

ゴルフ規則の簡易ガイド

このガイドは一般的に遭遇する規則の事例に焦点を合せてこれらの規則の簡単な説明を試みています。しかしながら、このガイドは紛議が生じたときにはいつでも参考とされるべきゴルフ規則書の代替とはなりません。このガイドで扱われている事項についての詳細な情報は関連する規則を参照してください。

一般的な要点

ゴルフゲームは正しい精神でプレーされるべきで、このことを理解するためにゴルフ規則のエチケットの章を読むべきです。特に、

- 他のプレーヤーたちを思いやりましょう。
- 適切なペースでプレーし、プレーの早い組には先に行くように声をかけましょう。
- バンカーをならず、ディボット（切り取られた芝）を元に戻す、パッティンググリーン上のボールマークを修理するなどコースを保護しましょう。

ラウンドを始める前に次のことが勧められます。

- スコアカードや掲示板のローカルルールを読むこと。
- 自分の球に識別マークを付けること。多くのゴルファーは同じブランドの球でプレーしており、もし自分の球であると識別できない場合、その球は紛失したものとみなされます（規則12-2と規則27-1）。
- 自分のクラブの本数を数えること。最大14本のクラブが認められています（規則4-4）。

ラウンド中：

- パートナー（あなたのサイドのプレーヤー）や自分（サイド）のキャディー以外の人に「アドバイス」を求めてはなりません。自分のパートナー以外の人にアドバイスを与えてはなりません。

ん。規則や距離、ハザードや旗の位置などについての情報は求めることができます（規則8-1）。

- ホールのプレー中は練習ショットを行ってはなりません（規則7-2）。
- ローカルルールにより特別に認められている場合以外は人工の機器や異常な携帯品は使用してはいけません（規則14-3）。

ラウンドの最後に：

- マッチプレーでは、マッチの結果が掲示されていることを確認すること。
- ストロークプレーでは、自分のスコアカードのすべての項目に正確に記入されていること（あなたの署名とマーカの署名があることも含めて）を確認し、できるだけ早く提出すること（規則6-6）。

プレーの規則

ティーショット（規則11）

ティーマーカーの間で、その前に出ないところからティーショットをプレーしてください。

ティーショットはティーマーカーの前を結んだ線から奥行き2クラブレングスまでのところからプレーすることができます。

あなたがこの区域の外からティーショットをプレーした場合、

- マッチプレーでは罰はありませんが、相手はすぐにそのストロークを再プレーするように要求することができます。
- ストロークプレーでは2打の罰を受け、正しい区域からプレーすることで誤りを訂正しなければなりません。

球をプレーする（規則12、規則13、規則14、規則15）

球が自分の球であると考えても、識別マークを見ることができない場合、マーカーや相手に告げた後で、識別するために球の位置をマークして拾い上げることができます（規則12-2）。

球はあるがままにプレーしてください。次のことによりあなたの球のライ、意図するスイング区域やスタンス、プレーの線を改善してはなりません：

- フェアにスタンスをとるとき、あるいはスイングを行うときを除き、固定しているもの、生長しているものを動かしたり、曲げたり、壊したりすること。
- 何かを押さえつけること（規則13-2）。

球がバンカー内やウォーターハザード内にある場合、次のことをしてはいけません：

- ダウンスイングの前に手やクラブで地面（またはウォーターハザード内の水）に触れること。
- ルースインペディメントを動かすこと（規則13-4）。

誤球をプレーした場合：

- マッチプレーではそのホールの負け。
- ストロークプレーでは2打の罰を受け、正しい球をプレーすることで誤りを訂正しなければなりません（規則15-3）。

パッティンググリーン上（規則16と規則17）

パッティンググリーン上では次のことができます：

- 球をマークし、拾い上げ、ふくこと（いつでも正確な箇所になりプレースしなければなりません）。
- ボールマークや古いホールの埋跡を修理すること。しかしスパイクマークのようなその他のダメージは修理することはできません（規則16-1）。

パッティンググリーン上でストロークを行う場合、旗竿が取り除かれているか付き添われていることを確認すべきです。球がパッティンググリーン外にあるときもまた旗竿は取り除かれたり、付き添われることができます（規則17）。

止まっている球が動かされた場合（規則18）

一般に、球がインプレーのときに、

- うっかりして自分の球を動かす原因となったとき、
- 規則で認められていないのに球を拾い上げたとき、
- アドレス後に球が動いたとき

は1打の罰を加え、自分の球をリプレースしなければなりません（しかしながら、規則18-2a、bに基づく例外を参照のこと）。

あなた、あなたのパートナー、あなたのキャディー以外の誰かが自分の球を動かしたり、他の球によって自分の球が動かされた場合、罰なしにその球をリプレースしてください。

球が風によって動かされたり、勝手に動いた場合、罰なしに球はあるがままの状態プレーしなければなりません。

動いている球が方向を変えられたり止められた場合（規則19）

自分の打った球が、自分や自分のパートナー、キャディー、携帯品によって方向を変えられたり止められた場合、1打の罰を加え、球はあるがままの状態プレーされます（規則19-2）。

自分の打った球が、止まっている他の球によって方向を変えられたり止められた場合、通常は罰なしに球はあるがままの状態プレーしなければなりません、ストロークプレーでストロークを行う前に自分の球と他の球がパッティンググリーン上にあった場合に限っては2打の罰を受けます（規則19-5a）。

球の拾い上げ、ドロップとプレース（規則20）

リプレースしなければならない球を拾い上げる前に（例えば、パッティンググリーン上で球をふくために拾い上げる場合）、その球の位置をマークしなければなりません（規則20-1）。

他の場所にドロップしたり、プレースするために拾い上げられる球の場合（例えば、アンプレヤブルの球の規則に基づき、2クラブレンジス以内にドロップする）、その球の位置をマークすること

は推奨されることではありますが、必須ではありません。

ドロップするときは、真っ直ぐに立ち、球を肩の高さに持って、腕を伸ばしたまま球をドロップしてください。

以下は球を再ドロップしなければならないもっとも一般的な状況です。

- 無罰の救済の処置が行われている状態による障害（例えば、動かさない障害物）が生じている場所に球が転がり込んだ場合
- ドロップされた箇所から2クラブレングス以上のところに止まった場合
- 元の位置、救済のニヤレストポイント、ウォーターハザードの限界を最後に横切った地点よりもホールに近づいて止まった場合

ドロップされた球が再ドロップされなければならない場合は全部で9つの状況があり、規則20-2cに規定されています。

再ドロップされた球が、上記の位置に転がっていった場合、再ドロップされた際に球がコースに最初に落ちた箇所に球をプレイしてください。

プレーの援助や妨げとなる球（規則22）

あなたは次のことができます。

- 球が他のプレーヤーの援助となるかもしれないと考えた場合、自分の球を拾い上げたり、他の球を拾い上げてもらうこと。
- 他の球が自分のプレーの妨げとなるかもしれないと考えた場合、その球を拾い上げてもらうこと。

他のプレーヤーの援助とするために球をそのままの位置に残しておくことに合意をしてはなりません。

パッティンググリーン上で拾い上げられた場合を除き、プレーの援助や妨げという理由で拾い上げられた球はふいてはなりません。

ルースインペディメント（規則23）

ルースインペディメントと自分の球が同じハザード内にある場

合を除き、ルースインペディメント（すなわち、石や切り取られた葉や小枝などの自然の固定していない物）を動かすことができます。ルースインペディメントを取り除き、そのことが自分の球を動かす原因となった場合、その球はリプレースされなければならない、（自分の球がパッティンググリーン上にあった場合を除いて）1打の罰を受けます。

動かせる障害物（規則24-1）

動かせる障害物（すなわち、レーキやボトルなどの人工的な動かせる物体）はどこに位置していても罰なしに動かすことができます。その結果として球が動いた場合、その球は罰なしにリプレースされなければなりません。

球が動かせる障害物の上にある場合、その球を拾い上げ、その障害物を取り除き、その球をその球がその障害物の上にあった場所の真下の地点に罰なしにドロップすることができます（パッティンググリーン上の場合、その球はその地点にプレース）。

動かせない障害物と異常なグラウンド状態（規則24-2と規則25-1）

動かせない障害物とは、動かせない（例、建物）、または容易には動かすことができない（例、しっかりと埋め込まれている案内板）コース上の人工物です。アウトオブバウンズを定めるものは障害物ではありません。

異常なグラウンド状態とは、カジュアルウォーター、修理地、穴掘り動物・爬虫類・鳥類による穴、放出物、通り道です。

球がウォーターハザード内にある場合を除いて、その状態が物理的に球のライヤスタンス、スイングの妨げとなっている場合、動かせない障害物や異常なグラウンド状態からの罰なしの救済を受けることができます。球を拾い上げ、「救済のニヤレストポイント」（定義36「救済のニヤレストポイント」参照）から1クラブレンジス以内で、救済のニヤレストポイントからホールに近づかな

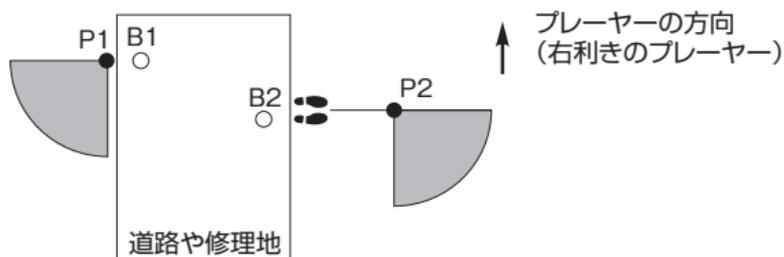
いところにドロップすることができます(下記の図を参照のこと)。

球がパッティンググリーン上にある場合、球は救済のニヤレストポイント(パッティンググリーン外になる場合もある)にプレスされます。

自分の球とその状態の両方がパッティンググリーン上にある場合を除いて、プレーの線の存在に対しての救済はありません。

追加的な選択肢として、球がバンカー内にある場合、1打の罰のもとに、バンカーの後方に球をドロップすることによってその状態からの救済を受けることができます。

下記の図は右利きのプレーヤーの場合の規則24-2と規則25-1の「救済のニヤレストポイント」という用語を例証したものです。



- B1 = 道路や修理地(GUR)の上にある球の位置
- P1 = 救済のニヤレストポイント
- P1(網掛け部分) = 球をドロップする区域。
P1から半径1クラブレングスの範囲
(どのクラブを使用してもよい)
- B2 = 道路や修理地(GUR)の上にある球の位置
- ♣————— = プレーヤーがストロークを行うと予測されるクラブを用いて
P2でプレーするために必要な概念的なスタンス
- P2 = 救済のニヤレストポイント
- P2(網掛け部分) = 球をドロップする区域。P2から半径1クラブレングスの範囲
(どのクラブを使用してもよい)

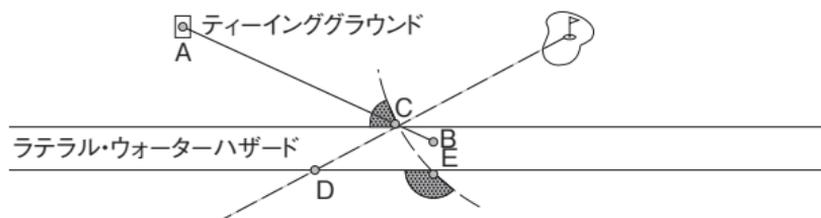
ウォーターハザード（規則26）

球がウォーターハザード（黄色の杭あるいは黄色の線）内にある場合、その球をあるがままの状態プレーするか、1打の罰のもとに：

- 最後にプレーした場所から球をプレーする、あるいは
- ホールと球がそのウォーターハザードの限界を最後に横切った地点とを結んだ線上で、そのウォーターハザードの後方に球をドロップ（どれだけ下がってもよい）。

球がラテラル・ウォーターハザード内（赤色の杭あるいは赤色の線）にある場合、ウォーターハザード内にある球に対する選択肢に加えて（上記参照）、1打の罰のもとに、次の地点からホールに近づかず、2クラブレンジス以内に球をドロップすることができます：

- その球がそのラテラル・ウォーターハザードの限界を最後に横切った地点
- その対岸の、ラテラル・ウォーターハザードの限界上でホールから同じ距離にある地点



ティーインググラウンド(A点)からプレーされた球がラテラル・ウォーターハザードの中のB点に止まった。球がそのハザードの限界を最後に横切った地点はCだった。プレーヤーの選択肢は次のとおり。

・罰なしにB点からあるがままの状態球をプレーする。

あるいは1打の罰を加えて：

- ・ティーインググラウンドから球をプレーする。
- ・ハザードの後ろでD点から後方の点線上に球をドロップする。
- ・C点の網掛け部分(C点からホールに近づかない2クラブレンジス以内)に球をドロップする。
- ・E点の網掛け部分(E点からホールに近づかない2クラブレンジス以内)に球をドロップする。

紛失球、アウトオブバウンズ、暫定球（規則27）

コースの境界を確認するためにスコアカードのローカルルールを参照してください。アウトオブバウンズは通常、柵、壁、白杭や白線で標示されています。球がウォーターハザードの外で紛失したり、アウトオブバウンズである場合には、最後のショットをプレーした場所から、1打の罰のもとに（つまりストロークと距離）、別の球をプレーしなければなりません。

球の検索のためには5分間が認められており、5分以内に球が見つからない場合は紛失球となります。

ショットをプレーした後、自分の球がウォーターハザードの外で紛失したり、アウトオブバウンズであるかもしれないと考えた場合、「暫定球」をプレーするべきでしょう。その際、暫定球をプレーすることをはっきり告げなければならず、初めの球を探しに出かける前に暫定球をプレーしなければなりません。

初めの球が紛失したか（ウォーターハザード以外で）、アウトオブバウンズであった場合、1打の罰のもとにその暫定球でプレーを続けなければなりません。初めの球がインバウンズで見つかった場合、初めの球でそのホールプレーを続けなければならず、暫定球でのプレーは止めなければなりません。

アンプレヤブルの球（規則28）

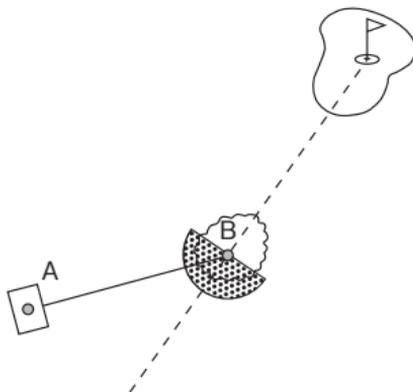
球がウォーターハザード内にあり、あるがままの状態プレーしたくない場合、アンプレヤブルの球の規則は適用されず、ウォーターハザードの規則に基づいて処置しなければなりません。

ウォーターハザードを除くコース上のどこであっても、自分の球がアンプレヤブルであると考えた場合、1打の罰のもとに次の処置をすることができます：

- 最後のショットがプレーされたところから球をプレーする。
- ホールと、球があった箇所を結んだ線上で、その箇所よりも後方に球をドロップ（どれだけ下がってもよい）。

- その球のあった箇所から2クラブレンクス以内で、ホールに近づかないところに球をドロップ。

球がバンカー内にあるときは、上記に従って処置することができます。ただし、後方線上や2クラブレンクス以内にドロップするときはバンカー内にドロップしなければなりません。



ティーインググラウンド(A点)からプレーした球が茂みの中(B点)に止まった。プレーヤーはアンプレヤブルとみなし、1打の罰のもとに次の選択をすることができる。

- ・ティーインググラウンドから球をプレーする。
- ・B点の後方の点線上に球をドロップする。
- ・網掛け部分(B点からホールに近づかない2クラブレンクス以内)に球をドロップする。