

ゴルフ規則の簡易ガイド

このガイドは一般的な規則の事例について簡単な説明をしていますが、紛議が生じたときにすぐに閲覧すべきゴルフ規則書の代わりとはなりません。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

ゴルフは正しい精神でゴルフ規則のエチケットの章にしたがってプレーされるべきです。とりわけ、

- 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。
- パンカーをならず、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して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を勧めます。

- スコアカードや掲示板に掲載されている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。同じブランドの球を使ってプレーしているゴルファーはたくさんいます。もしあなたが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：

- 自分のキャディー、パートナー（あなたのサイドのプレーヤー）やそのキャディー以外の人に「アドバイス」を求めないでください。自分のパートナー以外のプレーヤーに「アドバイス」を与えないで

ください。あなたは規則や距離、ハザードや旗竿の位置などについての情報を求めたり、与えることはできます（規則8-1）。

- ホールのプレー中は練習ショットをしないでください（規則7-2）。

ラウンドの最後：

- 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してください。
- ストロークプレーでは、自分のスコアカードにすべての項目が正確に記入されていること、あなたの署名とマーカーの署名があることを確認し、できるだけ早く委員会に提出してください（規則6-6）。

プレーの規則

ティーショット（規則11）

あなたはティーショットをプレーする前に球を取り替えることができますが、同じ組のプレーヤーにあなたが球を取り替えることを知らせておくことは良い行為です。

ティーマーカーの間で、その前に出ない所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方を結んだ線から奥行き2クラブレングスまでの所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、相手はすぐにそうするのであればそのストロークを取り消して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、そのストロークそれ自体はカウントせずに、正しい区域から改めて球をプレー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思うが、識別マークが見えない場合、あ

あなたはマーカーや相手に告げた後で、その球の位置をマークして確認のためにその球を拾い上げることができます。この規則に基づいて球を拾い上げる場合、球の確認に必要な程度以上に球をふくことはできません（規則12-2）。

球はあるがままにプレーしてください。次のことによってあなたの球のライ、意図するスタンスやスイングの区域、プレーの線を改善しないでください：

- スタンスをフェアにとろうとしているときやスイングを行うときを除き、固定しているものや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。または、
- 何かを押さえつけること（規則13-2）。

あなたの球がバンカーやウォーターハザード内にある場合、次のことをしないでください：

- 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。または、
- ルースインペディメントを動かすこと（規則13-4）。

誤球（遺棄された球や他のプレーヤーによって使われている球）をプレーした場合：

- マッチプレーではあなたはそのホールの負けとなります。
- ストロークプレーではあなたは2打の罰を受け、誤球をプレーしたストローク数はカウントせずに、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あなたは次のことができます：

- 球をマークし、拾い上げ、ふくこと（いつでも同じ箇所にリプレースしてください）。
- 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

パイクマークといったようなその他の損傷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、あなたは旗竿を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でも旗竿を取り除いたり、付き添わせることができます（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、あなたがうっかり自分の球を動かす原因となったり、規則で認められていないのに自分の球を拾い上げた場合は1打の罰を加え、自分の球を元の位置にリプレイしてください。

あなたやあなたのキャディー、パートナーやそのキャディー以外の誰かが止まっているあなたの球を動かした場合、あるいは止まっているあなたの球が他の球によって動かされた場合、罰なしに自分の球を元の位置にリプレイしてください。

止まっている球が風によって動かされたり、勝手に動いた場合、罰なしにその球をあるがままの状態プレーしてください。

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）

動いているあなたの球があなたやあなたのキャディー、パートナーやそのキャディー、あなたやパートナーの携帯品によって方向を変えられたり止められた場合、1打の罰を受け、その球をあるがままの状態プレーしてください（規則19-2）。

動いているあなたの球が、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、通常は罰はなく、その球はあるがままの状態プレーされます。しかしながら、ストロークプレーに限って、あなたがストロークを行う前に、両方の球がそのパッティンググリーン上にあった場合、あなたは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あなたの球が拾い上げられる場合（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一般的な状況です。

- 罰なしの救済を受けている状態による障害が再び生じる場所に球が転がり込んだ場合（例えば、動かさない障害物）
- ドロップされた箇所から2クラブレンジス以上離れた所に止まった場合
- 元の位置、救済のニヤレストポイント、球が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

再ドロップされた球が上記のいずれかの場所に転がっていったときは、再ドロップした際に球がコース上に最初に落ちた箇所にその球をプレースしてください（規則20-2c）。

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、その球が自分の球であれば拾い上げること、また、自分の球でなければそ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。

他のプレーヤーを援助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あなたの球が同じハザード（バンカーやウォーターハザード）内にある場合を除き、あなたはルースインペディメント（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。あなたがルースインペディメントを取り除き、そのことがあなた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、（球がパッティンググリーン上にあった場合を除いて）あなたは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（レーキやボトルなどの人工的な動かせる物体）はそれがどこに位置していても罰なしに動かすことができます。その結果としてあなたの球が動いた場合、その球は罰なしにリプレースされなければなりません。

あなたの球が動かせる障害物の中や上にある場合、球を拾い上げ、その障害物を取り除き、その球を球がその障害物の中や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、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として扱われません。

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

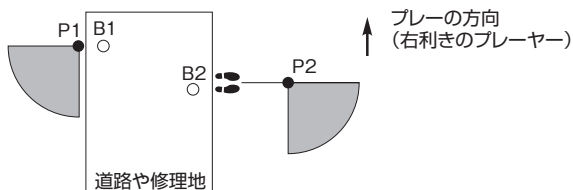
掘り動物・爬虫類・鳥類による穴あるいはその穴からの放出物です。

あなたの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やあなたのスタンスやスイングの妨げとなっている場合、動かさ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。あなたはその球を拾い上げ、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クラブレングス以内で、救済のニヤレストポイントからホールに近づかない所にその球を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)にプレースしてください。

あなた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する救済はありません。

追加的な選択肢として、あなたの球がバンカー内にある場合、1打の罰のもとに、バンカーの外で、そのバンカーの後方に球をドロップすることで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」という用語を図解したものです。



- 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きに使うことが見込ま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)

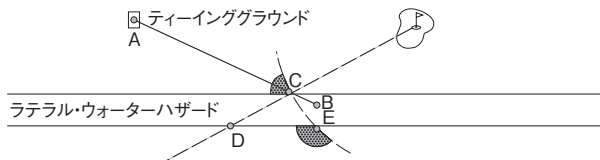
ウォーターハザード (規則26)

あなたの球がウォーターハザード (黄色の杭および/または黄色の線) 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：

- 最後にショットをプレーした場所から球をプレーする、あるいは
- ホールとあなたの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 (どれだけ下がってもよい) に球をドロップすることができます。

あなたの球がラテラル・ウォーターハザード (赤色の杭および/または赤色の線) 内にある場合、ウォーターハザード内にある球に対する選択肢 (上記参照) に加えて、1打の罰のもとに、次の地点からホールに近づかず、2クラブレング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点に止まり、そのハザードの限界を最後に横切った地点はC点であったとします。

プレーヤーの選択肢は次のとおりとなります。

・罰なしにB点からあるがままの状態^①で球をプレーする。

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別の球をプレーする。

・そのハザードの後ろで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クラブレングス以内)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クラブレングス以内)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、白杭や白線で定められています。

あなた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、別の球をプレーしなければなりません（つまりストロークと距離に基づく処置）。

球の搜索のためには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、あなた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、あなたはそれが暫定球であることを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。

（ウォーターハザード以外で）初めの球が紛失したか、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搜索の5分以内に見つかった場合、あなたは初めの球でそのホールのプレーを続けなければならず、暫定球をプレーすることを止めなければなりません。

アンプレヤブルの球（規則28）

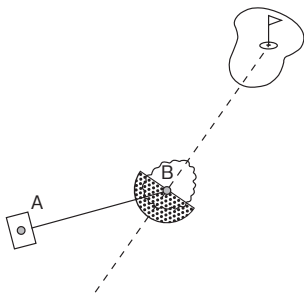
あなたの球がウォーターハザード内にあり、その球をあるがま

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、あなたは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、あなたが自分の球は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所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（どれだけ下がってもよい）に球をドロップ。
- その球のあった箇所から2クラブレンジス以内で、ホールに近づかない所に球をドロップ。

あなたの球がバンカー内にある場合、上記に従って処置することができますが、後方線上や2クラブレンジス以内にドロップするときは、球はその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)に止まりました。プレーヤーがその球をアンプレヤブルとみなす場合、1打の罰のもとに次の選択をすることができます。

- ・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クラブレンジス以内)に球をドロップする。