

マッチプレーを楽しみましょう(新型コロナウイルス感染症予防対策として)

新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、日常生活のすべての場面において「3密を避ける」、「ソーシャルディスタンスを保つ」などの習慣が推奨されています。ゴルフをプレーする場面においてもできる限り感染を避けるために物を共有しない、旗竿に触れないなどの対策が考えられていますが、マッチプレーをすることも選択肢として考えてみてはどうでしょうか。

マッチプレーはホールごとの勝敗を競うゴルフゲームの原点です。日本ではストロークプレーが主流なので、このゲーム方法は浸透していないかも知れませんが、実はマッチプレーの規則はストロークプレーの規則よりシンプルです。そして18ホールのストロークの合計を競うプレーとは異なり、1ホールを同じ組でプレーする相手とだけ勝負していくマッチプレーならではの楽しみがあります。

2人でラウンドできる、ホールアウトしなくても良い、スコアカードを使わない、レフェリーを呼ばなくてもよい、というようなマッチプレーの特徴は、ストロークプレーに比べプレーヤー間の接触を避けることができます。

このガイダンスは、マッチプレーを初めて行う方でもゲーム方法、規則が理解できることを目的に作成しています。ラウンドを終わり、「今日のスコアは90を切った」というスコアを目指すこともゴルフの楽しみですが、「今日は〇〇さんに勝った」という相手との勝負も楽しんでみてはどうでしょうか。

※このガイダンスはレフェリーがいる競技ではなく、レクリエーションとしてマッチプレーを楽しむことを想定しており、できるだけ簡単にご理解いただける内容とするためにレフェリーが介入する「裁定の要請」「マッチの調整」等の規則の説明はしていません。

1. マッチプレーのゲーム方法

対戦相手を決めます。そしてその相手とホールごとに勝ち負け、または引き分けを競います。そして18ホールの1ラウンドで**残りのホール数よりも多く相手をリードした時にそのマッチの勝ちとなります。**

○=勝ち -=引き分け

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aさん	○	-	○	-		-	○	-	-
Bさん		-		-	○	-		-	-
	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Aさん	-	-	-	○	○	-			
Bさん	-	○	-			-			

Aさんが4upして残りのホールが3ホールなのでAさんの勝ちとなります。

18ホールを終わって、タイ(引き分け)だった場合は、タイで終わることもできますし、マッチの勝ちが決まるまで**1ホールごと延長**することもできます(このことはマッチのスタート前に決めておいて下さい)。

2. マッチプレーの規則（ストロークプレーとは異なる規則）

マッチプレーの規則は、ストロークプレーの規則とほぼ同じです。しかし、マッチプレーは相手だけとの戦いであることと、スコアの合計ではなくホールごとに勝敗を決めるというゲームの性質上、マッチプレーだけの規則がいくつかあります。

(1) お互いに規則が分からない場合、両者で解決できます。

マッチプレー中に規則が分からない、処置が分からない場合、**2人の中で問題を解決することができます。**

※ただし、2人とも規則を知っているのに規則を無視することはできません。

(2) 相手の規則違反を見逃すことができます。

相手が規則違反をしているのを見ていた場合、それをそのまま**見逃すことができます。**

(3) お互いに相手のそれまでのストローク数を知る権利があります。

マッチプレーは1ホールの勝ち負けを競うゲームです。したがって、相手が今、何打プレーしたのかについて常に**知る権利**があります。また、プレーヤーは**罰を受けたらそのことを相手が次のストロークをする前に知らせなければなりません。** 次のストロークの戦略を立てるために常にお互いに相手が何打目をプレーするのかを知ることが重要です。

(4) コンシード

マッチプレーでは、**相手の次のストロークをコンシードすることができます。** コンシードしたら次のストロークをプレーしなくてもホールに入ったこととなります。短い距離のパットをお互いにコンシードしてプレーすれば、接触を避けることができるでしょう。

コンシードはマッチそのものの勝ちを譲る、あるいはホールの勝ちを譲るときにも使うことができます。

コンシードされた球をそのままプレーを続けることもできます(練習にはなりません)が、コンシードされた時点でそのホールの勝敗は決定しています。

(5) プレーの順番

スタートホールでのティーショットの順番はクジで決めれば良いでしょう。そして、その後のホールのティーショットは前のホールの勝者がオーナーとなります。そしてホールのプレー中はホールから遠い方のプレーヤーからプレーします。

マッチプレーはホールごとの勝負なので、相手がどのようにプレーしたのかが戦略上重要となるので打順はとても重要です。**打順を間違えた場合、罰はありませんが、相手はそのストロークを取り消してプレーをやり直しさせることができます。** 相手が取り消しを要求しなければ、そのままプレーを続けていきます。

ストロークプレーのように短い距離のパットを「お先に」と言って打順を間違えた場合も罰はなく、相手がそのストロークをやり直しさせるかどうかを決めることができます。

(6) ティーイングエリアの外からプレーした場合

相手はそのストロークを取り消してプレーをやり直しさせることができます。相手が取り消しを要求しなければ、そのままプレーを続けていきます。

(7) 誤球のプレーをした場合

間違って自分の球以外の球をプレーしてしまった、または相手の球をプレーしてしまった場合は**誤球のプレーをしたことになりそのホールの負け**となります。AさんとBさんがそれぞれ間違えて相手の球をプレーした場合は、最初に誤球のプレーをした方がそのホールの負けとなります。

(8) 相手の球に故意に触れた場合

相手の球に故意に触れたり、動かした場合は**1罰打**を受けます。

なお、①パッティンググリーン上で偶然に、②球の搜索中偶然に、③規則の処置をしているときに偶然に相手の球を動かしても罰はありません。

(9) プレーの中断

ラウンドの途中で両者合意のもと**プレーを中断**することができます。再開の日を別の日に決めてプレーを再開することもできます。

(10) スコアカードは不要です。

マッチプレーではマーカートの証明をもらい**スコアカードを提出する必要はありません**。お互いにマッチの状態を確認しながらゲームを進めていけば良いのです。

(11) 4人でプレーすることもできます。

Aさん、Bさん、Cさん、Dさんでプレーする場合もマッチプレーをすることができます。例えば、A対B、C対Dでそれぞれが**シングルマッチ**をプレーすることができますし、**フォアボールマッチプレー**といってA,B対C,Dのチーム戦をすることもできます。

(12) マッチプレーでの罰

原則として、マッチプレーとストロークプレーの規則が同じである場合、1罰打は同じですが、ストロークプレーでの2罰打は**マッチプレーではそのホールの負け**となります。

3. ハンディキャップについて

(1) ハンディキャップを使用してマッチをすることもできます。

ハンディキャップを使用する場合、2人のハンディキャップの差を使い、各ハンディキャップホールで**ハンディキャップをもらうことができます**。例えば、ハンディキャップ25のプレーヤーと20のプレーヤーがマッチをする場合、5のハンディキャップをもらうことができ、1～5のハンディキャップ番号のホールにそれぞれ1ストロークが与えられます。

(2) マッチプレーをしたスコアもハンディキャップ取得用のスコアとして提出することができます。

マッチプレーではコンシードされて最後までホールアウトしないことがあります。また、途中で

勝負がついた場合には残りのホールをプレーしないこともあります。そのような場合であっても、各ホールの推定したスコアを記入することで、ハンディキャップ取得用のスコアとして提出することができます(詳細は下記 HDCP 規定抜粋参照)。

【以下 HDCP 規定より抜粋】

ホールアウトしなかったホールやストロークがコンシードされたホールがある場合、プレーヤーはハンディキャップ査定のために、そのホールに最も可能性の高いスコアを記入しなければならない。最も可能性の高いスコアは、第 4-3 項に定義されているそのプレーヤーのストロークコントロールの上限スコアを超えることはできない。最も可能性の高いスコアは、略称コード「X」を付記して記入する。

(例)

プレーヤーA とプレーヤーB がマッチプレーで対戦した。両者ともにハンディキャップを受けないホールで、A は第 4 打をカップまで 30 センチにつけ、B は 4 打目となる残り 3 メートルのパットを外した。両者はともにコンシードし、このホールを分けた。この場合、プレーヤーA とプレーヤーB の最も可能性の高いスコアは「5」となり、スコアカードには両者とも「X-5」と記入する。

プレーしなかったホールやゴルフ規則に従ってプレーしなかったホール（プリファードライの場合を除く）がある場合、プレーヤーはハンディキャップ査定のために、そのホールのパーにそのホールでプレーヤーが受けるハンディキャップストロークを加えたスコアを記入しなければならない。このスコアは、略称コード「X」を付記して記入する。

(例)

コースハンディキャップ 10 のプレーヤーは、ハンディキャップホールの最初の 10 ホールで各ハンディキャップストローク 1 打を受ける。6 番目のハンディキャップホール（パー 4）がグリーン改造中だったためにプレーしなかった場合、そのホールはパー（4）にハンディキャップストローク（1）を加え、スコアカードに「X-5」と記入しなければならない。