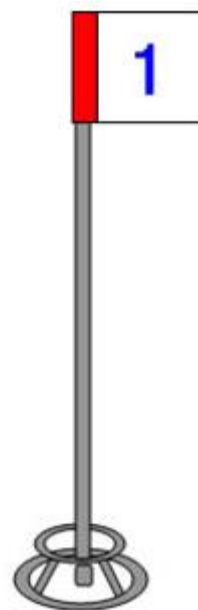


令和3年

講習会資料 日本協会発行2021ルールブックによる

# グラウンド・ゴルフ ルール・マナー



常総市グラウンド・ゴルフ協会

## まえがき

グラウンド・ゴルフは、「いつでも」「どこでも」「だれでも」できる生涯スポーツとして1982（昭和57年）年に誕生し、今では全国各地で多くの人々に愛好されています。

2019（令和元年）年5月には、グラウンド・ゴルフを世界へ正しく普及することを目的に国際グラウンド・ゴルフ連盟（IGGF）が創設され、公益社団法人日本グラウンド・ゴルフ協会（以下「日本協会」という）のルールを遵守することとされました。これにより、世界各国のグラウンド・ゴルフ愛好者が同一のルールでプレーを楽しむことになり、グラウンド・ゴルフを通じた国際交流が今後一層深まっていくことが期待されます。

日本協会が2015（平成27年）年に実施した健康調査では、日常的にグラウンド・ゴルフを楽しむことにより、ロコモティブシンドロームや転倒の予防に効果的であること、仲間との交流により心と体の不安感が少ないことなど健康寿命の延命につながる可能性の高いスポーツであることが明らかになりました。生涯にわたる健康の保持増進という観点からも、国内外において一層普及していくことが望まれます。

グラウンド・ゴルフは、審判がないため自分自身を審判するという公平性や公正さが強く求められることを大きな特徴としています。どうか本書でルールやエチケット、マナーを確認しながら、グラウンド・ゴルフを愛好する者として良識をもって、仲間と協力し合いプレーを楽しんでいただきたいと思います。

今回の改訂では、解説文とQ&Aの補足や字句の整理などを行いました。本書が多くの日本協会会員やグラウンド・ゴルフ愛好者に活用され、グラウンド・ゴルフの正しい理解と普及充実に役立てば幸いです。

日本協会は、公益社団法人として今後とも公益目的事業の積極的な展開を図り、今まで以上に社会貢献するスポーツ団体として活動してまいりますので、皆様の一層のご支援をお願いします。

公益社団法人日本グラウンド・ゴルフ協会

## グラウンド・ゴルフの理念

“グラウンド・ゴルフ愛好者は、「プレーする人」、「自分自身を指導できる人」、「自分自身を審判できる人」という3つの側面を兼ね備えた生涯を通じてスポーツを楽しむ人間のモデルである”と、グラウンド・ゴルフの誕生に深くかかわった故 島崎 仁 教授は提唱しました。現在においても、グラウンド・ゴルフが多くの人々に広く受け入れられているのは、この考えや次に掲げる理念が大切に受け継がれているからにほかなりません。

### “人間を重視するスポーツ”である

スポーツに人間を合わせるのではなく、プレーする人にスポーツを合わせるという考えに基づいて考案されたスポーツです。

わずか16条の簡単なルールで、しかも高度な技術を必要としません。年齢、性別、障害の有無に関わらず、全ての人が、いつでも、どこでも、だれでも楽しみながら、しかも生涯を通じて行うことのできるスポーツなのです。

### “結果を含めた過程を重視するスポーツ”である

プレーの結果として勝つことの楽しさを感じることは当然ですが、プレーヤー同士の交流や触れ合いなどが重視されます。

だれが勝つか分からないという結果の未確定性もあります。初めから勝ち負けが分かっている場合は、プレーの楽しさを味わうことはできません。ホールインワンを達成するとマイナス3になるのはこの考え方によるもので、グラウンド・ゴルフの大きな特徴です。

### “自律的な行動を重視するスポーツ”である

プレーヤーの自立性が重視され、自分自身を審判する公平性や公正さが強く求められます。グラウンド・ゴルフというスポーツは、ルール違反する人はいないという前提で成り立っています。

自分に都合の良いようにルールを解釈したり、平気でルール違反をする人は、本当にグラウンド・ゴルフを愛する心をもっていないといえます。

グラウンド・ゴルフの理念を正しく理解し、フェアプレーやグッドマナーを心がけ、みんなで楽しく気持ちよくプレイしましょう。

※理念については、日本協会のホームページに全文を掲載していますのでご覧ください。

## ①グラウンド・ゴルフとは

グラウンド・ゴルフはゴルフをアレンジしたスポーツで、クラブでボールを打ち、ボールがホールポスト内に静止するまでの打数を数えるゲームです。

### — 第一章 —

## グラウンド・ゴルフの特徴

グラウンド・ゴルフは、国の生涯スポーツ推進事業の一つとして、鳥取県泊村（現：湯梨浜町）の教育委員会が中心となって開発したものです。

グラウンド・ゴルフは、ルールが簡単で、すぐに取り組むことができ、国内だけでなく海外でも普及発展しています。これほどまでに、広く愛好されているグラウンド・ゴルフには、つぎのような特徴があります。

## 誰にでも勝つチャンス

ゲームの前から勝ち負けが明らかになっているスポーツには、だれも魅力を感じないでしょう。グラウンド・ゴルフは、年齢、性別、体力、運動能力などがプレーの結果に大きく影響ないように、距離、用具などを工夫し開発されたスポーツです。

## 初心者ほど多くのプレー

多くのスポーツでは、技能の優れた人ほど勝負に挑むプレーの機会が多くなりますが、グラウンド・ゴルフでは技術が未熟な人ほどプレーの機会が多くなります。

それは自分のために努力、工夫する機会が多くなることであり、その過程を通して技能が上達することになります。ここにもグラウンド・ゴルフの特徴があります。

## 自分の責任でプレー

グラウンド・ゴルフは、審判員を必要としません。自分の責任でプレーし、自分自身が自分を審判します。グラウンド・ゴルフは、プレーヤー同士がお互いに教え合い、学びあうというスポーツの原点を大事にするスポーツです。

## 一 第二章

一

### ゲームの特性

グラウンド・ゴルフは、「いつでも」「どこでも」「だれでも」できるといふ楽しいゲームの特性がすべて備わっています。

### どこでもできる

規格化されたコースを必要としません。プレーヤーの目的、環境、技能に応じて、運動場、河川敷、公園、庭などどこでも、自由にコースを設定することができます。

### 準備は簡単

スタートマットとホールポストを設置するだけで準備は完了です。

### ルールも簡単

ルールがきわめて簡単で、一度プレーすれば覚えられます。

### 時間の制限がない

ゲームの時間が決まっていないので、時間に制約されることがなく、技能の水準や仲間の数、あるいはコースの特性に応じて、プレーを楽しむことができます。

### プレーヤーの数に制限がない

グラウンド・ゴルフは一人でも、あるいは場所さえあれば一度に何百人もの人がプレーを楽しめます。ボールが空中を高く飛ぶことはないので、ホールの設置場所を工夫すれば、各ホールから同時にスタートしても、安全にプレーすることができます。

### 審判は自分自身

ゲーム中の審判は、プレーヤー自身が行います。判定が困難な場合には、同伴プレーヤーの意見を聞き、同意を求めて自分で判定します。

## 高度な技術がなくてもできる

グラウンド・ゴルフの技術は他のスポーツと同じように、トレーニングによって向上します。しかし、ゲームを楽しむためには必ずしも高度な技術を必要としません。子供から高齢者まですべての人が、楽しくプレーをすることができます。したがって、グラウンド・ゴルフはファミリースポーツとして楽しむ条件をすべて備えたスポーツです。

## ②グラウンド・ゴルフのルール

### － 第一章 －

#### エチケット

##### ○第1条

プレイヤーは、自分のプレーが終わったら、すみやかに次のプレイヤーの妨げにならない場所に行く。

##### ○第2条

プレイヤーは、同伴のプレイヤーが打つときには、話をしたり、ボールやホールポストの近くやうしろに立たない。また、自分たちの前に行く組が終了するまで、ボールを打たない。

##### ○第3条

プレイヤーは、自分の作った穴や足跡を直していく。

### － 第二章 －

#### ゲームに関するルール

##### ○第4条 ゲーム

ゲームは、所定のボールを決められた打順に従ってスタートマットから打ち始め、ホールポスト内に静止した状態「トマリ」までの打数を数えるものである。

##### ○第5条 用具

クラブ、ボール、ホールポスト、スタートマットは、定められたものを使用しなければならない。

##### ○第6条 ゲーム中の打球練習

プレイヤーは、ゲーム中いかなる打球練習も行ってはならない。本条の反則は1打付加する。



○第7条 援助

プレーヤーは、打つとき足場を板などで作ったり、人に支えてもらったりするなど、物的・人的な援助やアドバイス、あるいは風雨からの防護を求めたり、受けたりしてプレーしてはならない。本条の反則は1打付加する。

○第8条 ボールはあるがままの状態プレー

プレーヤーは、打ったボールが長い草や木の茂みなどの中に入ったとき、ボールの所在と自己のボールであることを確かめる限度においてのみ、これらのものに触れることができる。草を刈ったり、木の枝を折ったりしてプレーしてはならない。本条の反則は1打付加する。

○第9条 ボールの打ち方

プレーヤーは、ボールを打つとき、クラブのヘッドで正しく打ち、押し出したり、押し出したり、かき寄せたりしない。本条の反則は1打付加する。ただし、空振りの場合は打数に数えない。

○第10条 紛失ボールとアウトボール

プレーヤーは、打ったボールが紛失したり、コース外に出たときは1打付加し、ホールポールに近寄らないで、プレー可能な箇所にボールを置き、次の打を行わなければならない。

○第11条 プレーの妨げになるボール

プレーヤーは、プレーの妨げになるボールを、一時的に取り除くことを要求することができる。取り除くのは、ボールの持ち主であり、その際ホールポストに対して、ボールの後方にマークをして取り除かなければならない。

○第12条 他のプレーヤーのボールに当たったとき

プレーヤーは、打ったボールが他のプレーヤーのボールに当たったときは、そのままボールの止まった位置からプレーを続ける。当てられたプレーヤーは元の位置にボールを戻さなければならない。

○第13条 止まったボールが風によって動いたとき

プレーヤーは、打ったボールが動いている間はボールを打ってはならない。風によってボールが動いたときは、静止した場所からプレー

をし、動いてホールポストに入った場合はトマリとする。

○第14条 第1打がホールポストに入ったとき

プレイヤーは、打ったボールが1打目でトマリになったとき（ホールインワン）は、合計打数から1回につき3打差し引いて計算する。

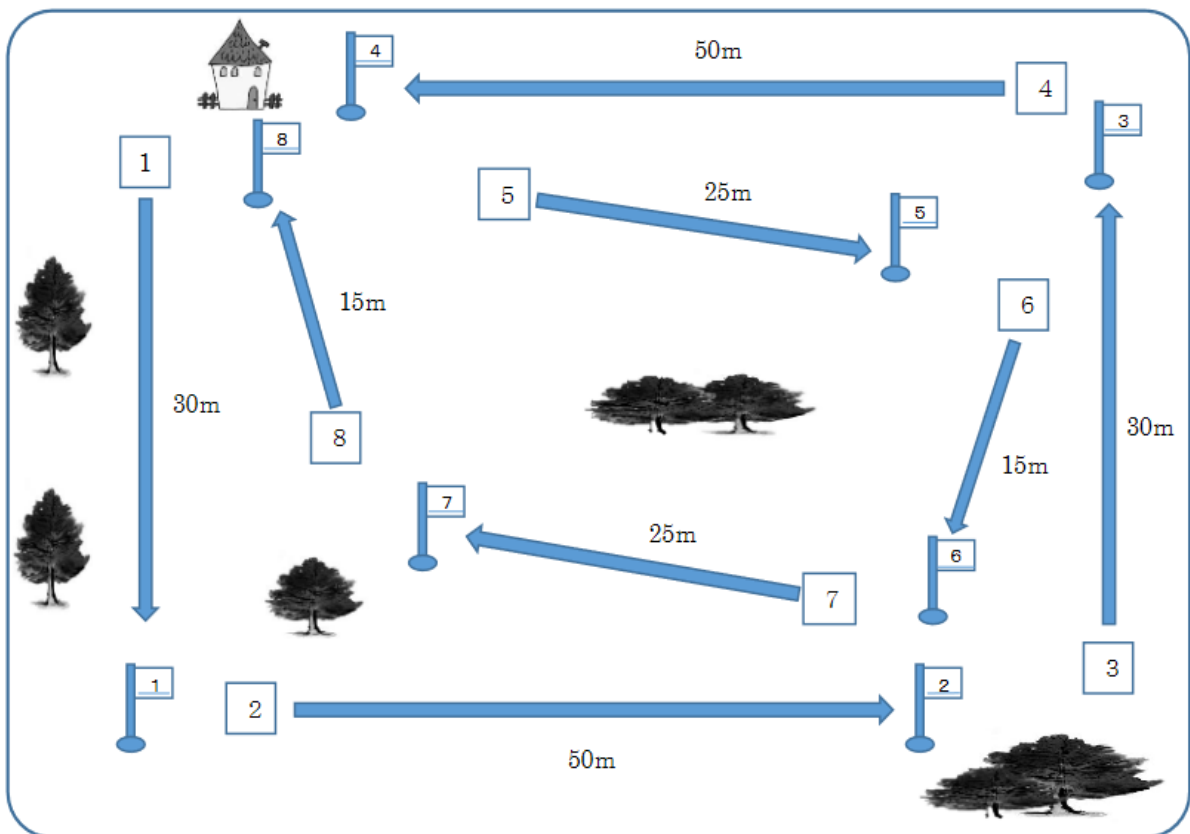
○第15条 ゲームの判定

ゲーム中の判定はプレイヤー自身が行う。但し、判定が困難な場合は同伴プレイヤーに同意を求める。

○第16条 標準コース

標準コースは、50m、30m、25m、15m各2ホールの合計8ホールで構成する。

【標準コース例】



### ③ルール of 解説と Q & A

ここでは、ルールについて解説するとともに、愛好者から寄せられた質問などを Q & A 形式でまとめました。

ルールを正しく理解したうえで、グラウンド・ゴルフを仲間と一緒に楽しんでいただきたいと思います。

グラウンド・ゴルフのルールは、わずか 16 条です。

「いつでも」「どこでも」「だれでも」プレーできるように定められた極めて簡単な内容です。

また、グラウンド・ゴルフのルールでは冒頭にエチケットの章が設けられており、エチケット・マナーを特に重視していることが特徴です。ここにグラウンド・ゴルフの理念が込められていると言っても過言ではありません。

仲間との日常のプレーはもちろん、全国交歓大会をはじめ、あらゆる大会などで参加者が和やかにプレーするためにもルールを正しく理解しておくことはとても大切なことです。解説と Q & A から多くのことを学び、模範となるプレーヤーになっていただきたいと思います。

なお、そのためにも、次のことに心掛けたいものです。

- 他人に迷惑をかけたリ不快感を与えない
- あるがままにプレーする
- 自分に有利になるような判定はしない
- 自分で判定できないときは、同伴プレーヤーの意見を聞き、同意を求めて自分で判定する

この解説と Q & A が、グラウンド・ゴルフ愛好者のために役立つことを願っています。

## — 第一章 —

### エチケット

#### ○第1条 自分のプレーが終わったら

プレーヤーは、自分のプレーが終わったら、すみやかに次のプレーヤーの妨げにならない場所に行く。(スコア記録などは、次の場所で)

#### 【自分のボール付近に移動】

ボールを打ったら、自分の打ったボール付近にすみやかに移動しますが、他の人のプレーの妨げにならないように注意しましょう。

#### 【ホールを早くあける】

組全員がホールを終了したら、次のホールにすみやかに移動しましょう。

#### ○第2条 同伴のプレーヤーが打つとき

同伴のプレーヤーが打つときには、話したり、ボールやホールポストの近くやうしろに立たない。また、自分たちの前に行く組が終了するまで、ボールを打たない。

#### 【他のプレーヤーが構えたら静かに】

話しながらプレーするのはグラウンド・ゴルフの楽しみの一つです。しかし、プレーヤーが打つために構えたら、大声で話したり、笑ったり、動き回ることはいけません。

#### 【安全に配慮を】

打とうとしているプレーヤーの近くにいると、スイングしたクラブに当たってしまう危険性があります。お互いに十分注意してプレーしましょう。

#### 【前の組が終わってからプレーしよう】

前の組が終了してからスタートマットの上にボールを置きましょう。

### ○第3条 穴や足跡を直す

プレイヤーは、自分の作った穴や足跡を直して行く。

#### 【自分で直して移動】

天候や施設の状況によっては、プレイヤーの移動によって穴や足跡ができることがあります。他のプレイヤーのために、可能な範囲で直してから移動することがエチケットです。

ぬかるんでいる時は、ボールが通ると思われるライン上は、出来るだけ避けて移動するようにしましょう。

Q：前のプレイヤーがスタートマット直前にできた穴を直さず行ってしまった場合、この穴を直すことができますか？

1

A：プレイヤーの判断で直すことができますが、ただし、迅速に直してティアップしましょう。

## — 第二章 —

### ゲームに関するルール

#### ○第4条 ゲーム

ゲームは、所定のボールを決められた打順に従ってスタートマットから打ち始め、ホールポスト内に静止した状態「トマリ」までの打数を数えるものである。

#### 【打順を決めてゲームを始めます】

- ・ゲームを始める前に、どういう打順にするか決めます。
- ・大会や講習会では主催者が決定し参加者に通知します。それ以外の場合はプレイヤーで話し合っ決めて決めます。
- ・打順については、1打目から「トマリ」まで1打ずつ同じ打順でプレーします。

#### 【連打】

- ・一人の人が「トマリ」になるまで続けて打つ、いわゆる連打は認め

られません。

【「トマリ」とは】

- ・「トマリ」とは、ボールがホールポストの底円の内側に半分以上入って静した状態をいいます。
- ・ホールポストの底円の真上から見て判定します。
- ・ホールポストの上円に乗った場合も「トマリ」となります。

Q：打順にはどのような方法がありますか？

2

A：あらかじめ決められた打順通りで打つ固定方式と、次のホールから打順を一つずつ繰り上げて打つローテーション方式などがあります。

Q：打順を間違えた場合はどうなるのでしょうか？

3

A：打順をまちがえて打ってしまった場合は、次の打から元の打順にもどします。1打付加はありません。

Q：ホールポストに近づいたボールは続けて打つことができる？

4

A：おおむねクラブヘッドの長さ位に近づいた場合は、マークすることによるトラブルを避けるために続けて打つほうが良いでしょう。同伴プレイヤーに「お先に失礼」と言って打つのがエチケットです。

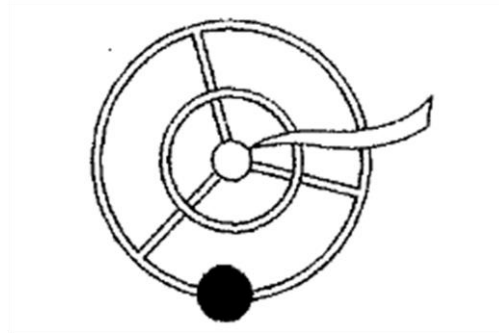
Q：まちがえて他のプレイヤーのボールを打ってしまったら？

5

A：まちがえて打ったボールは、ボールの持ち主が元の位置にもどし、まちがえたプレイヤーは自分のボールを打ち直します。1打付加はありません。他のプレイヤーがマークした場所から打ってしまった場合も同様です。

Q：ボールがホールポスの底円の真上に止まった場合、「トマリ」になる？

A：「トマリ」です。底円の真上から見て判定しましょう。



#### ○第5条 用具

クラブ、ボール、ホールポスト、スタートマットは定められたものを使用しなければならない。

##### 【使用用具】

- ・クラブ、ボール、ホールポスト、スタートマットは日本協会用具標準規則（資料編84ページ参照）に定められた認定用具を使用しなければなりません。

##### 【用具の改造】

- ・クラブのグリップにテープを巻いたり、既定の範囲内で短くすることはできますが、それ以外の改造は禁止です。
- ・クラブやボールに目印やイニシャルを付ける場合は、クラブやボールの機能を変えずに、自分の物と判断できる程度にしてください。
- ・これらは安全性を考慮したものであることを理解してください。

【公式大会の認定品で】

公式大会、講習会では用具はすべて日本協会認定品を使用しなければなりません。

図1 クラブ

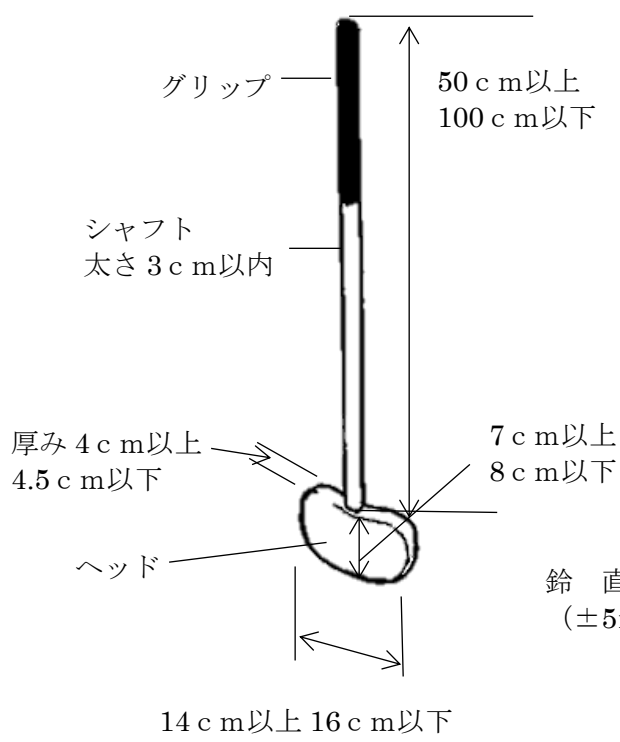


図2 ホールポスト

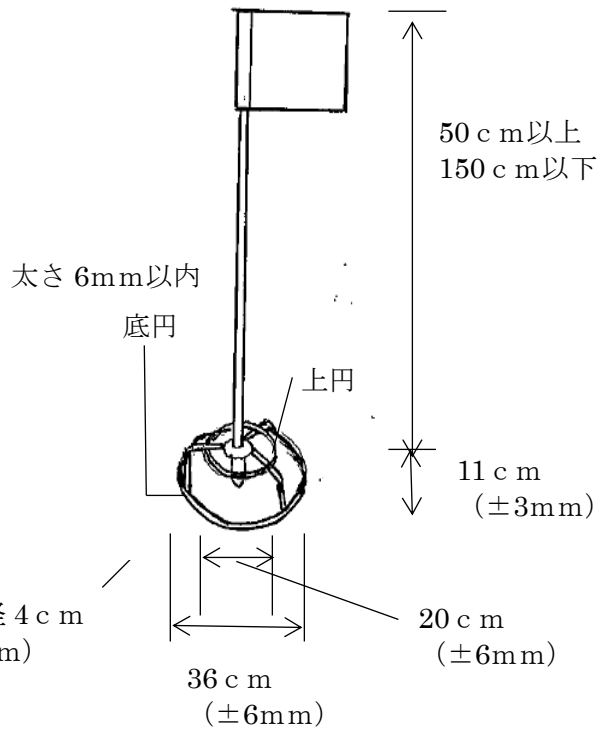


図3 スタートマット

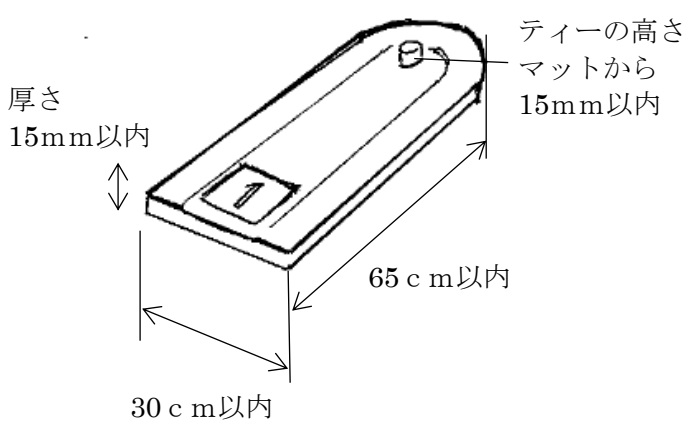
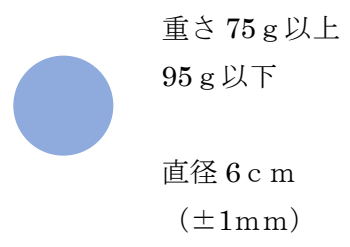


図4 ボール





Q：ゲームの途中でボールやクラブを替えてもよい？

A：途中で替えることはできません。ただし、1ラウンド（8ホール）単位で替えることはできます。なお、途中でクラブが壊れたりボールが割れたりした場合は、その時点で替えることができます。同伴プレーヤーまたは主催者に確認してから替えましょう。

## ○第6条 ゲーム中の打球練習

プレーヤーは、ゲーム中いかなる打球練習も行ってはならない。本条の反則は、1打付加します。

### 【ゲーム中の打球練習】

- ・ボールを打つ練習をしたら、反則で1打付加します。スイングは良いのですが、ボールを実際に打つのは反則です。スイングの練習をするときは周囲の安全に十分注意し、また、他のプレーヤーがプレーを開始したら、すぐにやめ、静かにしなくてはなりません。

### 【大会や講習会の打球練習】

- ・大会や講習会では、開会式前やゲーム開始前のコース内での打球練習については、主催者の指示に従ってください。指示がなければコース内での打球練習はしないのがエチケットでしょう。

## ○第7条 援助

プレーヤーは、打つとき足場を板で作ったり、人に支えてもらったりするなど、物的・人的なアドバイス、あるいは風雨からの防護を求めたり、受けたりしてプレーしてはならない。本条の反則は1打付加します。

### 【援助を受けてはならない】

- ・グラウンド・ゴルフは自主性を重視するスポーツです。雨が降るので傘をさしてもらった、スイングの妨げになる木をおさえてもらった、足元が不安定なのでうしろから支えてもらったなどの反則は1

打付加します。

- ・ 障害のある方から求められたら、マーク等してあげるのは差し支えないでしょう。
- ・ プレー中に会話を交わすことはグラウンド・ゴルフの楽しみのひとつですが、アドバイスにならないよう注意しましょう。
- ・ ルールについて質問することは反則にはなりません、プレーが始まる前に同伴プレーヤーに確認しておきましょう。

8

Q：地面が傾斜地で打ちにくいので、ライン上に目印を置いてもいい？

A：地面の小石・小枝や砂などを目標とするのは差し支えありませんが、新たにマーカーなどを目印に置くことはできません。

9

Q：ホールポストが風で倒れそうになったので、同伴プレーヤーが倒れないように支えてプレーを続行しました。これは援助になる？

A：同伴プレーヤーが風で倒れないようにホールポストを支えることは援助にはなりません。ホールポストはプレー中に動いたり、倒れたりしないようU字ピンやおもりなどで固定しましょう。なお、プレーヤー自身がホールポストを支えながらボールを打つことはできません。

#### ○第8条 ボールは、あるがままの状態でプレー

プレーヤーは、打ったボールが長い草や木のしげみなどの中に入ったとき、ボールの所在と自己のボールであることを確かめる限度においてのみ、これらのものに触れることができる。

草を刈ったり、木の枝を折ったりしてプレーしてはならない。本条の反則は1打付加します。

#### 【ボールはあるがままの状態】

- ・ ボールが長い草や木のしげみなどの中に入って打てそうもない状態のときがあります。そんなときボールのそばの草を踏み固めたり、手で抜いたり、木の枝を折ったりして、条件を良くすることは認められません。自然の凸凹なども直すことはできません。あくまでも

あるがままの状態プレーすることです。これらの反則は1打付加します。

【障害物は取り除けません】

- ・どんなにスイングがしにくい状況に置かれても、ボールの周辺に手を加えて自分に有利にならないということですから、ボールとホールポストの線上に石、小枝、砂、マーカーなどの障害物があっても、取り除いたりしてはいけません。
- ・プレーが始まれば、地面に落ちている木の枝、小石、虫類、動物の糞なども障害物とみなされるので取り除くことはできません。プレーが始まる前に取り除きましょう。

【コース内の設置物】

- ・他のホールポストやコース内に設置されているものすべて障害物とみなされ動かすことはできません。ただし、風によってプレー開始後に動いた場合は、プレー開始前の状態に戻します。

Q：プレー中に打ったボールが、他のホールポストに入った場合は、どうすればいい？

10

A：打てる場合はそのまま打ち、打てない場合はホールポストに近づかないクラブ1本分の距離内にボールを動かして打ちます。ただし、この場合は1打付加します。また、コース内に設置されている物はすべて障害物として、同じ処理をしてください。

Q：ボールやクラブヘッドが当たって、ホールポストが動いてしまったとき、元に戻すのはいつ？

11

A：・その組がホールをスタートする前に動いていることに気づいた場合は、その時点で正しい位置にセットし直します。  
・その組のプレー中に動いた場合は、正しい位置にセットし直します。  
・動いたことに気づかずスタートした後に気づいた場合は、その組がその組がそのホールを終了したあと、正しい位置にセットし直します。

## ○第9条 ボールの打ち方

プレーヤーは、ボールを打つとき、クラブのヘッドで正しく打ち、押し出したり、かき寄せたりしない。本条の反則は1打付加します。ただし、空振りの場合は打数に数えない。

### 【ボールの打ち方】

- ・ボールをヒットしないで引きずるように打ったり、二度打ち、まわし打ち、押し出し、かき寄せなどで打ってはいけません。これらの反則は1打付加します。

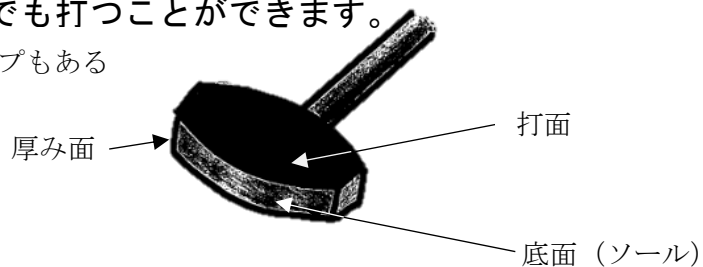
### 【空振りは】

- ・空振りとは、スイングしたクラブがボールに触れなかったことをいいます。
- ・空振りは、打数に数えません。

Q：ボールはクラブヘッドのどの部分で打ってもよい？

A：ボールはクラブヘッドの「打面」で打ちます。ただしホールポストの近く、おおむねクラブヘッドの長さくらいに近づいた場合と「打面」で打ちづらい狭い場所などの場合は、ヘッドのどの部分でも打つことができます。

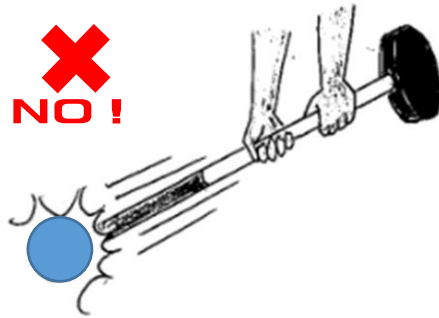
表裏とも打面のタイプもある



13

Q : クラブを逆さに持ち、グリップエンドで打ってもよい？

A : ヘッド以外で打ってはいけません。グリップエンドで打ったり、ヘッドを持ってヘッドで打ってもいけません。この反則は1打付加します。



1 打付加

14

Q : ホールポストとボールを結ぶ線上をまたいでうっても良い？

A : ホールポストとボールを結んだ線及びボールの延長線をまたいで打ってはいけません。押し出し、かき寄せなどと同様、正しく打つに反する。1打付加します。

15

Q : アドレスに入って構えたらクラブがボールに触れて落ちた場合、打ち直しできる？

A : 打ち直しはできません。打ったことになり、次の2打目は、止まった位置から始めます。ただし、クラブが触れても落ちなかった場合は、打ったことにはなりません。

16

Q : 1打目で、空振りしてボールが落ちた場合は？

A : スイングが空振りで風圧による場合は、もう一度ティーに戻し打ち直します。無罰

## ○第10条 紛失ボールとアウトボール

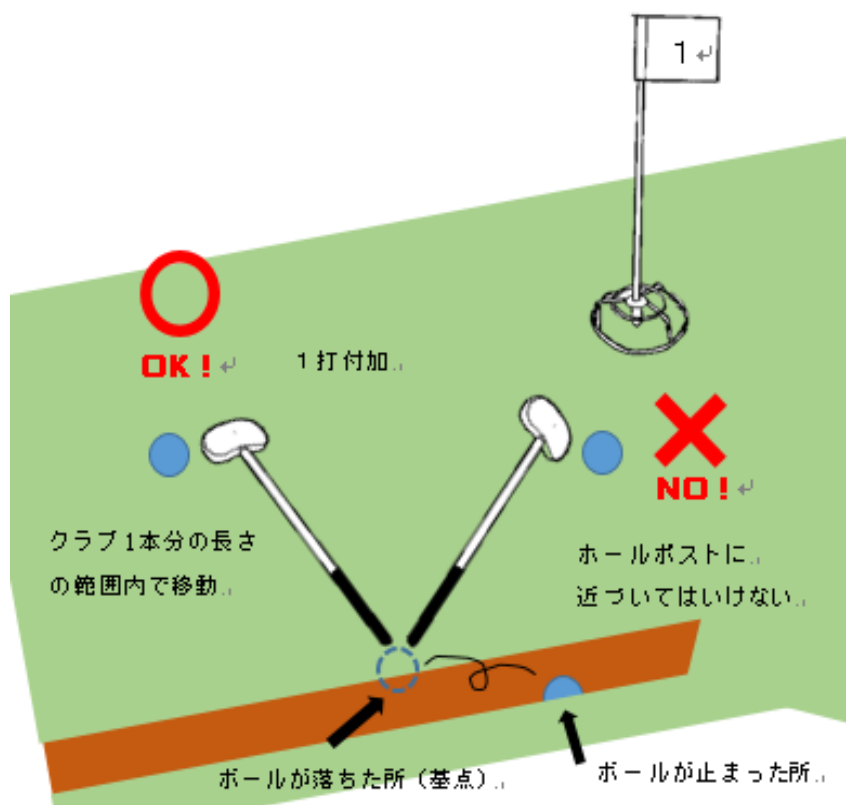
打ったボールが紛失したり、コース外に出たときは1打付加とし、ホールポストに近寄らないで、プレー可能な箇所から打つこと。

### 【紛失ボール】

- ・草むらや林の中に入り見つからない場合は、見えなくなった場所からホールポストに近づかないでプレー可能な箇所から次の打を行う。

### 【アウトボール、打てないボール】

- ・コースの外に出た場合や、池や川、排水路などに落ちたり、障害物があったりして打てない場合は、入った所を基点にホールポストに近づかないクラブ1本分の範囲内から1打付加してプレーします。次の打順まで待ちます。



Q : コース外から戻って止まった場合は？

17

A : コース内であればその位置からプレー可能です。

○第11条 プレーの妨げになるボール

プレーの妨げになる場合、ボールの持ち主に対して一時的にボールを取り除くことを要求できる。

ホールポストに対し、ボールの後方にマークし、ボールを取り除かなければならない。

【マーカー】

直径20mm程度、厚さ2mm程度（リボン付き30mm程度）ライン上にマーカーがある場合、動かすことはできません。地面の小石小枝や砂と同じです。

○第12条 他のプレーヤーのボールが当たったとき

この場合は、当てられたボールを元の位置に戻します。当てたボールは、停止した場所から続行します。

Q：他のプレーヤーのボールに当たり「トマリ」した場合は？

18

A：「トマリ」となります。

○第13条 止まったボールが風によって動いたとき

プレーヤーは、ボールが動いている間は、ボールを打ってはならない。静止した場所からプレーをし、風でホールポストに入れば「トマリ」です。

【不可抗力でなく動いたとき】

ボールの持ち主が元の位置に戻してプレーする。

◇犬、鳥などが動かしたとき

◇観客が、ボールに触れて動いたとき

◇他のプレーヤーがボールを勘違いし、打ったとき

◇他のプレーヤーが打ったボールに当たって動いたとき

○第14条 第1打がホールポストに入ったとき

(ホールインワン) 合計打数から 1 回につき 3 打引きます。

#### ○第 15 条 ゲーム中の判定

ゲーム中の判定はプレイヤー自身が行う。判定困難な場合は、同伴プレイヤーの同意を求めましょう。

##### 【判定は自分自身で】

- ・ 第三者の審判がいなくてもプレイヤーできる、プレイヤーが自ら判定しながらプレーを楽しむことができるスポーツです。
- ・ 1997 (平成9) 年4月から第15条を明記しました。

##### 【判定は公平に】

判定に当たっては、常に次のことを心掛けましょう。

- ・ ルールをしっかりと理解する。
- ・ 自分に有利になるような判定はしない。

#### ○第 16 条 標準コース

標準コースは、50m、30m、25m、15m、各2ホールの合計8ホールで構成する。

##### 【公式大会・認定コース】

- ・ 同じ距離のホールが連続しない標準コースを設定します。  
(8ホールから1ホールについても同様)

##### 【上記以外のコース】

- ・ グラウンド・ゴルフの魅力の一つは、コースを自由に設定でき、また、場所を選ばないということでしょう。
- ・ 運動場、河川敷、公園、庭・・・、障害物や起伏があっても楽しめず。その場所に合わせて適切なコースを工夫しましょう。

##### 【コースの設定の仕方】

- ・ ホールポストは、3本の脚のうち2本がスタートマットの方向に開いた状態でセットします。
- ・ 砂や草などで低円が埋まらないように平らにセットします。
- ・ ホールポストは、プレー中に動いたり、倒れたりしないようできるだけU字ピンや、重りなどで固定しましょう。
- ・ 距離は、スタートマットのティー中心からホールポストの鈴の中心



までを測ります。

- ・ゲームの快適さや安全性を高めるために、コースを設定する際は、ホールポストが隣接する距離間隔は、10m以上（50mのホールでは、それ以上）とることを心掛けましょう。

■スコア記入の留意点

A) 算用数字の場合

No.	氏名	ホールポストNo.								実打数	1打回数	合計	確認 サイン
		1	2	3	4	5	6	7	8				
	A	2 2	3 5	3 8	2 10	① 11	4 15	3 18	3 21	21	1	18	
	B	2 2	① 3	3 6	2 8	2 10	4 14	① 15	2 17	17	2	11	

B) 正の字の場合

No.	氏名	ホールポストNo.								実打数	1打回数	合計	確認 サイン
		1	2	3	4	5	6	7	8				
	A	T 2	F 5	F 8	T 10	⊖ 11	F 15	F 18	F 21	21	1	18	
	B	T 2	⊖ 3	F 6	T 8	T 10	F 14	⊖ 15	T 17	17	2	11	

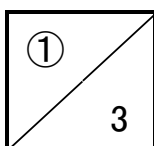
1打目でトマリとなったときは・・・

■1打目でトマリ(ホールインワン)となったときは、打数欄には、①または⊖と記入し、

累計欄には1をプラスした数を記入します。

●記入例

Bさんの2ホール目の場合



打数: ①と記入します

累計打数: 1をプラスした数を記入します

例えば、それまでの累計打数が2打であれば「3」を記入します。