記以外の場合、レフェリーによる間違った裁定は訂正すべきです。
- ・ 間違った裁定を訂正できる状況で、その間違った裁定によって1人または複数人のプレーヤーが自分の球を拾い上げていた場合、レフェリーはそのプレーヤーに自分の球をリプレースして、正しい裁定を適用してそのホールを終えるように指示する責任があります。
- ・ 上記の原則は、レフェリーがホールの結果を勘違いしたことにより規則違反についてプレーヤーに罰を与えなかった場合にも適用されます。
 - » 例えば、レフェリーはそのプレーヤーがすでにそのホールの負けとなっていたと考えたために、プレーのペースの方針の違反のホールの負けの罰を告げませんでした。次のホールで、レフェリーはそのプレーヤーがホールの負けではなかったことを知りました。そのプレーヤーか相手が次のホールのティーイングエリアからストロークを行っていた場合、レフェリーはもはやその誤りを訂正することはできません。

マッチの結果が最終となる前に、マッチの最後のホールでの間違った裁定の訂正

レフェリーがマッチの最後のホールで間違った裁定をした場合、そのマッチの結果が最終となるまでの間であればいつでもその誤りを訂正すべきです。あるいは、そのマッチがエキストラホールへ進む場合、どちらかのプレーヤーが次のティーイングエリアからストロークを行うまではその誤りを訂正すべきです。

マッチでレフェリーによる間違った裁定によってプレーヤーが誤所からプレーする結果となった

マッチプレーでプレーヤーがレフェリーによる裁定に基づいて処置したこと

で、球をドロップして誤所からプレーして、委員会がその後その間違っただ裁定に気付いた場合、次の原則が適用されます：

- 重大な違反があったり、誤所からプレーしたことによってそのプレーヤーが著しい不利益を受けた場合を除き、そのプレーヤーが誤所からストロークを行った後ではその間違っただ裁定を訂正するには遅すぎます。間違っただ裁定の後で行ったストロークは成立し、誤所からプレーしたことについての罰はありません。
- 重大な違反があったり、誤所からプレーしたことによってそのプレーヤーが著しい不利益を受けた場合、問題となっているホールで相手がまだ次のストロークを行っていないのであれば、委員会はその誤りを訂正すべきです。相手がすでに次のストロークを行っていた場合、その間違っただ裁定を訂正するには遅すぎます。
- 重大な違反があり、その間違っただ裁定が与えられた後でそのホールで相手がストロークを行わない場合、どちらのプレーヤーも次のティーイングエリアからまだストロークを行っていないのであれば（マッチの最終ホールではそのマッチの結果が最終となる前であれば）、委員会はその間違っただ裁定を訂正すべきです。それ以外の場合、その間違っただ裁定を訂正するには遅すぎます。
- 重大な違反があり、その間違っただ裁定を訂正するには遅すぎる場合、その間違っただ裁定の後に行われたストロークは罰なしに成立します。

(11) ストロークプレーの誤っただ裁定への対処

プレーヤーはレフェリーの裁定に上訴する権利を持ちません（規則20.2a参照）。しかし、レフェリーや委員会による裁定が誤っていたことが後になって発覚した場合、規則に基づいて可能であるならばその裁定を訂正すべきです（規則20.2d参照）。このセクションではストロークプレーの間違っただ裁定をいつ訂正すべきかを明確にしています。

ストロークプレーのレフェリーによる間違っただ裁定の訂正

その競技がまだ終了していないことを条件に、可能であればレフェリーは罰の間違っただ適用や罰の適用をしなかったことに関連するストロークプレーの間違っただ裁定を訂正すべきです（規則20.2e参照）。

ストロークプレーでプレーヤーにストロークをカウントしないと間違っただ告げる

ストロークプレーでレフェリーがプレーヤーにそのプレーヤーのストロークはカウントせず、罰なしに再プレーするようにと間違っただ告げた場合、その間違っただ裁定は成立し、再プレーしたそのプレーヤーのスコアがそのホールのそ

のプレーヤーのスコアとなります。

ストロークプレーで間違った裁定によってプレーヤーが誤所からプレーした；誤りが発覚した場合の措置

ストロークプレーで、プレーヤーがレフェリーによる裁定に基づいて処置したところ、球をドロップして誤所からプレーし、委員会がその後レフェリーによる間違った裁定に気付いた場合、次の原則が適用されます：

- 重大な違反があったり、誤所からプレーしたことによってそのプレーヤーが著しい不利益を受けた場合を除き、間違った裁定を訂正するには遅すぎるので、その間違った裁定の後で行ったストロークは誤所からプレーしたことについての罰なしに成立します。
- 重大な違反があったり、誤所からプレーしたことによってそのプレーヤーが著しい不利益を受けた場合で、そ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まだ行っていないのであれば（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であれば）、委員会はその間違った裁定を訂正すべきです。委員会はそのプレーヤーに誤所からプレーしたストロークとその後のすべてのストロークを取り消して正しく処置するように指示すべきです。そのプレーヤーは誤所からプレーしたことについて罰を受けません。間違った裁定を訂正するには遅すぎる場合、その間違った裁定の後で行ったストロークは誤所からプレーしたことについての罰なしに成立します。

レフェリーがプレーヤーに間違った情報を与える；プレーヤーがその後のプレーでその情報に基づき行動する

プレーヤーは規則違反をしたときはそれを認め、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ます（規則1.3b参照）。しかし、レフェリーがプレーヤーに規則について間違った情報を与えた場合、そのプレーヤーはその後のプレーでそうした情報に基づいて行動することができます。

その結果として、与えられた間違った情報に従って処置したことにより、そのプレーヤーが規則に基づく罰を受けることになる場合には、委員会はそのプレーヤーがその情報に基づいて行動できる期間と適切なスコアの両方についての判断を行う必要があるでしょう。

そうした状況では、委員会はこの問題を最もフェアと思われる方法で、すべての事実に照らして、不当な利益や不利益を受けるプレーヤーを出さないという観点から解決すべきです。その間違った情報とその競技の結果に著しく影響を及ぼすような場合、委員会にはそのラウンドを取り消す以外の選択肢はありません。次の原則が適用できます：

- 規則についての一般的なガイダンス

委員会のメンバーやレフェリーが規則についての一般的なガイダンスの範囲内で間違っただけの情報を与えた場合、プレイヤーは罰を免除されるべきではありません。

- 特定の裁定

レフェリーが特定の状況において、規則に反する特定の裁定を行った場合、そのプレイヤーは罰を免除されます。委員会はプレイヤーがそのラウンドの早い段階でレフェリーが教えた方法と全く同じ方法を用いて自分で間違っただけの処置をする状況となっているそのラウンドが終わるまで、その罰なしの期間を延長するべきです。しかしながら、そのラウンド中に、そのプレイヤーが適切な処置に気付いたり、そのプレイヤーの行動が問題となった場合、その免除は終了します。

例えば、プレイヤーがレフェリーにレッドペナルティーエリアからの救済を受けるときの支援を求め、そのレフェリーが間違っただけでそのプレイヤーにスタンスがペナルティーエリアの中となるので再ドロップするように告げました。そのプレイヤーが3ホール後のレッドペナルティーエリアからの救済を受けるときに同じ理由（スタンスがペナルティーエリアの中となる）で再ドロップした場合、委員会は誤所からプレーしたことについてそのプレイヤーに罰を課すべきではありません。

- ローカルルールや競技の条件についてのガイダンス

委員会のメンバーやレフェリーがローカルルールや競技の条件が施行されているかどうかについて間違っただけの情報を与えた場合、そのプレイヤーはその情報に基づき行動したことについて罰を免除されるべきです。この罰の免除は、そのラウンドの早い段階で訂正される場合（そのケースでは、罰の免除は訂正が行われた時点で終わる）を除き、そのラウンドの終わりまで適用されます。

例えば、距離計測器の使用を禁止するローカルルールが施行されていたにもかかわらず、プレイヤーがレフェリーに「プレーの実効距離（高低差などを含めた距離情報）を計測する距離計測器が認められる」と告げられた場合、そのプレイヤーはそのラウンド中にプレーの実効距離を計測することについて罰を受けません。しかしながら、委員会がその間違っただけの裁定に気付いたら、そのプレイヤーにできるだけ早くその誤りを通知するべきです。

- 用具の裁定

委員会のメンバーやレフェリーが不適合クラブを適合クラブと裁定した場

合、そのプレーヤーはそのクラブを使うことについての罰を免除されます。この罰の免除は、早い段階で訂正される場合（そのケースでは、罰の免除は訂正が行われたラウンドが終了した時点で終わる）を除き、その競技の終わりまで適用されます。

プレーヤーがレフェリーの指示を誤解したことにより権限なしで球を拾い上げる
プレーヤーがレフェリーの指示をやむを得ない理由により誤解した結果として、球を拾い上げることが認められていないのに自分の球を拾い上げた場合、罰はなく、そのプレーヤーが別の規則に基づいて処置する場合を除き、その球をリプレイスしなければなりません。

例えば、プレーヤーの球が動かせる障害物に寄り掛かって止まっていて、そのプレーヤーは救済を求めました。レフェリーは「規則15.2に基づいてその障害物を取り除くことができ、その障害物を取り除く間に球が動く場合に備えてその球の箇所をマークしておくべき」とそのプレーヤーに正しく告げました。そのプレーヤーはその球の位置をマークして、レフェリーが止める間もなくその球を拾い上げました。

通常、そのプレーヤーは認められていないのに自分の球を拾い上げたことについて規則9.4に基づき1打の罰を受けますが、プレーヤーが指示を誤解したことについてそのレフェリーが納得することを条件に、その球は罰なしにリプレイスされます。

プレーヤーがレフェリーから暫定球のプレーを続けるようにと間違っ
告げられる

プレーヤーはティーイングエリアから暫定球をプレーする理由があり、暫定球をプレーしましたが、自分の元の球をペナルティーエリアの中で見つけました。その後、そのプレーヤーはレフェリーから「暫定球でのプレーを続けなければならない」と間違っ

告げられました。そのプレーヤーは誤球（そのプレーヤーが規則18.3cに基づいて放棄することが求められた暫定球）をプレーしたことについて罰を受けません。
委員会がその誤った裁定について気付いた場合、そのプレーヤーのそのホールのスコアは元の球でのティーショットに加え、間違っ

プレーヤーが規則20.1c(3)に基づいて2つの球をプレーした場合に委員会は間違っただ裁定をした；どのような場合に裁定を訂正できるのか

ストロークプレーで、プレーヤーは規則20.1c(3)に基づき2つの球をプレーし、その事実を委員会に報告したところ、委員会はそのプレーヤーに間違っただ球でのスコアを採用するように告げました。そうした誤りは間違っただ裁定であり、運営上の誤りではありません。したがって、規則20.2dが適用となり、解決策は委員会がその間違っただ裁定にいつ気付いたのかによります：

- ・ 競技が終了する前に委員会がその間違っただ裁定に気付いた場合、その委員会は問題となっているホールのスコアを正しい球でのスコアに変更することによってその間違っただ裁定を訂正すべきです。
- ・ 競技が終了した後で委員会がその間違っただ裁定に気付いた場合、間違っただ球でのスコアが問題となっているホールのそのプレーヤーのスコアのままとなります。規則20.2dに基づき、競技が終了してしまったのであればそうした間違っただ裁定が最終となります。

失格の罰を競技会の優勝者に誤って適用；他の2人のプレーヤーによる優勝者を決めるプレーオフの後で誤りが発覚

委員会の間違っただ裁定の結果として、競技会の正当な優勝者が失格となり、他の2人のプレーヤーが優勝者を決めるプレーオフを行った場合、最善の措置は委員会がいつその誤りに気付いたのかによります。競技の結果が最終となる前に委員会が自分たちの間違っただ裁定に気付いた場合、その委員会は失格の罰を取り消し、そのプレーヤーを優勝者と宣言することによってその間違っただ裁定を訂正すべきです。競技の結果が最終となった後に委員会が間違っただ裁定に気付いた場合、そのプレーヤーを失格としたままでその成績は成立します。

優勝者を決めるためにすべてのスコアを使わない競技会での失格の罰の適用

複数のラウンドから成るストロークプレーチーム競技ですべてのプレーヤーのスコアをラウンドごとのチームスコアに採用しない場合、失格となったラウンドのプレーヤーのスコアはそのラウンドのチームスコアにはカウントできませんが、他のラウンドではそのプレーヤーのスコアを採用できます。例えば、チームメンバー3人のうち2人のスコアをカウントする場合、プレーヤーが4ラウンドをプレーするときの第1ラウンドで失格となった場合、その失格は第1ラウンドだけに適用となり、そのプレーヤーの残りのラウンドのスコアはチームスコアに採用することができます。

このことは優勝者を決めるためにすべてのスコアが使われないすべての競技会に適用されます（例えば、4ラウンドのうちベスト3ラウンドのプレーヤーのスコアをカウントする個人競技）。

プレーヤーが規則1.3bや委員会の行動規範の違反について失格となる場合、そのラウンドだけ失格とするのか、あるいは競技全体で失格とするのかは委員会の決定事項です。

(12) マッチプレーとストロークプレーを混合する

マッチプレーとストロークプレーは特定の規則について実質的に異なるので、この2つのプレー形式を混合することは推奨されません。しかし、プレーヤーがこの2つのプレー形式を混合することを要求したり、自分たちで混合させてしまって裁定を要請する場合もあるでしょう。委員会はそうした場合にプレーヤーを支援するために最善を尽くすべきであり、マッチプレーとストロークプレーを混合する場合には次のガイドラインを使うべきです。

プレーヤーがマッチプレーとストロークプレーを混合することを要求する場合

委員会がプレーヤーにストロークプレー競技に参加している間にマッチをプレーすることを認めることを選ぶ場合、ストロークプレーの規則が全体を通じて適用されることをプレーヤーに告げることが推奨されます。例えば、コンシードは一切認められず、一方のプレーヤーが順番を間違っただけでも、その相手にはそのストロークを再プレーさせる選択肢はありません。

マッチプレーとストロークプレーを混合してプレーしているプレーヤーが裁定を要請する場合

プレーヤーがマッチプレーとストロークプレーを混合してプレーしているときに委員会が裁定を要請された場合、委員会はゴルフ規則について、各マッチプレーに適用される規則と各ストロークプレーに適用される規則を別々に適用すべきです。例えば、プレーヤーがその理由にかかわらずあるホールをホールアウトしなかった場合、そのプレーヤーはストロークプレー競技では規則3.3cの違反について失格となります。しかし、ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギーでは規則21.1c(2)、規則21.2c、そして規則21.3c(2)をそれぞれ参照してください。

6D プレーのペースを施行する

競技会にプレーのペースの方針が施行されている場合、委員会はプレーヤーがこの方針を忠実に守り、プレーが秩序ある方法で進むようにこの方針を理解し、積極的に施行することが重要です。

方針のさらなる情報や例はローカルルールひな型セクション8Kを参照してください。

6E 中断と再開

(1) プレーの即時中断と通常の中断

委員会が命令することができるプレーの中断には2種類あり、プレーヤーがいつプレーを止めなければならないのかについてそれぞれに異なる要件があります（規則5.7b参照）。

- 即時中断（差し迫った危険がある場合など）。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りません。
- 通常の中断（日没やコースがプレー不能など）。委員会が通常の原因でプレーを中断した場合、次に何を行うかは組がホールとホールの間にいるのか、ホールのプレー中なのかによります。

委員会は即時中断を知らせる際に、通常の中断で使う信号とは異なる信号の伝達方法を使うべきです。使用する信号はローカルルールでプレーヤーに伝えておくべきでしょう。

ローカルルールひな型J-1プレーの中断と再開の方法を参照してください。

プレーを中断する場合、委員会はプレーヤーたちをコース上の適切な場所に留めるべきか、クラブハウスに引き上げさせるべきかを判断する必要がありますでしょう。

中断が即時中断であるか通常の中断であるかどうかにかかわらず、委員会は再開できるようになったならばプレーを再開すべきです。プレーヤーは中断した場所からプレーを再開することになります（規則5.7c参照）。

(2) いつプレーの中断と再開をするかの決定

いつプレーを中断し、その後でいつ再開するのかの決定は委員会にとって難しい判断となることがあります。委員会は次のガイドラインを考慮に入れるべきでしょう：

雷

委員会は雷の危険があるのかどうかを決定するために利用できるあらゆる手段を用いて、委員会として適切と考える行動を取るべきです。プレーヤーも自分自身で雷の危険があると考えられる場合にはプレーを中断することができます（規則5.7a参照）。

委員会が雷の危険は去ったと結論づけてプレーの再開を命じた場合、プレーヤーはプレーを再開しなければなりません。プレーヤーが雷の危険がまだある

と感じるという理由でスタートすることを拒む場合にどうすべきかについては解釈5.7c/1を参照してください。

視界

ランディングエリアがもはやプレーヤーからは見えない場合（例えば、霧や日没により）、プレーを中断するべきと考えることを推奨します。同様に、視界が悪いせいでプレーヤーがパッティンググリーン上でラインを読むことができない場合、プレーを中断するべきです。

水

ホール周辺がすべて一時的な水に覆われてしまい、除去することができない場合、ストロークプレーではコースはアンプレイヤブル（プレー不能）とみなされるべきで、委員会は規則5.7に基づいてプレーを中断するべきです。

マッチプレーでは、そうした水を除去することができない場合、委員会はプレーを中断するか、ホールを再配置することができます。

風

パッティンググリーン上で風によっていくつかの球（例えば、3つ以上）が動かされたということはプレーを中断する理由となるでしょうが、ほんの1つや2つの球がひとつのグリーン上で風によって動かされたというだけでは、多くの場合に委員会がプレーを中断する動機にはならないでしょう。パッティンググリーン上では、プレーヤーが罰を受けることを避ける支援となる規則が施行されていますし、球が風で飛ばされてホールに近づけば有利となり、球が風で飛ばされてホールから遠くなれば不利益となります（規則9.3と規則13.1参照）。

委員会は球が動く実例がいくつかあり、プレーヤーがその球を風で飛ばされる前の箇所に戻すこと、あるいは少なくとも球が元の箇所に止まらない場合にその元の箇所に近いところに球を合理的に戻すことに問題を抱えているという場合にだけ、風を理由としてプレーを中断することを考えるべきです。

(3) プレーの再開

中断の後でプレーを再開する場合、プレーヤーは自分が中断した場所からプレーを再開することになります（規則5.7d参照）。

委員会は次のことを考慮して再開の準備をすべきです：

- ・ プレーヤーがコースから避難していた場合、プレーの再開前にプレーヤーにウォームアップする時間を与えるべきかどうか。

- ・ 中断中に練習区域がクローズとなっていた場合、プレーの準備のための十分な時間をプレーヤーに与えるためにいつ練習区域を再オープンさせるべきか。
- ・ プレーヤーをコース上の所定の位置に戻す方法。
- ・ プレーを再開する前にすべてのプレーヤーが所定の位置に戻っていることを確認する方法。そのことは委員会のメンバーを所定の位置に配置し、すべてのプレーヤーがコースに戻ったことを見届け、報告することを含むでしょう。

(4) ラウンドを取り消すかどうか

マッチプレー

マッチの両方のプレーヤーは同じコンディションでプレーしており、一方が他方に対して有利となることはないので、プレーが始まったのであればマッチを取り消すべきではありません。

プレーヤーが規則5.7aで認められている同意によって、あるいは委員会がプレーを中断すべきコンディションと考えてプレーを中断した場合、そのマッチは中断した場所から再開すべきです。

チーム競技では、一部のマッチが終了している一方で、他のマッチが日没や天候のせいで予定された日に終了しない場合、終了したマッチと終了していないマッチの取り扱いを競技の条件で明確にしておくべきです（セクション5A(4)参照）。例えば：

- ・ 終了したマッチの結果はプレーされた通り成立し、終了していないマッチは後日続けられる、あるいは再プレーされる。
- ・ すべてのマッチは再プレーされ、各チームは当初のチーム編成を自由に変更できる。または、
- ・ 予定通りに終了することができなかったすべてのマッチをタイ（ハーフ）とみなす。

ストロークプレー

ストロークプレーでは、委員会がどのような場合にラウンドをキャンセルすべきかについて決められたガイダンスはありません。適切な措置は各ケースの状況次第であり、レフェリーや委員会の判断に委ねられます。

ラウンドを取り消さないと非常にアンフェアとなるケースの場合にだけラウンドを取り消すべきです。例えば、極めて劣悪な天候状況の中で少人数のプレーヤーがラウンドを始めたものの、コンディションはその後も悪化し、その日はさらなるプレーは不可能であったが、プレーの再開をするその翌日の天候は理

想的である場合。

ラウンドを取り消す場合、そのラウンドでのすべてのスコアと罰が取り消されます。通常、それには失格の罰を含みますが、プレーヤーが重大な非行（規則1.2参照）や行動規範の違反について失格となる場合、その失格は取り消されるべきではありません。

(5) 天候状況を理由にプレーヤーがスタートするのを拒んだり、球をピックアップする

悪天候のせいで、プレーヤーが委員会の定めた時間にスタートすることを拒んだり、ラウンド中にピックアップして、その後で委員会がそのラウンドを取り消した場合、取り消されたラウンドにおけるすべての罰は取り消されるので、そのプレーヤーが罰を受けることはありません。

(6) パッティンググリーンから一時的な水やルースインペディメントを除去する

ラウンド中に一時的な水、砂、葉っぱ、あるいは他のルースインペディメントがパッティンググリーン上に堆積する場合、委員会はその状態をなくすために必要なことをすることができます（例えば、スクイージーを使ったり、パッティンググリーンをブラッシングしたり、ブロワーをかけたりすることにより）。そうした行動を取るために委員会はプレーを中断する必要はありません。

そうしたケースでは、委員会は必要な場合にルースインペディメントや砂の除去をプレーヤーに手伝ってもらうことができます。しかしながら、プレーヤーが委員会の許可なしにプレーの線上の一時的な水を除去する場合、そのプレーヤーは規則8.1の違反となります。

委員会はパッティンググリーン上の一時的な水を除去するためにどのような行動が委員会のメンバー、委員会が指名した人（例えば、コース管理スタッフの一員）、あるいはプレーヤーにとって適切と考えられるのかを明確にする方針を採用することができます。

ローカルルールひな型J-2：スクイージーでパッティンググリーン上の一時的な水を除去することを認めるためのローカルルールひな型を参照してください。

(7) コースがクローズしていることを知らずにマッチを始める

コースがクローズしていることを知らずにプレーヤーたちがマッチを始め、委員会がその後になってその行動に気付いた場合、クローズのコースでのプレーは無効となるので、そのマッチを完全に再プレーさせるべきです。

6F スコアリング

(1) マッチプレー

マッチの結果を委員会が指定した場所に報告することは通常プレーヤーの責任です。レフェリーがマッチに割り当てられている場合、プレーヤーの代わりにその責務をそのレフェリーに与えることができます。

プレーヤーが解決していないラウンド中の裁定を要請した場合、委員会はその要請が規則20.1b(2)の要件を満たしているかどうかを決めてから裁定を行うべきです。そうした裁定の要請の結果、プレーヤーたちはマッチを続けるためにコースに戻る必要がある場合もあります。

マッチの結果が報告されたならばその結果は最終とみなされ、規則20.1b(3)の要件を満たす場合を除き、裁定の要請は受け付けられません。

(2) ストロークプレー

ストロークプレーでは、プレーヤーには委員会が明確にする必要がある問題を解決し（規則14.7bと規則20.1c(4)参照）、自分のスコアカードを確認し、誤りを訂正する機会が与えられるべきです。スコアカードに誤りがあった場合、プレーヤーはスコアカードを提出するまでは自分のスコアカードを変更すること、あるいはその変更を承認してもらうことをマーカーや委員会に依頼できません（規則3.3b(2)参照）。

スコアカードが提出されたならば、委員会はそのスコアカードにプレーヤーの名前、ハンディキャップ（ネット競技の場合）、必要な署名、正しいホール・バイ・ホールのスコアが記載されていることを確認すべきです。委員会は合計スコアを算出し、ハンディキャップ（ネット競技の場合）を適用すべきです。

ストロークプレーの他の形式（ステーブルフォードやパー/ボギー、フォアボール競技など）では、委員会はプレーヤーやサイドの最終成績を決定するべきです。例えば、ステーブルフォード競技では、委員会はプレーヤーが獲得した各ホールのポイントやそのラウンドの合計ポイントを決定する責任があります。

6G 予選カット；対戦表（ドロウ）の作成； 新しい組み合わせの作成

(1) 予選カットを行い、新しい組み合わせを作成する

複数のラウンドをプレーする競技会について、競技の条件で次のことを規定することができます：

- プレーヤーのその時点の合計スコアに基づき、その後のラウンドのための組

替えを行う。

- ・参加者数は決勝ラウンド（または複数の決勝ラウンド）で減じられる（しばしば「カット」と呼ばれる）。

両方のケースで、委員会は新しい組み合わせを作成して発表すべきです。スコアの多いプレーヤーたちが先にティーオフし、スコアの少ないプレーヤーたちが最後にティーオフすることが慣習となっています（委員会はそうしないことも選ぶことができます）。

委員会は同じ合計スコアで終えたプレーヤーたちを組み合わせる方法を選ぶことができます。例えば、委員会は特定のスコアを最初に提出したプレーヤーは、その後に同じスコアでラウンドを終えたプレーヤーよりも遅いスタート時間となると決めることができます。

その後のラウンドで2つのティーが使われる場合（例えば、参加者の半分は1番ホールからスタートし、残りの半分は10番ホールからスタートする）、委員会はスコアの多いプレーヤーたちは一方のティー（10番ティーなど）から最後にティーオフして、スコアの少ないプレーヤーたちはもう一方のティー（1番ティーなど）から最後にティーオフするというように組み合わせを作成すると決めることができます。このことは参加者の中で真ん中の順位にいるプレーヤーたちは各ティーから最初にプレーすることになります。

(2) マッチプレーの棄権や失格への対処

マッチプレーで、プレーヤーが自分の最初のマッチをスタートする前に競技会から棄権したり、失格となった場合で、委員会が競技の条件でそうした状況に対処する方法を明記していなかった場合、その委員会の選択肢は次の通りです：

- ・そのプレーヤーの次の相手を不戦勝と宣言する。または、
- ・プレーヤーがマッチの1回戦の前に棄権した場合：
 - » 時間が許せば、新しいマッチの対戦表（ドロー）を作成する。または、
 - » 補欠や予備の選手リストからプレーヤーを繰り上げ、その棄権したプレーヤーと交代させる。または、
 - » プレーヤーがマッチプレー競技へのストロークプレーの予選会を通過してきた場合、プレーヤーが棄権したことで新たに最終予選通過者となったプレーヤーをその棄権したプレーヤーと交代させる。

プレーヤーが自分の1回戦やそれ以降のマッチの後で棄権したり、失格となった場合、委員会は次のことができます：

- » そのプレーヤーの次の相手を不戦勝と宣言する。または、
- » マッチプレーでそのプレーヤーに敗退したすべてのプレーヤーにその棄権したプレーヤーの代わりとなるためのプレーオフをプレーすることを要求する。

マッチプレーの決勝進出者が両者共に失格となった場合、委員会はその競技会を優勝者なしで終了すると決めることができます。その代わりとして、委員会は準決勝で敗退した2名にその競技の優勝者を決めるためのマッチをプレーさせることを選ぶことができるでしょう。

マッチプレー競技でプレーヤーが失格となる場合、そのプレーヤーはその競技会ですでに獲得していた賞を受ける権利があります（例えば、ストロークプレーの予選競技でのメダリスト賞）。

(3) ストロークプレーの棄権や失格への対処

プレーヤーがその競技会の最初のラウンドの前に棄権したり、失格となる場合（例えば、スタート時間に遅れたことで）、委員会は現在参加者に含まれていない別のプレーヤー（多くの場合、「補欠や予備」と呼ばれる）がいる場合には、そのプレーヤーと交代させることができます。そのプレーヤーが自分の最初のラウンドをすでにスタートしていた場合、その後に棄権したからといって別のプレーヤーに交代させるべきではありません。

(4) マッチプレーへの予選

ストロークプレーの予選がマッチプレーの対戦表（ドロー）を決めるために使われる場合、委員会はその対戦表（ドロー）の様々な順位のためのタイの割り振りを無作為に決めることや、スコアカードカウンタック（マッチングスコアカード）を使って決めることや、プレーオフで決めることができます。その方法は競技の条件に明記しておくべきです。

(5) ハンディキャップの適用の間違いがマッチプレーの対戦表（ドロー）に影響した場合

マッチプレー競技のためのストロークプレーの予選で、委員会がスコアカードのプレーヤーのハンディキャップの適用を間違い、そのことで間違った対戦表（ドロー）となった場合、委員会は可能な限り最もフェアにその問題を扱うべきです。その委員会はその対戦表（ドロー）を修正することや、その誤りによって影響を受けたマッチを取り消すことを検討すべきです。

その誤りがマッチの2回戦が始まった後に発覚した場合、その対戦表（ドロー）を訂正するには遅すぎます。

7 競技後

7A ストロークプレーのタイの決定

ストロークプレーですべてのスコアカードが提出された後、委員会は1位や他の順位のタイを決定する必要があるでしょう。委員会は事前に明記しておくべき競技の条件で説明している方法（セクション5A(6)参照）を適用してタイを決定すべきです。

決められたプレーヤー数がマッチプレーに進出する予選やその競技会が後日の競技会への予選となる場合には、進出するプレーヤーを決定するためのプレーオフが行われることがあり、委員会がそうしたプレーオフを計画すべきです。

(1) ストロークプレーのプレーオフで失格となったり、負けを認める

2人のプレーヤーで行うストロークプレーのプレーオフで、どちらか一方が失格となったり、負けを認めた場合、もう一方のプレーヤーは優勝者となるためにプレーオフホール（あるいは複数のプレーオフホール）を終える必要はありません。

(2) ストロークプレーのプレーオフに参加しない一部のプレーヤー

3人やそれ以上の人数で行うストロークプレーのプレーオフで、プレーオフホール（あるいは複数のプレーオフホール）のプレーを終えないプレーヤーがいる場合、必要であればそうしたプレーヤーが失格となったり、棄権すると決めた順番でプレーオフの結果を決定します。

7B 結果を最終的なものとする

セクション5A(7)で詳述されているように、競技会の結果がいつ、どのような方法で最終となるのかを競技の条件で明確にしておくことが委員会にとって重要です。なぜなら、このことはマッチプレーとストロークプレーの両方で、プレーが終了した後で生じた規則の問題を委員会が解決する方法に影響することになるからです（規則20参照）。

委員会は競技の条件と一致させてマッチプレーやストロークプレー競技の結果を最終とする責任を履行すべきです。例えば：

- ・ 委員会がマッチの結果を公式スコアボードに記録したときにそのマッチの結果が最終とみなされる場合、その委員会はできるだけ速やかにそれを実行すべきです。
- ・ ストロークプレー競技の結果に影響を及ぼすかもしれない規則の問題がある場合、その委員会は競技会の終了や優勝者の発表が遅れることになったとし

ても、そうした問題を解決すべきです。

7C 賞を授与する

競技会にアマチュアゴルファーが参加する場合、委員会はアマチュア資格規則の違反とならずにアマチュアゴルファーが受け取ることができる賞品に関する規定をしっかりと認識しておくべきです。委員会はアマチュア資格規則とアマチュア資格規則裁定集を参照すべきです（RandA.orgで閲覧できます）。重要な制約事項のいくつかは次の通りです：

- アマチュアゴルファーは賞金のためのゴルフプレーをしてはなりません。
- アマチュアゴルファーは競技会が開催されている国のアマチュア資格を管理する統括団体によって認められる上限を超える小売価格の賞品や賞品券を受け取ってはなりません。
- アマチュアゴルファーは表象的賞品（限度額はない）を受け取ることができます。表象的賞品の例は、金や銀、セラミック、ガラス、または類似のもので作られたもので、永久的かつ明確な彫刻がしてあるものをいいます（トロフィー、カップ、メダル、プレートなど）。
- アマチュアゴルファーはゴルフのラウンドをプレーしている間に達成したホールインワンについて、賞金を含み、限度額なしに賞品を受け取ることができます。

7D 競技終了後に生じた規則やスコアの問題

規則に関する問題が競技終了後に委員会に持ち込まれた場合、その解決策はその問題の性質によります。それがプレーヤーが規則に基づいて間違っただけの処置をしたかもしれないという問題であった場合、委員会はそのプレーヤーに失格の罰を適用する必要があるかどうかを決めるために規則20.2eを参照すべきです。

その問題が委員会による運営上の誤りが理由である場合、その委員会はその誤りを訂正し、新しい成績を発表すべきです。必要であれば、委員会は間違っただけの賞を渡された賞を回収し、その賞を正しいプレーヤーに授与すべきでしょう。

運営上の誤りは次のことを含みます：

- 参加資格のないプレーヤーの参加を認めた。
- プレーヤーの合計スコアの計算を誤った。
- ハンディキャップの適用を間違えたり、最終成績にプレーヤーを載せなかった。
- 誤ったタイの決定方法を適用した。



ローカルルールひな型と 他のプレー形式



目次

8 ローカルルールひな型	
8A アウトオブバウンズとコースの境界	000
A-1 境界を定める	000
A-2 壁や道路を使う場合の境界の明確化	000
A-3 公道がコース内を通り抜けている場合のアウトオブバウンズ	000
A-4 コース内のアウトオブバウンズ	000
A-5 アウトオブバウンズを特定する杭	000
8B ペナルティーエリア	000
B-1 ペナルティーエリアを定める	000
B-2 レッドペナルティーエリアの反対側での救済	000
B-3 ペナルティーエリアの中にある球についての暫定球	000
B-4 水路をジェネラルエリアとして定める	000
B-5 ペナルティーエリアがバンカーの隣にある場合の特別な救済	000
8C バンカー	000
C-1 バンカーの縁の明確化	000
C-2 砂の区域のステータスの変更	000
C-3 砂に類似する素材のステータスの明確化	000
C-4 バンカー練習場をジェネラルエリアの一部と宣言する	000
8D パッティンググリーン	000
D-1 パッティンググリーンの縁の明確化	000
D-2 臨時のパッティンググリーンを使用している場合のパッティンググリーンのステータス	000
D-3 スタンスの障害のみの場合に目的外グリーンからの救済を禁止する	000
D-4 目的外グリーンのフリンジからのプレーを禁止する	000
D-5 練習パッティンググリーンや臨時のパッティンググリーンのステータス	000
D-6 ダブルグリーンを2つの別々のグリーンに分割する	000
8E 特別な救済措置や義務となる救済措置	000
E-1 ドロップゾーン	000
E-2 球をふくこと	000
E-3 プリファードライ	000
E-4 エアレーションホールからの救済	000
E-5 紛失球やアウトオブバウンズの球についてストロークと距離に代わる選択肢	000
E-6 保護フェンスに対するプレーの線の救済	000
E-7 電気が流れる境界フェンスからの救済	000

E-8	プレー禁止区域を定める	000
E-9	アウトオブバウンズの区域をプレー禁止区域として定める	000
E-10	若木の保護	000
E-11	送電線によって方向を変えられた球	000
8F	異常なコース状態や不可分な物	000
F-1	異常なコース状態や不可分な物を定める	000
F-2	地面にくい込んだ球の救済の制限	000
F-3	修理地を近くにある障害物の一部として扱う	000
F-4	豪雨や通行による広範囲の損傷	000
F-5	パッティンググリーンに近接する動かさない障害物	000
F-6	スタンスへの障害のみの場合に異常なコース状態からの救済を認めない	000
F-7	張芝の継ぎ目からの救済	000
F-8	地面のひび割れからの救済	000
F-9	フェアウェイの木の根からの救済	000
F-10	動物による損傷	000
F-11	蟻塚	000
F-12	動物の糞	000
F-13	動物の蹄による損傷	000
F-14	ルースインペディメントの堆積	000
F-15	パッティンググリーン上のキノコ	000
F-16	一時的な水で満ちたバンカー	000
F-17	すべての道路や通路を障害物として扱う	000
F-18	動かせる障害物を動かさない障害物として扱う	000
F-19	パッティンググリーン周辺の縁取り用の溝	000
F-20	コンクリート製の排水路	000
F-21	ペイントした線や点	000
F-22	臨時的動力線とケーブル	000
F-23	臨時的動かさない障害物	000
8G	特定の用具の使用制限	000
G-1	適合ドライバーヘッドリスト	000
G-2	溝とパンチマークの仕様	000
G-3	適合球リスト	000
G-4	ワンボールルール	000
G-5	距離計測機器の使用を禁止する	000
G-6	動力付き移動機器の使用を禁止する	000
G-7	特定の種類のシューズの使用を禁止する	000
G-8	オーディオ・ビデオ機器の使用を禁止、または制限する	000

8H	どんな人がプレーヤーを援助したり、プレーヤーにアドバイスを与えることができるのかを定める	000
H-1	キャディーの使用を禁止したり、要求する；キャディーの制限	000
H-2	チーム競技でアドバイスギバーを指名する	000
H-3	チームキャプテンになることができる人の制限	000
H-4	アドバイスギバーをプレーヤーサイドの一部として扱う	000
H-5	アドバイス：同じ組のチームメンバー	000
8I	プレーヤーがいつでもどこで練習することができるのかを定める	000
I-1	ラウンド前の練習	000
I-2	直前のパッティンググリーン上やその近くでの練習を禁止する	000
8J	悪天候時やプレーを中断する措置	000
J-1	プレーの中断と再開の方法	000
J-2	一時的な水の除去	000
8K	プレーのペースの方針	000
K-1	ラウンドやラウンドの一部についての最大時間	000
K-2	ホール毎とショット毎のプレーのペースの方針	000
K-3	ステーブルフォードのためのホール毎とショット毎のプレーのペースの方針	000
K-4	パー/ボギー競技のためのホール毎とショット毎のプレーのペースの方針	000
K-5	プレーのペースの罰の段階の修正	000
8L	認められないローカルルール	000
9 他のプレー形式		
9A	修正ステーブルフォード	000
9B	グリーンサム	000
9C	スクランブル	000
9D	4人中ベスト2人のスコアをカウントする	000



8 ローカルルールひな型

このセクションでは委員会が使うことができる認められるローカルルールひな型を掲載しています：

- ・ こうしたひな型はそのまま全文を採用することもできますし、特定の種類のローカルルールを規定するときの一例として役立てることもできます。
- ・ ローカルルールはこのセクションで示している方針と一致する場合にだけ認められます。
- ・ 委員会はプレーヤーが異なるコースや異なる競技で同じローカルルールの異なるバージョンを目にすることをできるだけ減らすために、ローカルルールの内容がその地域的な状況に適うのであれば、推奨される文章をそのまま使うことを勧めます。
- ・ 委員会はスコアカードへの記載、選手へのお知らせ、あるいは他の何かしらの方法によってプレーヤーがローカルルールを確認できるようにしておくべきです。
- ・ ローカルルールひな型の全文の省略版を、例えばスコアカードの裏面に規定する場合、委員会はその全文を（例えば掲示板やウェブサイトで）閲覧できるようにしておくべきです。
- ・ 別途規定がある場合を除き、ローカルルールの違反の罰は一般の罰となります。

ローカルルールを制定するための原則：

- ・ その競技やコースでは、ローカルルールにはゴルフ規則と同じステータスがあります。
- ・ 委員会はこのセクションとセクション5で扱っている種類の状況や方針を扱う場合にだけローカルルールを使うことを勧めます。
- ・ 一時的な状況のためにローカルルールが使われる場合、そのローカルルールの必要性がなくなり次第すぐに取り下げるべきです。
- ・ 委員会がそのコースや競技の特定のニーズに適うようにローカルルールひな型の文言を変更する場合、変更内容はそのローカルルールひな型で認められる範囲内で、かつ、そこで述べられている目的と一致している必要があります。
- ・ ゴルフ規則に従ってプレーが行われるようにするため、委員会は規則を変えたほうが望ましいかもしれないという理由だけでゴルフ規則を無視したり、修正するローカルルールを使ってはなりません。

- 一般的な原則として、プレーヤーがハンディキャップ用のスコア申請を目的としてラウンドをプレーしている場合、そのプレーヤーはゴルフ規則に基づいてプレーすることが求められます。プレーヤーがゴルフ規則から大きく逸脱する方法でプレーすることを委員会が認める場合、そのプレーヤーはそのスコアをハンディキャップ用に提出することは認められないでしょう。許容可能な例外については、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にしてください。

公正なプレーを妨げる地域的な異常な状態のために、セクション8で示している方針によって扱われていないローカルルールが必要となるかもしれないと委員会が考える場合、次のことをすべきでしょう：

- R&Aウェブサイト(RandA.org)を閲覧し、そうした状況を扱う追加のローカルルールひな型が利用できるかどうかを確認する。または、
- R&Aに直接相談する。

各カテゴリーのローカルルールひな型には順番に番号が付けられています。例えば、A-1、A-2など。

各ローカルルールひな型ではその目的の説明を述べています。委員会がコースや競技の特定のニーズに合わせるためにローカルルールひな型の文言を変更する場合、そうした変更は定められた目的と一致しているようにすべきです。

こうしたローカルルールひな型は次のカテゴリーで構成されています：

- A. アウトオブバウンズとコースの境界
- B. ペナルティーエリア
- C. バンカー
- D. パッティンググリーン
- E. 特別な救済措置や義務となる救済措置
- F. 異常なコース状態や不可分な物
- G. 特定の用具の使用制限
- H. どんな人がプレーヤーを援助したり、プレーヤーにアドバイスを与えることができるのかを定める
- I. プレーヤーがいつでも練習することができるのかを定める
- J. 悪天候時やプレーを中断する措置
- K. プレーのペースの方針

こうしたローカルルールひな型はひな型を持つことが十分に正当化されるほどに頻繁に生じる状況や問題を扱っています。ローカルルールが認められるものの、ひな形の文言が規定されていない他のすべての状況について、委員会はそのローカルルールを明確で簡潔な言葉で書くべきです。しかし、委員会はゴルフ規則の原則に反するローカルルールを制定する権限はありません。セクション8Lでは認められないローカルルールの使用に関するさらなる情報を提供しています。

このセクションのローカルルールひな型の文言を使う場合、委員会はR&Aにそのローカルルールの解釈をする支援を求めることができるでしょう。

8A アウトオブバウンズとコースの境界

A-1 境界を定める

目的 委員会がコースの境界を定めることができる方法は数多くあり、その目的で使用することができるローカルルールひな型の完全なリストを規定することは適切ではない、あるいは不可能です。

ローカルルールで境界を定めるときに重要なことは明確に、具体的に規定することです。

様々な選択肢があることから、このセクションに特定のローカルルールひな型は収録されていませんが、下記にいくつかの例が挙げられます：

- アウトオブバウンズは白杭やフェンスの柱のコース側を地表レベルで結んだ線によって定められる。アウトオブバウンズは [アウトオブバウンズを定める別の方法の説明を挿入] によっても定められる。
- [ホール番号を明記] 番ホールの境界は [特徴の説明を挿入] によって定められる。
- [ホール番号を明記] 番ホール左側の境界は [場所を明記、例えば敷石] の上にペイントされた白点のコース側の縁によって定められる。
- [ホール番号を明記] 番ホール右側の境界は [道路の名称] の上に引かれた白線のコース側の縁によって定められる。
- [ホール番号を明記] の間にあるコース管理区域はアウトオブバウンズである。境界はその区域を取り囲んでいるフェンスポストの内側（コース側）の縁によって定められる。

アウトオブバウンズを定めることについてのさらなる情報はセクション2Aと5B(1)を参照してください。

A-2 壁や道路を使う場合の境界の明確化

目的 定義「アウトオブバウンズ」は、境界が壁や道路のような物によって定められる場合、委員会はその境界線を定めるべきであることを明確にしています。

境界を壁を越えたときと定めるのか、壁のコース側の縁を境界として使うのか、その壁の性質や状態によって、沢めるのがよいでしょう。

ローカルルールひな型 A-2.1

「壁のコース側の縁 [道路のコース側の縁] がコースの境界を定める。」

ローカルルールひな型 A-2.2

「コースの境界を定めている壁を越えたときに、球はアウトオブバウンズとなる。」

A-3 公道がコース内を通り抜けている場合のアウトオブバウンズ

目的 公道がコース内を通り抜けている場合、通常その公道はアウトオブバウンズと定められます。そのことで、その道路自体に止まった球はアウトオブバウンズとなるにもかかわらず、道路を挟んだ一方からプレーされた球が、その道路を挟んだ反対側のインバウンズに止まることが起き得ます。

委員会がそうした状況について異なる扱いをすることが公正ではない、あるいは危険であると考えられる場合、道路を挟んだどちらか一方からプレーされ、その道路を挟んだ反対側に止まった球はアウトオブバウンズであると規定するローカルルールを採用することができます。

道路が特定のホールを横断していて、プレーヤーが通常のプレーにおいてその道路を挟んだ反対側へその道路を越えてプレーしなければならない場合、委員会は、このローカルルールはそのホールのプレー中にはその道路に適用しないことを明記すべきです。

ローカルルールひな型 A-3

「道路 [その道路やプレーに影響するホールを特定] に止まったり、その道路を越えて止まった球は、他のホールではインバウンズとなるコースの別の部分に止まったとしてもアウトオブバウンズである。」

A-4 コース内のアウトオブバウンズ

目的 コースのデザイン、あるいは安全上の理由で、委員会は特定のホールの

プレー中にコースの特定の部分をアウトオブバウンズと規定することを選ぶことができます。

そのことは、プレーヤーがプレーしているホールからコースの別の部分へ向けてプレーすること、またコースの別の部分からプレーしているホールに向けてプレーすることを止めるために行われます。例えば、ドッグレッグのホールで、プレーヤーが別のホールのフェアウェイに向けて球をプレーすることでドッグレッグをショートカットすることを防ぐためにコース内のアウトオブバウンズが使われるでしょう。

しかし、球が境界を再度横切って同じコースの部分に止まったにもかかわらず、境界を一度横切った球はアウトオブバウンズであるというローカルルールは認められません。

ローカルルールひな型 A-4

境界が杭によって定められる場合：

「 [ホール番号を明記] 番ホールのプレー中は、そのホールの [場所やどちら側かを明記] にある [杭の色を明記、例えば白杭] によって定められる [コースの部分を説明] はアウトオブバウンズである。

[ホール番号を明記] 番ホールのプレー中は、そうした杭は境界物として扱われる。他のすべてのホールでは、そうした杭は動かせない障害物である。」

A-5 アウトオブバウンズを特定する杭

目的 アウトオブバウンズが遠くからは見えないかもしれない地面の線、堀、あるいは別の方法によって定められる場合、委員会はプレーヤーが遠くからでも境界の縁がどこであるのか分かるようにするために、その境界に沿って杭を設置することができます。

境界物を動かすことは認められず、罰なしの救済は通常与えられませんが、委員会は次のローカルルールひな型を通じてそうした杭からの罰なしの救済を規定することができます。また、委員会はそうした杭のステータスも明確にすべきでしょう。

そうした杭には、コース上の他の境界杭とは異なるマーキングをすることを推奨します。例えば、そうした目的のために白杭の上部を黒で塗った杭を使うことができるでしょう。

ローカルルールひな型 A-5

「 [境界を特定。例えば、地面に塗った白線] によって境界が定められる場

合、白杭の上部を黒で塗った杭が見えるように設置されている。そうした杭 [特別なマーキングを説明] は [動かせない/動かせる] 障害物である。」

8B ペナルティーエリア

B-1 ペナルティーエリアを定める

目的 委員会がコースのペナルティーエリアを定めることができる方法は数多くあり、その目的で使用することができるローカルルールひな型の完全なリストを規定することは必要ない、あるいは不可能です。

ローカルルールでペナルティーエリアを定めるときに重要なことは明確に、具体的に規定することです。

様々な選択肢があることから、このセクションに特定のローカルルールひな型は収録されていませんが、下記にいくつかの例が挙げられます：

- [ホール番号を明記] 番ホールのプレー中は、[他のホール番号を明記] 番ホールのイエローペナルティーエリアはレッドペナルティーエリアとしてプレーする。
- [ホール番号を明記] 番ホールのレッドペナルティーエリアはアウトオブバウンズの境界線まで及び、そのレッドペナルティーエリアの線はそのアウトオブバウンズの境界線と一致する。
- [ホール番号を明記] 番ホールの片側だけ定められているレッドペナルティーエリアは無限に及ぶ。

ペナルティーエリアの線をマーキングすることは良い慣行ですが、ペナルティーエリアの線を言葉によってスコアカードへの記載やローカルルールで定めることができる場合もあります。言葉によって定めるのは、そのペナルティーエリアの線がどこから始まるのかについて疑問が生じることがまずない場合だけとすべきで、コース全体を通じて一貫性のある方法で行うことができます。いくつかの例は次の通りです：

- すべての砂漠区域はレッドペナルティーエリアであり、そのレッドペナルティーエリアの線は芝生と砂漠の境目である。
- すべての溶岩区域はレッドペナルティーエリアである。
- 人工の壁が湖やその他の水域を取り囲んでいる場合、そのペナルティーエリアはその壁の外側の線によって定められる。

ペナルティーエリアを定めることについてのさらなる情報はセクション2Cと5B(2)を参照してください。

B-2 レッドペナルティーエリアの反対側での救済

目的 規則17.1ではプレーヤーにラテラル救済を受けるか、あるいは球がレッドペナルティーエリアの縁を最後に横切った地点に基づき、後方線上の救済を受けるかの選択肢を与えています。しかし、場合によっては（例えば、レッドペナルティーエリアの場所がコースの境界のすぐ隣であることによって）、そうした選択肢はストロークと距離の救済を受ける以外に合理的な選択肢とはならないこともあります。

委員会は規則17.1dに基づく追加の救済の選択肢として、そのレッドペナルティーエリアの反対側でラテラル救済を受けることを認めるローカルルールを使うことができます。

追加の救済を認めるローカルルールを検討する場合には：

- 委員会はそのローカルルールがないとプレーヤーが著しい不利益を受ける可能性がある状況においてはそのローカルルールを使うことを検討すべきです。そうした例を2つ挙げると：
 - » そのホールに沿って境界がペナルティーエリアの縁と一致しているために、球がその境界側を最後に横切ってペナルティーエリアに入った場合、プレーヤーはストロークと距離に基づいてプレーし直す以外には現実的な救済が望めない場合。
 - » 球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った地点について疑問が生じる可能性があるようなペナルティーエリアの配置であり、そのペナルティーエリアのどちら側で球が最後にその縁を横切ったのかの決定が救済を受ける場所に大きく影響する場合。比較的幅の狭いペナルティーエリアの片側がブッシュや深いラフに隣接していて、反対側がフェアウェイである場合に適用する。
- 委員会はこのローカルルールをコースのすべてのレッドペナルティーエリアに適用するのではなく、ローカルルールを適用する特定のペナルティーエリアの場所を指定することを推奨します。規則17.1dに基づく通常のラテラル救済を受ける場合に比べて、レッドペナルティーエリアを横断して反対側でラテラル救済を受けてプレーする方がプレーヤーにとってより有利になることがあります。単にプレーヤーを有利にさせることを目的に、このローカルルールを採用するべきではありません。
- また、追加の選択肢が利用できる場所の杭の上側に異なる色を付けるといったような特別な方法でこの選択肢が利用できるペナルティーエリアをマーキングしておくことが望ましいでしょうし、そのことをローカルルールで規定すべきです。

- このローカルルールを使う代わりに、委員会は1または複数のドロップゾーンを設けることに決めることができます（ローカルルールひな型E-1参照）。

ローカルルールひな型 B-2.1

「プレーヤーの球がペナルティーエリアにある場合（たとえ球が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、または事実上確実である場合を含む）、そのプレーヤーは規則17.1dに基づく選択肢の一つを使って救済を受けることができる。

あるいは、その球が〔ホール番号と場所を明記〕のレッドペナルティーエリアの縁を最後に横切った場合、追加の選択肢として、**1 罰打**を加え、そのプレーヤーは元の球か別の球をそのペナルティーエリアの反対側にドロップすることができる：

- 基点：そのペナルティーエリアの反対側の縁の上に推定した地点（ホールまでの距離は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地点からホールまでの距離と同じ）。
- 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。

ローカルルール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。」

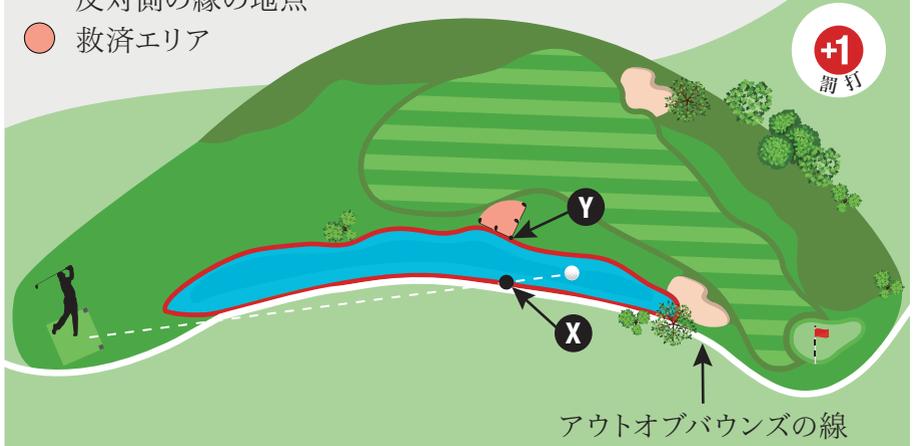
ローカルルールひな型 B-2.2

ローカルルールひな型B-2.1が適用となるが、第一段落に次の修正を伴う：

「このローカルルールは、プレーヤーの球がコースの境界に隣接したレッドペナルティーエリアにあることが分かっている、または事実上確実であり、その球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った地点がそのペナルティーエリアのコースの境界側の縁の上である場合に適用となる。」

ローカルルールひな型B-2.1とB-2.2:レッドペナルティーエリアの反対側の救済

- X 球がペナルティーエリアに入った地点
- Y ホールからX(基点)までと等距離の反対側の縁の地点
- 救済エリア



プレーヤーの球がレッドペナルティーエリアの中にあることが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーは規則17.1dに基づく選択肢の一つを使って救済を受けることができます。あるいは、ローカルルールひな型B-2.1やB-2.2が採用されている場合、追加の救済の選択肢として、そのプレーヤーは1罰打で、そのペナルティーエリアの反対側の縁でラテラル救済を受けることもできます。

基点	救済エリアのサイズ	救済エリアの制限
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(X点)とホールから等距離でそのペナルティーエリアの反対側の縁に推定した地点(Y点)。	基点から2クラブレングス。	救済エリアは： ・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以外であれば、どのコースエリアでもよい。

B-3 ペナルティーエリアの中にある球についての暫定球

目的 規則18.3に基づき、球がペナルティーエリアの中にあることが分かっている、または事実上確実な場合、プレーヤーは暫定球をプレーすることが認められません。

しかし、稀なケースでは、ペナルティーエリアのサイズ、形状、場所が次のような場合があります：

- プレーヤーは球がペナルティーエリアの中にあるかどうか分からない。
- プレーヤーがストロークと距離の罰に基づいて別の球をプレーする前に球を探しに行かなければならない場合、プレーを不当に遅らせてしまう。
- 元の球が見つからない場合、その球がペナルティーエリアの中にあることが分かっている、または事実上確実であるだろう。

そうした状況について、委員会は時間節約のために規則18.3を修正することを選ぶことができます：

- 規則18.3aはプレーヤーが規則17.1d(1)、規則17.1d(2)、あるいはレッドペナルティーエリアについて規則17.1d(3)に基づき、球を暫定的にプレーできるように修正されます。
- 規則18.3bと規則18.3cは、このローカルルールひな型で規定しているように、そうした暫定球をどのような場合にプレーし続けなければならないのか、プレーし続けることができるのか、また、放棄されるのかを規定するように修正されます。

ローカルルールひな型 B-3

「プレーヤーの球が[場所を特定]のペナルティーエリアの中にあるかどうか分からない場合、そのプレーヤーは次のように修正される規則18.3に基づいて暫定球をプレーすることができる：

暫定球をプレーするとき、プレーヤーはストロークと距離の救済の選択肢（規則17.1d(1)参照）、後方線上の救済の選択肢（規則17.1d(2)参照）、あるいはレッドペナルティーエリアの場合、ラテラル救済の選択肢（規則17.1d(3)参照）を使うことができる。このペナルティーエリアについてドロップゾーン（ローカルルールひな型E-1参照）が利用できる場合、プレーヤーはその救済の選択肢も使うことができる。

プレーヤーがこの規則に基づいて暫定球をプレーしたならば、そのプレーヤーは元の球について規則17.1に基づくさらなる選択肢を使うことはできない。

その暫定球がいつプレーヤーのインプレーの球になるのか、その暫定球を放棄しなければならないのか、あるいは放棄することができるのかについての決定は、規則18.3c(2)と規則18.3c(3)が適用される。ただし、次の場合を除く：

- 元の球が3分の搜索時間内にペナルティーエリアの中で見つかった場合。プレーヤーは次のどちらかを選択することができる：
 - » そのペナルティーエリアの中にある元の球をあるがままにプレーし続ける。この場合、暫定球をプレーしてはならない。暫定球が放棄される前にその暫定球に対して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対する罰打を含む）はカウントしない。または、
 - » 暫定球でのプレーを続ける。この場合、元の球をプレーしてはならない。
- 元の球が3分の搜索時間内に見つからない、あるいはペナルティーエリアの中にあることが分かっている、または事実上確実な場合。その暫定球がプレーヤーのインプレーの球となる。

ローカルルールの違反の罰：一般の罰。」

B-4 水路をジェネラルエリアとして定める

目的 通常、水路が水を含んでいない場合（雨期を除いては乾いている排水路や貯留区域など）、委員会はそうした区域をジェネラルエリアの一部と定めることができます。

また、委員会はそうした水路が水を含む時期の間はペナルティーエリアとしてマーキングするのか、あるいはジェネラルエリアのままにしておくのか（その場合、そこに集まる水は一時的な水として扱われる）を選択することもできます。しかしながら、通常は水を含む区域は年間を通じてペナルティーエリアとしてマーキングすべきです。

どのようなときに水路を異常なコース状態の一部とすることができるのかについては、ローカルルールひな型F-20を参照してください。

ローカルルールひな型 B-4.1

「[どこにあるのかの詳細]にある[特定の水路を説明。例えば、溝]はジェネラルエリアの一部として扱われ、ペナルティーエリアではない。」

ローカルルールひな型 B-4.2

「すべての[特定の種類の水路を説明。例えば、コンクリート製の排水路]はジェネラルエリアの一部として扱われ、ペナルティーエリアではない。」

B-5 ペナルティーエリアがバンカーの隣にある場合の特別な救済

目的 レッドペナルティーエリアの縁の一部がバンカーに近接しているために、規則17.1d(3)に基づいてラテラル救済を受けるプレーヤーが球をそのバンカーの中にドロップすることが必要となる特定のホールがあるかもしれません。

そうした場合、委員会はプレーヤーが1罰打で、そのバンカーのフェアウェイ側に設置されたドロップゾーンで救済を受けることができる追加の救済の選択肢を与えることを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 B-5

「このローカルルールは次の場合に追加の救済の選択肢としてドロップゾーンを使うことを認めます：

- プレーヤーの球が [場所を特定] のレッドペナルティーエリアの中にあり（その球が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を含む）、そして、
- その球が [特別にマーキングされた2本の杭の間など、起点と終点の場所を特定] でレッドペナルティーエリアの縁を最後に横切った。

その場合、プレーヤーは次のことができる：

- **1罰打**を加え、規則17.1dの選択肢の一つに基づいて救済を受ける。または、
- 追加の選択肢として、同じく**1罰打**を加え、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地点に最も近く、その地点よりもホールに近づかないドロップゾーンに球をドロップし、そのドロップゾーンからプレーすることによって救済を受ける。

ローカルルール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。」

8C バンカー

C-1 バンカーの縁の明確化

目的 長年の使用による摩耗やバンカーがジェネラルエリアの砂地の区域と交わり合うことにより、バンカーの縁を決めることが困難となるかもしれない場合、委員会はそのバンカーの縁を定める必要があるでしょう。

様々な選択肢があることから、このセクションに特定のローカルルールひな型

は収録されていませんが、下記にいくつかの例が挙げられます：

- ・ [ホール番号を明記] 番ホールの左側にあるバンカーの縁は [色を挿入] の杭の外側の縁によって定められる。この杭は動かせる障害物であり、杭はバンカーの内側となる。
- ・ [ホール番号を明記] 番ホールの右側にあるバンカーの縁は砂にペイントされた [色を挿入] の線によって定められる。
- ・ ならされている砂の区域はバンカーの一部とみなされる。

バンカーについてのさらなる情報はセクション2Dと5B(3)を参照してください。

C-2 砂の区域のステータスの変更

目的 定義「バンカー」では、バンカーは「バンカーとするために作られた砂のエリア」と規定しています。しかしながら、委員会がバンカーとして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、あるいはバンカーとして作られていない砂のエリアをバンカーとして定めたいと思う場合、ローカルルールでそう定めることができます。

ローカルルールひな型 C-2.1

バンカーとして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る：

「 [ホールや場所の詳細] の作られた砂のエリアはジェネラルエリアの一部であり、バンカーではない。」

ローカルルールひな型 C-2.2

バンカーとして作られていない砂のエリアをバンカーとして定める：

「 [ホールや場所の詳細] の砂のエリアはバンカーであり、ジェネラルエリアの一部ではない。」

C-3 砂に類似する素材のステータスの明確化

目的 コースのバンカーには、粉碎された貝殻や溶岩の粉末のような砂に類似する素材を含むことがあります。そうした素材は、規則12を適用する場合は砂として扱われます（定義「バンカー」を参照）。

一貫性を持たせるために、委員会はコース上のどこであってもそうした素材を砂として扱うことを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 C-3

「バンカーのために使われる〔粉碎された貝殻や溶岩の粉末など、素材を特定〕はバンカー内にある場合とコース上のその他すべての場所にある場合の両方で砂として扱われる。

そのことは、そうした素材はルースインペディメントではないことを意味する。パッティンググリーン上を除き（規則13.1c(1)参照）、プレーヤーはそうした素材を取り除くことによってストロークに影響する状態を改善してはならない。」

C-4 バンカー練習場をジェネラルエリアの一部と宣言する

目的 コースの境界内に練習で使うためのバンカーがある場合、そうした練習用のバンカーは定義通りバンカーとしてのステータスを失っていません。しかしながら、プレーヤーたちは練習用のバンカーを頻繁にはならさないで、その状態は非常によくない場合があります。委員会がプレーヤーに救済を与えたいと願う場合、そのバンカーを修理地として、そしてジェネラルエリアの一部であると宣言すべきです。そうすることでプレーヤーはそのバンカーの外で罰なしの救済を受けることができますようになります。

ローカルルールひな型 C-4

「〔そのバンカーがどこにあるのかの詳細を挿入〕の練習用のバンカーは修理地であり、ジェネラルエリアの一部である。規則16.1bに基づく罰なしの救済を受けることができる。」

8D パッティンググリーン

D-1 パッティンググリーンの縁の明確化

目的 コースによっては、球がパッティンググリーン上にあるのかどうかをプレーヤーが決めるのが困難となるかもしれない方法でパッティンググリーン周辺の区域のメンテナンスが行われています。そうした場合、委員会はペイントした点でパッティンググリーンの縁をマーキングすることを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 D-1

「パッティンググリーンの縁は〔色を挿入〕色の点によって定められる。この点はパッティンググリーンの〔内〕〔外〕側であり、この点からの罰なしの救済を受けることはできない。」

D-2 臨時のパットینگグリーンを使用している場合のパットینگグリーンステータス

目的 何かしらの理由（例えば、悪天候により、あるいは改修やメンテナンスに関連した理由）で、パットینگグリーンが使えないこともあるでしょう。そうした場合、委員会は臨時のパットینگグリーンを用意して、その臨時のパットینگグリーンをそのホールのプレーで使うパットینگグリーンとして定めるローカルルールを採用したいと思うでしょう。臨時のパットینگグリーンに取って代わられたパットینگグリーンは、プレーヤーがプレーすることが認められないように、目的外グリーンとして定められるべきです。

ローカルルールひな型 D-2

「[ホール番号を挿入] 番ホールでは、[説明を挿入。例えば、白線で囲まれたフェアウェイの区域] によって定められる臨時のパットینگグリーンがプレーで使用される。臨時のパットینگグリーンに取って代わられたパットینگグリーンは目的外グリーンであり、障害が生じる場合には規則13.1fに基づく罰なしの救済を受けなければならない。

ローカルルール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。」

D-3 スタンスの障害のみの場合に目的外グリーンからの救済を禁止する

目的 委員会はスタンスだけが障害となっている場合に、プレーヤーが目的外グリーンからの救済を受けさせたくない状況もあるでしょう。例えば、次の場合：

- いくつかのパットینگグリーン近くには深いラフがあり、委員会はプレーヤーにそうした区域で救済を受けさせることは公正でないと考える。または、
- 2つの別々のホールのために大きなひとつのグリーンがパットینگグリーンとして使われているが、委員会はそのグリーンを分割することに決めている。また、委員会はプレーしているホールのパットینگグリーン上に球があるプレーヤーのスタンスが他のホールのパットینگグリーン上となる場合に、救済を受けることを求めないことを選ぶこともできる。

ローカルルールひな型 D-3.1

「規則13.1fは次のように修正される：

目的外グリーンがプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。」

ローカルルールひな型 D-3.2

「プレーヤーの球が〔ホール番号を明記〕番ホールのパッティンググリーン上にある場合、プレーヤーのスタンスが〔ホール番号を明記〕番ホールのパッティンググリーン上にかかっても障害は存在しない（逆の場合も同様）。

ローカルルール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。」

D-4 目的外グリーンのフリンジからのプレーを禁止する

目的 特定のホールでプレーされた球がしばしば近くの別のホールのグリーン上に止まる場合：

- ・ 規則13.1fに基づき、その目的外グリーンから救済を受ける場合、完全な救済のニヤレストポイントは通常そのグリーンに隣接するフェアウェイとなる。そして、
- ・ そのエプロンやフリンジは、その結果として損傷することがある。

そうした損傷を防ぐために、委員会はプレーヤーに規則13.1fに基づき、目的外グリーンとエプロンやフリンジの両方からの障害を避けられる修正した完全な救済のニヤレストポイントを参照して、あるいはドロップゾーン（ローカルルールひな型E-1参照）を使って救済を受けることを求めることを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 D-4

「〔ホール番号を明記〕番ホールをプレーする場合、球が〔ホール番号を明記〕番ホールのパッティンググリーン上に止まる、あるいはそのパッティンググリーンがプレーヤーのスタンスや意図するスイング区域の障害となることでプレーヤーが規則13.1fに基づいて救済を受けなければならないとき：

- ・ この救済を受けるために使う救済エリアを見つけるとき、〔ホール番号を明記〕番ホールのパッティンググリーンにはそのパッティンググリーンの縁から〔2クラブングスなどの距離を明記〕以内のフェアウェイの区域を含むと定められる。
- ・ そのことは、完全な救済のニヤレストポイントはそのパッティンググリーンに加えて、その区域からの障害も避けなければならないことを意味する。

ローカルルール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。」

D-5 練習パッティンググリーンや臨時のパッティンググリーンへのステータス

目的 目的外グリーンにはパッティング用やピッチング用の練習グリーンを含みますが、委員会はローカルルールでそうした練習グリーンからプレーすることを認めることを選ぶことができます（そうしたグリーンに球があるプレーヤーはそこからプレーしなければならないことを意味します）。ホールのための臨時のパッティンググリーンは、使われていないときには通常ジェネラルエリアの一部ですが、委員会はそのステータスを明確にする、あるいは目的外グリーンと宣言したいと思うでしょう。また、委員会は練習グリーンや臨時のグリーンをプレーヤーが規則16.1bに基づいて罰なしの救済を受けることができる修理地と定めることもできます。

ローカルルールひな型 D-5.1

「[そのグリーンがどこにあるのかの詳細を挿入]にある練習グリーンは目的外グリーンではないので、規則13.1fに基づく罰なしの救済を受けることは要求されず、またその救済を受けることも認められない。」

ローカルルールひな型 D-5.2

「[そのグリーンがどこにあるのかの詳細を挿入]にある臨時のグリーンは、使われていないときであっても目的外グリーンであり、規則13.1fに基づく救済を受けなければならない。」

ローカルルールひな型 D-5.3

「[そのグリーンがどこにあるのかの詳細を挿入]にある練習グリーンは目的外グリーンではなく、規則13.1fに基づく罰なしの救済を受ける必要はないが、その練習グリーンは修理地であり、プレーヤーは規則16.1bに基づき罰なしの救済を受けることができる。」

D-6 ダブルグリーンを2つの別々のグリーンに分割する

目的 2つのホールでパッティンググリーンとしての役割を果たすグリーンがコースにある場合、委員会はローカルルールでそのグリーンを2つの別々のグリーンに分割したいと思うでしょう。そうする場合、そのグリーンに誤った部分（違うホールのグリーン）に立つプレーヤーは規則13.1fに基づいて救済を受ける必要があります。その区分けを定める方法を特定すべきです。このローカルルールは、プレーヤーの球はそのグリーンの中の正しい部分（プレーしているホールのグリーン）にあるものの、そのプレーヤーのスタンスはそのグリーンの中の他の部分にある場合に、ローカルルールひな型D-3と共に使うことができます。

ローカルルールひな型 D-6

「 [ホール番号を明記] 番ホールと [ホール番号を明記] 番ホールのためのグリーンは [色のついた杭など、方法を明記] によって分割される2つの別々のグリーンとみなされる。プレーしているホールのためではないグリーン部分が障害となるプレーヤーは目的外グリーンの上にいるので、規則13.1fに基づき救済を受けなければならない。

ローカルルール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。」

8E 特別な救済措置や義務となる救済措置

E-1 ドロップゾーン

目的 ドロップゾーンは委員会が採用することができる救済エリアの特別な形式です。ドロップゾーンで救済を受ける場合、プレーヤーは球をそのドロップゾーンの中にドロップし、その球をそのドロップゾーンの中に止めなければなりません。

ドロップゾーンは、次のような場合にプレーヤーに通常の救済の選択肢を使うことを求めることで実際的な問題が生じるかもしれない場合に検討すべきです：

- 規則13.1f—目的外グリーン。
- 規則16.1—異常なコース状態（動かさない障害物を含む）。
- 規則16.2—危険な動物の状態。
- 規則17—ペナルティーエリア。
- 規則19—アンプレヤブルの球。
- ローカルルールひな型E-5—紛失球やアウトオブバウンズの球についてストロークと距離に代わる選択肢やローカルルールひな型F-23—臨時的動かさない障害物。

球をドロップゾーンにドロップする場合、次の点が適用となります：

- 球をドロップする場合、プレーヤーはそのドロップゾーンの中に立つ必要はない。
- プレーヤーがドロップゾーンを使うことにした場合、救済エリアはそのドロップゾーンによって定められ、球はそのドロップゾーンの中にドロップされ、そのドロップゾーンの中に止まらなければならない（規則14.3参照）。

- ・ ドロップゾーンを地面に引いた線で定める場合、その線はそのドロップゾーンの内側となる。

ドロップゾーンについてのさらなる情報はセクション2Iを参照してください。

ローカルルールひな型 E-1.1

このローカルルールひな型は、ペナルティーエリアからの救済を受けるための追加の選択肢として使われるドロップゾーンの例を扱っていますが、上記で言及されたその他の規則についても採用することができます。

「[場所を特定]にあるペナルティーエリアの中に球がある場合（見つからない球がその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を含む）、プレーヤーには次の選択肢があり、それぞれ**1**罰打で：

- ・ 規則17.1に基づき救済を受ける。または、
- ・ 追加の選択肢として、元の球か別の球を「ドロップゾーンを定める方法と設置した場所を説明」にあるドロップゾーンにドロップする。このドロップゾーンは規則14.3に基づく救済エリアである。

ローカルルール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。」

ローカルルールひな型 E-1.2

このローカルルールひな型は、広い範囲の修理地などの異常なコース状態からの救済を受けるための追加の選択肢として使われるドロップゾーンの例を扱っていますが、上記で言及されたその他の規則についても採用することができます。

「[場所を特定]にある修理地の中に球がある場合（見つからない球がその修理地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を含む）、プレーヤーは次のことができる：

- ・ 規則16.1に基づいて罰なしの救済を受ける。または、
- ・ 追加の選択肢として、元の球か別の球を「ドロップゾーンを定める方法と設置した場所を説明」にあるドロップゾーンにドロップすることによって罰なしの救済を受ける。このドロップゾーンは規則14.3に基づく救済エリアである。

ローカルルール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。」

ローカルルールひな型 E-1.3

このローカルルールひな型は、ペナルティーエリアからの救済を受けるために選ぶことができる唯一の選択肢（ストロークと距離を除く）として使われるドロップゾーンの例を扱っていますが、上記で言及されたその他の規則についても採用することができます。

「[場所を特定]にあるペナルティーエリアの中に球がある場合（見つからない球がその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を含む）、プレーヤーは次のことができる：

- **1罰打**を加え、規則17.1d(1)に基づいてストロークと距離の救済を受ける。または、
- **1罰打**を加え、元の球か別の球を〔ドロップゾーンを定める方法と設置した場所を説明〕にあるドロップゾーンにドロップする。このドロップゾーンは規則14.3に基づく救済エリアである。
- プレーヤーは規則17.1d(2)や規則17.1d(3)に基づいて救済を受けることはできない。

ローカルルール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。」

E-2 球をふくこと

目的 コース全体がウエットな地面の状態であることなどにより、球に泥がつくことになる可能性がある場合、委員会はプレーヤーがジェネラルエリアで球を拾い上げ、ふき、リプレースすることを認めることを選ぶことができます。そうした救済はコースの必要な部分に限定されるべきです。

プリファードライのローカルルール（ローカルルールひな型E-3）はジェネラルエリアでフェアウェイの芝の長さ以下の区域においてのみ使うことを意図していますが、このローカルルールはジェネラルエリア全域で、あるいは特定の区域に限定して使うことができます。委員会はフェアウェイでプリファードライを認めるローカルルールとジェネラルエリアのどこであっても球をふくことを認めるローカルルールの両方を使うことができます。

ストロークプレーのラウンドが始まった後にこのローカルルールを施行することは望ましくありません。そうしてしまうと、プレーする残りのホールが多いプレーヤーにより長い時間そのローカルルールを使う利益を与えてしまうからです。このローカルルールは、ストロークプレー以外のマッチが始まった後でも、相手同士は平等な利益を受けるので、プレーするホールとホールの間で施

行することができるでしょう。

ハンディキャップ申請用に提出するスコアとするためにどのようなときにどうやってこのローカルルールを使うことができるのかについてのガイダンス（例えば、フェアウェイだけに限定しなければならないかどうか）は、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にしてください。

ローカルルールひな型 E-2

「[ジェネラルエリア、6番ホール、フェアウェイの長さかそれ以下に刈られたジェネラルエリアなど、区域を特定]にプレーヤーの球がある場合、罰なしに、その球を拾い上げ、ふき、リプレースすることができる。プレーヤーは球を拾い上げる前にその箇所をマークしなければならない（規則14.1参照）、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）。

ローカルルール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。」

E-3 プリファードライ

目的 時折生じる地域的な異常な状態がフェアなプレーの障害となる場合、その影響を受けたコースの部分を修理地と定めることができます。しかし、大雪、春の雪解け、長雨、猛暑などの悪条件は時としてコースを損傷したり、芝刈りの重機の使用を妨げることがあります。

そうした状態がコースの広範囲に及ぶ場合、委員会はフェアプレーを可能とし、フェアウェイを保護することができるようにする「プリファードライ」（通称「ウインタールール」）のローカルルールを採用することを選ぶことができます。そうしたローカルルールは状態が回復したならば速やかに撤回すべきです。

このローカルルールをジェネラルエリアのフェアウェイ以外の場所で使うことは、このローカルルールがなかったならば球がアンプレヤブルとなるかもしれない区域（ブッシュや樹木の中など）からプレーヤーが罰なしに救済を受ける結果となり得るので、推奨されません。

ストロークプレーのラウンドが始まった後に、このローカルルールを施行することは認められません。そうしてしまうと、プレーする残りのホールが多いプレーヤーにより長い時間そのローカルルールを使う利益を与えてしまうからです。このローカルルールは、ストロークプレー以外のマッチが始まった後でも、相手同士は平等な利益を受けるので、プレーするホールとホールの間で施行することができるでしょう。

ハンディキャップ申請用に提出するスコアとするためにどのようなときにどうやってこのローカルルールを使うことができるのかについてのガイダンス（救済エリアのサイズやフェアウェイだけで使うことができるのかどうかを含め）は、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にしてください。

ローカルルールひな型 E-3

「プレーヤーの球がジェネラルエリアのフェアウェイの長さかそれ以下に刈られた部分〔あるいは、「6番ホールのフェアウェイ」など区域を特定〕にある場合、そのプレーヤーは元の球か別の球を次の救済エリアにプレースし、その救済エリアからプレーすることで1度だけ罰なしの救済を受けることができる：

- **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**：基点から〔1クラブレンジス、1スコアカードレンジス、6インチなど、救済エリアのサイズを特定〕。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、
 - » ジェネラルエリアでなければならない。

このローカルルールに基づいて処置するとき、プレーヤーは球をプレースする箇所を選ばなければならない、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を使わなければならない。

ローカルルール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。」

E-4 エアレーションホールからの救済

目的 エアレーションホールは、管理スタッフが作った穴という意味の範疇には含まれません。したがって、プレーヤーはパッティンググリーン上でエアレーションホールを修理したり（規則13.1c参照）、ジェネラルエリアでエアレーションホールからの罰なしの救済を受けることができませんが、そうした穴は適正なゲームのプレーの障害になることがあります。委員会がエアレーションホールを修理地と宣言する場合には、プレーヤーが完全な救済を受けることは実際的ではない、あるいは不可能となるでしょう。

したがって、最近作られたエアレーションホールが球のライや意図するスイング区域に著しく障害となるかもしれない場合、委員会は、プレーヤーのスタン

スの障害への救済を除外して、修理地に認められる救済を与えることを選ぶことができます。このローカルルールはエアレーションホールが著しい障害とはならない程度に回復した場合には撤回すべきです。

ローカルルールひな型 E-4

「プレーヤーの球がエアレーションホールの中にあるか、エアレーションホールに触れている場合：

(a) ジェネラルエリアにある球。プレーヤーは規則16.1bに基づき救済を受けることができる。その球が別のエアレーションホールの中に止まった場合、プレーヤーはこのローカルルールに基づき再度救済を受けることができる。

(b) パッティンググリーン上にある球。プレーヤーは規則16.1dに基づき救済を受けることができる。

しかし、エアレーションホールがプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合や、パッティンググリーン上でプレーヤーのプレーの線上にあるときには障害は存在しない。

ローカルルール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。」

E-5 紛失球やアウトオブバウンズの球についてストロークと距離に代わる選択肢

目的 暫定球をプレーしなかった場合、アウトオブバウンズの球や見つからなかった球についてストロークと距離の救済を受ける必要があるプレーヤーにはプレーのペースについて著しい問題が生じる結果となることがあります。このローカルルールの目的は、直前のストロークを行った場所に戻らずにプレーヤーがプレーを続けることができるようにする追加の救済の選択肢を委員会が規定することを認めることです。

このローカルルールはゴルファーがカジュアルラウンドや仲間内のコンペでプレーする一般的なプレーに適しています。このローカルルールは高い技量を持つプレーヤーに限定された競技会（つまり、プロフェッショナルやエリートアマチュアの競技会）には妥当ではありません。ハンディキャップ申請用に提出するスコアとするためにどのようなときにどうやってこのローカルルールを使うことができるのかについてのガイダンスは、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にしてください。

委員会がそうしたローカルルールを一般的なプレーでは使い、競技会では使わ

ない場合、そのことはプレーが始まる前にすべてのプレイヤーに周知しておくべきです。

委員会はそうしたローカルルールをコース上のすべてのプレーに使ったり、あるいはそのローカルルールが特に役に立つと思われるいくつかの特定のホール（例えば、プレイヤーからはランディングエリアは見えず、暫定球をプレーすべきかどうか分からないかもしれない場合）に対して使うことができます。

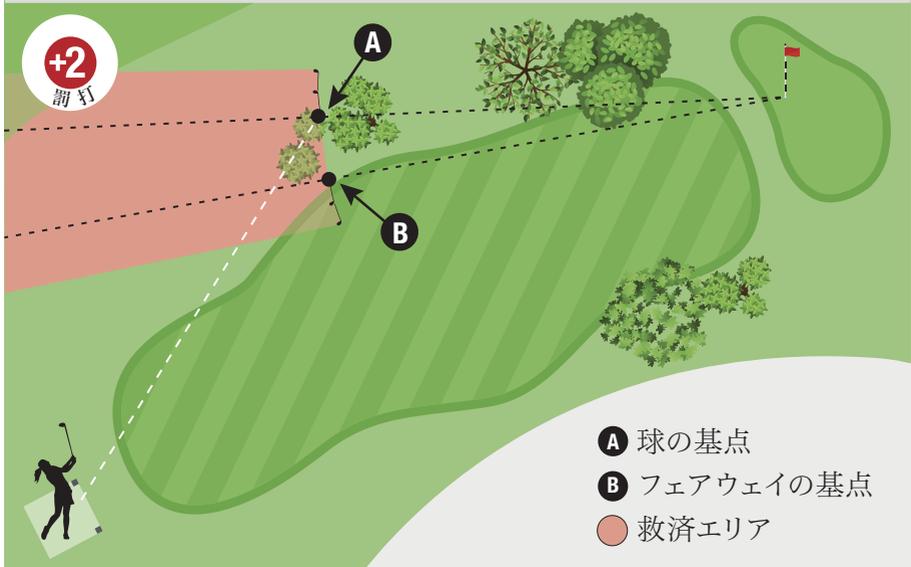
この選択肢は、球が止まったと推定される地点やアウトオブバウンズとなった地点からプレーしているホールのフェアウェイの縁までの間で、ホールに近づかない広い区域の中にプレイヤーがドロップすることをできるようにします。

プレイヤーはこの救済の選択肢を使う場合には2罰打を受けます。そのことは、この救済はプレイヤーがストロークと距離の救済を受けていた場合に起きていたことに相当します。

このローカルルールはアンプレヤブルの球やペナルティーエリアの中にあることが分かっている、または事実上確実である球には使うことはできません。

暫定球をプレーした場合で、元の球も暫定球も見つけることができない場合、その後このローカルルールを見つからない暫定球に適用することができます。

ローカルルールひな型E-5 図1:見つからない球



プレーヤーの球が見つからない場合、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を受けることができます。あるいは、ローカルルールひな型E-5が採用されている場合、そのプレーヤーには2罰打で、下記の救済エリアに球をドロップし、その救済エリアからプレーする追加の選択肢があります：

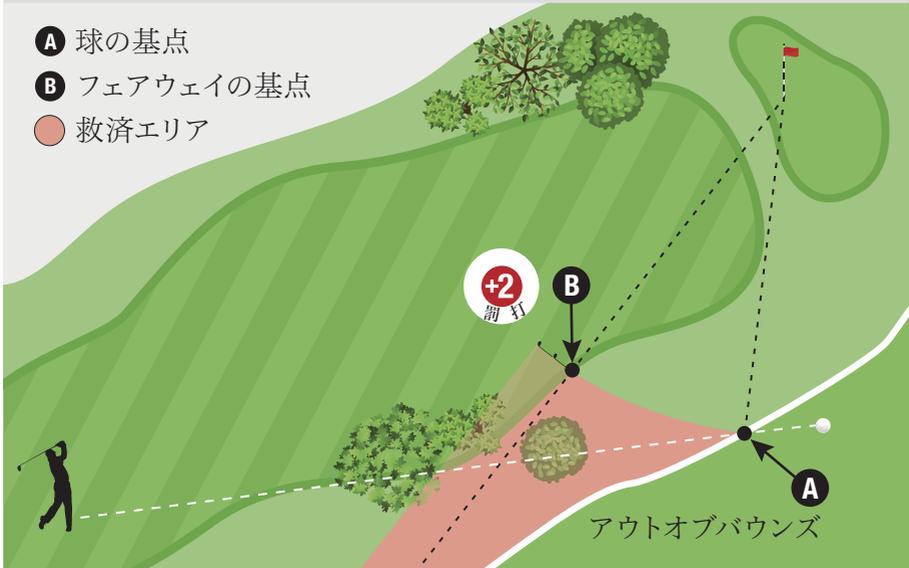
基点	救済エリアのサイズ	救済エリアの制限
<p>A. 球の基点：元の球がコース上に止まったと推定される地点(A点)。</p> <p>B. フェアウェイの基点：球の基点に最も近く、球の基点よりホールに近づかないプレーしているホールのフェアウェイの地点(B点)。</p>	<p>次の間のすべての場所：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ホールから球の基点(A点)を通る直線(加えて、その直線から外側へ2クラブレングスの範囲)。そして、 ・ホールからフェアウェイの基点(B点)を通る直線(加えて、その直線からそのフェアウェイ側へ2クラブレングスの範囲)。 	<p>救済エリアは：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・球の基点よりホールに近づいてはならない。そして、 ・ジェネラルエリアでなければならない。

プレーヤーへの注意：

救済エリアはかなり広範囲となる可能性が高いため、球が最初に地面に落ちた箇所からかなりの距離を転がったとしても、その救済エリア内であれば再ドロップする必要はない。

ローカルルールひな型E-5 図2:アウトオブバウンズの球

- A 球の基点
- B フェアウェイの基点
- 救済エリア



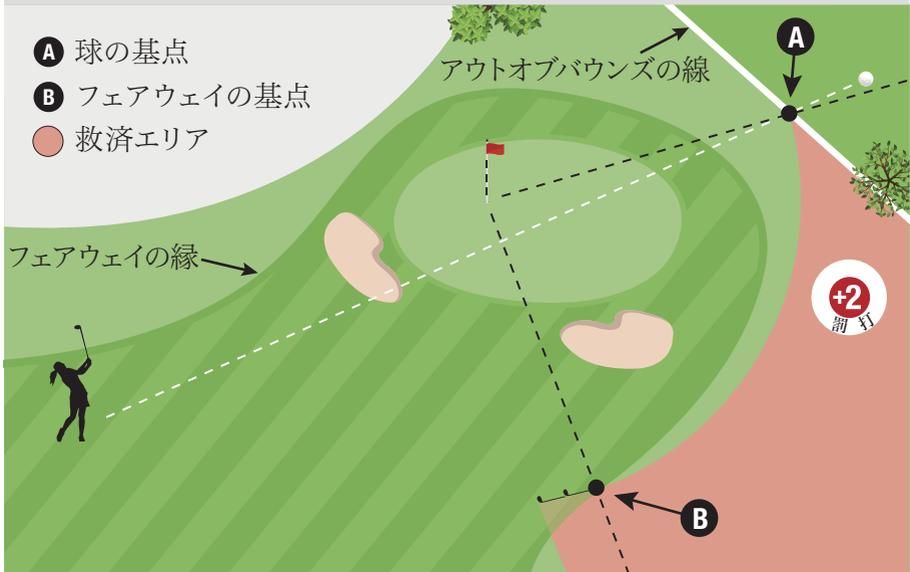
プレーヤーの球がアウトオブバウンズであることが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を受けることができます。あるいは、ローカルルールひな型E-5が採用されている場合、そのプレーヤーには2罰打で、下記の救済エリアに球をドロップし、その救済エリアからプレーする追加の選択肢があります：

基点	救済エリアのサイズ	救済エリアの制限
<p>A. 球の基点：元の球がアウトオブバウンズとなったときにコースの境界線を最後に横切ったと推定される地点(A点)。</p> <p>B. フェアウェイの基点：球の基点に最も近く、球の基点よりホールに近づかないプレーしているホールのフェアウェイの地点(B点)。</p>	<p>次の間のすべての場所：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ホールから球の基点(A点)を通る直線(加えて、その直線から外側へ2クラブレングスのコース上の範囲)。 そして、 ・ホールからフェアウェイの基点(B点)を通る直線(加えて、その直線からそのフェアウェイ側へ2クラブレングスの範囲)。 	<p>救済エリアは：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・球の基点よりホールに近づいてはならない。そして、 ・ジェネラルエリアでなければならない。

プレーヤーへの注意：

救済エリアはかなり広範囲となる可能性が高いため、球が最初に地面に落ちた箇所からかなりの距離を転がったとしても、その救済エリア内であれば再ドロップする必要はない。

ローカルルールひな型E-5 図3:グリーン近くの見つからない球やアウトオブバウンズの球



プレーヤーの球が見つからないか、アウトオブバウンズであることが「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ことができます。あるいは、ローカルルールひな型E-5が採用されている場合、そのプレーヤーには2罰打で、下記の救済エリアに球をドロップし、その救済エリアからプレーする追加の選択肢があります。

基点	救済エリアのサイズ	救済エリアの制限
A.球の基点:元の球がコース上に止まると推定される、あるいはアウトオブバウンズとなったときにコースの境界線を最後に横切ったと推定される地点(A点)。	次の間のすべての場所: ・ホールから球の基点(A点)を通る直線(加えて、その直線から外側へ2クラブレンジスの範囲)。そして、 ・ホールからフェアウェイの基点(B点)を通る直線(加えて、その直線からそのフェアウェイ側へ2クラブレンジスの範囲)。	救済エリアは: ・球の基点よりホールに近づいてはならない。そして、 ・ジェネラルエリアでなければならぬ。
B.フェアウェイの基点:球の基点に最も近く、球の基点よりホールに近づかないプレーしているホールのフェアウェイの地点(B点)。		

プレーヤーへの注意:

救済エリアはかなり広範囲となる可能性が高いため、球が最初に地面に落ちた箇所からかなりの距離を転がったとしても、その救済エリア内であれば再ドロップする必要はない。

ローカルルールひな型 E-5

「プレーヤーの球が見つかっていない、あるいはアウトオブバウンズであ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に基づいて処置するのではなく、次のように処置することができる。

2罰打を受け、プレーヤーはこ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救済を受けることができる（規則14.3参照）：

推定した2つの基点：

a. 球の基点：元の球が：

- ・ コース上に止まったと推定される地点。または、
- ・ アウトオブバウンズとなったときにコースの境界線を最後に横切ったと推定される地点。

b. フェアウェイの基点：球の基点に最も近く、しかし、球の基点よりホールに近づかない、プレーしているホールのフェアウェイの地点。

このローカルルールのために、「フェアウェイ」とはフェアウェイの長さかそれ以下に刈られたジェネラルグエリアの芝の区域を意味する。

球がフェアウェイまで届かないコース上で紛失したり、あるいはフェアウェイまで届かないコースの境界線を最後に横切ったと推定される場合、フェアウェイの基点はフェアウェイの長さかそれ以下に刈られたプレーしているホールの芝の通路やティーインググラウンドであることがある。

基点に基づく救済エリアのサイズ：次の間のすべての場所：

- ・ ホールから球の基点を通る直線（加えて、その直線から外側へ2クラブレンジスの範囲）。そして、
- ・ ホールからフェアウェイの基点を通る直線（加えて、その直線からそのフェアウェイ側へ2クラブレンジスの範囲）。

しかし、次の制限がある：

救済エリアの場所の制限：

- ・ ジェネラルエリアでなければならない。そして、
- ・ 球の基点よりホールに近づいてはならない。

プレーヤーがこのローカルルールに基づいて球をインプレーにしたならば：

- ・ 紛失したか、アウトオブバウンズであった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。

- ・ このことはたとえその球が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、元の球が次の場合には、プレーヤーは救済を受けるためにこの選択肢を使うことはできない：

- ・ その球がペナルティーエリアの中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。または、
- ・ そのプレーヤーがストロークと距離に基づいて別の球を暫定的にプレーしていた（規則18.3参照）。

プレーヤーは見つかっていない、あるいはアウトオブバウンズであることが分かっている、または事実上確実である暫定球について救済を受けるためにこの選択肢を使うことができる。

ローカルルール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。」

E-6 保護フェンスに対するプレーの線の救済

目的 フェンス（あるいは同様の保護用のスクリーン）は、あるホールにいるプレーヤーを別のホールからプレーされたショットから守るために使われることがあります。

そうしたフェンスが別のホールのプレー区域に近接している場合、委員会はプレーヤーがその別のホールでプレーしているときにそのフェンスがプレーの線上となった場合に、罰なしに、追加の救済の選択肢を与えるためにドロップゾーンを使うことを選ぶことができます。

フェンスから遠くに球があるプレーヤーがドロップゾーンを使うことでホールに近づくことがないように、球がそのドロップゾーンよりもホールに近い場合にだけ救済を受けることを認めるべきです。委員会がドロップゾーンの位置を決めるときには、こうした罰なしの救済が正当化されると考えられる状況にだけこの救済利用できるようにするために、そのことを考慮に入れるべきでしょう。

ローカルルールひな型 E-6

「[ホール番号を特定] 番ホールのプレー中に、[ホール番号を特定] 番ホールにある保護フェンスがプレーヤーのプレーの線上となる場合：

- ・ プレーヤーは（場所を特定）にあるドロップゾーンに球をドロップし、その

ドロップゾーンからその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。

- ・しかし、この救済はその球がそのドロップゾーンがある場所よりもホールの近くにあり、インプレーの場合にだけ認められる（規則14.3参照）。

ローカルルール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。」

E-7 電気が流れる境界フェンスからの救済

目的 電気が流れるフェンスを境界フェンスとして使う場合、その境界フェンスから一定の距離内（例えば、2クラブレンジ）にある球について罰なしの救済を与えるローカルルールが認められます。そうした状況では、プレーヤーの安全を確保するために、そのプレーヤーはそのフェンスから2クラブレンジを計測し、球をドロップするための、元の球があった場所からホールに近づかない、追加の1クラブレンジの範囲が認められます。

たとえ委員会にそのフェンスを損傷から守るためという理由があったとしても、電気が流れるフェンス以外の境界フェンスからの罰なしの救済を与えるローカルルールを使うことは認められません。

ローカルルールひな型 E-7

「プレーヤーの球がコース上にあり、[場所を特定]にあるホールの境界フェンスから[2クラブレンジなど、特定の距離]以内にある場合、そのプレーヤーは、罰なしに、フェンスから[2クラブレンジなど、特定の距離]で、ホールから等距離の地点を基点として使って規則16.1に基づいて救済を受けることができる。

ローカルルール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。」

E-8 プレー禁止区域を定める

目的 委員会がプレーを禁止したいと思うコースの部分があるかもしれず、そうした場合にはプレーを禁止したい各区域は異常なコース状態の内側かペナルティーエリアの内側のどちらかとして扱わなければなりません。

委員会はそのような理由であってもプレー禁止区域を使うことができます。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、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。
- ・ 歴史的、または文化的な価値のある場所を保存すること。

プレー禁止区域とプレー禁止区域を明確に他と区別してマーキングする方法についてのさらなる情報はセクション2Gと5B(5)を参照してください。

ローカルルールひな型 E-8.1

「 [その区域がある場所を明記。例えば、8番ホールのフェアウェイ右側] にあり、 [その区域をマーキングする方法を明記。例えば、緑の枕] によって定められる区域はプレー禁止区域であり、異常なコース状態として扱われる。規則16.1fに基づき、そのプレー禁止区域による障害からの罰なしの救済を受けなければならない。」

ローカルルールひな型 E-8.2

「 [その区域がある場所を明記。例えば、8番ホールのフェアウェイ右側] にある、 [その区域をマーキングする方法を明記。例えば、緑の枕] によって定められる [レッド] [イエロー] ペナルティーエリアの中のこの区域はプレー禁止区域である。球がそのペナルティーエリアの内側でそのプレー禁止区域の中にある場合、その球をあるがままにプレーしてはならず、規則17.1eに基づいてそのプレー禁止区域による障害からの救済を受けなければならない。」

E-9 アウトオブバウンズの区域をプレー禁止区域として定める

目的 プレーヤーはアウトオブバウンズから球をプレーすることはできませんが、例えば、コース上にある球をプレーするときに障害となる区域の中にある生長物をプレーヤーが損傷させないようにするためなど、委員会がプレー禁止区域と指定したいと思うアウトオブバウンズの区域があるかもしれません。そうした場合、プレーヤーの球はコース上にある一方で、そのプレーヤーの意図するスタンスがアウトオブバウンズのプレー禁止区域の中となったり、あるいはそのプレーヤーのスイングがプレー禁止区域の中の何かに触れる場合、そのプレーヤーは罰なしの救済を受けなければなりません。

ローカルルールひな型 E-9

「 [プレー禁止として扱うアウトオブバウンズの区域を特定] はプレー禁止区域であり、プレーヤーの球がコース上にあり、そのプレー禁止区域の中の何かがプレーヤーの意図するスタンスやスイングの区域の障害となる場合、そのプ

プレーヤーは規則16.1f(2)に基づいて罰なしの救済を受けなければならない。そのプレーヤーはその球をあるがままにプレーしてはならない。

ローカルルール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。」

E-10 若木の保護

目的 プレーヤーがストロークを行う場合に若木への損傷を防ぐために、委員会はそうした若木をプレー禁止区域と指定することを選ぶことができます。その場合：

- プレー禁止区域と指定された木によって、規則16.1が定めている何らかの障害がプレーヤーに生じる場合、そのプレーヤーは規則16.1fに基づいて救済を受けなければなりません。
- プレーヤーの球がペナルティーエリアの中にある場合、そのプレーヤーはそのペナルティーエリアの内側でこのローカルルールに基づいて罰なしの救済を受けるか、罰を受けて規則17.1に基づいて処置するかのどちらかをしなければなりません。

そうした木は杭、リボン、あるいは他の何かしらの明確な方法によって特定しなければなりません。

その木が生長し、この保護がもはや必要なくなった場合、委員会はこのローカルルールを撤回する、および/またはその木から識別用の杭やリボンを取り除くべきです。

ローカルルールひな型 E-10

「 [マーキングを特定] によって識別される若木はプレー禁止区域である：

- プレーヤーの球がペナルティーエリア以外のコース上のどこかにあり、その球がそうした木の上にあったり、そうした木に触れていたり、あるいはそうした木がプレーヤーのスタンスや意図するスイング区域の障害となる場合、そのプレーヤーは規則16.1fに基づいて救済を受けなければならない。
- その球がペナルティーエリアの中にあり、プレーヤーのスタンスや意図するスイング区域にそうした木による障害が生じている場合、そのプレーヤーは規則17.1eに基づいて罰ありの救済を受けるか、規則17.1e(2)に基づいて罰なしの救済を受けるかのどちらかをしなければならない。

ローカルルール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。」

E-11 送電線によって方向を変えられた球

目的 恒久的な高架の送電線がホールの合理的なプレーの障害となるかもしれない場合、委員会は球がその送電線（そして、塔、送電線を支えている支線や支柱）に当たった場合、そのストロークはカウントせずに、そのプレーヤーはそのストロークをやり直さなければならないことを求めることができます。このローカルルールは通常ホールのプレーには障害とならない送電線やアウトオブバウンズにある送電線に対して使うべきではありません。

送電線に当たった球のストロークを再プレーする選択肢をプレーヤーに与えるローカルルールは施行すべきではありません。

ローカルルールひな型 E-11

「[ホール番号を明記] 番ホールをプレー中に、プレーヤーの球が送電線 [あるいは、塔、送電線を支えている支線や支柱] に当たったことが分かっている、または事実上確実な場合、そのストロークはカウントしない。そのプレーヤーは罰なしに、直前のストロークを行った場所から球をプレーしなければならない（何をすべきかについては規則14.6を参照）。

ローカルルール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。」

8F 異常なコース状態や不可分な物

F-1 異常なコース状態や不可分な物を定める

目的 委員会がコース上の異常なコース状態や不可分な物を定めることができる方法は数多くあり、その目的で使用することができるローカルルールひな型の完全なリストを規定することは適切ではない、あるいは不可能です。

ローカルルールで異常なコース状態や不可分な物を定めるときに重要なことは明確に、具体的に規定することです。

委員会はセクション2に詳述されているローカルルールひな型と一致させる必要なしに、次の目的の範囲内でローカルルールを採用することができます。

- ・ 障害物であるかもしれない物のステータスを明確にする。
- ・ 人工物を不可分な物（障害物ではない）と宣言する。
- ・ 道路の人工の表面と縁を不可分な物と宣言する。
- ・ 人工の表面や縁を持たない道路や通路がプレーに不当に影響する可能性のある場合に障害物と宣言する。

- ・ コース上やコースに隣接する臨時の障害物を動かせる障害物、動かせない障害物、あるいは臨時の動かせない障害物と定める。

様々な選択肢があることから、このセクションに特定のローカルルールひな型は収録されていませんが、下記にいくつかの例が挙げられます：

- ・ 修理地は白線で囲まれた区域 [あるいは、別の色や必要に応じた説明を挿入] によって定められる。
- ・ 修理地にはフェアウェイの長さかそれ以下に刈った区域 [あるいは、フェアウェイから決まった距離 (2クラブレンジスなど) 以内] に露出している岩を含む。
- ・ バンカー内で水が流れたことによって砂が取り除かれ、砂を通り抜ける深い流水跡となった区域は修理地である。
- ・ 固定されたマットやケーブルを覆うプラスチック製のケーブルランプ (カバー) は動かせない障害物である。
- ・ パッティンググリーン周辺の保護フェンスは動かせない障害物である。
- ・ スプリットレールフェンス (柱と横木でできた柵) に載せてあるレール (横木) は [動かせる、あるいは動かせない] 障害物である。
- ・ 人工の壁や杭を使った護岸がペナルティーエリアの中にある場合は不可分な物である。
- ・ 樹木に [密着させて] 取り付けられているワイヤやその他の物は不可分な物である。
- ・ 境界壁や境界フェンスを通り抜けるためのすべての門 [あるいはこのローカルルールを適用するホールを明記] は不可分な物である。

異常なコース状態についてのさらなる情報はセクション2Fと5B(4)を参照してください。

不可分な物についてのさらなる情報はセクション2Hと5B(4)を参照してください。

F-2 地面にくい込んだ球の救済の制限

目的 規則16.3は通常ジェネラルエリアのどこであっても地面にくい込んだ球の救済を認めています (フェアウェイの長さかそれ以下に刈った区域ではない砂にくい込んだ場合を除く)。

しかし、委員会は次のことを選ぶことができます：

- 球がフェアウェイの長さかそれ以下に刈ったジェネラルエリアの部分に食い込んだ場合にだけ救済を認める。
- バンカーの壁やへり（積み芝の面や土の法面など）に食い込んだ球について罰なしの救済を認めない。

ローカルルールひな型 F-2.1

「規則16.3は次のように修正される：

球がフェアウェイの長さかそれ以下に刈ったジェネラルエリアの部分に食い込んだ場合にだけ、罰なしの救済を認める。

[この規則のために、バンカーの壁やへりの積み芝の面はフェアウェイの長さかそれ以下に刈った部分とはしない。]

ローカルルール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。」

ローカルルールひな型 F-2.2

「規則16.3は次のように修正される：

球がバンカーの壁やへりの〔積み芝の面〕〔土の法面〕に食い込んだ場合、罰なしの救済は認められない。

ローカルルール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。」

F-3 修理地を近くにある障害物の一部として扱う

目的 修理地が動かせない障害物のすぐ隣の場所にあるかもしれません。例えば、委員会が修理地と宣言した花壇が人工の表面を持つカート道路に囲まれている場合や、乗用カートの通行がカート道路に隣接した場所を損傷させる場合などです。

そのことは複雑な救済の状況につながりかねません。一方の状態からの救済を受けた後に、プレーヤーに今度は他方の状態が障害となるかもしれません。そして、その他方の状態からの救済を受けた後に、プレーヤーにその最初の状態が再び障害となるかもしれません。

そのプレーヤーが一回の処置で救済を受けることができるように、委員会は両方の状態をひとつの異常なコース状態として扱うことを選ぶことができます。そうした場合、修理地の区域は白線でその動かせない障害物とつなげるか、他の何かしらの明確な方法で定めるべきです。

このローカルルールひな型はこの種の状況を扱う方法の例を与えています：

ローカルルールひな型 F-3.1

修理地をマーキングするために白線が使われる場合：

「修理地の白線で囲まれた区域とその区域につながられた [人工の表面を持つ道路や通路、あるいは他の特定された障害物] は、規則16.1に基づいて救済を受ける場合、ひとつの異常なコース状態として扱われる。」

ローカルルールひな型 F-3.2

修理地をマーキングするために白線が使われていない場合：

「損傷した地面の区域が [人工の表面を持つ道路や通路、あるいは他の特定された障害物] のすぐ隣にあるとき、規則16.1に基づいて救済を受ける場合、それらはひとつの異常なコース状態として扱われる。」

ローカルルールひな型 F-3.3

カート道路のような動かさない障害物によって囲まれた花壇などの景観用の植栽区域について：

「人工の表面を持つ道路や通路に囲まれている [景観用の植栽区域など、区域を説明] とその道路や通路は、規則16.1に基づいて救済を受ける場合、ひとつの異常なコース状態として扱われる。」

F-4 豪雨や通行による広範囲の損傷

目的 豪雨によりコースの多くの区域で異常な損傷（車両が残した深い轍や観客の残した深い足跡など）が生じ、そうした損傷を杭や線で定めることが実行可能ではない場合、委員会はそうした異常な損傷を修理地と宣言する権限を有しています。

ローカルルールひな型 F-4

「修理地には異常な損傷の区域（観客や他の通行とウェットコンディションが相まって地面の表面が著しく変わってしまった区域を含む）を含むことがあるが、権限を与えられたレフェリーや委員会のメンバーが修理地と宣言した場合に限る。

ローカルルール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。」

F-5 パッティンググリーンに近接する動かさない障害物

目的 球がパッティンググリーン以外の場所にある場合、プレーヤーのプレーの線上にある動かさない障害物それ自体は、規則16.1に基づく障害ではありません。通常、罰なしの救済は認められません。

しかし、パッティンググリーンを外れたところからパットすることが一般的なストロークの選択肢となるくらいにパッティンググリーンのエプロンやフリンジが十分刈られている場合、そのパッティンググリーンに近接する動かさない障害物はそうしたストロークの障害となる可能性があります。

そうした場合、委員会はプレーヤーの球がジェネラルエリアかパッティンググリーン上にあり、そのパッティンググリーンに近接する障害物はそのプレーヤーのプレーの線上となる場合に、規則16.1に基づく追加の救済の選択肢を与えることを選ぶことができます。

委員会はそうした救済を、特定のホールや障害物にだけ、あるいは球とその障害物の両方がジェネラルエリアのフェアウェイの長さかそれ以下に刈った部分にある場合だけなど、特定の状況に限定することができます。

ローカルルールひな型 F-5

「動かさない障害物による障害からの救済は規則16.1に基づいて受けることができる。

そうした動かさない障害物がパッティンググリーンに近接していて、プレーの線上にある場合、プレーヤーには救済を受けるための次の追加の選択肢もある：

ジェネラルエリアの球。プレーヤーは動かさない障害物が次の場合、規則16.1bに基づいて救済を受けることができる：

- プレーの線上にある。そして：
 - » そのパッティンググリーンから2クラブレンジス以内にある。そして、
 - » 球から2クラブレンジス以内にある。

例外—プレーの線が明らかに不合理な場合、救済はない。プレーヤーが明らかに不合理なプレーの線を選択する場合、このローカルルールに基づく救済はない。

ローカルルール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。」

F-6 スタンスへの障害のみの場合に異常なコース状態からの救済を認めない

目的 委員会はスタンスへの障害がストロークに大きく影響しないときや、スタンスへの障害の救済は近くの似たような状態から繰り返し救済を受ける結果になりかねない場合に、動物の穴など一部の状態がプレーヤーのスタンスへの障害となっても救済を認めたくないと思うことでしょう。

ローカルルールひな型 F-6

「規則16.1は次のように修正される：

[救済を制限する状態を挿入] がプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。

ローカルルール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。」

F-7 張芝の継ぎ目からの救済

目的 張芝で修復されたコースの部分は、プレーに耐え得るように活着するまで修理地としてマーキングすることがよくあります。

しかし、芝の区域それ自体ではもはや修理地としてマーキングする必要がなくなった場合でも、委員会は次の場合に救済を認めることを選ぶことができます：

- ・ 球が張芝の継ぎ目（通称「芝の継ぎ目」）の中にある。
- ・ 継ぎ目がプレーヤーの意図するスイング区域の障害となる。

そうした継ぎ目がプレーヤーのスタンスだけの障害となっている場合、救済を認める必要はありません。

ローカルルールひな型 F-7

「プレーヤーの球が張芝の継ぎ目の中にあるか、触れている場合、あるいは継ぎ目がプレーヤーの意図するスイング区域の障害となっている場合：

(a) ジェネラルエリアの球。そのプレーヤーは規則16.1bに基づいて救済を受けることができる。

(b) パッティンググリーン上の球。そのプレーヤーは規則16.1dに基づいて救済を受けることができる。

しかし、その継ぎ目がプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。

救済を受けるときは、張芝の区域の中のすべての継ぎ目は同じ継ぎ目として扱われる。そのことは、球をドロップした後どの継ぎ目であってもプレイヤーの障害となる場合、たとえその球が基点から1クラブレンジ以内にある場合でも、そのプレイヤーは規則14.3c(2)に基づいて要求されるように処置しなければならないことを意味している。

ローカルルール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。」

F-8 地面のひび割れからの救済

目的 高温で乾いた状態では、コースのフェアウェイの地面がひび割れにより損傷することがあります。球がそうしたひび割れの中に止まった場合、その球のライに深刻な影響を与える可能性があります。プレイヤーのスタンスはその状態によって妨げられることはないでしょう。そうした場合、球のライと意図するスイング区域の障害だけに救済を与えるローカルルールが推奨されます。

ローカルルールひな型 F-8

「ジェネラルエリアのフェアウェイの長さかそれ以下に刈ってある部分の地面のひび割れは修理地である。プレイヤーは規則16.1bに基づいて救済を受けることができる。

[しかし、そのひび割れがプレイヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。]

ローカルルール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。」

F-9 フェアウェイの木の根からの救済

目的 フェアウェイに木の根が露出しているのが見えるような異常な状態では、その根からの救済をプレイヤーに認めないことはアンフェアとなるでしょう。委員会はフェアウェイにあるそうした木の根を規則16.1bに基づいて罰なしの救済を受けることができる修理地として扱うことを選ぶことができます。

露出した木の根がフェアウェイに隣接した短いラフの中にも見える状況下では、委員会はそのフェアウェイの縁から特定の距離内（例えば、4クラブレンジやファーストカットラフの中）にあるそうした木の根を規則16.1bに基づく救済が認められる修理地として扱うことを選ぶこともできます。

そうする場合、委員会は救済を球のライと意図するスイング区域への障害に制

限することを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 F-9.1

「プレーヤーの球がジェネラルエリアのフェアウェイの長さかそれ以下に刈った部分に止まり、フェアウェイの長さかそれ以下に刈った部分にある露出した木の根による障害が生じる場合、その木の根は修理地として扱われる。そのプレーヤーは規則16.1bに基づいて罰なしの救済を受けることができる。

[しかし、その木の根がプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。]

ローカルルール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。」

ローカルルールひな型 F-9.2

「プレーヤーの球がジェネラルエリアにあり、フェアウェイの長さかそれ以下に刈った部分 [あるいは、フェアウェイの長さかそれ以下に刈った地面の縁から (クラブレンジスの数を明記) クラブレンジス以内のラフの中] [あるいは、ファーストカットラフの中] にある露出した木の根による障害が生じる場合、その木の根は修理地として扱われる。そのプレーヤーは規則16.1bに基づいて罰なしの救済を受けることができる。

[しかし、その木の根がプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。]

ローカルルール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。」

F-10 動物による損傷

目的 動物がコースを損傷する原因となり、そうした損傷が広範囲に及び、すべての損傷した区域を修理地とマーキングすることが現実的でない場合もあるでしょう。また、規則16.1によって扱うことができない動物の損傷の種類もあるでしょう。

次のローカルルールひな型は委員会がそうした問題を扱うことを選ぶことができる方法を示しています。

動物 (昆虫を含む) がコース上に損傷を与える場合、委員会はそうした損傷を規則16.1に基づき救済が認められる修理地として扱うことを選ぶことができます。そのことは、すべての損傷区域をマーキングすることを試みるのではなく、その区域や状態を言葉で表現して定めることでなされます。

委員会は救済を球のライと意図するスイング区域への障害となる損傷だけに制限することを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 F-10

「ジェネラルエリアでは、[動物の種類]によって生じた損傷の区域は規則16.1bに基づき救済が認められる修理地として扱われる。

[しかし、その損傷がプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。]

ローカルルール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。」

F-11 蟻塚

目的 蟻塚はルースインペディメントであり、規則15.1に基づいて取り除くことができます。蟻塚は規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる動物の穴ではありません。

しかし、蟻塚を取り除くことが困難であったり、不可能である状況（大型、硬い、あるいは円錐形の場合）があるでしょう。そうした場合、委員会はそうした蟻塚を修理地として扱う選択肢をプレーヤーに与えるローカルルールを採用することができます。

火蟻は危険な動物の状態とみなされ、規則16.2に基づく罰なしの救済を受けることができるので、そうしたローカルルールは火蟻には必要ありません。

ローカルルールひな型 F-11

「コース上の大型の蟻塚や硬い蟻塚は、プレーヤーの選択で、規則15.1に基づいて取り除くことができるルースインペディメントか、規則16.1に基づき救済が認められる修理地である。

ローカルルール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。」

F-12 動物の糞

目的 鳥や他の動物の糞は規則15.1に基づいて取り除くことができるルースインペディメントです。

しかし、糞のフェアプレーへの影響が懸念される場合、委員会は糞を規則16.1に基づき救済が認められる修理地として扱う選択肢をプレーヤーに与えること

ができます。

パッティンググリーン上に球がある場合、糞を修理地として扱うことでは必ずしも完全な救済にならない場合、委員会は罰なしにプレーの線からその糞を取り除くために、たとえプレーの線やストロークに影響する他の状態を改善することになるとしても、プレーヤーがグリーン用の小枝や鞭、あるいは類似のメンテナンス用具を使うことを認めることもできます。

ローカルルールひな型 F-12

「プレーヤーの選択で、[救済が与えられる糞を明記、例えば、ガチョウの糞や犬の糞] は次のどちらかとして扱うことができる：

- ・ 規則15.1に基づいて取り除くことができるルースインペディメント。または、
- ・ 規則16.1に基づき救済が認められる修理地。

[糞がパッティンググリーン上で見つかる場合、プレーヤーはプレーの線から糞を取り除くためにパッティンググリーンの近くに置いてあるグリーン用の小枝や鞭を使うこともできる。そうした道具を使うことでプレーの線やストロークに影響する他の状態を改善しても、規則8.1aに基づく罰はない。]

ローカルルール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。」

F-13 動物の蹄による損傷

目的 鹿やヘラジカなどの動物の蹄がコース上に損傷を与えることがあります。委員会はすべてのそうした区域をマーキングする必要なしに、修理地としてその損傷から救済を受けることをプレーヤーに認めたいと思うことでしょう。

動物による損傷はパッティンググリーン上では修理することができるので、委員会はそうした損傷を修理地と宣言したり、プレーヤーにそうした損傷を修理することを認めることができます。

ローカルルールひな型 F-13

「動物の蹄によって生じたことが明確に特定できる損傷は規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる修理地である。

[しかし、パッティンググリーン上では、そうした損傷は規則13.1に基づいて修理することができるので規則16.1は適用しない。]

ローカルルール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。」

F-14 ルースインペディメントの堆積

目的 1年のある時期では、木の葉、種子、あるいはドングリなどのルースインペディメントの堆積によってプレーヤーが自分の球を見つけることが困難となることがあります。委員会はジェネラルエリアやバンカーの中にあるそうしたルースインペディメントの堆積を規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる修理地として扱うことを選ぶことができます。

ペナルティーエリアの中では異常なコース状態について救済を受けることができないので、このローカルルールをペナルティーエリアについて使うことはできません。

このローカルルールはそうしたルースインペディメントによって問題が生じているホールに限定するべきであり、状態が回復したならば速やかに撤回すべきです。

ローカルルールひな型 F-14

「 [ホール番号を明記] 番ホールのプレー中、ジェネラルエリアやバンカーの中にある一時的な [ルースインペディメントの種類を特定] の堆積は規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる修理地として扱われる。

ローカルルール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。」

F-15 パッティンググリーン上のキノコ

目的 パッティンググリーン上で生長しているキノコがフェアプレーの障害となるかもしれない場合、プレーヤーが規則16.1dに基づいて罰なしの救済を受けることができるように委員会はキノコを修理地として扱うことができます。

ローカルルールひな型 F-15

「パッティンググリーンに生えているキノコは規則16.1dに基づいて罰なしの救済が認められる修理地である。

ローカルルール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。」

F-16 一時的な水で満ちたバンカー

目的 バンカーが水浸しになった場合、規則16.1cに基づく罰なしの救済ではフェアプレーを実行するために十分ではないかもしれません。委員会はそのバンカーを、そのバンカーの外側で罰なしの救済を受けることができるジェネラ

ルエリアの修理地として扱うことを選ぶことができます。

委員会はこのローカルルールをケースバイケースでのみ使うべきであり、すべての水浸しのバンカーは修理地であると一概に規定するローカルルールを作ることは認められません。

ローカルルールひな型 F-16

「[バンカーの場所を挿入；例えば、5番グリーンの左側]にある水浸しのバンカーはジェネラルエリアの修理地である。その水浸しのバンカーはそのラウンド中はバンカーとして扱われない。

プレーヤーの球がこの修理地の中にあるか、触れている場合、あるいはこの修理地がプレーヤーのスタンスや意図するスイング区域の障害となる場合、そのプレーヤーは規則16.1bに基づいて罰なしの救済を受けることができる。

コース上のその他すべてのバンカーは、一時的な水を含んでいるかどうかにかかわらず、規則に基づくバンカーのままである。

ローカルルール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。」

F-17 すべての道路や通路を障害物として扱う

目的 人工の表面を持たない道路や通路がフェアプレーの障害となるかもしれない場合、委員会はそうした道路を規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる動かせない障害物として指定することを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 F-17

「コース上のすべての道路や通路[あるいは、個別の種類や場所を特定]は、たとえ人工の表面を持っていなくても、規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる動かせない障害物として扱われる。

ローカルルール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。」

F-18 動かせる障害物を動かせない障害物として扱う

目的 委員会はコース上の特定の動かせる物（すべての杭（境界杭以外の）、ゴミ箱、案内標識など）をプレーヤーが動かさないように、動かせないものとして扱うことを選ぶことができます。

プレーヤーが動かせないものとして扱われる障害物を動かすことによって規則

8.1の違反となることもあるので、このローカルルールによって予期される結果を委員会は事前に十分に考慮すべきです。

ローカルルールひな型 F-18

「コース上のすべての杭〔あるいは、動かさないものとみなされる動かせる障害物を特定〕は、規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる動かさない障害物として扱われる。規則15.2に基づいて救済を受けることはできない。

ローカルルールの違反の罰：一般の罰。」

F-19 パッティンググリーン周辺の縁取り用の溝

目的 芝がパッティンググリーン上に侵食することを防ぐために、縁取り用の溝がパッティンググリーンのエプロンやフリンジに切られることがあります。球をそうした溝からプレーすることは困難であるかもしれないので、委員会はそうした溝を規則16.1に基づき罰なしの救済が認められる修理地として扱うことを選ぶことができます。

球のライや意図するスイング区域への障害にだけ救済を認めるべきです。

ローカルルールひな型 F-19

「パッティンググリーンのエプロンやフリンジ周辺の縁取り用の溝は修理地である。プレーヤーの球が溝の中にあるか、触れている場合、あるいはその溝が意図するスイング区域の障害となる場合：

(a) ジェネラルエリアにある球。そのプレーヤーは規則16.1bに基づき罰なしの救済を受けることができる。

(b) パッティンググリーン上の球。そのプレーヤーは規則16.1dに基づき罰なしの救済を受けることができる。

しかし、その縁取り用の溝がプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。

ローカルルール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。」

F-20 コンクリート製の排水路

目的 洪水がよく起きるコースでは幅の狭いコンクリート製の排水路を見かけることがあります。そうした排水路は次の理由でプレーの問題を生じさせます：

- ・ そうした排水路は規則ではペナルティーエリアと定義付けされる。
- ・ しかし、そうした排水路はカート道路に沿って設置されていることが多く、ペナルティーエリアというよりはむしろ動かさない障害物に近い。

委員会はそうした排水路を、ペナルティーエリアではなく、ジェネラルエリアの動かさない障害物として扱うことを選ぶことができます。

どのようなときに水路をジェネラルエリアの一部として定めることができるのかについてはローカルルールひな型B-4を参照してください。

ローカルルールひな型 F-20

「人工の素材で作られ、カート道路に沿って設置されている排水路はジェネラルエリアの動かさない障害物として扱われ、そのカート道路の一部である。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。

ローカルルール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。」

F-21 ペイントした線や点

目的 委員会がパッチンググリーンやフェアウェイの長さかそれ以下に刈ったジェネラルエリアの部分にペイントの線や点を施す場合（例えば、距離表示のマーキング）、その委員会はそうしたペイントの区域を規則16.1に基づいて罰なしの救済を受けることができる異常なコース状態として扱うことができます。

そうしたペイントの線や点がプレーヤーのスタンスにだけ障害となる場合、救済を認める必要はありません。

その代わりに、委員会はそうしたペイントの線や点からの救済を受けることができないことを明確にしておくことを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 F-21.1

「パッチンググリーン上やフェアウェイの長さかそれ以下に刈ったジェネラルエリアの部分にあるペイントの線や点は規則16.1に基づく救済が認められる修理地として扱われる。

しかし、ペイントの線や点がプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、障害は存在しない。

ローカルルール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。」

ローカルルールひな型 F-21.2

「 [区域を説明。例えば、フェアウェイの長さかそれ以下に刈っていない芝の区域] にあるペイントの線や点からの救済は認められない。

ローカルルール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。」

F-22 臨時の動力線とケーブル

目的 臨時の動力線とケーブルは、競技会のために電力や通信手段を提供するためにコースに設置されることがよくあります。そうしたケーブルは地面を這わせたり、空中や地下に設置されることがあります。そうした動力線とケーブルは通常そこにあるものではなく、そのコースをプレーする挑戦の一部ではないので、委員会は臨時の動力線とケーブルがプレーの障害になる場合、追加の救済を規定することを選ぶことでしょう。

ローカルルールひな型 F-22

「電力や通信用の臨時の動力線とケーブル（ならびに、そうした動力線やケーブルを覆っているマットや支えているポール）は障害物である：

- 1.それらがたやすく動かせる場合、動かせる障害物であり、プレーヤーは規則15.2に基づいて罰なしにそれらを取り除くことができる。
- 2.それらがたやすく動かせない場合、動かせない障害物であり、プレーヤーは次の通り救済を受けることができる：

(a) 球がジェネラルエリアやバンカーにある場合。そのプレーヤーは規則16.1に基づいて救済を受けることができる。

(b) 球がペナルティーエリアにある場合。規則16.1bは、球をドロップして、その球を次の救済エリアからプレーすることによって、ペナルティーエリア内でそうした動かせない障害物による障害からの罰なしの救済を受ける追加の選択肢をプレーヤーに認めるように修正される：

- 基点：そのペナルティーエリア内の完全な救済のニヤレストポイント。
- 基点から計測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：
 - » 球が止まっていたペナルティー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、

» 動かさない障害物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. プレーヤーの球が臨時の高架の動力線やケーブルに当たった場合、そのストロークはカウントしない。そのプレーヤーは罰なしに、直前のストロークを行った場所から球をプレーしなければならない（何をすべきかについては規則14.6を参照）。
4. ジェネラルエリアにある臨時の動力線とケーブルを埋めた溝でその上に芝を被せてある部分は、たとえマーキングされていなくても、修理地である。プレーヤーは規則16.1に基づいて罰なしの救済を受けることができる。

しかし、2つの例外がある：

例外1—球が高架の接続部分に当たる：球が地面から立ち上がった高架のケーブルの接続部分に当たった場合、そのストロークはカウントし、その球をあるがままにプレーしなければならない。

例外2—球が臨時の動かさない障害物を支えるワイヤに当たる：臨時の動かさない障害物（TIO）を支えているガイワイヤはそのTIOの一部であり、委員会がそのガイワイヤがこのローカルルールに基づく臨時の高架の動力線やケーブルとして扱われると規定している場合を除き、このローカルルールでは扱っていない。

ローカルルール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。」

F-23 臨時の動かさない障害物

目的 障害物がコース上やコースに隣接して臨時に設置される場合、委員会はそうした障害物が、動かせる障害物（規則15参照）、動かさない障害物（規則16参照）、あるいは臨時の動かさない障害物（TIO）なのかを明記すべきです。

TIO（グランドスタンドやテントなど）は通常では存在しておらず、そのコースをプレーする挑戦の一部とはみなされません。プレーヤーはTIOを動かさない障害物であるかのように取り扱い、規則16で認められる救済の選択肢を使うことを選べるとはいえ、そうした障害物は臨時に設置されているという特質から、このローカルルールは動かさない障害物では認められない追加の救済の選択肢を規定しています。

このローカルルールが規定している追加の選択肢は、そのTIOがプレーヤーの球とホールを結んだ直線上にある場合、（「介在の救済」として知られている）ホールからの距離を保ったまま、横方向に動き、そのTIOがもはやプレー

ヤーの球とホールの間にはなくなるようにする（「等距離の円弧」に沿って動くことでも知られている）ことによって、プレーヤーが救済を受けることができることを含みます。

プレーヤーがTIOからの救済を受ける場合、このローカルルールと規則16の手続きのどちらに基づくときであっても、そのプレーヤーは物理的な障害からの完全な救済が保証されています。しかし、このローカルルールに基づく追加の救済の選択肢を使って救済を受けるときにだけ、そのプレーヤーは介在しているTIOからの完全な救済が保証されています。

ローカルルールひな型 F-23

「TIOの定義：臨時の動かせない障害物（TIO）とは、通常は特定の競技会のためにコース上やコースに隣接して臨時に設置され、固定されていたり、たやすく動かすことはできない構造物である。

TIOの例として、臨時のテント、スコアボード、グランドスタンド、テレビ塔、トイレなどがある。

TIOには、TIOに接続され、そのTIOを支えているガイワイヤを含む。ただし、委員会がそのTIOを支えているガイワイヤを動かせない障害物として扱うと決めた場合を除く。

TIOの最も外側の縁は、球がそのTIOの下にあるかどうか、あるいはそのTIOがプレーヤーの球とホールの間介在しているかどうかを決めるときに使われる。

TIOの縁を定めたり、複数のTIOをつないでひとつの大きなTIOにするために杭や線を使うことができる。

TIOは動かせない障害物と異なり、このローカルルールはTIOによる障害からの追加の救済を規定している。それはプレーヤーが次のどちらかを使って救済を受けることを選ぶことができることを意味する：

- TIOが動かせない障害物であるかのように、規則16の異常なコース状態からの救済を受ける措置（この救済は球がペナルティーエリアにある場合やTIOがアウトオブバウンズにある場合にも受けることができる）。または、
- このローカルルールに基づいて受けることができる追加の救済の選択肢。

a. 救済が認められる場合

TIOからの救済は通常、TIOの物理的な障害がある場合や介在の障害がある場合に認められる。

このローカルルールに基づく障害とは、プレーヤーに次の障害がある場合を意味する：

- ・ 物理的な障害。
- ・ 介在の障害。または、
- ・ 物理的な障害と介在の障害の両方。

(1) 臨時の動かせない障害物による物理的な障害の意味。次の場合、物理的な障害が存在する：

- ・ プレーヤーの球がTIOに触れている、中や上にある。または、
- ・ そのTIOがプレーヤーの意図するスタンスの区域や意図するスイングの区域の障害となる。

(2) 臨時の動かせない障害物の介在の障害の意味。次の場合、介在の障害が存在する：

- ・ プレーヤーの球がTIOに触れている、中や上や下にある。または、
- ・ TIOがプレーヤーからホールに向かって介在している（つまり、球とホールを結んだ直線上にTIOがある）。または、
- ・ TIOがプレーヤーからホールに向かって直接介在することになる箇所から、ホールから等距離の円弧に沿って計ったときに、その球が1クラブレングス以内にある（この1クラブレングスの幅の区域は一般に「廊下」と呼ばれる）。

(3) 障害があるのに救済が認められない場合。

その球がTIOに触れていたり、中や上にあるときは、常に救済を受けることができる。

しかし、その球がTIOに触れておらず、中や上にもない場合、次のどれか一つでも適用となるときにはこのローカルルールに基づく救済はない：

- ・ 物理的な障害か介在の障害のどちらかから：
 - » TIO以外の何か他のものが理由で、その球をあるがままにプレーすることが明らかに不合理である場合（例えば、球がそのTIOの外側の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）、救済はない。そして、
 - » その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、救済はない。そして、

- 介在の障害から：

- » プレーヤーがその球をプレーしてそのTIOまで届かせることが明らかに不合理な場合、救済はない。そして、
- » (a) TIO（その「廊下」を含む）がそのストロークのプレーの線上にあり、かつ、(b)結果的にその球をホールへの直線上に運ぶことになる「合理的にプレーすることができる可能性があるストローク」があることをプレーヤーが示せない場合、救済はない。

b. ジェネラルエリアにある球への障害からの救済

プレーヤーの球がジェネラルエリアにあるときにTIO（アウトオブバウンズにあるTIOを含む）による障害がある場合、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、その救済エリアから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：

- 基点：物理的な障害と介在の障害の両方からの障害がなくなる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：基点から1クラブレングス以内のすべての区域。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、
 - » そのTIOによる物理的な障害と介在の障害の両方からの完全な救済とならなければならない。

プレーヤーにTIOからの物理的な障害がある場合、この救済措置を使う代わりに、そのプレーヤーはそのTIOが動かさない障害物であるかのように扱って、規則16.1bの異常なコース状態からの救済を受ける措置を使って救済を受けることを選ぶことができる。規則16.1bに基づくこの救済措置は、球がペナルティーエリアにある場合やTIOがアウトオブバウンズにある場合にも受けることができる。救済を受ける方法については、このローカルルールのf項を参照。

c. バンカーやペナルティーエリアにある球への障害からの救済

プレーヤーの球がバンカーやペナルティーエリアにあるときにTIO（アウトオブバウンズにあるTIOを含む）による障害がある場合、そのプレーヤーは罰なしの救済か罰ありの救済のどちらかを受けることができる：

- (1) 罰なしの救済：バンカーやペナルティーエリアからプレーする。そのプ

プレーヤーはb項に規定されている罰なしの救済を受けることができる。ただし、障害がなくなる完全な救済のニヤレストポイントとその救済エリアは、そのバンカーやペナルティーエリアの中でなければならない。

そのバンカーやペナルティーエリアの中に障害がなくなる完全な救済のニヤレストポイントがない場合であっても、そのプレーヤーはそのバンカー内やペナルティーエリア内で最大限の救済を受けることができるポイントを基点として使うことで前記に規定されているこの救済を受けることができる。

(2) 罰ありの救済：バンカーやペナルティーエリアの外からプレーする。 **1罰打**で、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、その救済エリアからプレーすることができる。

- 基点：そのバンカーやペナルティーエリアの外で、ホールに近づかず、物理的な障害と介在の障害の両方がなくなる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：基点から1クラブレングス以内のすべての区域。しかし、次の制限がある：
- 救済エリアの場所に関する制限：
 - » そのバンカーやそのペナルティーエリア、パッティンググリーン以外であれば、どのコースエリアでもよい。
 - » 基点よりホールに近づいてはならない。そして、
 - » そのTIOによる物理的な障害と介在の障害の両方からの完全な救済とならなければならない。

TIOからの物理的な障害がある場合、この救済措置を使う代わりに、プレーヤーはそのTIOが動かさない障害物であるかのように扱って、規則16.1bの異常なコース状態からの救済を受ける措置を使って救済を受けることを選ぶことができる。規則16.1bに基づくこの救済措置は、球がペナルティーエリアにある場合やTIOがアウトオブバウンズにある場合にも受けることができる。救済を受ける方法については、このローカルルールのf項を参照。

d. TIOの中の球が見つからない場合の救済

プレーヤーの球は見つかっていないが、TIOの中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：

- そのプレーヤーはその球がコース上でそのTIOの縁を最後に横切ったと推定した地点を完全な救済のニヤレストポイントを決めるためのその球の箇所として使うことによって、このローカルルールに基づく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。
 - » このことはたとえその球が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、その球がそのTIOの中に止まったことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、そのプレーヤーはストロークと距離の罰に基づいてプレーしなければならない（規則18.2参照）。

e. TIOの救済措置を修正する委員会の権限

このローカルルールを採用する場合、委員会はb項とc項の救済措置のどちらか、あるいは両方を次の通り修正することができる：

(1) ドロップゾーンの使用を任意または強制とする。委員会はこのローカルルールに基づく救済を受けるための救済エリアとしてのドロップゾーンを使用することをプレーヤーに認めたり、求めることができる。そうする場合、委員会は物理的な障害からの救済についてだけ、あるいは介在の障害からの救済についてだけドロップゾーンを追加することができ、また、両方の種類の障害からの救済についてドロップゾーンを追加することもできる。

(2) 「両サイド」の救済の選択肢。委員会はこのローカルルールのb項とc項に基づいて認められる救済の選択肢に加えて、プレーヤーにTIOの反対側で救済を受ける選択肢を認めることができる。しかし、委員会はプレーヤーが規則16.1の救済措置を使って救済を受けている場合には両サイドの救済は認められないと規定することができる。

f. プレーヤーは他の救済規則に基づいて処置できる

(1) 規則16.1の措置を使うこと、またはこのローカルルールを使うことで救済を受ける。a項に定められるTIOからの物理的な障害がある場合、プレーヤーは次のいずれかの措置を取ることができる：

- ・ 規則16.1の救済措置を使うことを選ぶ。または、
- ・ このローカルルールを使う。
- ・ しかし、これらの選択肢のひとつに基づいて救済を受けた後に、もう一方の選択肢に基づいて救済を受けることはできない。

そのプレーヤーが規則16.1の異常なコース状態からの救済を受けるための措置を使うことに決める場合、そのプレーヤーはそのTIOを動かさない障害物であるかのように扱い、その球がある場所に基づいて次の救済を受けなければならない：

ローカルルールひな型

- ジェネラルエリアでは、規則16.1bの措置を使う。
- バンカーでは、規則16.1cの措置を使う。
- ペナルティーエリアでは、その球がバンカー内にあるときのように規則16.1cの措置を使う。
- パッティンググリーンでは、規則16.1dの措置を使う。

(2) 規則17、規則18、規則19に基づいて救済を受ける。このローカルルールはプレーヤーがこのローカルルールに基づいてTIO救済を受けるのではなく、規則17、規則18、規則19に基づいて救済を受けることを妨げない。

ローカルルール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。」

8G 特定の用具の使用制限

G-1 適合ドライバーヘッドリスト

目的 競技会で使用されているドライバーが適合していることへの疑念を払拭するため：

- 委員会はプレーヤーに用具規則に基づき審査されて適合していると承認されたヘッドを持つドライバーだけを使うように求めることを選ぶことができます。
- 適合ドライバーヘッドリストはRandA.orgで閲覧できます。

このローカルルールは高い技量を有するプレーヤーに限定された競技会（すなわち、プロフェッショナルやエリートアマチュアの競技会）にだけ使用することを推奨します。

ローカルルールひな型 G-1

「プレーヤーがストロークを行うために使うドライバーはR&Aが発行する最新の適合ドライバーヘッドリストに掲載されているクラブヘッド（モデルとロフトで識別される）を持つものでなければならない。

このリストは定期的に更新され、RandA.orgで閲覧できる。

例外—1999年より前のドライバーヘッド：1999年より前に製造されたクラブヘッドを持つドライバーはこのローカルルールから免除される。

このローカルルールに違反したクラブでストロークを行ったことに對する罰：失格。

適合ドライバーヘッドリストに掲載されていないドライバーを持ち運んでいる

だけで、そのドライバーでストロークを行っていないのであれば、このローカルルールに基づく罰はない。」

G-2 溝とパンチマークの仕様

目的 2010年1月1日に施行となり、用具規則はドライバーとパターを除くすべてのクラブについて新しい溝とパンチマークの仕様を規定するように改定されました。少なくとも2024年になるまで、2010年より前に製造されたクラブはこうした仕様に適合することは求められません。

しかし、委員会は現行の用具規則に収録されているすべての仕様に適合するクラブだけを使用することをプレイヤーに求めるローカルルールを採用することを選ぶことができます。このローカルルールは、高い技量を有するプレイヤーに限定された競技会（すなわち、プロフェッショナルやエリートアマチュアの競技会）にだけ使用することを推奨します。

どのクラブを使用することができるのかを見つける支援として、RandA.orgで用具データベースを閲覧することができます。

ローカルルールひな型 G-2

「ストロークを行うとき、プレイヤーは2010年1月1日に施行された用具規則の溝とパンチマークの仕様に適合するクラブを使わなければならない。

現行のゴルフ規則への適合性がテストされたフェアウェイウッド、ハイブリッド、アイアン、ウェッジの用具データベースはRandA.orgで閲覧できる。

このローカルルールに違反したクラブでストロークを行ったことに対する罰：失格。

こうした溝とパンチマークの仕様に適合しないクラブを持ち運んでいるだけで、そのクラブでストロークを行っていないのであれば、このローカルルールに基づく罰はない。」

G-3 適合球リスト

目的 競技会で使用されている球が適合していることへの疑念を払拭するために、委員会はプレイヤーに用具規則に基づき審査されて適合していると承認された球だけを使うように求めることを選ぶことができます。

適合球リストはRandA.orgで閲覧でき、毎月更新されます。

このローカルルールが実施されていなかったとしても、使用する球は適合球でなければなりません。

ローカルルールひな型 G-3

「ストロークを行うときに使用する球はR&Aが発行する最新の適合球リストに掲載されていなければならない。

このリストは定期的に更新され、RandA.orgで閲覧できる。

このローカルルールに違反して最新のリストに掲載されていない球でストロークを行ったことに対する罰：失格。」

G-4 ワンボールルール

目的 プレーヤーがそのホールの特徴やラウンド中にプレーするショットに応じて異なるプレー特性を持つ球を使うことを防ぐために、委員会は適合球リストに掲載されている種類の球を使うことをプレーヤーに求めることを選択できます。

適合球リスト上で個別に掲載されているそれぞれの球は異なる球とみなされます。同一マーキングで色の異なる球は異なる球とみなされます。

このローカルルールは高い技量を有するプレーヤーに限定された競技会（すなわち、プロフェッショナルやエリートアマチュアの競技会）にだけ使用することを推奨します。

ローカルルールひな型 G-4

「ラウンド中を通して、プレーヤーがストロークを行うそれぞれの球は適合球リスト上で種類の球として登録されている同じブランド・同じモデルの球でなければならない。

異なるブランドおよび/またはモデルの球がドロップ、リプレース、あるいはプレースされたが、まだプレーしていない場合、そのプレーヤーは規則14.5に基づいて、罰なしに、その球の使用を止めることによって誤りを訂正することができる。プレーヤーはそのラウンドをスタートしたときに使っていたものと同じブランド・同じモデルの球をドロップ、リプレース、あるいはプレースしなければならない。

プレーヤーがこのローカルルールに違反となる球をプレーしたことを発見した場合、そのプレーヤーは次のティーイングエリアからプレーする前にその球の使用を止めて、そのラウンドを始めたときに使っていたものと同じブランド・同じモデルの球でそのラウンドを終えなければならない；そうしなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

その発見がホールのプレー中に起きた場合、そのプレーヤーは違反してプレー

した球でそのホールのプレーを終えるか、あるいは正しいブランドとモデルの球をこのローカルルールに違反してプレーしていた球を拾い上げていた箇所にはプレースすることができる。

ローカルルールに違反した球でストロークを行った罰：

そのプレーヤーはこのローカルルールに違反していたその各ホールに対して**一般の罰**を受ける。」

G-5 距離計測機器の使用を禁止する

目的 規則4.3はプレーヤーに距離を計測する器具を使用すること（特定の要件を満たすことを条件とする）を認めています。委員会は電子的な距離計測機器の使用を禁止することを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 G-5

「規則4.3a(1)は次のように修正される：

ラウンド中、プレーヤーは電子的な距離計測機器を使用して距離情報を得てはならない。

ローカルルールの違反の罰—規則4.3参照。」

G-6 動力付き移動機器の使用を禁止する

目的 委員会はプレーヤーがあらゆる動力付きの移動機器（ゴルフカートなど）をラウンド中に使用することを禁止することを選ぶことができます。そうした禁止は、委員会が「歩く」ということがその競技会でのプレーの欠かせない一部とみなす場合や、動力付き移動機器の使用が危険であったり、コースを損傷させる可能性がある場合に妥当です。

このローカルルールを採用するとき、ホール間の距離が離れているあるホールから別のホールまで送迎したり、ストロークと距離の罰に基づいてこれからプレーし直す、あるいはプレーし直したプレーヤーを乗せてあげることを委員会のメンバーに認める場合など、委員会は動力付きの移動機器を限定された方法で認めることができます。

プレーヤーが委員会からの許可なしに乗車を受け入れた場合、その委員会はもし要請されていれば乗車を認めていた状況であったならば、その罰を免除することができます。例えば、球を紛失してティーイングエリアに戻る必要があったプレーヤーが、その場に対応できる委員会のメンバーがいなかったときに、ボランティアからの乗車の申し出を受けた場合、もし委員会のメンバーが要請されていればそのプレーヤーを乗車させていたのであれば、その委員会は罰を

免除できるでしょう。

しかし、ローカルルールで動力付きの移動機器が認められていない場合、プレーヤーはコースすべてを歩くべきというのがこのローカルルールの原則であり、プレーヤーがまだその距離を歩いていない場合には許可を与えるべきではありません。例えば、プレーヤーがティーショット後に飲食物を買うためにどこかに立ち寄り、その後、球がある場所まで向かうまでの乗車をボランティアから打診され、それを受け入れた場合、このローカルルールに基づく罰は免除されるべきではありません。

ローカルルールひな型 G-6

「ラウンド中、プレーヤーやキャディーは動力付きの移動機器に乗車してはならない。ただし、委員会が認めた場合や、事後承認された場合を除く。

[ストロークと距離の罰に基づいてプレーする、あるいはプレーしたプレーヤーは動力付きの移動機器に乗車することが常に承認される。]

[プレーヤーとキャディーは [ホールを特定] と [ホールを特定] の間で送迎車に乗車することができる。]

ローカルルールの違反の罰：

そのプレーヤーはこのローカルルールの違反があった各ホールに対して**一般の罰**を受ける。この違反がプレーするホールとホールの間で起きた場合、罰は次のホールに適用する。」

G-7 特定の種類のシューズの使用を禁止する

目的 コースを損傷から保護するために、委員会はメタル製や伝統的なデザインのスパイクのシューズの使用を禁止することができます。

委員会は望ましくない損傷を生じさせる可能性のある他の特徴を持つシューズの使用も禁止することもあるでしょう。

ローカルルールひな型 G-7

「規則4.3aは次のように修正される：

ラウンド中、プレーヤーは下記の特徴を持つシューズを履いてはならない：

- 伝統的なスパイクすなわち、地面を深く貫くようにデザインされた一つあるいは複数の鋷を有するスパイク（メタル製、セラミック製、プラスチック製、その他の材質かは問わない）。または、

- ・ 全体あるいはその一部がメタルのデザインのスパイク（そうしたメタルがコースに接触する可能性がある場合）。

ローカルルールの違反の罰—規則4.3参照。」

G-8 オーディオ・ビデオ機器の使用を禁止、または制限する

目的 規則4.3a(4)は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ためやビデオを見るために用具を使うことを認めています。しかし、委員会はラウンド中に完全にオーディオ・ビデオ機器を使うことを禁止するローカルルールを採用することができます。

ローカルルールひな型 G-8

「規則4.3a(4)は次のように修正される：ラウンド中、プレーヤーはいかなる内容であっても個人のオーディオ・ビデオ機器を視聴してはならない。

ローカルルールの違反の罰—規則4.3参照。」

8H どんな人がプレーヤーを援助したり、プレーヤーにアドバイスを与えることができるのかを定める

H-1 キャディーの使用を禁止したり、要求する；キャディーの制限

目的 委員会は規則10.3を次のように修正することを選ぶことができる。

- ・ キャディーの使用を禁止する。
- ・ プレーヤーにキャディーの使用を要求する。または、
- ・ プレーヤーのキャディーの選択を制限する（プロ、親や親せき、その競技会の別のプレーヤーなどをキャディーにすることを認めないなど）。

ローカルルールひな型 H-1.1

キャディーが禁止されるとき：

「規則10.3aは次のように修正される：プレーヤーはラウンド中キャディーを使用してはならない。

ローカルルールの違反の罰：

- ・ プレーヤーはキャディーに援助してもらった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で起きたり、ホールとホールの間まで続く場合、

プレイヤーは次のホールで**一般の罰**を受ける。」

ローカルルールひな型 H-1.2

あるいは、プレイヤーがキャディーとして使用できる人について制限がある場合：

「規則10.3aは次のように修正される：プレイヤーはラウンド中に〔禁止されるキャディーの種類を特定。例えば、親や保護者〕を自分のキャディーとして使ってはならない。

ローカルルールの違反の罰：

- ・ そのプレイヤーはそうしたキャディーに援助してもらった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で起きたり、ホールとホールの間まで続く場合、プレイヤーは次のホールで**一般の罰**を受ける。」

ローカルルールひな型 H-1.3

プレイヤーがキャディーを使用するように要求されるとき：

「規則10.3aは次のように修正される：プレイヤーはラウンド中にキャディーを使用しなければならない。

ローカルルールの違反の罰：プレイヤーはキャディーを使わなかったその各ホールに対して**一般の罰**を受ける。」

H-2 ティーム競技でアドバイスギバーを指名する

目的 規則24.4aに基づき、ティーム競技で委員会は各ティームにコース上でプレーしているティームメンバーにアドバイスを与えることができる1名、あるいは2名を指名することを認めることができます：

- ・ 「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りません。
- ・ 委員会はその人が与えることができるアドバイスの種類を制限することができます（球がパッティンググリーン上にあるときに、アドバイスギバーがプレーの線を指示することを認めないなど）。
- ・ 委員会はアドバイスギバーがコースの特定の部分（パッティンググリーンなど）に立ち入ることを禁止することができます。
- ・ 委員会が各ティームに2名のアドバイスギバーを認めることは、その競技会

の特質からそれが正当化される場合（例えば、競技会でキャディーの使用が禁止されていたり、各チームに多くの選手がいる場合）を除き、一般的ではありません。

- ・ 委員会はアドバイスギバーによる違反行為に対する適切な罰を決めるべきです。それは禁止されている方法で援助を受けた特定のプレーヤーへの罰であるかもしれませんが、あるいはそのチーム全体への罰（例えば、ストロークプレー競技で、そのチームのスコアに2打を加えること）であるかもしれません。

ローカルルールひな型 H-2

「各チームはそのチームのプレーヤーがラウンド中にアドバイスを求めたり、受けることができるアドバイスギバーを [1または2] 名指名することができる。チームはそのチームのプレーヤーがラウンドを始める前に、各アドバイスギバーを委員会に届け出なければならない。

[チームはアドバイスギバーをラウンド中に変更することができるが、チームがアドバイスギバーを変更する場合は委員会に伝えなければならない。]

[アドバイスギバーは、チームのプレーヤーの球がパッティンググリーン上にある場合、プレーの線を指示してはならない [あるいは、パッティンググリーン上に立ち入ってはならない]。]

H-3 ティームキャプテンになることができる人の制限

目的 規則24.3に基づき、チーム競技では委員会はチームキャプテンになることができる人と規則24.4aに基づくチームキャプテンの行動に制限を加えることができます。アドバイスギバーが認められる場合（ローカルルールひな型H-2参照）、チームキャプテンはアドバイスギバーを兼任することもできます。

ローカルルールひな型 H-3

「チームキャプテンは [資格制限を挿入。同じ倶楽部のメンバーなど] でなければならない。」

H-4 アドバイスギバーをプレーヤーサイドの一部として扱う

目的 委員会はゴルフ規則がその人の行動に適用されるようにアドバイス・ギバーはそのサイドのメンバーと同じステータスを持つと規定することができます。

ローカルルールひな型 H-4

「アドバイスギバーは自分のチームの各メンバーとの関連において、そのサイドのメンバーと同じステータスを持つ。」

H-5 アドバイス:同じ組のチームメンバー

目的 規則24.4cに基づき、プレーヤーのラウンドのスコアがチームスコアの一部としてのみカウントされるストロークプレーでは、委員会は同じ組でプレーしているチームメンバーがパートナー同士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ます。

ローカルルールひな型 H-5

「規則10.2は次のように修正される：

同じチームの2人のプレーヤーが同じ組で共にプレーしている場合、そうしたプレーヤーはラウンド中にお互いにアドバイスを与えたり、受けることができる。」

8I プレーヤーがいつどこで練習することができるのかを定める

I-1 ラウンド前の練習

目的 規則5.2は競技会の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を扱っています：

- マッチプレー (規則5.2a)。マッチプレーのプレーヤーは、同じ時間にプレーすることから、通常コース上で練習する機会が平等にあるので、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ができます。
- ストロークプレー (規則5.2b)。プレーヤーは、通常異なる組で異なる時間にプレーすることから、コース上で練習する機会が平等にはないでしょうから、競技日のラウンド前にコース上で練習してはなりません。しかし、プレーヤーは競技日にその日の競技のプレーが終了した後で練習することができます。

コース上での練習を認めるかどうかについては、プレーヤーへの公平性、コースセットアップやコース管理作業への妨げとなる可能性、ラウンド前やラウンドとラウンドの間の時間、競技とは関係なくそのコース上でプレーすることが奨励される場合など多くの異なる検討事項があります。

このような理由やその他の理由から、そうした練習を完全に認める、あるいは禁止する、あるいはそうした練習をいつ、どこで、どのように行ってよいのか

について制限することによって、委員会は本来の規定を修正するローカルルールを採用することを選ぶことができます。

ローカルルールのひな型 I-1.1

「規則5.2aは次のように修正されます：

プレーヤーは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してはならない。

[あるいは、プレーヤーが限定された方法で練習することが認められるとき：そうした制限といつ、どこで、どのようにコース上で練習することができるかを説明。]

このローカルルールの違反の罰：

- ・ 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）。
- ・ 2回目の違反の罰：失格。」

ローカルルールひな型 I-1.2

「規則5.2bは次のように修正される：

プレーヤーはラウンド前やラウンドとラウンドの間に競技コースで練習することができる。

[あるいは、プレーヤーが限定された方法で練習することが認められるとき：そうした制限といつ、どこで、どのようにコース上で練習することができるかを説明。]

[あるいは、プレーヤーがラウンド前やラウンドとラウンドの間の両方でコース上で練習することが禁止されるとき：「プレーヤーはラウンド前やラウンドとラウンドの間に競技コースで練習してはならない。」]

I-2 直前のパッティンググリーン上やその近くでの練習を禁止する

目的 規則5.5bはプレーヤーに、2つのホールのプレーの間に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やチップングの練習をすることを認めています。しかし、そうした練習がプレーのペースに影響を与える可能性があるときや他の理由のために、委員会はそうした練習を禁止することを選ぶことができます。

ローカルルールひな型 I-2

「規則5.5bは次のように修正される：

2つのホールのプレーの間、プレーヤーは次のことをしてはならない：

- ・ 終了したばかりのパットインググリーンやその近くで練習ストロークを行う。または、
- ・ 終了したばかりのパットインググリーンの表面をこすったり、球を転がすことによってパットインググリーン面をテストする。

ローカルルールの違反の罰：一般の罰。」

8J 悪天候時やプレーを中断する措置

J-1 プレーの中断と再開の方法

目的 規則5.7bは委員会がプレーの即時中断を宣言した場合、プレーヤーに直ちにプレーを止めることを要求しています。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うべきです。

次の信号が通常使われており、可能であればすべての委員会がこうした信号を使うことを推奨します。

- 即時中断： 1回の長いサイレン
通常の間断： 3回の連続する短いサイレン
プレー再開： 2回の短いサイレン

ローカルルールひな型 J-1

「危険な状況のためのプレーの中断は [使用する信号を挿入] によって伝えられる。その他すべての中断は [使用する信号を挿入] によって伝えられる。どちらの場合も、プレーの再開は [使用する信号を挿入] によって伝えられる。規則5.7b参照。」

J-2 一時的な水の除去

目的 委員会はパットインググリーン上の一時的な水を除去するために、委員会のメンバー、委員会が指名した人（例えば、メンテナンススタッフの一員）、あるいはプレーヤーにとってどんな行動が適切であるかを明確にする方針を採用することができます。

ローカルルールひな型 J-2

「プレーヤーの球がパットインググリーン上にあり、パットインググリーン上の一時的な水が障害となっている場合、そのプレーヤーは次のことができる：

- 規則16.1dに基づいて罰なしの救済を受ける。または、
- プレーヤーのプレーの線にスクイージーをかけてもらう。

そうしたスクイージーはプレーの線に直行させて、ホールを越えた合理的な距離（すなわち、少なくとも1ローラーングス）まで行うべきであり、[誰がスクイージーを実行できるのかを特定。例えば、メンテナンススタッフ] によってのみ実行されるべきである。」

8K プレーのペースの方針

次のローカルルールひな型は委員会がプレーのペースの問題を扱うために選ぶことができる方法のいくつかの例を規定しています。委員会は利用可能な人員に適した他のローカルルールを採用することができますので、完全なリストはありません。

他の方針のサンプルはRandA.org で閲覧できます。

K-1 ラウンドやラウンドの一部についての最大時間

目的 コース上にレフェリーがわずかしかない、あるいは誰もいない競技会では、プレーヤーがラウンドや特定のホール数を終えるために妥当と思われる時間制限を規定するシンプルなローカルルールを委員会が策定するのが望ましいでしょう。そうした制限時間は組の人数やプレー形式によって異なります。組が所定の時間制限を超えてコース上でアウトオブポジションとなった場合、その組の各プレーヤーは罰の対象となります。

ローカルルールひな型 K-1

「組がラウンド [あるいはホール数を明記] を前の組からスタート間隔より遅れ、スタート時間 [あるいは、要求事項を明記] から [時間を明記。例えば、3時間45分] を超えて終えた場合、その組のすべてのプレーヤーは1打の罰 [あるいは要求事項を明記] を受ける。」

K-2 ホール毎とショット毎のプレーのペースの方針

目的 コース上に適切な数のオフィシャルがいる競技会では、委員会は各ホールに認められる決められた許容時間を定めるプレーのペースの方針を実施することができ、プレーヤーがその許容時間を超えた場合、各ストロークをプレーする最大時間が規定されます。

次のローカルルールひな型は、組がアウトオブポジションとなった場合、プレーヤーが個々に計測されるストロークプレー競技のための方針の例です。

プレーのペースの方針で使うことができる修正した罰の段階もローカルルールひな型K-5に詳述されています。

アウトオブポジションとなるための選択肢

組はプレーしたホール数に対して配分された時間を超え、前の組に対して遅れた場合にアウトオブポジションとなります。組がいつアウトオブポジションになるのかを定める場合、その方針ではその組が前の組を参照してどんな場合にアウトオブポジションとみなされるのかを明記すべきです。いくつかの例は：

- その組はスタート時の間隔よりも前の組から遅れている。
- その組がパー4やパー5のホールのティーイングエリアに到着したときにそのホールが完全に1ホール空いている。

ストロークを行うための時間

組が計測される場合、各プレーヤーは自分のストロークを規定時間内に行わなければならない。委員会はすべてのストロークを同じ時間内で行うように要求できますし、特定の場所（ティーイングエリアやパッティンググリーン）から最初にプレーするプレーヤーに追加の時間を認めるように以下に示す選択的な文言を採用することができます。

ローカルルールひな型 K-2

「最大許容時間

最大許容時間とは、組がラウンドを終了するために必要と委員会が考える最大時間である。最大許容時間はホール毎と合計時間の形式で示され、ゴルフをプレーすることに関連するすべての時間を含む（例えば、ルーリングやホールとホールの間を歩く時間）。

[コース名を挿入] で18ホールを終了するために割り当てられる最大時間は [最大時間を挿入。例えば、4時間05分] である。次の措置は組が「アウトオブポジション」となった場合にだけ適用する。

アウトオブポジションの定義

スタートする最初の組は、そのラウンドのどの時点でもその組の累積時間がプレーしたホール数に認められる時間を超えた場合、「アウトオブポジション」とみなされる。2組目以降の組は、[組がいつ前の組との位置関係においてアウトオブポジションとなるのかを特定（上記の例を参照）] となり、かつ、プレーしたホール数に認められる時間を超えた場合、「アウトオブポジション」とみなされる。

組がアウトオブポジションとなった場合の措置

1. レフェリーはプレーのペースを観視し、「アウトオブポジション」となった組を計測すべきかどうか決める。情状酌量をする状況（例えば、長時間のルーリング、紛失球、アンプレヤブルの球など）があったかどうかの判断が行われる。

そのプレーヤーたちを計測するという決定が行われた場合、その組の各プレーヤーは個々に計測される対象となり、レフェリーは各プレーヤーにその組が「アウトオブポジション」であり、計測されることを告げる。

例外的な状況では、組の全員ではなく、その組の中の個人のプレーヤー、3人組の中の2人のプレーヤーが計測されることがある。

2. ストローク毎に割り当てられる最大時間は [40秒など、制限時間を明記。] である。

[最初にa) パー3のホールのティーショット；b) グリーンへのアプローチショット；c) チIPPINGやパッティングをプレーするプレーヤーには追加の10秒が認められる。]

計測はプレーヤーが球に到達するのに十分な時間を要し、そのプレーヤーのプレーする順番となり、何の障害も邪魔もなくプレーできるようになったときに始まる。距離を確認したり、クラブを選択するために要する時間は次のストロークのために要した時間としてカウントする。

パッティンググリーン上では、計測はプレーヤーが自分の球の位置をマークし、拾い上げ、ふき、リプレースし、プレーの線の障害となる損傷を修理し、プレーの線上のルースインペディメントを取り除くための合理的な時間が認められた後に始まる。ホールの反対側、および/または後ろからラインを読むために費やされた時間は次のストロークのために費やされた時間の一部としてカウントされる。

計測はそのプレーヤーのプレーする順番となり、何の障害も邪魔もなくプレーできるとレフェリーが決めた瞬間から開始される。

計測は組が遅れを取り戻したときに終了となり、プレーヤーにそのことが告げられる。

ローカルルールの違反の罰：

- 最初の違反の罰：1打の罰。
- 2回目の違反の罰：一般の罰（最初の違反の罰に加えて適用される）。
- 3回目の違反の罰：失格。

プレーヤーがバッドタイムを告げられるまでは、さらなるバッドタイムとなることはない。

同じラウンドで再度アウトオブポジションとなった場合の措置

組がラウンド中に2度以上「アウトオブポジション」となる場合、上記の措置がそれぞれの場合に適用される。同じラウンドでのバッドタイムと罰の適用はそのラウンドが終了するまで持ち越される。最初のバッドタイムを告げられる前に、2回目のバッドタイムとなった場合でも、罰を受けることはない。」

K-3 ステابلフォードのためのホール毎とショット毎のプレーのペースの方針

目的 ステابلフォード競技について、委員会は罰がプレーヤーのスコアに影響するようにローカルルールひな型K-2の違反の罰を修正することができます。委員会は最初の違反に対して口頭での注意を与えることを選択できるでしょう。

ローカルルールひな型 K-3

「ローカルルールひな型K-2の罰則規定は次のように修正される：

ローカルルール違反の罰：

- 最初の違反の罰：そのラウンドで獲得した合計ポイントから1ポイントを差し引く。
- 2回目の違反の罰：そのラウンドで獲得した合計ポイントからさらに2ポイントを差し引く。
- 3回目の違反の罰：失格。」

K-4 パー/ボギー競技のためのホール毎とショット毎のプレーのペースの方針

目的 パー/ボギー競技について、委員会は罰がプレーヤーのスコアに影響するようにローカルルールひな型K-2の違反の罰を修正することができます。委員会は任意で最初の違反に対して口頭での注意を与えることができるでしょう。

ローカルルールひな型 K-4

「ローカルルールひな型K-2の罰則規定は次のように修正される：

ローカルルール違反の罰：

- 最初の違反の罰：そのラウンドで獲得した合計ホール数から1ホールを差し

引く。

- 2回目の違反の罰：そのラウンドで獲得した合計ホール数から2つ目のホールを差し引く。
- 3回目の違反の罰：失格。」

K-5 プレーのペースの罰の段階の修正

目的 委員会はプレーのペースの方針の違反の罰を、この方針の最初の違反の罰をレフェリーからの口頭での注意となるように修正することができます。下記の例はストロークプレー競技のための罰則規定の修正方法で、マッチプレー、ステーブルフォード、そしてパー/ボギー競技のための罰則規定は同様に調整できるでしょう。

ローカルルールひな型 K-5

「ローカルルールの違反の罰：

- 最初の違反の罰：レフェリーからの口頭での注意。
- 2回目の違反の罰：1打の罰。
- 3回目の違反の罰：一般の罰（2回目の違反の罰に加えて適用される）。
- 4回目の違反の罰：失格。」

8L 認められないローカルルール

委員会はゴルフ規則に基づいて、コースや競技会の特定のニーズに合うようにローカルルールを採用する重要な権限を有していますが、委員会が施行するために選ぶローカルルールはセクション8.ローカルルールひな型に示されている方針と一致していなければなりません。

規則1.3c(3)では、委員会はゴルフ規則とは異なる方法で罰を適用する権限はないと規定しています。したがって、委員会が罰を免除したり、罰を変える認められないローカルルールを規定することは不適切です。例えば、委員会は不適合クラブを使用する失格の罰を一般の罰に変えたり、動かされた球をリプレイしなかった一般の罰を1打に変えることはできません。委員会は規則では存在しない罰を課してはなりません。例えば、ストロークプレーでスコアカードの合計スコアを記入しなかったプレーヤーを罰することなどです。

加えて、委員会は認められるローカルルールの範疇を超えて、ゴルフ規則の基本的な原則を妥協させる方法でローカルルールを規定してはなりません。例として、ジェネラルエリアの全域でプリファードライを使うことをプレーヤーに

認めたり、フェアウェイのディボット跡からの罰なしの救済を与えることは、球をあるがままにプレーするという規則1.1に基づく基本的な原則を妥協させません。

一般的な原則として、プレーヤーがハンディキャップ用のスコア申請を目的としてラウンドをプレーしている場合、そのプレーヤーはゴルフ規則に基づいてプレーすることが義務付けられます。プレーヤーがゴルフ規則から大きく逸脱する方法でプレーすることを委員会が認める場合、そのプレーヤーはそのスコアをハンディキャップ用に提出することは認められないでしょう。許容可能な例外については、自分の地域の管轄で運用しているハンディキャップシステムに収録されている規定や推奨事項を参考にしてください。

公正なプレーを妨げる地域的な異常な状態のために、セクション8のこうした原則によって扱われていないローカルルールが必要となるかもしれないと委員会考える場合、次のことをすべきでしょう：

- [R&Aウェブサイト\(RandA.org\)](http://RandA.org)を閲覧し、そうした状況を扱う追加のローカルルールひな型が利用できるかどうかを確認する。または、
- [R&Aに直接相談する](#)。

9 他のプレー形式

マッチプレー、ストロークプレー、パートナーやチームのプレーの最も定着した形式は規則1〜24で詳述されています。このセクションでは、代わりとなる様々なプレー形式の概要を説明しています。そうした形式で必要となる規則1〜24への修正の詳細はRandA.orgで閲覧できます。

9A 修正ステーブルフォード

修正ステーブルフォードは、良いプレーに対してより高いポイントを与える一方で、悪いプレーに対してもポイントを差し引くプレー形式です。例えば、バーディーには4ポイント、パーには2ポイントが与えられ、ボギーには1ポイントを差し引きます。

9B グリーンサム

グリーンサムは、両方のパートナーがティーイングエリアからプレーし、2つのティーショットのうちの1つを選ぶというフォアサムの変形形です。ティーショットが採用されなかったパートナーが次のストロークをプレーし、球がホールに入るまでその後の各ストロークを交互の順番でプレーします。例えば、最初のホールでプレーヤーAのティーショットが採用された場合、プレーヤーBが次のストロークをプレーし、その次はプレーヤーAがプレーする、と

いったように、その球がホールに入るまで交互にプレーします。2番目のホールでは両方のプレーヤーがティーイングエリアからプレーし、この過程が繰り返されます。

グリーンサムの他の変化形は次のものを含まます：

- ・ **パインハーストフォアサム**：両方のプレーヤーがティーショットを打ち、お互いの球を交換します。つまり、プレーヤーAがプレーヤーBの球をプレーし、プレーヤーBがプレーヤーAの球をプレーします。2打目の後、どちらの球を引き続きプレーしていくのかを選択し、その後はその球をホールに入るまで交互に打ってプレーしていきます。
- ・ **チャイニーズ、あるいはセントアンドリュースグリーンサム**：ラウンドの最初のホールをスタートする前に、プレーヤーたちはどちらのプレーヤーがすべての奇数ホールで2打目をプレーするのか（もう一方のプレーヤーがすべての偶数ホールで2打目をプレーするのか）を決めます。このプレーヤーの選択はそのホールで誰のティーショットが採用されるのかにかかわらず適用されます。ホールでのその後の各ストロークは交互の順番で行われます。

9C ス克蘭ブル

スクランブルは2人、3人、あるいは4人のチームでプレーします。各プレーヤーは各ホールでティーイングエリアからプレーし、ティーショットのうちの1つを選択し、すべてのプレーヤーがその地点からそれぞれの2打目をプレーします。2打目のうちの1つを選択し、すべてのプレーヤーがその地点からそれぞれの3打目をプレーする、といったように、球がホールに入るまでそのように行います。

基本的なスクランブルの形式の多くの変化形が存在します。そうした変化形のいくつかは下記のものを含みます：

- ・ **テキサススクランブル**：4人のチームスクランブルで、ラウンド中にチームの各メンバーのティーショットが採用される最小数が通常は求められます。テキサススクランブルのいくつかの形式では、各パー3のホールのプレー中はプレーヤーが自分の球をプレーすることを求めています。
- ・ **フロリダスクランブル（通称「ドロップアウト（ステップアサイド、スタンドアサイド、スタンドアウト）・スクランブル」）**：ショットが採用されたプレーヤーは次のショットをプレーしないという規定があります。
- ・ **一人スクランブル**：各プレーヤーはショットを2回打って、一つの球を選び、その場所からショットを2回打って、再び一つの球を選び、その場所からショットを2回打って、といったように球がホールに入るまでそのように

行います。

9D 4人中ベスト2人のスコアをカウントする

これは4人のチームイベントで、各ホールのチームスコアとしてそのチームの2人のメンバーのスコアだけをカウントします。

障がいを持つプレイヤーのための ゴルフ規則の修正

はじめに

ゴルフ規則を制定し、その解釈を示すことを通じてこのゲームを統轄する一環として、USGAとR&Aは障がいを持つプレーヤーが使うための規則の修正を承認しています。

こうした規則の修正は競技会を管理する委員会によって採用された場合にだけ適用されます。障がいを持つプレーヤーが参加するすべての競技会に自動的に採用されるものではありません。

こうした規則の修正を自分たちの競技会で採用するかどうかの決定は各委員会次第です。

規則を修正する目的は、障がいを持つプレーヤーが障がいを持っていない他のプレーヤーや、同じ障がい、または異なるタイプの障がいを持つプレーヤーとフェアにプレーできるようにすることです。USGAとR&Aはあらゆる角度からフェアで適切な修正をするために、障がいを持つプレーヤーのコミュニティー、障がい者団体、他の情報源から貴重な情報を受け取りました。

現実的な観点から、特定の障がいを持つプレーヤーは多くの場合、同じことまたはよく似たようなことを必要としています。そうしたことから、障がいのカテゴリーは次のように特定されます：

- 盲目のプレーヤー。
- 義手や義足のプレーヤー。
- 移動補助具を使うプレーヤー。そして、
- 知的障がいを持つプレーヤー。

このように承認された修正は、ゴルフ規則をこうした障がいのカテゴリーに適応させます。

明朝体の太字で表記されたすべての用語はゴルフ規則書で定義されており、すべての規則参照番号はゴルフ規則書を対象としています。

規則の修正1ー盲目のプレーヤーについて

目的：

盲目のプレーヤーについて、規則の修正1はプレーヤーが補助員とキャディーの両方からの支援を同時に受けることを認め、クラブでバンカー内の砂に触れることについての禁止事項への限定された例外をプレーヤーに与える推奨事項を規定している。

委員会は盲目のプレーヤーについて以下の修正の一つあるいは複数を採用することができる：

1.1 プレーヤーは補助員からの支援を受けることができる

盲目のプレーヤーは補助員から次の場合に支援を受けることができる：

- ・ スタンスをとるとき。
- ・ ストロークを行う前に方向を調整するとき。そして、
- ・ アドバイスを求めたり、受けることによって。

補助員は規則に基づくキャディー（規則10.3参照）と同じステータスを持つが、規則の修正1.4に記述される例外がある。

規則10.2aのために、プレーヤーは補助員とキャディーの両方に同時にアドバイスを求めたり、補助員とキャディーの両方から同時にアドバイスを受けることができる。

1.2 プレーヤーは補助員を同時に1人だけ使うことができる

盲目のプレーヤーは補助員を同時に1人だけ使うことができる。

もしそのプレーヤーが補助員を同時に2人以上使う場合、そのプレーヤーは違反が起きた各ホールで**一般の罰**を受ける（規則10.3a(1)に規定されているのと同じ方法）。

1.3 規則10.2b(4)(キャディーがプレーヤーの後方に立つことの制限)の修正

規則10.2b(4)は修正され、プレーヤーがストロークを行うときに補助員やキャディーが手助けをしない限りは、プレーヤーのストローク中やストローク前のどの時点でも補助員やキャディーが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いたとしても罰はない。

しかし、規則10.2b(3)は修正されず、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。

1.4 規則10.3(キャディー)の修正

盲目のプレーヤーの補助員はそのプレーヤーのキャディーとしての役割を務めることができるが、そうする必要はない。

プレーヤーは補助員とキャディーの両方を同時に使うことができる。その場合：

- その補助員はプレーヤーのクラブを持ち運んだり、扱ってはならない（プレーヤーがスタンスをとったり、ストロークを行う前に方向を調整することを手伝うとき、または定義「キャディー」に規定されている親切心からプレーヤーを手伝う場合を除く）。しかし、規則10.2b(3)は修正されず、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。
- その補助員がこの規則に違反してプレーヤーのクラブを持ち運んだり、扱う場合、そのプレーヤーはキャディーを同時に2人使ったことになり、違反が起きた各ホールについて**一般の罰**を受ける（規則10.3a(1)参照）。

1.5 規則12.2b(1)(バンカーの砂に触れることで罰を受けることになる場合)の修正

バンカー内で自分の球にストロークを行う前に、盲目のプレーヤーは次の場所や場合に罰なしに自分のクラブでそのバンカー内の砂に触れることができる：

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

しかし、そうするときプレーヤーはクラブを軽く地面に置く結果として改善される以上にその球のライを改善してはならない。

プレーヤーには依然として砂の状態をテストするために故意にバンカー内の砂に触れたり、練習スイングをするときにクラブでバンカー内の砂に触れることについての規則12.2b(1)の禁止事項が適用となる。

1.6 規則14.1b(球を拾い上げることができる人)の修正

プレーヤーの球がパッティンググリーン上にある場合、規則14.1bは修正され、プレーヤーのキャディーに加えて、そのプレーヤーの補助員がプレーヤーの承認なしに球を拾い上げることができる。

規則の修正2ー義手や義足のプレーヤーについて

目的：

義手や義足のプレーヤーについて、規則の修正2は義肢の使用、クラブをアンカリングしてストロークを行うこと、そして他の人がプレーヤーの球をドロップ、プレース、リプレースすることの承認を規定している。

委員会は義手や義足のプレーヤー（つまり、四肢欠損や手足を失った人の両方）について以下の修正の一つあるいは複数を採用することができる：

2.1 義肢のステータス

人工的な手足を使うことは、プレーヤーにそうした人工的な手足を使う医学的根拠があり、その人工的な手足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して委員会が裁定することを条件に、規則4.3aの違反とはならない（規則4.3b参照）。義肢の使用について疑問のあるプレーヤーはできる限り速やかにその問題を委員会に照会すべきである。

2.2 規則10.1b(クラブをアンカリング(固定)すること)の修正

義手や義足のプレーヤーが四肢欠損や手足を失ったことによりアンカリングせずにはクラブを握ってスイングすることができないと委員会が認めた場合、そのプレーヤーは規則10.1bに基づく罰なしに、クラブをアンカリングしたままストロークを行うことができる。

2.3 義手や義足のプレーヤーは球をドロップ、プレース、リプレースするときに支援を受けることができる

身体的な制約により、義手や義足のプレーヤーは自分の球をドロップ、プレース、リプレースすることは困難あるいは不可能となるので、プレーヤーが球をドロップ、プレース、リプレースすることを要求するすべての規則は修正され、プレーヤーに制約なしに他の人にそのプレーヤーの球をドロップ、プレース、リプレースする一般的な承認を与えることを認める。

規則の修正3—移動補助具を使うプレーヤーについて

目的：

移動補助具を使うプレーヤーについて、規則の修正3ではスタンスをとったり、ストロークを行ったり、あるいは他の方法でプレーヤーのプレーを支援するための移動補助具(車椅子、車輪付きの移動器具、つえ(ステッキ)、松葉づえなど)をプレーヤーが使うことができる方法についての推奨事項を規定している。

委員会は移動補助具(車椅子、車輪付きの移動器具、つえ(ステッキ)、松葉づえなど)を使うプレーヤーについて以下の修正の一つあるいは複数を採用することができる：

規則の修正3.1から3.10はすべての移動補助具(車椅子や車輪付きの他の移動器具を含む)に適用される。

規則の修正3.11は車輪付きの移動器具にだけ適用される。

3.1 移動補助具を使うプレーヤーは補助員やその他の人からの支援を受けることができる

移動補助具を使うプレーヤーは補助員やその他の人(別のプレーヤーを含む)から次のような方法で支援を受けることができる：

- ・ パッティンググリーン上で球を拾い上げる：プレーヤーの球がパッティンググリーン上にある場合、規則14.1bは修正され、そのプレーヤーのキャディーに加えて、そのプレーヤーの補助員が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。
- ・ 球をドロップ、プレース、リプレースする：身体的な制約により、移動補助具を使うプレーヤーは自分の球をドロップ、プレース、リプレースすることは困難あるいは不可能となるので、プレーヤーが球をドロップ、プレース、リプレースすることを要求するすべての規則は修正され、プレーヤーに制約なしに他の人にそのプレーヤーの球をドロップ、プレース、リプレースする一般的な承認を与えることを認める。
- ・ プレーヤーや器具を適切な場所に配置する：規則10.2b(5)は修正されないが、ストロークを行う前に、プレーヤーは誰からであってもプレーヤー自身や移動補助具を適切な場所に配置したり、移動補助具を取り除くための物理的な支援を受けることができる。

3.2 移動補助具を使うプレーヤーは補助員からアドバイスを受けることができる

移動補助具を使うプレーヤーは、規則10.2aに基づいてキャディーにアドバイスを求めたり、キャディーからアドバイスを受けるのと同じ方法で、補助員にアドバイスを求めたり、補助員からアドバイスを受けることができる。

補助員は規則に基づくキャディー（規則10.3参照）と同じステータスを持つが、規則の修正3.9に記述される例外がある。

規則10.2aのために、プレーヤーは補助員とキャディーの両方に同時にアドバイスを求めたり、補助員とキャディーの両方から同時にアドバイスを受けることができる。

3.3 プレーヤーは補助員を同時に1人だけ使うことができる

移動補助具を使うプレーヤーは補助員を同時に1人だけ使うことができる。

もしそのプレーヤーが補助員を同時に2人以上使う場合、そのプレーヤーは違反が起きた各ホールで**一般の罰**を受ける（規則10.3a(1)に規定されているのと同じ方法）。

3.4 定義「スタンス」の修正

プレーヤーが移動補助具を使うことは、様々な規則のための「スタンス」に影響を与えるであろう（規則8.1aに基づく意図するスタンスの区域の決定や規則16.1に基づく異常なコース状態による障害があるかどうかの決定など）。

このことに対処するために、定義「スタンス」は修正され、「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と移動補助具の位置（使われる場合）」を意味する。

3.5 規則4.3(用具の使用)の適用

規則4.3は移動補助具の使用に適用される：

- プレーヤーは規則4.3bの基準に基づいて認められるのであれば自分のプレーを支援する移動補助具を使うことができる。そして、
- 移動補助具を使うプレーヤーは依然として異常な方法で用具を使用することについての規則4.3aの禁止事項の制約を受ける。

3.6 スタンスをとるときに移動補助具の使用を認めるように規則8.1b(5)を修正

規則8.1b(5)に基づいて、プレーヤーがスタンスをとるときに両足をしっかり据える（合理的な程度で砂の中に足を潜り込ませることを含む）ことによりストロークに影響を及ぼす状態を改善しても罰はない。

移動補助具を使うプレーヤーについて、規則8.1b(5)は修正され、「合理的な程度で足を潜り込ませる」には次のことを含む：

- ・ 合理的な程度で移動補助具を潜り込ませること。または、
- ・ スタンスをとるときに移動補助具を適切な場所に位置させるため、またスリップを防止するために合理的な行動をとること。

しかし、この修正は上記の範疇を超えてスイング中に移動補助具がスリップしないようにするためにスタンスの場所を作ること（器具を固定するために土や砂を盛り上げた土手を作るなど）を認めていない。

プレーヤーがそれを行った場合、規則8.1a(3)に違反してスタンスの場所を作るために地面を変えたことについて**一般の罰**を受ける。

3.7 規則10.1b(クラブをアンカリング(固定)すること)の修正

移動補助具を使うことによりアンカリングせずにはクラブを握ってスイングすることができないと委員会が認めた場合、そのプレーヤーは規則10.1bに基づく罰なしに、クラブをアンカリングしたままストロークを行うことができる。

3.8 規則10.1c(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)の修正

球をプレーするためにスタンスをとるときにプレーヤーが移動補助具を使うことを扱うために、規則10.1cは次のように修正される：

「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、故意に足や移動補助具をプレーの線（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や移動補助具でプレーの線（または球の後方延長線上）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。」

3.9 規則10.3(キャディー)の修正

移動補助具を使うプレーヤーの補助員はそのプレーヤーのキャディーとしての役割を務めることができるが、そうする必要はない。

プレーヤーは補助員とキャディーの両方を同時に使うことができる。その場合：

- その補助員はプレーヤーのクラブを持ち運んだり、扱ってはならない（プレーヤーがスタンスをとったり、ストロークを行う前に方向を調整することを手伝うとき、または定義「キャディー」に規定されている親切心からプレーヤーを手伝う場合を除く）。しかし、規則10.2b(3)は修正されず、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。
- その補助員がこの規則に違反してプレーヤーのクラブを持ち運んだり、扱う場合、そのプレーヤーはキャディーを同時に2人使ったことになり、違反が起きた各ホールについて**一般の罰**を受ける（規則10.3a(1)参照）。

3.10 バンカー内の砂の状態をテストするために移動補助具を使う場合には規則12.2b(1)を適用

規則12.2b(1)に基づき、プレーヤーは砂の状態をテストしたり、次のストロークについての情報を得るために手、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てはならない。

このことは故意に砂の状態をテストするために移動補助具を使うことにも適用される。

しかし、プレーヤーはその他の目的のために罰なしに移動補助具で砂に触れることができる。

3.11 車輪付きの移動器具を使うプレーヤーのためのレッドペナルティーエリア内の球とアンプレヤブルの球についてのラテラル救済の選択肢の修正

車輪付きの移動器具を使うプレーヤーがレッドペナルティーエリア内の球やアンプレヤブルの球についてラテラル救済を受ける場合、規則17.1d(3)と規則19.2cは修正され、認められる救済エリアのサイズの計測を2クラブレンジから4クラブレンジに拡大する。

規則の修正4ー知的障がいを持つプレーヤーについて

目的：

知的障がいを持つプレーヤーについて、規則4の修正ではプレーヤーが補助員とキャディーの両方から同時に支援を受けることや補助員からアドバイスを受けることを認めることの推奨事項を規定している。

委員会は知的障がいを持つプレーヤーについて以下の修正の一つあるいは複数を採用することができる：

4.1 プレーを支援する補助員やスーパーバイザーの使用

知的障がいを持つプレーヤーが必要とする支援の程度は各個人に特有であり、障がいの性質にもよる。

委員会は知的障がいを持つプレーヤーを支援するコース上での補助員やスーパーバイザーを規定したり、認めることができる：

- 補助員とは、知的障がいを持つ個々のプレーヤーのプレーや規則の適用を支援する人である：
 - » 補助員は規則に基づくキャディー（規則10.3参照）と同じステータスを持つが、規則の修正4.3に記述される例外がある。
 - » 規則10.2aのために、プレーヤーは補助員とキャディーの両方に同時にアドバイスを求めたり、補助員とキャディーの両方から同時にアドバイスを受けることができる。
- スーパーバイザーとは、競技中に知的障がいを持つプレーヤーを支援するために委員会が指名した人である：
 - » スーパーバイザーは特定のプレーヤーに割り当てられるのではなく、必要な場合にそれがどのプレーヤーであっても支援するためにその場にいる。
 - » スーパーバイザーの規則上の扱いは外的影響となる。
 - » プレーヤーはスーパーバイザーにアドバイスを求めたり、スーパーバイザーからアドバイスを受けることはできない。

4.2 プレーヤーは補助員を同時に1人だけ使うことができる

知的障がいを持つプレーヤーは補助員を同時に1人だけ使うことができる。

もしそのプレーヤーが補助員を同時に2人以上使う場合、そのプレーヤーは違反が起きた各ホールで**一般の罰**を受ける（規則10.3a(1)に規定されているのと同じ方法）。

4.3 規則10.3(キャディー)の修正

知的障がいを持つプレーヤーの補助員はそのプレーヤーのキャディーとしての役割を務めることができるが、そうする必要はない。

プレーヤーは補助員とキャディーの両方を同時に使うことができる。その場合：

- ・ その補助員はプレーヤーのクラブを持ち運んだり、扱ってはならない（プレーヤーがスタンスをとったり、ストロークを行う前に方向を調整することを手伝うとき、または定義「キャディー」に規定されている親切心からプレーヤーを手伝う場合を除く）。しかし、規則10.2b(3)は修正されず、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。
- ・ その補助員がこの規則に違反してプレーヤーのクラブを持ち運んだり、扱う場合、そのプレーヤーはキャディーを同時に2人使ったことになり、違反が起きた各ホールについて**一般の罰**を受ける（規則10.3a(1)参照）。

4.4 規則14.1b(球を拾い上げることができる人)の修正

プレーヤーの球がパッティンググリーン上にある場合、規則14.1bは修正され、プレーヤーのキャディーに加えて、そのプレーヤーの補助員がプレーヤーの承認なしに球を拾い上げることができる。

4.5 知的障がいと身体的障がいの両方を持つプレーヤー

知的障がいと身体的障がいの両方を持つプレーヤーについて、委員会は両方の種類の障がいに対処するために規則の修正を組み合わせることを推奨する。

すべての障がいのカテゴリー

不当の遅延

規則5.6aの不当の遅延についての禁止事項を障がいを持つプレーヤーに適用する場合：

- ・ 委員会は自由裁量を用い、コースの難易度、気象状況（移動補助具の使用に与える影響の観点から）、競技会の性質、そして競技に参加しているプレーヤーの障がいの程度を考慮に入れた独自の合理的な基準を定めるべきである。

- ・ そうした要因を考慮した上で、委員会はどんなときに不当の遅延となるのかについてより柔軟な解釈を用いることが妥当であろう。

ドロップ

規則14.3b（球は正しい方法でドロップしなければならない）を適用する場合、身体的な制約により、特定の障がいを持つプレイヤーは膝の高さからドロップしたかどうかを知ることは困難あるいは不可能となるので、委員会は膝の高さからドロップしたというプレイヤーの合理的な判断を受け入れるべきである。また、委員会はプレイヤーの身体的な制約を考慮し、球を膝の高さからドロップするすべての合理的な努力を受け入れるべきである。

その他の障害を持つプレイヤー

こうした規則の修正は、障がいを持つプレイヤーが他のすべてのプレイヤーとフェアにプレーすることができるようにするために役立つゴルフ規則の修正をすることが妥当であると現在までに確認された障がいのカテゴリーとそれに関連するチャレンジの要素を扱っている。ゴルフ規則全般と同様に、こうしたゴルフ規則の修正は定期的な改訂に向けて見直される。委員会やプレイヤーが上記以外にも承認される規則の修正を検討すべきと考える場合には、R&Aに連絡すべきである。

多くのプレイヤーは身体的な制約があり、ある程度の障がいとなったり、ゲームをプレーする能力に影響する可能性がある。そうした例としては、弱視であったり、深刻な関節炎によりクラブを握ることが困難となっている場合を含むだろう。上記のゴルフ規則の修正はそうしたプレイヤーには特に適用とはならない。

しかしながら、プレイヤーは競技を管理する委員会に医療上の理由で症状を緩和させるための人工の機器（留め具やグリップ支援器具など）の使用を求めることができる。規則4.3bに基づき、委員会が次の事項を確認できる場合には医療上の理由で症状を緩和させるための用具を使ってもプレイヤーは規則4.3の違反とはならない：

- ・ プレイ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イヤーが他のプレイヤーよりも不当な利益を得ることはない。

もう一つの方法として、要請があればR&Aは医療上の理由での機器の使用が規則4.3に基づいて認められるかどうかについてケースバイケースで検証し、予備的見解を示す。どのプレイヤーでも医療上の理由で使用したいと願う機器についての見解を求めるために文書でR&Aに問い合わせることができる。とはい

え、その機器がプレーヤーに不当な利益を与えるかどうかを裁定するのは委員会次第であり、したがってその使用を認めるかどうかは依然として各委員会の決定事項となる。