

R&A USGA®

ゴルフ規則の オフィシャルガイド

2023年1月施行

JGA
JAPAN GOLF ASSOCIATION



ゴルフ規則の オフィシャルガイド

2023年1月施行

JGA

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

大目次

ゴルフ規則のオフィシャルガイドの説明	004
---------------------------------	------------

ゴルフ規則の詳説	019
-----------------------	------------

目次	021
----------	-----

委員会の措置	429
---------------------	------------

目次	431
----------	-----

ローカルルールひな型と他のプレー形式	515
---------------------------------	------------

目次	517
----------	-----

ゴルフ規則のオフィシャルガイドの説明

R&AとUSGAはこのゲームのすべてのレベルでゴルフの運営に従事する人たちの参考書としてゴルフ規則のオフィシャルガイドを作成しました。

ゴルフ規則と詳説

このオフィシャルガイドの第一節では2023年1月に発効するゴルフ規則を扱っています。ゴルフ規則の全文がこのオフィシャルガイドの中に収録されており、参照しやすいように網掛で掲載されています。

規則には「詳説」が追加され、関連する各規則の最後に、規則と区別しやすいように白色の背景で掲載されています。

コース上で生じる疑問の大部分はゴルフ規則を参照することだけで解決できるでしょう。具体的な論点についてのガイダンスを求めてこの「詳説」を参照する前に、関連する規則をすべて見直すことを強く推奨します。

「詳説」は追加の説明が必要と考えられる規則の状況についてのみ規定されており、説明と共に、多くの場合、例題を用いて規定されています。

委員会の措置

「委員会の措置」という表題のついた第二節はゴルフコースでの日々のプレーやこのゲームのすべてのレベルにおける競技会を運営することに従事する人たちのための実用的なガイダンスを収録しています。この委員会の措置では、その内容は重複することが多いことを認識しつつ、「一般的なプレー」（委員会が競技を運営していない）のためのガイダンスと「競技会」のためのガイダンスに分けています。

委員会の役割（コースマーキングとセットアップ方法、競技の条件とローカルルールの制定、スタートと集計、プレーのペースの方針や行動規範の制定）は委員会の措置で扱っている題材のほんの一部です。

委員会の措置のセクション8では、委員会が地域的なニーズに適うように採用することができるローカルルールひな型を規定しており、そのローカルルールひな型とは異なるローカルルールを採用することに関する重要なガイダンスも提供しています。

読者が特定の項目を見つけることができるように、委員会の措置についてとても詳細な目次があります（431ページ参照）。

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ます。

2023年ゴルフ規則の主要変更点

特定の規則

規則1.3c(4) 複数の規則違反に対する罰の適用

規則が改訂され、違反が関連していたのか、関連していないのかの決定はもはやその適用には関係なくなり、その結果、複数の罰が適用される事例はより少なくなるだろう。

規則3.3b(4) スコアカードにハンディキャップを示すこと、またはスコアの加算をすることはプレーヤーの責任ではない

規則が改訂され、プレーヤーはスコアカードに自分のハンディキャップを示すことをもはや要求されない。その競技のためのプレーヤーのハンディキャップストロークを計算し、そのハンディキャップストロークをプレーヤーのネットスコアを計算するために使用することは委員会の責任である。

規則4.1a(2) ラウンド中に損傷したクラブの使用、修理、交換

規則が修正され、クラブを乱暴に扱ったことによる損傷でなければ、プレーヤーは損傷したクラブを取り替えることが認められる。

規則6.3b(3) 誤って取り替えた球にストロークを行う

誤って取り替えた球をプレーしたことに対する罰が一般の罰から1罰打に軽減された。

規則9.3 自然の力が動かした球

新しい例外2はドロップ、プレース、リプレースした後に球がコースの他のエリアに動いた場合、その球をリプレースしなければならないことを規定している。このことは、球がアウトオブバウンズに止まった場合にも適用する。

規則10.2b 他の援助

規則10.2bは明確化と、2019年規則を補足するために2019年4月に発効された詳説の重要な原則を組み入れるために書き換えられた。

規則10.2b(1)と(2)は、キャディーまたは他の人はプレーの線や他の方向の情報(例えば、プレーヤーが旗竿の場所を見ることができないときなど)についてプレーヤーを援助するために物を置いてはならず、ストロークを行う前に置いた物を取り除くことによって罰を免れることはできないことが規定された。

規則11.1b 動いている球が偶然に人や外的影響に当たる：球をプレーしなければならない場所

規則11.1bは明確化のために書き換えられた。

規則11.1b(2)は修正され、パッティンググリーンからプレーされた球が虫、そのプレーヤー、そのストロークを行うために使用されたクラブに当たった場合、その球はあるがままにプレーしなければならない、そのストロークを再プレーしてはならない。

規則21.1c ステイブルフォードの罰

規則は修正され、クラブ、スタート時間、不当の遅延に関する罰が一般のストロークプレーと同じ方法でそのホールに適用されることになる。同様の修正が規則21.3c(パー/ボギーの罰)にも行われた。

規則25 障がいを持つプレーヤーのための修正

新しい規則25の導入はこの規則に規定される修正はすべての形式を含むすべての競技に適用することを目的としている。

一般的な変更

後方線上の救済の手続き

後方線上の救済の手続きは修正され、プレーヤーは線上にドロップすることが求められる。ドロップしたときにその球が最初に地面に触れた線上の箇所が救済エリアを定め、その救済エリアはその地点からどの方向にも1クラブレンジスとなる。この修正は規則14.3b(3)、規則16.1c(2)、規則17.1d(2)、規則19.2b、規則19.3、定義「救済エリア」にも反映される。

ストロークを再プレーしなければならない場合の処置の方法

「ストロークはカウントしない」(例えば規則11.1b)という文言が使用されるいくつかの規則は修正され、再プレーを要求されているのに、そうしなかった場合、関連する規則の違反となるが、失格となる可能性はもはやない。

2023年の詳説と委員会の措置の修正

下記は2019年版ゴルフ規則のオフィシャルガイド以後の詳説の改訂箇所を探す読者を援助するための新しい詳説、削除された詳説、移動した詳説のリストとなります。必要に応じて、変更の根拠が記されています。

参照をしやすくするために、新規および改訂されたローカルルールひな型のリストと共に、委員会の措置の重要な修正のリストも掲載されています。

新しい詳説

- 1.3c(4)/1 介在する出来事がある場合、プレーヤーは2つの1罰打を受ける
- 1.3c(4)/2 プレーヤーが規則に違反した後、次のストロークの一部として別の規則に違反する
- 3.2b(1)/2 ホールの結果がすでに決定している場合、コンシードは有効とはならない
- 3.2c(1)/2 ハンディキャップマッチの前にプレーヤーが相手に正しくないハンディキャップの情報を与える
- 3.2d(4)/1 規則3.2d(4)の「同意」の意味
- 3.3b(4)/1 運営上の誤りを故意に委員会に通報しないプレーヤーに対する罰
- 4.3a/1 グリーンリーディング資料の使用についての制限
- 4.3a/2 アラインメント機器の使用が規則違反となる場合
- 5.2/1 規則5.2の「コース」の意味
- 6.4b(1)/1 プレーヤーが前のティーイングエリアで違う順番でプレーした場合の規則6.4b(1)の「同じ順番」の意味
- 9.2b/1 用具が関連しているときにプレーヤーの行動が球を動かす原因となったのかどうかの決定
- 10.2b/1 アラインメントを援助するための自立式パターの使用は認められない
- 11.1b/3 パッティンググリーン以外の場所からプレーされた球が動物によって方向を変えられたり、拾い上げられた場合にすること
- 14.1c/2 動かされた球をふくことができる場合

- 14.2c/3 球をリプレースするときに、地面に押し込んではいならない
- 15.3/1 プレーの援助または障害となる球やボールマーカーを動かす方法
- 16.3b/1 球の直後の箇所がジェネラルエリアではない場合の地面に払い込んだ球の救済
- アドバイス/3 公開されている情報を含む発言がアドバイスとなる場合
- 委員会/1 委員会のメンバーの任務と責任の制限
- 救済エリア/1 球が救済エリアにあるかどうかの決定

削除された裁定

- 1.3c(4)/1 違反と違反の間に介入する出来事があると罰は重課する規則1.3c(4)で扱われることになった。
- 1.3c(4)/2 1回の行為による複数の違反は1つの罰となる規則1.3c(4)で扱われることになった。
- 1.3c(4)/3 関連しない行為の意味
改訂された規則では廃止となったコンセプト。
- 1.3c(4)/4 球をリプレースしないことは別の関連しない行為とみなされる規則1.3c(4)とその例外で扱われることになった。
- 3.2c(2)/1 マッチでハンディキャップストロークを適用していなかったことがそのマッチの後半で発覚する規則3.2c(2)で扱われることになった。
- 3.2d(1)/1 プレーヤーがプレーする順番であればホールのプレーですで行ったストローク数を教える必要はない規則3.2d(1)ですでに扱われている。
- 3.2d(3)/2 前のホールで間違っただけのスコアに同意したことがマッチの後半で発覚する規則3.2d(3)ですでに扱われている。
- 3.3b(1)/1 別のプレーヤーの間違ったスコアを故意に証明するマーカーは失格とすべき規則3.3b(1)で扱われることになった。

- 3.3b(1)/2 マーカーが同意しない場合にはプレーヤーのスコアを証明することを拒否できる
規則3.3b(1)で扱われることになった。
- 3.3b(2)/2 スコアカードの記載内容を変更する場合に追加の証明は不要
規則3.3b(2)で扱われることになった。
- 3.3b(4)/1 プレーヤーがスコアカードに示さなければならない「ハンディキャップ」の意味
スコアカードにハンディキャップを示す責任はもはやプレーヤーにはない。
- 3.3b(4)/2 委員会が間違ったハンディキャップを示したスコアカードを用意してもプレーヤーは罰を免除されない
スコアカードにハンディキャップを示す責任はもはやプレーヤーにはない。
- 3.3b(4)/3 多いハンディキャップが影響しない場合には罰はない
スコアカードにハンディキャップを示す責任はもはやプレーヤーにはない。
- 4.1b(1)/1 クラブヘッド単体とシャフト単体はクラブではない
規則4.1b(1)で扱われることになった。
- 4.1b(1)/2 壊れてバラバラになったクラブは14本のクラブ制限にカウントしない
規則4.1b(1)で扱われることになった。
- 4.1b(1)/4 次のストロークを行ったときにクラブは追加されたとみなされる
規則4.1b(1)で扱われることになった。
- 4.3/1 プレーヤーがホールとホールの間で規則4.3の違反をした；罰の適用方法
規則4.3の罰則で扱われることになった。
- 4.3a(2)/1 風に関する情報を得るために人工物を使用することは認められない
規則4.3a(2)で扱われることになった。
- 4.3a(4)/1 コースで放映されている映像を見ること
規則4.3a(4)で扱われることになった。

- 5.2b/2 ホール終了後の練習ストロークはラウンドとラウンドの間であつても認められる
規則5.2bで扱われることになった。
- 5.7d(1)/2 プレーを再開するときに球をリプレースする前のルースインペディメントの取り除き
規則15.1a例外1で扱われることになった。
- 6.1/1 ティーマーカーが1つ、あるいは両方なくなっている場合にはどうすべきか
規則6.2b(4)で扱われることになった。
- 6.2b(6)/1 ティーイングエリアに止まった球をあるがままにプレーする必要はない
規則6.2b(6)ですでに扱われている。
- 6.5/1 ホールを終了していたことを知らずに別の球をプレーした
規則6.5で扱われることになった。
- 8.1b/1 「クラブを軽く地面に置く」の意味
規則8.1bで扱われることになった。
- 9.4b/2 「見つけようとしている」の意味
規則7.4で扱われることになった。
- 10.1a/2 球を正しく打つためにプレーヤーはクラブヘッドのどの部分を使ってもよい
規則10.1aで扱われることになった。
- 11.2c(1)/1 球がペナルティーエリアの中に止まっていたと推定される場合の選択肢
規則11.2cの新しい例外で扱われることになった。
- 12.2b(3)/1 プレーヤーはバンカーの外側で救済を受けた後にコース保護のために砂をならすことが認められる
規則12.2b(3)で扱われることになった。
- 13.1c(2)/1 偶然に損傷させたパッティンググリーン上のプレーの線は修理することができる
規則13.1c(2)の「パッティンググリーン上の損傷」の意味で扱われることになった。

- 13.1d(1)/1 パッティンググリーン上で球やボールマーカーが偶然に動かされても罰はない
規則13.1dと規則9.4b例外3ですすでに扱われている。
- 13.2b(1)/1 旗竿に付き添う人はどこに立ってもよい
規則13.2bですすでに扱われている。
- 14.1a/1 球はどのような方法で拾い上げてもよい
規則14.1の「拾い上げる」の意味で扱われることになった。
- 14.2/1 プレーヤーが別の場所からプレーする場合、球を元の箇所にリプレースする必要はない
規則14.2cで扱われることになった。
- 14.3c(2)/1 正しい方法で2回ドロップされ、救済エリアの外側に止まった球は、その救済エリアの外側にプレースされる可能性がある
規則14.3c(2)で扱われることになった。
- 15.1a/1 ルースインペディメントを取り除くこと（他人からの援助を含む）
規則15.1aで扱われることになった。
- 15.1a/2 プレーヤーはルースインペディメントの一部を折って取り除くことが認められる
規則15.1aで扱われることになった。
- 16.2a/1 危険なコース状態からの罰なしの救済はない
規則16.2aで扱われることになった。
- 17.1a/1 ペナルティーエリアが適切にマーキングされていなかったとしても球はペナルティーエリアの中にある
定義「ペナルティーエリア」で扱われることになった。
- 17.1d(2)/1 プレーヤーが基準線に物理的に基点をマークすることの推奨
新しい後方線上の処置では基点はもはやなくなりこのコンセプトは削除された。
- 18.3b/1 どのようなことが暫定球の宣言とみなされるのか
規則18.3bで扱われることになった。
- 18.3c(2)/2 プレーヤーは他の人たちに自分の元の球を捜さないように依頼できる
規則18.3c(3)で扱われることになった。

- 18.3c(3)/1 元の球がアンプレヤブルであったり、ペナルティーエリアの中にある場合、暫定球をインプレーの球の代わりにはできない
規則18.3と定義「暫定球」ですでに扱われている。
- 19.2c/1 球が地面にない場合のラテラル救済の基点
規則19.2cで扱われることになった。
- 19.3b/1 最初にバンカー内でアンプレヤブルの球の救済を受けた後で、バンカーの外側でアンプレヤブルの球
規則19.2と詳説19.2/1ですでに扱われている。
- 20.1c(3)/4 元の球と第2の球をプレーする順番はどちらからでもよい
規則20.1c(3)ですでに扱われている。
- 20.2d/1 間違った裁定は運営上の誤りとは異なる
改訂された規則20.1d(1)と規則20.1d(2)で扱われることになった。
- 20.2d/2 運営上の誤りは常に訂正されるべきである
改訂された規則20.1d(1)と規則20.1d(2)で扱われることになった。
- 20.2e/1 プレーヤーに参加資格がなかったことが競技中、あるいはマッチの結果が最終となった後や競技終了後に発覚した
新しい規則20.2fで扱われることになった。
- 22.1/1 個々のハンディキャップをスコアカードに記入しなければならない
スコアカードにハンディキャップを示す責任はもはやプレーヤーにはない。
- 23.5a/1 共用のキャディーの行動で両方のパートナーが罰を受ける結果となることもある
規則10.3a(2)で扱われることになった。
- 24.2/1 失格はチームプレーの1ラウンドあるいはすべてのラウンドに適用できる
詳説1.3c/1で扱われることになった。
- 動物の穴/1 単独の動物の足跡や蹄の跡は動物の穴ではない
定義「動物の穴」で扱われることになった。
- 境界物/2 境界物に取り付けられている門のステータス
定義「境界物」で扱われることになった。
- 境界物/3 動かせる境界物や境界物の動かせる部分を動かしてはならない
定義「境界物」ですでに扱われている。

- クラブレングス/1 計測するときの「クラブレングス」の意味
 定義「クラブレングス」で扱われることになった。
- 用具/1 プレーヤーのために誰か他の人が持ち運んでいるアイテムのステータス
 定義「用具」で扱われることになった。
- 旗竿/1 物が旗竿として使われる場合、その物は旗竿として扱われる
 定義「旗竿」で扱われることになった。
- ルースインペディメント/5 生きている虫は球に貼り付くことはない
 定義「ルースインペディメント」で扱われることになった。
- 紛失/1 球を紛失と宣言することはできない
 定義「紛失」で扱われることになった。
- 紛失/2 プレーヤーは利益を得るために搜索の開始を遅らせることはできない
 定義「紛失」で扱われることになった。
- 動かせる障害物/1 遺棄された球は動かせる障害物である
 定義「障害物」と定義「動かせる障害物」ですすでに扱われている。
- 障害物/1 ペイントされた点や線のステータス
 定義「障害物」で扱われることになった。
- 外的影響/1 人工的に引き起こされた風や人工的に流された水のステータス
 定義「外的影響」で扱われることになった。
- リプレース/1 球をクラブでリプレースすることはできない
 定義「リプレース」で扱われることになった。

詳説が削除された場合、既存の詳説は順番に配列するために番号が付け直されました。このことは削除の番号と論理番号を保持したいという要望によるものです。ある規則から他の規則に移動しただけの詳説は次の通りです。

移動した詳説

- 6.5/1 ホールとホールの間での練習はいつから認められるか(旧5.5b/1)
 詳説はより関連している規則6.5に移動した。
- 7.4/3 搜索を一時的に止めているときに球が動く(旧9.4b/3)
 詳説はより関連している規則7.4に移動した。

2023年の委員会の措置の修正(セクション8を除く)

新しいセクション

4A(1)	スタート間隔
5D	規則25を使う障がいを持つプレーヤーのための参加資格の決定
5J(7)	「歯止めとなる」ことを防ぐためのガイダンスと説明
6C(1)	レフェリーと委員会のメンバーの任務と権限
6C(5)	正しい情報をレフェリーに提供するプレーヤーの責任

削除されたセクション

6C(1)	マッチプレーのレフェリー この情報は定義「レフェリー」に移動した。
6C(2)	ストロークプレーのレフェリー この情報は定義「レフェリー」に移動した。
6C(3)	委員会のメンバーやレフェリーの役割を制限する この情報は詳説委員会/1に移動した。

実質的な変更

5A(1)c	アマチュア資格規則
5F(2)	ホールロケーションの選択
5I	行動規範の方針
6C(9)a	マッチのプレー中にレフェリーによる間違っただ裁定を訂正すること
6C(10)d	レフェリーがプレーヤーに間違っただ情報を与える；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
7C	賞を授与する

2023年のローカルルールひな型の修正

2023年の新しいローカルルールひな型

A-3	境界フェンスは異なった方法で扱われる
D-4.2	目的外グリーンからのフリンジからのプレーを禁止する
E-10.2	若木の保護
E-12	フェアウェイマットの強制的な使用
F-5.2	パッティンググリーンに近接する動かさない障害物
F-24	ペナルティーエリア内の動かさない障害物からの罰なしの救済
F-25.1& F-25.2	異常なコース状態の上、中、下を通さずに完全な救済のニヤレストポイントを決定する
F-26	境界フェンスや壁の門
G-9	壊れた、または著しく損傷したクラブの取り替え
G-10	46 インチを超える長さのクラブの使用を禁止する
G-11	グリーンリーディング資料の使用を制限する
G-12	パッティンググリーンからのストロークのためにプレーの線を読む支援となる資料の使用の禁止
L-1	プレーヤーまたはマーカの証明がないことに対する規則 3.3b(2)に基づく罰の修正
L-2	スコアカードのハンディキャップをプレーヤーの責任とする
M-1	車輪付きの移動器具を使用するプレーヤーのための球のプレース
M-2	車輪付き移動器具を使用するプレーヤーに対する特定のバンカーからの罰なしの救済
M-3	運動失調症やアテトーシスのプレーヤーのための規則 10.1b(クラブをアンカリングすること)の制限された例外

2023年に削除されたローカルルールひな型

- 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ローカルルールひな型A-2と合体した。
- F-9.2 フェアウェイにある、または近接する木の根からの救済ローカルルールひな型F-9.1と合体した。
- K-3 ステープ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
規則21.1cの罰の適用が改訂されたことにより削除された。
- 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
規則21.3cの罰の適用が改訂されたことにより削除された。

セクション8L 認められないローカルルール

セクション8Lの情報は更新されたセクション8の前文に組み込まれた。

JGA

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

ゴルフ規則の詳説

JGA

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

目次

I ゲームの基礎 (規則1~4)	037
規則1 – ゲーム、プレイヤーの行動、規則	038
1.1 ゴルフゲーム	038
1.2 プレーヤーの行動基準	038
1.3 規則に従ってプレーする	039
詳説	
1.2a/1 – プレーヤーが重大な非行をしたかどうかの決定	043
1.3b(1)/1 – 知っている規則を無視することに同意したプレーヤーを失格にする	044
1.3b(1)/2 – 規則や罰を無視することに同意するにはプレーヤーはその規則の存在を知っていなければならない	045
1.3c/1 – そのラウンドがカウントされない場合、プレーヤーは競技会の失格にはならない	046
1.3c/2 – ストロークプレーのプレーオフでの失格の罰の適用、コンシードと間違ったストローク数の通知	046
1.3c(1)/1 – プレーヤーのために規則違反をする別の人の行動	046
1.3c(4)/1 – 介在する出来事がある場合、プレーヤーは2つの1罰打を受ける	047
1.3c(4)/2 – プレーヤーが規則に違反した後、次のストロークの一部として別の規則に違反する	047
規則2 – コース	048
2.1 コースの境界とアウトオブバウンズ	048
2.2 定義されたコースエリア	048
2.3 プレーの障害となる可能性がある物や状態	050
2.4 プレー禁止区域	050
規則3 – 競技	051
3.1 すべての競技の主要要素	051
3.2 マッチプレー	052
3.3 ストロークプレー	058
詳説	
3.2b(1)/1 – プレーヤーたちはマッチを短縮するためにホールをコンシードしてはならない	063
3.2b(1)/2 – ホールの結果がすでに決定している場合、コンシードは有効とはならない	063
3.2b(2)/1 – キャディーがコンシードしようとしてもそのコンシードは有効とはならない	063
3.2c(1)/1 – 多いハンディキャップを宣言することはホールをまだプレーしていなくても違反となる	064

3.2c(1)/2 – ハンディキャップマッチの前にプレーヤーが相手に 正しくないハンディキャップの情報を与える	064
3.2d(1)/1 – 「ホールの結果に影響しなければ罰はない」という例外の意味	064
3.2d(1)/2 – ホール終了後にプレーヤーが間違ったストローク数を教え、 その誤りが数ホール後になって発覚する	065
3.2d(1)/3 – ホール終了後にプレーヤーが間違ったストローク数を教え、 その誤りがマッチの結果が最終となった後で発覚する	065
3.2d(1)/4 – 罰ありの救済を受けることについて心変わりすることはすでに 行った正しくないストローク数を教えたことにはならない	066
3.2d(2)/1 – 「合理的にできる限り速やかに」とは、必ずしも相手の 次のストロークの前ではない	066
3.2d(3)/1 – 故意に正しくないマッチのスコアを教えたり、あるいはマッチの スコアについての相手の誤解を訂正しないことは失格となることがある	066
3.2d(4)/1 – 規則3.2d(4)の「同意」の意味	067
3.3b/1 – プレーヤーはラウンド全体を通じてマーカーを 伴っていないと認められない	068
3.3b/2 – スコアカードの間違った場所に記入された情報は 依然として受け入れられる	068
3.3b/3 – 正式なスコアカードを損傷したりどこかに置き忘れた場合、 別のスコアカードを使うことができる	069
3.3b(2)/1 – プレーヤーはスコアカードにスコアだけ入力することを求められる	069
3.3b(2)/2 – マーカーがその責任を果たさない場合の例外の適用	070
3.3b(3)/1 – スコアカードに記入されるスコアは正しいホールが 識別できなければならない	070
3.3b(4)/1 – 運営上の誤りを故意に委員会に通報しないプレーヤーに対する罰	070
規則4 – プレーヤーの用具	072
4.1 クラブ	072
4.2 球	078
4.3 用具の使用	079
詳説	
4.1a(1)/1 – 通常の使用による摩滅は適合性を変えない	083
4.1a(1)/2 – 不適合クラブでストロークしてもそのストロークを無視する場合には 罰はない	084
4.1a(2)/1 – 「修理」の意味	084
4.1b/1 – マッチでプレーヤーの1人がホールのプレーを始めた後の調整の罰の 適用方法	084
4.1b(1)/1 – プレーヤーのために持ち運ぶクラブは14本のクラブ制限にカウントする	085
4.1b(2)/1 – 複数のプレーヤーは1つのバッグにクラブを入れて持ち運ぶ ことができる	085
4.1b(2)/2 – プレーヤーのスコアにカウントするストロークではクラブの共有は 認められない	085

4.1b(4)/1 – プレーヤーによって、あるいはプレーヤーのために持ち運ばれて いなかったクラブの部品を組み立てることができる	085
4.2a(1)/1 – 適合球リストに掲載されていない球のステータス	086
4.2a(1)/2 – 「クロスアウトボール」、「再生ボール」、「練習用ボール」のステータス	086
4.2a(1)/3 – 不適合球をプレーしてもそのストロークを無視する場合には罰はない	087
4.3a/1 – グリーンリーディング資料の使用についての制限	087
4.3a/2 – アラインメント機器の使用が規則違反となる場合	088
4.3a(1)/1 – 傾斜を測定するための用具の使用制限	089

II ラウンドとホールをプレーする (規則5~6) 091

規則5 – ラウンドをプレーすること	092
5.1 ラウンドの意味	092
5.2 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	092
5.3 ラウンドを始めること、終えること	094
5.4 組でプレーすること	095
5.5 ラウンド中、またはプレーの中断中に練習すること	095
5.6 不当の遅延；速やかなプレーのペース	096
5.7 プレーの中断；プレーの再開	098
詳説	
5.2/1 – 規則5.2の「コース」の意味	102
5.2b/1 – ストロークプレーでの「その日の自分の最終ラウンドの終了」の意味	102
5.2b/2 – 連日に及ぶ競技会ではラウンド前のコース上での練習が認められる場合がある	103
5.3a/1 – スタート時間の罰を免除する例外的な状況	103
5.3a/2 – 「スタート地点」の意味	104
5.3a/3 – 「プレーをすぐに始めることができる状態」の意味	104
5.3a/4 – スタート地点にいたプレーヤーがスタート地点から離れる	104
5.3a/5 – 両方のプレーヤーが遅刻した場合、マッチは2番ホールから始まる	105
5.5a/1 – 適合球と同様のサイズの球で練習ストロークをすることは違反となる	105
5.5c/1 – ストロークプレーのラウンドが再開したときは追加の練習の許可はもはや適用されない	106
5.6a/1 – 正当あるいは不当とみなされる遅延の例	106
5.6a/2 – 突然の病気や怪我に見舞われたプレーヤーには回復のために通常15分の時間が認められる	107
5.7a/1 – どのような場合にプレーヤーがプレーを中断したことになるか	107
5.7b/1 – プレーが中断された後に球をドロップしたことはプレーを中断しなかったことにはならない	108
5.7b(1)/1 – プレーヤーがプレーを中断しなかったことが正当化される状況	108

5.7c/1 – 委員会が雷の危険はないと結論づけた場合、プレーヤーはプレーを再開しなければならない	109
5.7d(1)/1 – プレーヤーは中断中に改善されたり、悪化したバンカー内のライを受け入れなければならないのかどうか	109

規則6 – ホールをプレーすること 110

6.1 ホールのプレーのスタート	110
6.2 ティーイングエリアから球をプレーする	111
6.3 ホールのプレーで使用される球	114
6.4 ホールをプレーするときのプレーの順番	118
6.5 ホールのプレーを終了する	122

詳説

6.1b(1)/1 – マッチプレーでティーイングエリアの外から球をプレーしたが、相手はそのストロークを取り消さない場合	122
6.2b(4)/1 – 改善なしに動かされたティーマーカー	123
6.3a/1 – 球がどこで入れ替わったのか分からない場合にはどうすべきか	123
6.3c(1)/1 – 「単にその球をプレーしたことに對する罰打」の意味	123
6.4b(1)/1 – プレーヤーが前のティーイングエリアで違う順番でプレーした場合の規則6.4b(1)の「同じ順番」の意味	124
6.4c/1 – ティーイングエリアから違った順番で暫定球をプレーした場合、そのストロークを取り消すことはできない	124
6.5/1 – プレーヤーまたはサイドがホールを終了した時点	125

III 球をプレーすること (規則7~11) 127

規則7 – 球の搜索：球を見つけること、確認すること 128

7.1 球をフェアに搜索する方法	128
7.2 球を確認する方法	129
7.3 確認のために球を拾い上げること	129
7.4 見つけようとしている、または確認しようとしているときに偶然に動かされた球	130

詳説

7.1a/1 – フェアに搜索する一部となる可能性が低い行動の例	131
7.2/1 – 回収することができない球の確認	131
7.4/1 – 搜索中に動かされた球をリプレースする元の箇所の推定	131
7.4/2 – 「見つけようとしている」の意味	132
7.4/3 – 搜索を一時的に止めているときに球が動く	132

規則8 – コースはあるがままにプレー 134

8.1 ストロークに影響を及ぼす状態を改善するプレーヤーの行動	134
8.2 プレーヤー自身の止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす他の物理的状态を変えるプレーヤーの故意の行動	139

8.3 他のプレーヤーの止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動	140
詳説	
8.1a/1 – 潜在的な利益となる可能性が高い行動の例	141
8.1a/2 – 潜在的な利益となる可能性が低い行動の例	141
8.1a/3 – 意図するストロークのための状態を改善したプレーヤーは別のストロークを行ったとしても違反となる	142
8.1a/4 – 動かせない障害物を動かしたり、曲げたり、壊す例	142
8.1a/5 – タオルなどの物を所定の位置に置いてスタンスの場所を作ることは許されない	142
8.1a/6 – スタンスの場所を作るために地面を変えることは許されない	143
8.1a/7 – プレーヤーは地面の下に木の根、岩盤、あるいは障害物があるかどうかを確認するために探ることができるが、状態を改善しない場合に限る	143
8.1a/8 – 救済エリアの地面を変えることは認められない	144
8.1a/9 – どのような場合にディボットは元の位置に戻されたことになるのか、また、取り除いたり、押さえつけてはならないのか	144
8.1b/1 – プレーヤーはスタンスをとるときに何度でも両足をしっかり据えることが認められる	144
8.1b/2 – 「フェアにスタンスをとること」の例	145
8.1b/3 – 「フェアにスタンスをとること」にならない例	145
8.1b/4 – ティーイングエリアの状態を改善することは地面に限定される	146
8.1b/5 – プレーヤーがバンカーからプレーして脱出した後で「コースを保護するため」にバンカーをならす	146
8.1b/6 – 損傷の一部がパッティンググリーン上で一部がパッティンググリーン外でも修理できる場合がある	146
8.1d(1)/1 – 別の人の行動や外的影響によって変えられた状態をプレーヤーが復元することが認められる例	147
8.1d(1)/2 – プレーヤーには球が止まったときにその場所にあったルースインペディメントや動かせる障害物をそのまま残しておく権利がある	147
8.1d(2)/1 – プレーヤーが悪化した状態を復元することが認められない自然物や自然の力によって変えられた状態の例	148
8.1d(2)/2 – キャディーやプレーヤーの要請で別の人が悪化させた場合、プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態を復元することが認められない	148
8.1d(2)/3 – プレーヤーがプレーの線上のバンカーに入った場合、悪化させた状態を復元してはならない	149
8.2b/1 – 自分自身のプレーに影響を及ぼす他の物理的状態を改善するプレーヤーの故意の行動の例	149
8.3/1 – お互いが承知の上で物理的状態を改善した場合、両方のプレーヤーが罰を受ける	150

規則9 – 球はあるがままにプレー；止まっている球が拾い上げられる、動かされる	151
9.1 球はあるがままにプレーする	151
9.2 球が動いたかどうか、そして動かした原因の決定	152
9.3 自然の力が動かした球	153
9.4 プレーヤーが拾い上げた、または動かした球	154
9.5 マッチプレーで、相手が拾い上げた、または動かした球	156
9.6 外的影響が拾い上げた、動かした球	157
9.7 拾い上げた、または動かしたボールマーカー	157
詳説	
9.2a/1 – どのような場合に球が動いたとして扱われるか	158
9.2a/2 – 球が動いたことに気づかなかったとしても、プレーヤーは球を動かす原因となった行動に責任がある	159
9.2b/1 – 用具が関連しているときにプレーヤーの行動が球を動かす原因となったのかどうかの決定	160
9.4a/1 – プレーヤーの球が木から落とされた場合の処置	160
9.4b/1 – 球が動かなくても、故意に球に触れたことでプレーヤーは罰を受ける ...	162
9.4b/2 – 規則9.4b例外4の「規則を適用している間」の意味	162
9.4b/3 – 規則9.4b例外4の「合理的な行動」の意味	163
9.4b/4 – 罰なしの救済を認めている規則16.1bに基づいてプレーヤーが球を拾い上げたが、その後で罰なしの救済を受けないことに決める	164
9.5b/1 – プレーヤーが見つけた球を自分の球であると宣言したことが理由となり、相手が別の球を拾い上げたが、その別の球がプレーヤーの球であったことが判明した	165
9.6/1 – 風によって動かされた外的影響が球を動かす原因となる	165
9.6/2 – どこから動かされたのか分からないときに球をリプレースする場所	166
9.6/3 – ストロークを行った後で、プレーヤーはその球が動かされていたことを知った	166
9.6/4 – 止まっている球をプレーした後で、外的影響によって動かされていたことが発覚した；その球は誤球と判明	166
規則10 – ストロークのための準備とストロークを行うこと；アドバイスと援助；キャディー	168
10.1 ストロークを行うこと	168
10.2 アドバイスと他の援助	171
10.3 キャディー	174
詳説	
10.1a/1 – 押し出したり、掻き寄せたり、すくい上げる例	178
10.1a/2 – ストローク中に球とクラブヘッドの間に他の物質が介在してもよい ...	178
10.1b/1 – プレーヤーは前腕を体にアンカリング(固定)してはならない	178
10.1b/2 – ストローク中に故意に服に接触させることは違反となる	179
10.1b/3 – ストローク中の故意ではない服への接触は違反とはならない	179

10.2a/1 – プレーヤーは共用のキャディーから情報を得ることができる	179
10.2a/2 – プレーヤーは任意で聞かされているアドバイスを止めさせようとしなければならない	180
10.2b/1 – アラインメントを援助するための自立式パターの使用は認められない	180
10.2b(3)/1 – プレーヤーがスタンスをとる援助のために球の後ろにクラブヘッドを置くことは認められる	180
10.2b(4)/1 – プレーヤーがスタンスを取り始める前に制限される区域内でキャディーが援助を与える	180
10.2b(5)/1 – 故意にその場所に位置していたわけではない別人に動くように、あるいはその場所に留まるように依頼することができる	181
10.2b(5)/2 – プレーヤーは保護となる服を着ることができる	181
10.3a/1 – プレーヤーは動力付きのカートにクラブを積んで運び、キャディーの他のすべての役割を実行する個人を雇う	181
10.3a/2 – プレーヤーはラウンドのプレー中でなければ、別のプレーヤーのキャディーを務めることができる	182
規則11 – 動いている球が偶然に人、動物、物に当たる；動いている球に影響を及ぼす故意の行動	183
11.1 動いている球が偶然に人や物的影響に当たる	183
11.2 動いている球の方向を人が故意に変える、または止める	185
11.3 動いている球に影響を及ぼすために故意に物を取り除いたり、または状態を変える	187
詳説	
11.1b/1 – ストロークを再プレーしなければならない場所に止まった球をプレーすることは誤所からのプレーとはならない	188
11.1b/2 – 偶然に方向を変えられたり、止められた後に球が動かされた場合はどうすべきか	189
11.1b/3 – パッティンググリーン以外の場所からプレーされた球が動物によって方向を変えられたり、拾い上げられた場合にする事	189
11.2a/1 – 球が当たった場合に援助となる可能性があることにプレーヤーが気づいた後もその場所に残された用具	190
11.3/1 – 動いている球に影響する故意の行動の結果は関係ない	191
IV バンカーとパッティンググリーンのための特別規則 (規則12~13) ...	193
規則12 – バンカー	194
12.1 球がバンカー内にある場合	195
12.2 バンカー内の球をプレーすること	195
12.3 バンカー内の球の救済についての特別規則	197
詳説	
12.2a/1 – バンカーからルースインペディメントや動かせる障害物を取り除いた結果として改善となった	197

12.2b/1 – 規則12.2bはバンカー内の動物の穴から出た砂の山にも適用される	198
12.2b/2 – プレーヤーがバンカー内で砂を探ることができるかどうか	198
12.2b/3 – 規則12.2はプレーヤーが救済を受けるためにバンカーから自分の球を拾い上げたが、バンカー内で救済を受けるか、バンカーの外側で救済を受けるかまだ決めていない場合にも引き続き適用される	198
規則13 – パッティンググリーン	200
13.1 パッティンググリーン上で認められる、または要求される行動	200
13.2 旗竿	205
13.3 ホールにせり出している球	210
詳説	
13.1c(2)/1 – ホールの損傷はパッティンググリーン上の損傷の一部	211
13.1c(2)/2 – パッティンググリーン上の損傷を修理できない場合、プレーヤーは委員会の援助を求めることができる	211
13.1d(2)/1 – 救済を受けて球をプレスした後にその球が動いた場合、その球をリプレスしなければならない	211
13.1e/1 – パッティンググリーンを故意にテストすることは認められない	212
13.2a(1)/1 – プレーヤーは旗竿を前の組が残した位置のままにしておく権利がある	212
13.2a(4)/1 – プレーヤーの承認なしに取り除かれた、付き添われていない旗竿は元の位置に戻ることができる	213
13.2b(1)/1 – プレーヤーは旗竿を手を持ちながらストロークを行うことができる	213
13.3a/1 – ホールに歩み寄るための合理的な時間の意味	213
13.3b/1 – ホールにせり出していたプレーヤーの球がそのプレーヤーが旗竿を取り除いたときに動いた場合どうすべきか	214
V 球を拾い上げて、プレーに戻す (規則14)	215
規則14 – 球に対する処置：マークすること、拾い上げること、ふくこと；箇所に戻すこと；救済エリアにドロップすること；誤所からプレーすること	216
14.1 球をマークすること、拾い上げること、ふくこと	216
14.2 球をある一点に戻すこと	218
14.3 球を救済エリアにドロップすること	221
14.4 元の球がアウトオブプレーとなった後にプレーヤーの球がインプレーに戻る場合	229
14.5 球を取り替える、リプレス、ドロップ、プレスするときの誤りを訂正すること	229
14.6 直前のストロークを行った場所から次のストロークを行うこと	231
14.7 誤所からプレーすること	234
詳説	
14.1a/1 – 球を正確にマークすること	236

14.1c/1 - 拾い上げた球をふいてはならない場合にはプレーヤーは慎重にならなければならない	236
14.1c/2 - 動かされた球をふくことができる場合	236
14.2b(2)/1 - プレーヤーは球をリプレースしなければならないのにドロップする	237
14.2c/1 - ほとんどの場合、球はどの向きに据えてリプレースしてもよい	237
14.2c/2 - 球をリプレースする箇所からのルースインペディメントの取り除き	238
14.2c/3 - 球をリプレースするときに、地面に押し込んではならない	238
14.2d(2)/1 - 変えられたライが「最も近く、最も似ているライ」であるかもしれない	239
14.2e/1 - 球が止まる箇所がホールに近づく場合、プレーヤーは罰ありの救済を受けなければならない	239
14.3b(2)/1 - 平らでない区域に膝の高さからドロップした球	240
14.3c/1 - 救済エリアはその救済エリアの中にあるすべてのものを含む	242
14.3c/2 - 球をプレー禁止区域にドロップすることができる	242
14.3c(1)/1 - ドロップした球がプレーヤーの足や用具に寄り掛かって止まった後に動いた場合にはどうすべきか	242
14.3c(2)/1 - ブッシュを含む救済エリアに正しい方法で2回ドロップされた球をプレースする場所	242
14.4/1 - インプレーにする意図がなければ、プレースされた球はインプレーではない	243
14.4/2 - テストとしてのドロップは認められない	243
14.5b(1)/1 - 後方線上の救済の再ドロップの場合、プレーヤーは救済エリアを変えることができる	244
14.5b(1)/2 - 再ドロップの場合、プレーヤーは救済エリアの中でドロップするコースエリアを変えることができる	244
14.7b/1 - プレーすることが認められていない区域から行われた各ストロークについて、プレーヤーは罰を受ける	245
14.7b/2 - 救済を受けた状態にクラブが当たった場合、球は誤所にあったことになる	245

VI 罰なしの救済 (規則15~16) 247

規則15 - ルースインペディメントと動かせる障害物(プレーの援助や妨げとなる球やボールマーカーを含む)からの救済	248
15.1 ルースインペディメント	248
15.2 動かせる障害物	249
15.3 プレーの援助となる、または障害となる球やボールマーカー	253
詳説	
15.1a/1 - 救済エリアから、あるいは球をドロップ、プレース、リプレースする箇所からルースインペディメントを取り除くこと	256
15.3/1 - プレーの援助または障害となる球やボールマーカーを動かす方法	256

15.3a/1 – 援助となる球をその場所に残しておくことの規則違反は規則を知っていることが要件ではない	257
15.3a/2 – マッチプレーでは援助となる球を残しておくことが認められる	257

規則16 – 異常なコース状態(動かさない障害物を含む)、危険な動物の状態、地面にくい込んだ球からの救済

16.1 異常なコース状態(動かさない障害物を含む)	258
16.2 危険な動物の状態	266
16.3 地面にくい込んでいる球	267
16.4 救済が認められる状態の中にあるかどうかを確かめるために球を拾い上げる ..	270
詳説	
16.1/1 – 異常なコース状態からの救済はその状況が改善される結果となることもあれば、改悪される結果となることもある	271
16.1/2 – 最初の状態からの完全な救済を受けた後で、2つ目の異常なコース状態による障害が存在する場合、さらなる救済を受けることができる	272
16.1/3 – 2つの状態による障害が存在する場合、プレーヤーはどちらの状態から救済を受けるか選ぶことができる	272
16.1/4 – 球が動かさない障害物の高架の部分にある場合に救済を受ける方法	273
16.1/5 – 球が異常なコース状態の中の地下にある場合の完全な救済のニヤレストポイントの計測方法	273
16.1/6 – 球が水の中で動いている場合、プレーヤーは完全な救済のニヤレストポイントを決めることを待つことができる	274
16.1a(3)/1 – 異常なストローク方法で障害物が障害となるときにも救済を受けることができる場合がある	274
16.1a(3)/2 – プレーヤーは状態からの救済を受けるために明らかに不合理なストロークを用いることはできない	275
16.1a(3)/3 – 球が動物の穴の中の地下にある場合の規則16.1a(3)の適用	275
16.1b/1 – 球が異常なコース状態の中の地下にある場合の救済処置	276
16.1c/1 – プレーヤーが最大限の救済を受けた；その後、後方線上の救済を受けることに決める	277
16.1c/2 – プレーヤーは球を拾い上げた後、球をインプレーに戻す前に救済の選択肢を変えることができる	277
16.3a(2)/1 – 球が自らのピッチマークにくい込んでいるかどうかの結論付け ..	277
16.3b/1 – 球の直後の箇所がジェネラルエリアではない場合の地面にくい込んだ球の救済	278

VII 罰ありの救済 (規則17~19)

規則17 – ペナルティーエリア	280
17.1 ペナルティーエリアの球の選択肢	280
17.2 ペナルティーエリアから球をプレーした後の選択肢	286
17.3 ペナルティーエリアの球に対して他の規則に基づく救済はない	290

詳説	
17.1a/1 - ペナルティーエリアかペナルティーエリアに隣接する異常なコース状態のどちらかで球が紛失	291
17.1d(3)/1 - ラテラル救済を受けるときにプレーヤーはペナルティーエリアを横断して計測できる	291
17.1d(3)/2 - 球がペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定した場所に基づいてプレーヤーは球をドロップしたが、それは間違った地点であったことが判明した	291
17.2b/1 - 規則17.2bによって認められる救済の選択肢の例	292
規則18 - ストロークと距離の救済、紛失球、アウトオブバウンズ、暫定球 ...	294
18.1 ストロークと距離の罰に基づく救済はいつでも認められる	294
18.2 球が紛失またはアウトオブバウンズ: ストロークと距離の救済を受けなければならない	295
18.3 暫定球	297
詳説	
18.1/1 - 元の球が3分の搜索時間内に見つかった場合、ティーアップした球を拾い上げることができる	301
18.1/2 - ストロークと距離に基づいてプレーすることで罰を免れることはできない	302
18.2a(1)/1 - 搜索が一時的に妨げられた場合に搜索に許される時間	302
18.2a(1)/2 - キャディーはプレーヤーが来る前にプレーヤーの球の搜索を始める必要はない	303
18.2a(1)/3 - 「球を確認するための合理的な時間」の意味	304
18.2a(2)/1 - 水流が球をアウトオブバウンズに動かす	304
18.3a/1 - どのような場合にプレーヤーは暫定球をプレーできるか	305
18.3a/2 - 搜索を始めた後でも暫定球をプレーすることが認められる	305
18.3a/3 - 同じ箇所からプレーした各球は直前の球にだけ関連している	305
18.3b/1 - 暫定球のプレーであることを「明確に示す」供述	306
18.3c(1)/1 - 暫定球に対してとった行動は暫定球の続きである	306
18.3c(2)/1 - 元の球の推定箇所はどちらの球がインプレーであるのかを決めるために用いられる	307
18.3c(2)/2 - 相手や別のプレーヤーはプレーヤーの要請にかかわらずプレーヤーの球を捜すことができる	307
18.3c(2)/3 - どのような場合にホールに入った暫定球のスコアがそのホールのスコアになるのか	308
18.3c(2)/4 - プレーヤーが拾い上げた暫定球がその後でインプレーの球となる	309
規則19 - アンプレヤブルの球	310
19.1 プレーヤーは、ペナルティーエリア以外のどこでも、アンプレヤブルの球の救済を受けることを決めることができる	310
19.2 ジェネラルエリアやパッティンググリーンでのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢	310

19.3 バンカーのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢	313
詳説	
19.2/1 – アンプレヤブルの球の救済を受けた後で球がプレーできる状態となる保証はない	315
19.2/2 – アンプレヤブルの球の救済を受ける場合、球はどのコースエリアにドロップしてもよい	315
19.2/3 – ストロークと距離の基点はストロークを行うまでは変わらない	316
19.2/4 – アンプレヤブルの球の救済を受けるために球を拾い上げた場合、ドロップする前にその球が修理地の中にあることが分かったときは、プレーヤーは罰なしの救済を受けることができる	316
19.2/5 – 後方線上の救済やラテラル救済の選択肢を使うためにはプレーヤーは球を見つけなければならない	317
19.2a/1 – 直前のストロークを行った箇所がアンプレヤブルの球がある場所よりもホールに近かったとしても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る	317
19.2a/2 – ストロークと距離の救済は最後のストロークの箇所だけに認められる	318

VIII 規則を適用するときの問題が生じた場合のプレーヤーと委員会のための処置(規則20) 319

規則20 – ラウンド中の規則問題の解決;レフェリーと委員会による裁定 ...	320
20.1 ラウンド中に生じた規則問題の解決	320
20.2 規則に基づく問題に関する裁定	324
20.3 規則が扱っていない状況	327
詳説	
20.1b(2)/1 – 裁定の要請は時限内に行わなければならない	327
20.1b(2)/2 – マッチの最終ホールの終了後であるが、マッチの結果が最終となる前に行われた裁定では、プレーヤーたちがそのマッチを再開することになる場合がある	328
20.1b(4)/1 – マッチプレーでは2つの球でホールのプレーを終えることは認められない	329
20.1c(3)/1 – 2つの球をプレーする場合、インプレーではなくなっていた球をプレーしたことについて罰はない	329
20.1c(3)/2 – プレーヤーは別のストロークを行う前に2つの球をプレーすることを決めなければならない	330
20.1c(3)/3 – 2つの球をプレーする場合、プレーヤーは元の球を拾い上げ、ドロップ、プレス、あるいはリプレスすることができる	331
20.1c(3)/4 – 2つの球をプレーすることを知らせ、どちらの球をカウントするのかを選んだ後で第2の球でホールを終える義務	331
20.1c(3)/5 – 確信がない場合、暫定球を第2の球として使わなければならない	332
20.1c(3)/6 – プレーヤーは1つの球を2つの異なる規則に基づいてプレーすることが認められる	332

IX プレーの他の形式 (規則21~24)	335
規則21 – 個人ストロークプレーとマッチプレーの他の形式	336
21.1 ステープルフォード	336
21.2 最大スコア	339
21.3 パー/ボギー	342
21.4 スリーボールマッチプレー	345
21.5 ゴルフプレーの他の形式	346
詳説	
21/1 – プレーヤーはストロークプレーの複数の形式の競技に同時に参加できる	346
21.4/1 – スリーボールマッチプレーでは各プレーヤーは2つの異なるマッチをプレーしている	346
規則22 – フォアサム (通称「オルタネートショット」)	347
22.1 フォアサムの概要	347
22.2 パートナーはいずれもサイドのために行動することができる	347
22.3 サイドはストロークを交互に行わなければならない	348
22.4 ラウンドのスタート	349
22.5 パートナーたちはクラブを共用することができる	349
22.6 ストロークを行うときにパートナーの後方にプレーヤーが立つことに関する制限	350
詳説	
22.3/1 – ミックスフォアサムでティーイングエリアから再びプレーする場合、同じティーイングエリアからプレーしなければならない	350
22.3/2 – フォアサムでパートナー両者が同じティーイングエリアからティーオフした場合にどちらの球がインプレーとなるのかの決定	350
22.3/3 – プレーヤーは自分のパートナーがプレーできるように故意に空振りしてはならない	351
22.3/4 – 間違ったパートナーが暫定球をプレーした場合にどのように処置すべきか	351
規則23 – フォアボール	352
23.1 フォアボールの概要	352
23.2 フォアボールのスコアリング	353
23.3 ラウンドが始まる時、終わるとき、ホールが終了するとき	355
23.4 1人または両方のパートナーがサイドを代表することができる	356
23.5 パートナーのプレーに影響を及ぼすプレーヤーの行動	357
23.6 サイドのプレーの順番	358
23.7 パートナーたちはクラブを共用することができる	358
23.8 ストロークを行うときにパートナーの後方にプレーヤーが立つことに関する制限	358

23.9 罰を1人のパートナーにだけ適用する場合、または両方のパートナーに適用する場合	359
詳説	
23.2a/1 - 正しくホールアウトした球がない場合のホールの結果	361
23.2b/1 - ホールのスコアは正しいパートナーに特定されていなければならない	362
23.2b/2 - 間違ったスコアカードを提出したことに対する規則3.3b(3)例外の適用	363
23.4/1 - パートナーの1人が競技に参加できない場合のハンディキャップアローワンスの決定	364
23.6/1 - サイドが最善と決めた順番でプレーする権利を放棄する	364
23.6/2 - パートナーたちは有利な順番でプレーするときにプレーを不当に遅らせてはならない	365
23.6/3 - マッチプレーのサイドのストロークを相手を取り消すことができる場合	365
23.7/1 - 同時に行っていたマッチが終了した後もパートナーは引き続きアドバイスを与えたり、クラブを共有することができる	366
23.8/1 - プレーヤーがパートナーのプレーの線の後方延長線上やその近くに立った場合の罰の適用	366
23.9a(2)/1 - プレーヤーの違反がパートナーのプレーの援助となる例	367
23.9a(2)/2 - プレーヤーの違反が相手のプレーに悪影響を及ぼす例	368
23.9a(2)/3 - 間違ったストローク数を教えたり、罰を相手に告げなかったとしても、プレーヤーがそのホールの勝敗に関係ない場合には相手に悪影響を及ぼしたとはみなされない	368

規則24 - ティーム競技 369

24.1 ティーム競技の概要	369
24.2 ティーム競技の条件	369
24.3 ティームキャプテン	369
24.4 ティーム競技で認められるアドバイス	370
詳説	
24.4/1 - 委員会はティームキャプテンやアドバイス・ギバーへの制限を設けることができる	371

X 障がいを持つプレーヤーのためのゴルフ規則の修正 (規則25) 373

規則25 - 障がいを持つプレーヤーのためのゴルフ規則の修正 374

25.1 概要	374
25.2 盲目のプレーヤーのための修正	375
25.3 義手や義足のプレーヤーのための修正	377
25.4 移動補助器具を使用するプレーヤーのための修正	378
25.5 知的障がいを持つプレーヤーのための修正	382
25.6 すべての障がいのカテゴリーのための一般的な規定	384

定義	385
委員会の措置(目次ページ)	431
ローカルルールひな型(目次ページ)	517

JGA

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



ゲームの基礎

規則1~4

規則
1ゲーム、プレイヤーの行動、
規則

規則の目的：

規則1はプレイヤーに対してこのゲームの主要な原則を説明している：

- ・ コースはあるがままにプレーし、球はあるがままにプレーする。
- ・ 規則に従い、ゲームの精神の下でプレーする。
- ・ 規則に違反した場合は、マッチプレーの相手やストロークプレーの他のプレイヤーたちより潜在的な利益を得ることがないように自分自身で罰を適用する責任がある。

1.1 ゴルフゲーム

ゴルフは1つの球を1つのクラブで打つことによってコース上の18ホール(またはそれ以下)の1ラウンドをプレーする。

各ホールはティーイングエリアからストロークをして始まり、球がパッティンググリーンに入ったとき(または規則が別途、そのホールの終了を規定しているとき)に終わる。

各ストロークについて、プレイヤーは：

- ・ コースはあるがままにプレーする。
- ・ 球はあるがままにプレーする。

しかし、規則がプレイヤーにコース上の状態を変えることを認める例外や、球がある場所とは違う所からその球をプレーすることを要求したり、認めたりする例外がある。

1.2 プレーヤーの行動基準

1.2a すべてのプレイヤーに期待される行動

すべてのプレイヤーは次の行動をとることによってゲームの精神の下でプレーすることが期待される：

- ・ 誠実に行動すること—例えば、規則に従う、すべての罰を適用する、プレーのあらゆる面で正直である。

- 他の人に配慮を示すこと—例えば、速やかなペースでプレーする、他の人の安全に気を配る、他のプレーヤーの気を散らさない。プレーヤーのプレーした球が誰かに当たる危険があるかもしれない場合、プレーヤーはすぐに注意を喚起(「フォアー」のような伝統的な警告など)するべきである。
- コースをしっかりと保護すること—例えば、ディボットを元に戻す、バンカーをならす、ボールマークを修理する、不必要にコースを傷つけない。

この方法で行動しなかったことに対して規則に基づく罰はない。ただし、プレーヤーが重大な非行をしたと委員会が考えた場合、その委員会はゲームの精神に反する行動をしたことに対してそのプレーヤーを失格とすることができる。

「重大な非行」は、競技会からプレーヤーを排除するという最も厳しい制裁措置が正当化されるほどにゴルフで期待される規範から大きく逸脱したプレーヤーの行動である。

プレーヤーの非行に対する失格以外の罰は、それらの罰を規則1.2bに基づく行動規範の一部として採用する場合にだけ課すことができる。

1.2b 行動規範

委員会はローカルルールとして採用する行動規範の中にプレーヤーの行動についての委員会独自の基準を規定することができる。

- この規範にはその基準の違反に対する罰(例えば、1罰打や一般の罰)を含めることができる。
- 委員会はこの規範の基準に反する重大な非行に対してプレーヤーを失格とすることもできる。

委員会の措置、セクション5I(採用することができる行動規範の基準の説明)参照。

1.3 規則に従ってプレーする

1.3a 「規則」の意味；競技の条件

「規則」という用語の意味：

- ゴルフ規則の規則1～25と、この規則の定義。
- 委員会が競技やコースに対して採用するすべての「ローカルルール」。

プレイヤーは委員会が採用するすべての「競技の条件」(例えば、参加要件、プレー形式、プレーの日程、ラウンド数、1ラウンドのホール数、ホールの順番)にも従う責任がある。

委員会の措置、セクション5C(ローカルルール)とセクション8(認められるローカルルールひな型一式)；セクション5A(競技の条件)参照。

1.3b 規則を適用すること

(1) プレイヤーは規則を適用する責任がある。プレイヤーは自分自身に規則を適用する責任がある：

- プレイヤーは規則違反をしたことを認め、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る。
 - » プレイヤーが罰を含む規則に違反したことを知っていて、故意にその罰を適用しなかった場合、そのプレイヤーは**失格**となる。
 - » 複数のプレイヤーが知っている規則や罰を適用しないことに同意してそれらのプレイヤーのうちの誰かがラウンドを始めた場合、そのプレイヤーたちは**失格**となる(プレイヤーたちがその同意に関してまだ行動していなかったとしても)。
- 事実問題を決定する必要がある場合、プレイヤーはその事実に関して自分が知っている事実だけではなく、合理的に入手できるすべての他の情報についても検討する責任がある。
- プレイヤーはレフェリーや委員会に規則について援助を求めることができる。しかし、援助を合理的な時間内に受けられない場合、そのプレイヤーはプレーを続け、後にそれができるようになったときにレフェリーや委員会にその問題を提起しなければならない(規則20.1参照)。

(2) 規則を適用するときに、場所の決定に関するプレイヤーの「合理的な判断」を受け入れること。

- 多くの規則がプレイヤーに規則に基づいて箇所、地点、線、縁、区域、またはその他の場所を決定することを要求している：
 - » 球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った場所を推定すること。
 - » 救済を受けるときに球をドロップ、またはプレースする場所を推定したり、計測すること。

- » 球を元の箇所に戻すこと(その箇所が分かっている場合か、推定する場合かにかかわらず)。
 - » 球がコース上にあるかどうかを含め、球があるコースエリアを決定すること。
 - » 球が異常なコース状態に触れているか、または中や上にあるかを決定すること。
- そのような場所に関する決定は速やかに、かつ慎重に行われる必要があるが、多くの場合、正確にはできない。
 - プレーヤーが正確な決定を行うためにその状況下で合理的に期待されることを行っていれば、そのプレーヤーの合理的な判断は、たとえストロークを行った後にビデオの証拠や他の情報によりその決定が間違っていることが示されたとしても、受け入れられる。
 - ストロークを行う前にプレーヤーが間違った決定に気づいた場合は訂正しなければならない(規則14.5参照)。

1.3c 罰

(1) 罰が生じる行為。罰は規則違反がプレーヤー自身の行為、またはプレーヤーのキャディーの行為の結果である場合に適用する(規則10.3c参照)。

罰は次の場合にも適用する：

- プレーヤーやキャディーが行っていたとしたら規則違反となる行為をプレーヤーの要求によって別の人が行った、またはその行為を別の人が行っていることをプレーヤーが承認していた。
- 別の人がプレーヤーの球や用具に関連して行為を行おうとしている場合で、プレーヤーが、もしプレーヤーやキャディーがその行為を行っていたら規則違反になることを知っているのにそれに反対する、またはそれを止めるための合理的な対策を講じないで見ていた。

(2) 罰のレベル。罰はプレーヤーが受ける潜在的な利益をなくすことを意図している。罰には主に3つのレベルがある：

- 1打の罰。この罰は、マッチプレーとストロークプレーの双方において、次のいずれかの場合に特定の規則に基づいて適用する。(a)違反による潜在的な利益が少ない場合、または(b)プレーヤーが元の球が止まっていた場所とは違う所から球をプレーすることによって罰ありの救済を受ける場合。

- 一般の罰(マッチプレーではホールの負け、ストロークプレーでは2打の罰)。この罰は、潜在的な利益が1罰打だけの適用で済む場合よりも大きいほとんどの規則の違反に対して適用する。
- 失格の罰。マッチプレーとストロークプレーの双方において、特定の行為や規則違反があり、それが重大な非行に関わる場合(規則1.2参照)や、スコアが有効であると考えするには潜在的な利益が大きすぎる場合、プレーヤーが競技から失格となることがある。

(3) 罰を変える裁量はない。罰は規則に規定されている通りに適用しなければならない：

- プレーヤー、委員会のいずれも規則とは異なる方法で罰を適用する権限はない。
- 罰の誤った適用や、罰を適用しなかったことは、それを訂正するのが遅すぎた場合にだけ、そのままとなる(規則20.1b(2)、規則20.1b(3)、規則20.2d、規則20.2e参照)。

マッチプレーでは、プレーヤーと相手が知っている規則や罰を適用することを無視することに同意するのでなければ、プレーヤーたちは規則問題を決定する方法に同意することができる(規則20.1b(1)参照)。

(4) 複数の規則違反に対する罰の適用。プレーヤーが複数の規則に違反した、または同じ規則に複数回違反したことにに対して複数の罰を受けるのかどうかは、介在する出来事があったのかどうか、そしてプレーヤーが何をしたのかによる。

この規則を適用する場合、2つの介在する出来事がある。

- ストロークの終了。
- 規則違反に気づいている、または気づく(プレーヤーが規則違反をしたことを知っている場合、そのプレーヤーが違反を知らされた場合、またはそのプレーヤーが規則に違反をしたかどうか不明確な場合を含む)。

罰は次の通りに適用される：

- 介在する出来事間の複数の違反に対して適用される1つの罰：プレーヤーが介在する出来事間に複数の規則に違反した、または同じ規則に複数回違反した場合、そのプレーヤーは1つの罰だけを受ける。

違反した規則が異なる罰である場合、プレーヤーは重い方の罰だけを受ける。

- ・ 介在する出来事の前や後の違反に対して適用される複数の罰：プレーヤーが規則に違反した後、介在する出来事を挟んで、同じ規則、または別の規則に違反した場合、プレーヤーは複数の罰を受ける。

例外－動かされた球をリプレースしなかった：プレーヤーが規則9.4に基づいて動かされた球をリプレースすることを要求されているのに、リプレースせずに誤所からプレーした場合、そのプレーヤーは規則14.7aに基づく一般の罰だけを受ける。

しかし、罰ありの救済を受けるためにプレーヤーが受ける罰(例えば、規則17.1,規則18.1,規則19.2に基づく1罰打)は他の罰に追加して常に適用される。

規則1.2 詳説：プレーヤーの行動基準

1.2a/1 - プレーヤーが重大な非行をしたかどうかの決定

プレーヤーが重大な非行をしたかどうかを決定する際、委員会はすべての状況を考慮しなければならない。委員会がその非行が重大であると決定したとしても、最初の違反でプレーヤーを失格にする代わりに、その非行を繰り返したり、同様の非行があった場合には失格にするとプレーヤーに警告することがより妥当であるという見解をその委員会が持つこともあるだろう。

重大な非行とみなされる可能性が高いプレーヤーの行動の例は次を含む：

- ・ パッティンググリーンへ深刻な損傷を故意に与える。
- ・ コースセットアップに異議を唱え、ティーマーカーや境界杭を独断で決めて動かす。
- ・ 例えば、別のプレーヤーや観客のいる方向に向けてクラブを投げることによって、他の人の安全を脅かす。
- ・ 他のプレーヤーがストロークを行っている間に故意に気を散らす。
- ・ 他のプレーヤーからルースインペディメントや動かせる障害物をその場所に残しておいてほしいと依頼された後で、他のプレーヤーの不利益となるようにそのルースインペディメントや動かせる障害物を取り除く。
- ・ ストロークプレーで、別のプレーヤーの障害となる場合に、止まっている球の拾い上げを繰り返し断る。
- ・ プレーヤーのパートナーの支援となるように(プレーヤーのパートナーがパッティンググリーンで球の曲がり具合を知る手助けとなるようにするなど)、故

意にホールとは別の方向にプレーしてからホールに向けてプレーする。

- 故意に規則にしたがってプレーせず、その関連する規則の違反に対して罰を受けるが、そうすることで潜在的にかなりの利益を得る。
- 下品あるいは不快な言葉遣いを繰り返す。
- 不当な利益をもたらす目的で取得したハンディキャップを使う、またはそうしたハンディキャップを取得するためにプレーしているラウンドを利用する。
- プレーヤーの球と思われる見つかった球を確認することを拒む。

非行を伴うが、重大な非行とみなされる可能性が低いプレーヤーの行動の例は次を含む：

- クラブを地面に投げつけ、そのクラブを損傷させるが、芝へ与えた損傷は小さい。
- ゴルフバッグに向けてクラブを投げたところ、意図せず別の人に当たってしまう。
- 不注意で別のプレーヤーがストロークを行うときに気を散らしてしまう。

規則1.3 詳説：規則に従ってプレーする

1.3b(1)/1 - 知っている規則を無視することに同意したプレーヤーを失格にする

2人以上のプレーヤーが適用することを知っている規則や罰を無視することに同意する場合、その同意がラウンド前に行われ、その同意に関与したプレーヤーの誰か1人がそのラウンドを始める前にその同意を破棄するときを除き、そのプレーヤーたちは失格となる。

例えば、ストロークプレーで、ホールから1クラブレンジス以内のパットはホールに入ったものとみなすことに2人のプレーヤーが同意した(この2人は各ホールでホールアウトしなければならないことを知っていた)。

最初のパッティンググリーン上で、その組の別のプレーヤーがこの同意に気づいた。そのプレーヤーはこの同意をした2人のプレーヤーはホールアウトしなければならないと主張し、この2人は言われた通りにホールアウトした。

この同意をしたいずれのプレーヤーもホールアウトをしないという行動をとっていなかったとしても、この2人は規則3.3c(ホールアウトしない)を無視することに同意したので依然として失格となる。

1.3b(1)/2 - 規則や罰を無視することに同意するにはプレーヤーはその規則の存在を知っていなければならない

プレーヤーが知らなかった規則を無視することに同意したり、罰があることを知らずにその罰を適用しなかった場合、規則1.3b(1)は適用されず、罰はない。

2人のプレーヤーが規則を知らなかった、あるいは罰を適用しなかった場合で、規則1.3b(1)に基づき失格とはならない例は次を含む：

- マッチで、2人のプレーヤーは特定の長さ以内のすべてのパットをコンシードすることに事前に同意したが、規則がそうした方法でパットをコンシードすることに同意することを禁止していることを知らなかった。
- 36ホール目のマッチの前に、2人のプレーヤーは18ホールだけプレーして、その時点でリードされているプレーヤーがそのマッチをコンシードすることに同意したが、そうした同意は競技の条件に従っていないことを知らなかった。

そのマッチは同意した通りに進められ、18ホール終了時点でリードされていたプレーヤーがそのマッチをコンシードした。プレーヤーたちはそうした同意が認められないことを知らなかったため、そのコンシードは成立する。

- ストロークプレー競技で、プレーヤーとそのマーカ（同じくプレーヤー）は、修理地の救済エリアが1クラブレンジなのか2クラブレンジなのか自信がなかった。規則を知らなかったため、プレーヤーたちは2クラブレンジであると同意して、そのプレーヤーは完全な救済のニヤレストポイントからほぼ2クラブレンジのところに球をドロップして救済を受けた。そのラウンドの後半に、委員会がこの事実を知った。

プレーヤーたちはこの規則を知らなかったため規則1.3b(1)に基づきどちらも失格にはならないが、そのプレーヤーが誤所からプレーしたため、規則14.7（誤所からプレーすること）に基づき罰を受ける。ゴルフ規則に関して偶然に間違った情報を与えたことについて罰はない。

規則1.3b(2)に関連する詳説：合理的な判断

- 9.6/2 - どこから動かされたのか分からないときに球をリプレイスする場所
- 17.1a/1 - ペナルティーエリアかペナルティーエリアに隣接する異常なコース状態のどちらかで球が紛失
- 17.1d(3)/2 - 球がペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定した場所に基づいてプレーヤーは球をドロップしたが、それは間違った地点であったことが判明した

1.3c/1 - そのラウンドがカウントされない場合、プレーヤーは競技会の失格にはならない

すべてのラウンドをカウントしない競技会では、プレーヤーは1つのラウンドで失格となったことについてその競技会の失格にはならない。

例えば、4人のプレーヤーから成るチーム競技で、各ラウンドのベスト3名のスコアの合計が各ラウンドのチームのスコアとなるとき、プレーヤーが第2ラウンドで誤球のプレーの訂正をせずに失格となった。そのプレーヤーの第2ラウンドのスコアはそのチームのスコアにはカウントされないが、その競技の他のラウンドではそのプレーヤーのスコアはカウントされ得る。

1.3c/2 - ストロークプレーのプレーオフでの失格の罰の適用、コンシードと間違ったストローク数の通知

ストロークプレー競技のプレーオフでは、規則は次のように適用される：

- プレーヤーが失格となる場合(不適合クラブでストロークを行うなど)、そのプレーヤーはプレーオフだけ失格となり、その競技自体で獲得していた賞品を受け取る権利がある。
- 2人のプレーヤーでプレーオフを行う場合、一方のプレーヤーが他方のプレーヤーにプレーオフをコンシードすることが認められる。
- プレーヤーAが誤ってプレーヤーBに間違ったストローク数を伝え、その間違いによってプレーヤーBが自分の球を拾い上げることになった場合(プレーヤーBがプレーヤーAとのプレーオフに負けたと考えた場合など)、プレーヤーBはその球を罰なしにリプレースしてそのホールを終えることが認められる。プレーヤーAに罰はない。

1.3c(1)/1 - プレーヤーのために規則違反をする別の人の行動

別の人の行動がプレーヤーに関して規則違反となる場合、その行動がそのプレーヤーの要請によって行われたとき、またはそのプレーヤーがその行動を見ていて、認めていたときは、そのプレーヤーはその責任を負う。

プレーヤーがその行動を要請していたり、その行動を認めていたという理由でその罰を受ける場合の例は次を含む：

- プレーヤーは自分の球の近くにあったルースインペディメントを動かすように観客に頼んだ。その球が動いた場合、そのプレーヤーは規則9.4b(球を拾い上げること、故意に球に触れること、球を動かす原因となったことに対する罰)に基づき1罰打を受け、その球をリプレースしなければならない。

- ・ プレーヤーの球は高く茂った草の中で捜索中であった。観客がその球を見つけ、その球の周辺の草を踏みつけて、そのストロークに影響を及ぼす状態を改善した。そのプレーヤーがその観客が高く茂った草をまさに踏みつけようとしているのを見ていたにもかかわらず、その観客を止めるための合理的な措置を取らなかった場合、そのプレーヤーは規則8.1a(ストロークに影響を及ぼす状態を改善するプレーヤーの行動)の違反について一般の罰を受ける。

1.3c(4)/1 - 介在する出来事がある場合、プレーヤーは2つの1罰打を受ける

プレーヤーが1罰打の規則違反をしてその違反に気づいた後で、同じ規則違反をした、または1罰打となる別の規則に違反した場合、そのプレーヤーは両方の罰を受け、合計で2罰打を受ける。

例えば、プレーヤーがジェネラルエリアで球の箇所をマークをせずに確認のために球を拾い上げた。別のプレーヤーがそのプレーヤーに罰があることや、そのプレーヤーが規則7.3に基づいて1罰打を受けることを伝えた。その球をリブレスする前に、そのプレーヤーは確認のために必要以上にその球をふき、また規則7.3の違反をした。そのプレーヤーは最初の罰に気づいたときに介在する出来事があったことになり、したがってそのプレーヤーは球をふいたことに対しても1罰打を受け、合計で2打の罰を受けることになる。(新)

1.3c(4)/2 - プレーヤーが規則に違反した後、次のストロークの一部として別の規則に違反する

プレーヤーが違反に気づかずに規則に違反した後で、その球をプレーする際に同じ規則、または別の規則に違反した場合、そのプレーヤーは1つの罰だけを受ける。

例えば、ストロークプレーで、プレーヤーはパッティンググリーン近くの動かせない障害物から救済を受けたが、誤って、球を誤所にドロップした。その球をプレーする前に、そのプレーヤーは規則8.1aに違反してジェネラルエリアのプレーの線上にある砂を取り除き、そして誤所からストロークを行った。砂を取り除いたことと、誤所から球をプレーしたこの間に介在する出来事がなかったので、そのプレーヤーは1つの一般の罰の2罰打だけを受ける。(新)

規則

2

コース

規則の目的：

規則2はコースについてすべてのプレーヤーが知っておくべき基本事項を説明している：

- ・ 5つの定義されたコースエリアがある。
- ・ プレーの障害となる可能性のあるいくつかの種類の定義された物や状態がある。

これらは球をプレーするときや救済を受けるときのプレーヤーの選択肢に影響を及ぼすことが多いため、球があるコースエリアと障害となっている物や状態のステータスを知ることが重要である。

2.1 コースの境界とアウトオブバウンズ

ゴルフは委員会によって設定された境界を持つコース上でプレーする。コース上ではない区域はアウトオブバウンズとなる。

2.2 定義されたコースエリア

5つのコースエリアがある。

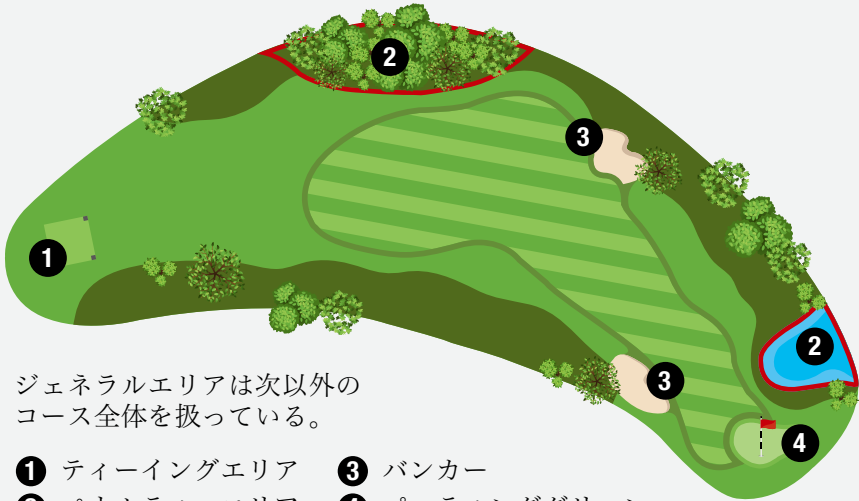
2.2a ジェネラルエリア

ジェネラルエリアはコース全体を扱っている。ただし、規則2.2bに規定されている4つの特定のコースエリアを除く。

「ジェネラルエリア」と呼ばれる理由：

- ・ コース上の大半を占め、プレーヤーの球がパッティンググリーンに到達するまで最も頻繁にプレーされる。
- ・ そのエリアにあるすべての種類の地面、生長または付着している物を含む（例えば、フェアウェイ、ラフ、木）。

図2.2: 定義されたコースエリア



ジェネラルエリアは次以外の
コース全体を扱っている。

- | | |
|-------------|--------------|
| ① ティーイングエリア | ③ バンカー |
| ② ペナルティーエリア | ④ パッティンググリーン |

2.2b 4つの特定のエリア

特定の規則はジェネラルエリア以外の4つのコースエリアに特別に適用する：

- プレーヤーがプレーするホールをスタートするときに使用しなければならないティーイングエリア(規則6.2)。
- すべてのペナルティーエリア(規則17)。
- すべてのバンカー(規則12)。
- プレーヤーがプレーしているホールのパッティンググリーン(規則13)。

2.2c 球があるコースエリアの決定

プレーヤーの球があるコースエリアはその球をプレーするとき、または救済を受けるときに適用する規則に影響を及ぼす。

球は常に1つのコースエリアにだけあるものとして扱う：

- 球の一部がジェネラルエリアと4つの特定のコースエリアのいずれかと両方にある場合、その球はその特定のコースエリアにあるものとして扱う。
- 球の一部が2つの特定のコースエリアにある場合、球は次の順番で最初となる特定のエリアにあるものとして扱う：ペナルティーエリア、バンカー、パッティンググリーン。

2.3 プレーの障害となる可能性がある物や状態

特定の規則は次のような定義された物や状態による障害からの罰なしの救済(罰を受けなくてもよい救済)を与えることがある：

- ルースインペディメント(規則15.1)。
- 動かせる障害物(規則15.2)。
- 異常なコース状態である動物の穴、修理地、動かさない障害物、一時的な水(規則16.1)。

しかし、プレーの障害となる境界物と不可分な物から罰なしの救済はない。

2.4 プレー禁止区域

プレー禁止区域は異常なコース状態(規則16.1f参照)、またはペナルティーエリア(規則17.1e参照)に定められた部分で、プレーすることは認められない。

プレーヤーは次の場合、救済を受けなければならない：

- プレーヤーの球がプレー禁止区域にある。
- プレー禁止区域が、そのプレー禁止区域の外側にある球をプレーするとき、プレーヤーの意図するスタンス区域、意図するスイング区域の障害となる(規則16.1fと規則17.1e参照)。

委員会の措置、セクション5I(2)(行動規範はプレーヤーにプレー禁止区域に一切入らないように命じることができる)参照。

規則

3

競技

規則の目的:

規則3はすべてのゴルフ競技の3つの主要要素を扱っている:

- ・ マッチプレーかストロークプレーでプレーする。
- ・ 個人としてプレーするか、サイドの1人としてパートナーと共にプレーする。
- ・ グロススコア(ハンディキャップストロークを適用しない)か、ネットスコア(ハンディキャップストロークを適用する)のいずれかでスコアをつける。

3.1 すべての競技の主要要素

3.1a プレーの形式: マッチプレー、またはストロークプレー

(1) マッチプレー、または通常のストロークプレー。プレー形式が大幅に異なる:

- ・ マッチプレー(規則3.2参照)では、プレーヤーと相手がホールの勝ち、負けまたはタイに基づいて互いに対して競う。
- ・ ストロークプレーの通常の形式(規則3.3参照)では、すべてのプレーヤーが合計スコアに基づいて他のプレーヤーと競う。つまり、すべてのラウンドの各ホールの各プレーヤーの合計ストローク数(行ったストロークと罰打を含む)を加算する。

ほとんどの規則は両方のプレー形式に適用するが、特定の規則はどちらか1つにだけ適用する。

[委員会の措置、セクション6C\(11\)\(1つのラウンドで2つのプレー形式を同時に行う競技を運営する委員会のための検討事項\)](#)参照。

(2) ストロークプレーの他の形式。規則21はストロークプレーの他の形式で、異なるスコアリング方式を採用しているもの(ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー)を扱っている。規則1~20はこうしたプレー形式にも適用するが、規則21により修正される。

3.1b プレーヤーが競う方法：個人として、あるいはパートナーとしてプレーする

ゴルフは個々のプレーヤーが単独でプレーするか、パートナーたちがサイドとして共にプレーする競技である。

規則1～20と規則25は個人プレーを対象としているが、次の競技にも適用する：

- ・ パートナーが関連する競技(フォアサムとフォアボール)。規則22と規則23により修正される。
- ・ ティーム競技。規則24により修正される。

3.1c プレーヤーがスコアをつける方法：グロススコア、またはネットスコア

(1) スクラッチ競技。スクラッチ競技では：

- ・ プレーヤーのホールまたはラウンドの「グロススコア」は、そのプレーヤーの合計ストローク数となる(行ったストロークと罰打を含む)。
- ・ プレーヤーのハンディキャップは適用しない。

(2) ハンディキャップ競技。ハンディキャップ競技では：

- ・ プレーヤーのホールまたはラウンドの「ネットスコア」は、グロススコアをそのプレーヤーのハンディキャップストロークで調整したスコアである。
- ・ これは技量の異なるプレーヤーがフェアな方法で競技ができるようにするためである。

3.2 マッチプレー

規則の目的：

マッチプレーには特別規則がある(特に、コンシードと、すでに行ったストローク数についての情報を与えることについて)。その理由は、プレーヤーと相手は：

- ・ すべてのホールで単に互いに対して競う。
- ・ 互いのプレーを見ることができる。
- ・ プレーヤー自身の利益を守ることができる。

3.2a ホールとマッチの結果

(1) ホールの勝ち。次の場合、プレーヤーはホールの勝ちとなる：

- ・プレーヤーが相手よりも少ないストローク(行ったストロークと罰打を含む)でそのホールを終了した。
- ・相手がそのホールをコンシードした。
- ・相手が一般の罰(ホールの負け)を受けた。

そのホールをタイとするためには動いている相手の球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに(例えば、ホールを通り過ぎて転がり、戻って来ることはない)、誰かによって方向を故意に変えられたり、止められたときは、そのホールの結果はプレーヤーが勝ったものとして決定される(規則11.2a、例外参照)。

(2) ホールのタイ。次の場合、ホールはタイ(通称「ハーフ」)となる：

- ・プレーヤーと相手と同じストローク数(行ったストロークと罰打を含む)でホールを終了した。
- ・プレーヤーと相手はそのホールをタイとして扱うことに同意した(しかし、これは少なくともプレーヤーの1人がホールを始めるためにストロークを行った後においてのみ認められる)。

(3) マッチの勝ち。次の場合、プレーヤーはマッチの勝ちとなる：

- ・プレーヤーが残りのホール数よりも多く相手をリードした。
- ・相手がマッチをコンシードした。
- ・相手が失格となった。

(4) タイのマッチの延長。最終ホールを終えてマッチがタイの場合：

- ・そのマッチを勝者が決まるまでその都度1ホールを延長する。規則5.1参照(延長したマッチは同じラウンドの継続であり、新しいラウンドではない)。
- ・ホールは、委員会が別の順番を設定しているのでなければ、そのラウンドと同じ順番でプレーする。

しかし、競技の条件でマッチを延長するのではなくタイで終わらせることを規定することができる。

(5) 結果が最終となるとき。マッチの結果は委員会が決めた方法で最終となる(その方法は競技の条件に明記するべきである)。例えば：

- ・ 結果を公式のスコアボード、または他の特定の場所に表示したとき。
- ・ 結果を委員会が特定した人に報告したとき。

委員会の措置、セクション5A(7)(マッチの結果を最終とする方法に関する推奨)参照。

3.2b コンシード

(1) プレーヤーはストローク、ホール、マッチをコンシードすることができる。プレーヤーは相手の次のストローク、ホール、またはそのマッチをコンシードすることができる：

- ・ 次のストロークのコンシード。相手が次のストロークを行う前であればいつでも認められる。
 - » 相手はコンシードされたストロークを含めたスコアでホールを終了したことになる。その球は誰が取り除いてもよい。
 - » 相手の球が直前のストロークの後でまだ動いている間に行ったコンシードは相手の次のストロークに適用する。ただし、その球がホールに入った場合を除く(この場合、そのコンシードは問題とはならない)。
 - » プレーヤーは動いている相手の球の方向を変えたり、止めることによって相手の次のストロークをコンシードすることができるが、それらの行為を次のストロークをコンシードするために明確に行っている場合で、球がホールに入る合理的な可能性がないときに限る。
- ・ ホールのコンシード。プレーヤーがホールをスタートする前を含め、ホールが終了する前であればいつでも認められる(規則6.5参照)。

しかし、プレーヤーと相手はそのマッチを短縮するために互いにホールをコンシードすることに合意することは認められない。プレーヤーたちがそうすることは認められていないことを知っていた場合、そのプレーヤーたちは**失格**となる。

- ・ マッチのコンシード。プレーヤーがマッチをスタートする前を含め、マッチの結果が決定する前であればいつでも認められる(規則3.2a(3)と(4)参照)。

(2) コンシードを行う方法。コンシードは明確なやりとりがあった場合にのみ成立する：

- コンシードは言葉、またはストローク、ホール、マッチをコンシードするプレーヤーの意図を明らかに示す行為(例えば、身振り手振り)のいずれかで成立する。
- プレーヤーの発言や行為が次のストローク、ホール、マッチをコンシードしたものと誤解を与えてもやむを得ないものであったために相手が規則に違反して自分の球を拾い上げた場合、罰はなく、その球は元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)にリプレースしなければならない(規則14.2参照)。

コンシードは最終で、辞退することも撤回することもできない。

3.2c ハンディキャップマッチでのハンディキャップの適用

(1) ハンディキャップの宣言。プレーヤーと相手はマッチの前に互いにハンディキャップを伝えるべきである。

プレーヤーがマッチの前またはその最中のいずれかで間違ったハンディキャップを宣言し、そして相手が次のストロークを行う前にその誤りを訂正しなかった場合：

- 宣言したハンディキャップが多すぎる。このことがプレーヤーが与えたり受けたりするストローク数に影響した場合、プレーヤーは**失格**となる。影響しなければ、罰はない。
- 宣言したハンディキャップが少なすぎる。罰はなく、プレーヤーは宣言した少ないハンディキャップをそのプレーヤーが与える、または受けるストローク数を計算するために使用しなければならない。

(2) ハンディキャップストロークが適用されるホール。

- ハンディキャップストロークがホールごとに与えられ、ネットスコアが少ない方がそのホールの勝ちとなる。
- タイのマッチが延長される場合、ハンディキャップストロークがそのラウンドと同じ方法でホールごとに与えられるが、委員会が別の方法を設定する場合を除く。

委員会が設定したハンディキャップストロークの割り当て(普通はスコアカード上に記載されている)に基づいて、ハンディキャップストロークを与えたり、受けるホールを知っておくことは、各プレーヤーに責任がある。

プレーヤーたちがあるホールにハンディキャップストロークを適用しなかった、または誤ってハンディキャップストロークを適用した場合、その同意したホールの結果がそのまま有効となるが、プレーヤーたちが時間内にその誤りを訂正した場合を除く(規則3.2d(3)参照)。

3.2d プレーヤーと相手の責任

(1) すでに行ったストローク数について相手に教えること。ホールのプレー中、またはホールを終了した後、いつでも、相手はプレーヤーがそのホールですで行ったストローク数(行ったストロークと罰打を含む)についてそのプレーヤーに尋ねることができる。

これにより相手は次のストロークやそのホールの残りをどのようにプレーするのかを決定することができるし、終了したばかりのホールの結果を確認することができる。

すでに行ったストローク数を尋ねられた場合、あるいは尋ねられていなくても情報を教える場合：

- プレーヤーはすでに行った正しいストローク数を教えなければならない。
- 相手の要求に答えなかったプレーヤーは、すでに行った正しいストローク数を教えなかったものとして扱われる。

プレーヤーが相手に間違ったストローク数を教えていた場合、次の時間内にその誤りを訂正しなかったとき、そのプレーヤーは**一般の罰(ホールの負け)**を受ける：

- ホールのプレー中に教えられた間違ったストローク数。プレーヤーは**相手が別のストロークを行う前に、あるいは類似の行動をとる前に**(例えば、そのプレーヤーの次のストロークやホールをコンシードする)、すでに行った正しいストローク数を教えなければならない。
- ホール終了後に教えられた間違ったストローク数。プレーヤーは次の時間内にすでに行った正しいストローク数を教えなければならない：

- » いずれか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行うか、同様の行為(例えば、次のホールやマッチをコンシードする)を行う前。
- » そのマッチの最終ホールの場合は、マッチの結果が最終となる前(規則3.2a(5)参照)。

例外—ホールの結果に影響しなければ罰はない：ホール終了後、プレーヤーがすでに行った正しいストローク数を教えなかったが、そのホールの勝ち負け、またはタイについて相手の認識に影響を及ぼさなかった場合、罰はない。

(2) 罰を受けたことを相手に教えること。プレーヤーが罰を受けた場合：

- 相手との距離や他の現実的な要素を考慮し、合理的にできる限り速やかに、その罰を相手に教えなければならない。それは必ずしも相手が次のストロークを行う前にその罰を相手に教えなければならないということではない。
- この要件は、プレーヤーがその罰について知らなかったとしても適用する(なぜなら、プレーヤーたちは規則違反をしたときにはそれを認識するべきであるので)。

プレーヤーがそれをせず、相手が別のストロークを行う前に、あるいは同様の行動(例えば、そのプレーヤーの次のストロークやホールをコンシード)をとる前にその誤りを訂正しなかった場合、そのプレーヤーは**一般の罰(ホールの負け)**を受ける。

例外—相手がプレーヤーの罰を知っていた場合は罰はない：相手がプレーヤーが罰を受けたことを知っていた場合(例えば、プレーヤーが明らかに罰ありの救済を受けていることを見ていた場合)、プレーヤーが罰を相手に教えなかったことに対する罰はない。

(3) マッチのスコアを知ること。プレーヤーはマッチのスコア、つまりどちらが具体的に何ホールリードしているのか(マッチの「勝ち越しホール数」、あるいは、そのマッチはタイ(通称「オールスクエア」)なのかどうかを知っていることを期待される。

プレーヤーたちが間違ったマッチのスコアに誤って同意した場合：

- いずれかのプレーヤーが別のホールをスタートするためのストロークを行う前に、または最終ホールの場合にはマッチの結果が最終となる前に(規則3.2a(5)参照)、そのマッチのスコアを訂正することができる。

規則 3

- その時間内に訂正しなかった場合、間違ったスコアがそのマッチの実際のスコアとなる。

例外－プレーヤーが時間内に裁定を要請した場合：プレーヤーが適時に裁定を要請し(規則20.1b参照)、相手が(1)すでに行った正しいストローク数を教えなかったか、(2)罰をプレーヤーに教えていなかったことが分かった場合、マッチの間違ったスコアを訂正しなければならない。

(4) **自身の権利と利益を守ること**。マッチのプレーヤーは規則に基づく自らの権利と利益を守るべきである：

- 相手が罰のある規則に違反したことをプレーヤーが知っているか、そう思う場合、プレーヤーはその違反に関して行動するかしないかを選ぶことができる。
- しかし、プレーヤーと相手が適用となる違反や罰を知っているのに、それを適用しないことに同意して、いずれかのプレーヤーがラウンドをスタートした場合、両者は規則1.3bに基づいて**失格**となる。
- プレーヤーと相手が、どちらかに規則違反があったかについて意見が合わない場合、いずれのプレーヤーも規則20.1bに基づいて裁定を要請することによって自らの権利を守ることができる。

レフェリーがひとつのマッチのラウンド全体に割り当てられた場合、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る(規則20.1b(1)参照)。

3.3 ストロークプレー

規則の目的：

ストロークプレーには特別規則(特にスコアカードやホールアウトについて)がある。その理由は：

- 各プレーヤーはその競技のすべての他のプレーヤーと競うため。
- すべてのプレーヤーが規則に基づいて平等に扱われる必要があるため。

ラウンド後、プレーヤーとマーカー(プレーヤーのスコアを記録する人)は、そのプレーヤーの各ホールのスコアが正しいことを証明しなければならず、そのプレーヤーはそのスコアカードを委員会に提出しなければならない。

3.3a ストロークプレーの勝者

最も少ない合計ストローク数(行ったストロークと罰打を含む)ですべてのラウンドを終えたプレーヤーが勝者となる。

ハンディキャップ競技では、最も少ない合計ネットスコアのプレーヤーが勝者となる。

委員会の措置、セクション5A(6)(競技の条件はタイの決定方法を規定すべきである)参照。

3.3b ストロークプレーのスコアリング

プレーヤーのスコアはマーカーがそのプレーヤーのスコアカードに記録する。マーカーは委員会が特定した人、または委員会が承認した方法でプレーヤーが選んだ人のいずれかとなる。

プレーヤーはラウンド全体で同じマーカーでなければならないが、委員会がマーカーの変更の前、または後にその変更を承認した場合を除く。

(1) マーカーの責任：スコアカードにホールをスコアを記入し、証明すること。ラウンド中の各ホール終了後に、マーカーはそのホールのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)をプレーヤーに確認し、そのグロススコアをスコアカードに記入すべきである。

ラウンドが終了したとき：

- ・ マーカーはスコアカードのホールをスコアを証明しなければならない。
- ・ プレーヤーに複数のマーカーがいた場合、各マーカーはマーカーをしていたホールをスコアを証明しなければならない。しかし、そのマーカー達の一人がそのプレーヤーがすべてのホールをプレーするのを見ていた場合、そのマーカーはすべてのホールをスコアを証明することができる。

マーカーは自分が間違っていると考えるホールをスコアを証明することを拒否することができる。そのような場合、委員会はそのプレーヤーのそのホールをスコアについて利用できる証拠を考慮して裁定をする必要がある。そのマーカーがそのプレーヤーのスコアを証明することを依然として拒否する場合、その委員会はそのホールをスコアを証明するか、あるいは問題となっているそのホールをプレーヤーの行動を見ていた誰かによる証明を受け入れるべきである。

マーカー(プレーヤーでもある)が、あるホールについての間違っただスコアを知っていて証明した場合、そのマーカーを規則1.2aに基づいて**失格**とすべきである。

(2) プレーヤーの責任：ホールのスコアの証明と、スコアカードの提出。 ラウンド中、プレーヤーは各ホールの自分のスコアの記録をつけるべきである。

ラウンドが終了したとき、プレーヤーは：

- ・ マーカーが記入した各ホールのスコアを注意深く確認し、問題があれば委員会に提起すべきである。
- ・ マーカーがスコアカードのホールのスコアを証明していることを確認しなければならない。
- ・ マーカーが記入したホールのスコアは変えてはならない。ただし、マーカーの同意、または委員会の承認がある場合を除く(しかし、プレーヤーやマーカーはどちらも変更されたスコアの追加の証明を行う必要はない)。
- ・ スコアカードのホールのスコアを証明し、速やかに委員会にスコアカードを提出しなければならない。その後はスコアカードを変更してはならない。

プレーヤーが規則3.3bのこれらの要件に違反した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

例外—マーカーが責任を果たさないことが違反の原因である場合、罰はない：プレーヤーの規則3.3b(2)の違反がマーカーが責任を果たさないことが原因であり(例えば、マーカーがスコアカードを持ち去った、またはスコアカードを証明せずに立ち去った)、プレーヤーにとって不可抗力であったと委員会が判断した場合、プレーヤーに罰はない。

委員会の措置、セクション5A(5)(スコアカードを提出した時点を明確にする方法の推奨)参照。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型L-1(ホールのスコアが証明されずにスコアカードを提出することに対する罰の軽減)参照。

図3.3b: ハンディキャップストロークプレーのスコアカードの責任

名前 John Smith 日付 09/04/23

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>38</u>

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>36</u>	<u>74</u>

Handicap: 5
NET: 69

責任
 ● 委員会
 ● プレーヤー
 ● プレーヤーとマーカー

マーカー署名 Mr プレーヤー署名 John Smith

(3) ホールの間違っただスコア。プレーヤーがホールについて間違っただスコアのスコアカードを提出した場合は：

- 提出されたスコアが実際のスコアよりも多い。そのホールに対して提出された多いスコアが有効となる。
- 提出されたスコアが実際のスコアよりも少ない、またはスコアが提出されなかった。そのプレーヤーは**失格**となる。

例外—知らなかった罰を含めなかった場合：プレーヤーがスコアカードを提出する前には受けていたことを知らなかった1または複数の罰打を含めなかったことにより、1または複数のホールのスコアが実際のスコアよりも少なかった場合は：

- プレーヤーは失格とはならない。
- その代わりに、その誤りが競技終了前に分かった場合、委員会は、規則に基づいてそのホールのスコアに**含めるべきであった罰打**を加えることによってそのプレーヤーのそのホールのスコアを修正する。

この例外は次の場合には適用しない：

- 含まれなかった罰が失格の場合。
- プレーヤーが罰が適用となるかもしれないと言われていた、または罰の適用に疑義があったがスコアカードを提出する前に委員会にそれを提起しなかった場合。

- (4) スコアカードにハンディキャップを示すこと、またはスコアの加算を示すことはプレーヤーの責任ではない。 プレーヤーのハンディキャップがスコアカード上に示されること、またはプレーヤーが自身のスコアを加算することについての規定はない。プレーヤーが、ハンディキャップを示すことや、適用することを間違えた、あるいはそのスコアの加算を間違えたスコアカードを提出した場合、罰はない。

委員会がラウンドを終了したプレーヤーからスコアカードを受け取った時点で、その委員会は次の責任がある。

- そのプレーヤーのスコアを加算すること。
- その競技のためのそのプレーヤーのハンディキャップストロークを計算すること、そしてそのプレーヤーのネットスコアを計算するためにそれを使用すること。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型L-2(スコアカード上のハンディキャップについての責任をプレーヤーに負わせること)参照。

3.3c ホールアウトしない

プレーヤーは1ラウンドの各ホールをホールアウトしなければならない。もし、ホールアウトしなかったホールがある場合：

- プレーヤーは別のホールを始めるためのストロークを行う前に、あるいは、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に、その誤りを訂正しなければならない。
- その時間内にその誤りを訂正しなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

規則21.1、規則21.2、規則21.3(スコアリング方法が異なりプレーヤーがホールアウトしなくても失格とはならないストロークプレーの他の形式(ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー)に関する規則)参照。

規則3.2 詳説：マッチプレー

3.2b(1)/1 - プレーヤーたちはマッチを短縮するためにホールをコンシードしてはならない

プレーヤーはホールが終了する前であればいつでも自分の相手にホールをコンシードすることが認められるが、プレーヤーと相手はそのマッチを短縮するためお互いにホールをコンシードすることに同意することは認められない。

例えば、マッチを始める前に、プレーヤーとその相手は6番、7番、8番、そして9番ホールを交互にコンシードし合うことに同意した。

プレーヤーたちが規則ではこうした方法でコンシードを行うことを認めていないことを知っており、この同意を破棄せずにそのマッチを始めた場合、両方のプレーヤーは規則1.3b(1)(プレーヤーは規則を適用する責任がある)に基づき失格となる。

プレーヤーたちがそうしたことは認められていないことを知らなかった場合、そのマッチはプレーされた通り成立する。

3.2b(1)/2 - ホールの結果がすでに決定している場合、コンシードは有効とはならない

プレーヤーが相手にホールをコンシードしたが、そのプレーヤーの方が少ないストロークでホールアウトしていたことに気づいた場合、そのコンシードはそのホールがすでに終了していたので、有効とはならない。(新)

3.2b(2)/1 - キャディーがコンシードしようとしてもそのコンシードは有効とはならない

キャディーに認められない行動の1つに次のストローク、ホール、マッチを相手にコンシードすることがある。キャディーがコンシードしようとしても、そのコンシードは有効とはならない。規則10.3b(3)(キャディーに認められない行動)は罰を規定していないので、キャディーのそうした行動についてそのプレーヤーに罰はない。

キャディーがコンシードしようとしたことに基づいて相手が行動する場合(インプレーの球やボールマーカーを拾い上げるなど)、それは規則3.2b(2)に基づく誤解を与えてもやむを得ないものであろう。罰はなく、プレーヤーがその後でコンシードする場合を除き、その球やボールマーカーをリプレースしなければならない。

しかしながら、有効とはならないコンシードをしたキャディーが相手の球やボールマーカー(あるいはプレーヤーの球やボールマーカー)を拾い上げていた

場合、そのキャディーのプレーヤーは、その行為が規則9.4や規則9.5の違反となっていた場合には、罰を受ける。

3.2c(1)/1 - 多いハンディキャップを宣言することはホールをまだプレーしていなくても違反となる

プレーヤーが影響するホールをプレーする前に自分の相手に多いハンディキャップを宣言していた場合、そのことは相手の戦略に影響していたかもしれないので、そのプレーヤーは依然として失格となる。

例えば、そのマッチを始めるために最初のティーで待っている間に、プレーヤーAは実際のハンディキャップが11であるのに、自分のハンディキャップは12であると宣言した。プレーヤーBは自分のハンディキャップは10であると宣言し、1番ホールのプレーを始めるためのストロークを行った。

プレーヤーBはそのマッチでプレーヤーAがハンディキャップストロークを2つ受けると理解したままでそのマッチのストロークを行ったので、プレーヤーAは規則3.2c(1)に基づき失格となる。

3.2c(1)/2 - ハンディキャップマッチの前にプレーヤーが相手に正しくないハンディキャップの情報を与える

プレーヤーが相手にハンディキャップに関する正しくない情報を与えた結果、そのプレーヤーが与えるストロークが少なかったり、そのプレーヤーが受けるストロークが多かった場合、そのプレーヤーは規則3.2c(1)に基づいて失格となる。

例えば、プレーヤーが計算を間違っただけで正しくないハンディキャップインデックス、コースハンディキャップ、プレーイングハンディキャップを相手に教え、それがそのマッチで使われるハンディキャップ数を決定するために使用された。その正しくない情報が原因でプレーヤーがハンディキャップストロークを多く受けたり、少なく与える場合で、相手が次のストロークを行う前にその誤りが訂正されなかったときは、そのプレーヤーは失格となる。(新)

3.2d(1)/1 - 「ホールの結果に影響しなければ罰はない」という例外的意味

ホールのプレー中は、相手はそのホールをプレーする方法を決めることができるように、プレーヤーはすでに行った正しいストローク数を教えなければならない。しかしながら、ホール終了後は、プレーヤーが間違っただけのストローク数を教えたとしても、そのことでそのホールの勝ち、負け、あるいはタイについての相手の理解に影響しなかったのであれば、規則3.2d(1)例外に基づき罰はない。

例えば、相手のスコアが「7」であったホールの終了後、プレーヤーが誤って自分のスコアは「5」であったと述べた(そのプレーヤーの実際のスコアは「6」であった)。次のホールを始めた後、そのプレーヤーは自分のスコアは「6」であったことに気づいた。その間違っただストローク数はそのプレーヤーがそのホールに勝ったという事実を変えることはないので、罰はない。

3.2d(1)/2 - ホール終了後にプレーヤーが間違っただストローク数を教え、その誤りが数ホール後になって発覚する

ホール終了後にプレーヤーが間違っただストローク数を教えた場合、その誤りがそのホールの結果に影響し、期限内に訂正されないとき、そのプレーヤーは一般の罰を受ける。そのような場合、そのマッチのスコアは訂正しなければならない。

例えば、1番ホール終了後、プレーヤーは相手に自分のスコアは「4」であったと伝えたが、実際のスコアは「5」であった。その相手のそのホールのスコアは「5」であった。数ホールプレーした後で、そのプレーヤーは1番ホールについて間違っただストローク数を教えていたことに気づいた。

正しいストローク数を教えていたならばそのホールはタイとなっていたが、その誤りはそのホールの結果の理解に影響していたので、そのプレーヤーは最初のホールでそのホールの負けの罰を受ける。そのマッチのスコアは訂正しなければならない。

3.2d(1)/3 - ホール終了後にプレーヤーが間違っただストローク数を教え、その誤りがマッチの結果が最終となった後で発覚する

ホール終了後に、プレーヤーが意図せずに間違っただストローク数を教えていたが、その誤りをマッチの結果が最終となった(規則3.2a(5)-結果が最終となるとき)後まで気づかなかった場合、そのマッチの結果はプレーされた通り成立する。

例えば、17番ホール終了後、プレーヤーは相手に自分のスコアは「3」であると述べたが、実際のスコアは「4」であった。その相手のそのホールのスコアは「4」であった。そのプレーヤーと相手は18番ホールをプレーして、そのプレーヤーが1アップでマッチに勝ったという結果が最終となった。そのプレーヤーはその後に17番ホールで相手に間違っただストローク数を教えていたことに気づいた。

そのプレーヤーは間違っただストローク数を教えていたことを知らず、そのマッチの結果は最終となっているので、罰はなく、そのプレーヤーが勝者というそのマッチの結果は成立する(規則20.1b(3)-マッチの結果が最終となった後に裁定

を要請する)。

3.2d(1)/4 - 罰ありの救済を受けることについて心変わりすることはすでに行った正しくないストローク数を教えたことにはならない

すでに行った正しいストローク数とは、プレーヤーがすでに行ったストロークとすでに受けた罰打だけを意味している。

例えば、プレーヤーの球はペナルティーエリアの中にあり、相手はそのプレーヤーにどのように処置するつもりなのかを尋ねた。その質問に答える必要はなかったが、そのプレーヤーは罰ありの救済を受けると告げた。その相手がプレーした後で、そのプレーヤーはその球をペナルティーエリアの中からあるがままにプレーすることに決めた。

そのプレーヤーは考えを変える権利があり、将来の意図を述べることはすでに行ったストローク数を教えることと同じではないので、考えを変えたことについて罰はない。

3.2d(2)/1 - 「合理的にできる限り速やかに」とは、必ずしも相手の次のストロークの前ではない

「合理的にできる限り速やかに」という表現は、すべての関連する状況を考慮することを許している(特にプレーヤーが相手とどれくらい近くににいるのか)。

例えば、プレーヤーがアンプレヤブルの球の救済を受ける場合に、相手はフェアウェイの反対側にいて、そのプレーヤーがその相手のところに罰を告げて歩いて行ける前にその相手がプレーするとき、「合理的にできる限り速やかに」とは、プレーヤーか相手が次のストロークを行う前にホールに向かって歩いて行く間となるだろう。

どんなときが「合理的にできる限り速やかに」なのかを決定する決められた方法はないが、それは必ずしも相手が次のストロークを行う前であることを意味していない。

3.2d(3)/1 - 故意に正しくないマッチのスコアを教えたり、あるいはマッチのスコアについての相手の誤解を訂正しないことは失格となることがある

規則3.2d(3)はプレーヤーがマッチのスコアを知っていることを期待しているが、プレーヤーが相手にそのマッチのスコアを教えることを要求していない。

プレーヤーが故意に正しくないマッチのスコアを教えたり、あるいは故意にマッチのスコアについての相手の誤解を訂正しない場合、そのプレーヤーは間

違ったストローク数を教えたことにはならない。しかし、委員会はそのプレーヤーを規則1.2a(重大な非行)に基づき失格とすべきである。

3.2d(4)/1 - 規則3.2d(4)の「同意」の意味

自分の相手が罰を伴う規則の違反をしたことを知っている、あるいは違反をしたと思っているマッチのプレーヤーは、その違反について行動しないことを選択できる。しかし、そのプレーヤーと相手は適用することを知っている違反や罰を無視することに同意してはならない。「同意」となるためには、両方のプレーヤーがその違反や罰を無視する決定に関与していたことが必要となる。

次の例は、プレーヤーと相手の間に同意がなかった場合を説明している。

- ・ ホールのプレー中、プレーヤーは相手がその球の箇所をマークせずに、確認のために自分(相手)の球を拾い上げるのを見た。そのプレーヤーはマークしなかったことは規則違反であると相手に伝えたが、自分(そのプレーヤー)はその違反について行動するつもりはないと相手に告げた。その違反に行動しないというのはそのプレーヤーの単独の決定であり、その結果として、同意はなかった。
- ・ ホールのプレー中、相手はプレーヤーに自分(相手)がバンカー内でバックスイングをする際に砂に触れたことを告げた。そのプレーヤーは、そのことはホールの負けの罰であることを確認したが、自分(プレーヤー)はその違反について行動するつもりはないと相手に告げた。その違反に行動しないというのはそのプレーヤーの単独の決定であり、その結果として、同意はなかった。

プレーヤーが違反に行動しないという単独の決定をして、相手にその決定を伝えるというようなケースでは、そのプレーヤーはどちらかのプレーヤーがそのホールで別のストロークを行った後は(あるいは、そのホールでさらにストロークを行わない場合、次のティーイングエリアからどちらかのプレーヤーがストロークを行ったならば)、その決定を変えることはできない。

次の例はプレーヤーと相手との間で同意があった場合を説明している：

- ・ ホールのプレー中、プレーヤーは相手がその球の箇所をマークせずに、確認のために自分(相手)の球を拾い上げるのを見た。そのプレーヤーはマークしなかったことは規則違反であると相手に伝えたが、話し合いの後で、そのプレーヤーと相手は規則違反で明らかな利益がない状況で罰を適用したくないという結論を下した。両者はその状況の結果の決定に関与しており、その後で両者は罰を適用しないことに同意したので、規則違反を無視することの同意があったことになり、両者は規則1.3bに基づいて失格となる。

規則 3

- ホールのプレー中、相手はプレーヤーに自分(相手)がバンカー内でバックスイングをする際に砂に触れたことを告げた。そのプレーヤーは、そのことはホールの負けの罰であることを確認したが、相手はそのプレーヤーに実際には利益を得なかったのでその違反を見逃すことを提案した。そのプレーヤーは罰を適用しないことに決めた。そのプレーヤーはその違反に行動しないという決定において相手の影響を受けたので、同意があったことになり、両者は規則1.3bに基づいて失格となる。(新)

規則3.3 詳説：ストロークプレー

3.3b/1 - プレーヤーはラウンド全体を通じてマーカーを伴っていないなければならない

マーカーの目的は、各ホールのプレーヤーのスコアがそのプレーヤーのスコアカードに正しく記入されていることを証明することである。マーカーがそのラウンド全体を通じてそのプレーヤーに同行していない場合、そのスコアカードを正しく証明することはできない。

例えば、プレーヤーが自分のマーカーを伴わずに数ホールプレーして、そのマーカーがそのプレーヤーが単独でプレーしたホールのそのプレーヤーのスコアを記入する場合、そのスコアカードを規則3.3bに基づき正しく証明することはできない。

そのプレーヤーはマーカーにすべてのホールでそのプレーヤーに同行するように主張すべきであった。そのマーカーが同行できなかった場合、そのプレーヤーは別の人に依頼して自分のマーカーとしての役目を果たしてもらうべきであった。それが不可能であった場合、そのプレーヤーはプレーを止めて、別のマーカーを指定してもらうように委員会に報告する必要がある。

3.3b/2 - スコアカードの間違った場所に記入された情報は依然として受け入れられる

規則3.3bのすべての要件はスコアカードを提出する前に満たしていなければならないが、正しい情報がスコアカードの本来の記入場所以外のところに誤って記入されている場合、罰はない。ただし、スコアカードに記入される各ホールのスコアは正しいホールが識別できなければならない(詳説3.3b(3)/1参照)。

例えば：

- プレーヤーとマーカーが本来の署名欄とは逆の欄にそれぞれサインしてホールのスコアを証明した場合、そのプレーヤーのスコアは規則3.3bに基づく要求の通りに証明されたことになる。またフルネームではなく、証明にイニシャルだけを使った場合も同様に規則3.3bの要件を満たす。

- プレーヤーのスコアがそのマーカのスコアカードに記録され、そのマーカのスコアがそのプレーヤーのスコアカードに記録されたが、スコアは正しく、両方のスコアカードが証明されている場合、プレーヤーたちが委員会にどちらのスコアカードが自分のものであるかを伝えるのであれば、そのスコアカードは受け入れられる。この誤りの本質は運営上の問題であるので、そうした訂正を行う時限はない(規則20.2d(2)参照)。

3.3b/3 - 正式なスコアカードを損傷したりどこかに置き忘れた場合、別のスコアカードを使うことができる

プレーヤーは委員会が渡したスコアカードを提出すべきだが、規則3.3bはそのスコアカードが損傷したり、どこかに置き忘れた場合にその同じスコアカードを提出することを求めている。

例えば、委員会が渡した紙のスコアカードをマーカがどこかに置き忘れた場合、スコアカードにプレーヤーの名前とホールのスコアが記入されており、プレーヤーとマーカによる証明があるのであれば、別のスコアカード(倶楽部のスコアカードなど)を使うことは受け入れられる。

電子スコアリングシステムが使われており、プレーヤーやマーカがインターネットへの接続を失ったり、技術的な問題が発生した場合、そのプレーヤーたちはできるだけ速やかに、ラウンド終了直後よりも遅れることなく委員会にその問題を提起すべきである。

3.3b(2)/1 - プレーヤーはスコアカードにスコアだけ入力することを求められる

プレーヤーにラウンドのスコアをコンピュータに入力することを求めること(ハンディキャップ目的など)と委員会によって承認されたスコアカードの電子フォーム(モバイルスコアリングアプリなど)を使ってホールのスコアを入力することを求められることには違いがある。

委員会は紙のスコアカード以外のスコアカード(スコアカードの電子フォームなど)を使うことをプレーヤーに求めることができるが、その委員会は所定の場所にスコアを入力しなかったことについて規則3.3b(2)に基づき罰を課す権限はない。

しかしながら、運営上の事柄の支援(競技結果の効率的な作成と伝達など)となるように、委員会は所定の場所にスコアを入力しなかったことについて行動規範(規則1.2b)に基づき罰を適用したり、あるいは懲戒処分(次の競技会への参加を取り消すなど)を規定することができる。

3.3b(2)/2 - マーカーがその責任を果たさない場合の例外の適用

規則3.3b(2)例外に基づき、スコアカードの要件の違反があったが、それがプレーヤーにとって不可抗力なマーカーの怠慢が理由である場合、プレーヤーは罰を受けない。この例外が適用される方法は次を含む：

- ラウンド後にマーカーがプレーヤーのスコアカードを持ったままコースを去ってしまった場合、委員会はそのマーカーへの連絡を試みるべきである。しかしながら、連絡が取れない場合、その委員会はそのラウンドを見ていた誰かによるそのプレーヤーのスコアの証明を受け入れるべきである。そうした人が誰もいない場合、その委員会自らがそのプレーヤーのスコアを証明することができる。
- プレーヤーはマーカーからスコアカードの証明を受けた後でホールを訂正する必要があったが、そのマーカーがその場にいなかったり、すでにコースを去ってしまった場合、委員会はそのマーカーへの連絡を試みるべきである。連絡が取れない場合、その委員会はプレーヤーのそのホールのプレーを見ていた誰かによる変更の証明を受け入れるべきであり、そうした人が誰もいない場合、その委員会自らがそのスコアを証明することができる。

3.3b(3)/1 - スコアカードに記入されるスコアは正しいホールが識別できなければならない

規則3.3bに基づき、スコアカードに記入される各ホールのスコアは正しいホールが識別できなければならない。

例えば、マーカーがプレーヤーの前半の9ホールのスコアを後半の9ホールの枠に記入し、後半の9ホールのスコアを前半の9ホールの枠に記入した場合、そのスコアカードは記入されたスコアが各ホールの正しいスコアとなるようにホール番号を変更することによってその誤りが訂正されるのであれば依然として受け入れられる。

しかしながら、この誤りが訂正されず、その結果としてホールのスコアがそのホールの実際のスコアよりも少なくなる場合、そのプレーヤーは規則3.3b(3)に基づき失格となる。

3.3b(4)/1 - 運営上の誤りを故意に委員会に通報しないプレーヤーに対する罰

委員会はプレーヤーのホールのスコアを加算する責任があり、そして、ハンディキャップ競技では、そのプレーヤーがそのラウンドで受けるハンディキャップストローク数を決定し、そのプレーヤーのネットスコアを計算する責任がある。

委員会がそうした責任を果たす際に誤りを犯した場合、それは運営上の誤りであり、その誤りを訂正する時限はない(規則20.2d(2))。しかし、プレイヤーがその誤りに気付いた場合、その誤りを委員会に通報する責任がある。プレイヤーがそのような誤りに気付いたのに、委員会にその誤りを故意に知らせなかったことが発覚した場合、委員会は規則1.2a(重大な非行)に基づいてそのプレイヤーを失格とするべきである。(新)

規則
4

プレーヤーの用具

規則の目的:

規則4はラウンド中にプレーヤーが使用することができる用具を扱っている。ゴルフはその成功がプレーヤーの判断力、技術、能力によって決まる挑戦するゲームであるという原則に基づいて、プレーヤーは：

- 適合クラブと適合球を使用しなければならない。
- 14本以下のクラブに制限される。
- プレーヤーのプレーに人工的な援助を与える他の機器の使用は制限される。

クラブ、球、その他の用具の詳細な要件と、適合性審査のための相談や用具の提出の手続きは、用具規則参照。

4.1 クラブ

4.1a ストロークを行うときに認められるクラブ

(1) 適合クラブ。ストロークを行うとき、プレーヤーは用具規則の要件に次の時点で適合するクラブを使用しなければならない：

- そのクラブが新品のとき。
- そのクラブのプレー特性が何らかの方法で変えられたとき(しかし、クラブがラウンド中に損傷した場合には規則4.1a(2)を参照)。

しかし、適合しているクラブのプレー特性が通常の使用での摩耗により変わったとしても、そのクラブは適合クラブのままである。

「クラブのプレー特性」は、クラブの動きやアラインメントを援助することに影響を及ぼすいかなる部分、特徴、特性であり、重量、ライ、ロフト、アラインメント特性、そして認められる外部付属物を含むがこれらに限られない。

(2) ラウンド中に損傷したクラブの使用、修理、交換。適合クラブがラウンド中や規則5.7aに基づくプレーの中断中に損傷した場合、クラブを乱暴に扱った場合を除き、プレーヤーはそのクラブを修理するか、他のクラブに取り替えることができる。

しかし、損傷の内容や原因が何であっても、そのラウンドの残りについては引き続き適合として扱われる(しかし、ストロークプレーのプレーオフは新しいラウンドなので、そのラウンドの残りには含まない)。

そのラウンドの残りでは、プレーヤーは次のことができる：

- ・ その損傷したクラブで引き続きストロークを行うこと。
- ・ クラブを乱暴に扱った場合を除き、プレーヤーはそのクラブを修理するか、他のクラブに取り替えること(規則4.1b(4)参照)。

プレーヤーが損傷したクラブを他のクラブに取り替える場合、他のストロークを行う前に、規則4.1c(1)の手続きによってその損傷クラブをプレーから除外しなければならない。

「ラウンド中の損傷」とは、クラブのプレー特性がラウンド中のすべての次の行為(規則5.7aに基づくプレーの中断中を含む)が原因で変えられた場合を意味する。

- ・ プレーヤーによるもの(クラブでストロークや練習スイングを行う、ゴルフバッグからクラブを出し入れする、クラブを落とす、クラブに寄りかかる、クラブを乱暴に扱う)。
- ・ 他の誰か、外的影響または自然の力によるもの。

しかし、クラブのプレー特性がプレーヤーによってラウンド中に故意に調整された場合、そのクラブは規則4.1a(3)で扱っているように「ラウンド中の損傷」とはならない。

(3) ラウンド中にクラブのプレー特性を故意に変えること。プレーヤーは、クラブのプレー特性をラウンド中(規則5.7aに基づくプレーの中断中を含む)に次により故意に変えたクラブでストロークを行ってはならない：

- ・ 調整可能な機能を使用することや、物理的にクラブを変えること(ただし、規則4.1a(2)に基づいて損傷を修理することが認められる場合を除く)。
- ・ ストロークを行うときの性能に影響を及ぼすためにクラブヘッドに異質物を付けること(クラブヘッドをふくときを除く)。

例外—元の位置に復元された調整可能なクラブ、または認められない外部付属物の取り除き：罰はなく、そのクラブを次の2つの状況でストロークを行うために使用することができる：

- クラブのプレー特性が調整できる機能を使用して変えられたが、まだそのクラブがストロークを行うために使用されていない場合、元の位置に戻すための調整できる機能によって、元の位置にできるだけ復元した。
- そのクラブがストロークを行うために使用される前に、認められない外部付属物(クラブフェース上のステッカーなど)をそのクラブから取り除いた。

規則4.1aに違反してストロークを行ったことに対する罰：失格。

- 不適合クラブや、プレー特性がラウンド中に故意に変えられたクラブを単に持ち運んだだけでは(そのクラブでストロークを行わない)、この規則に基づく罰はない。
- しかし、そのようなクラブも規則4.1b(1)に基づく14本の制限にはカウントする。

4.1b 14本のクラブの制限；ラウンド中のクラブの共有、追加または取り替え

(1) 14本のクラブの制限。プレーヤーは次のことをしてはならない：

- 14本を超えるクラブを持ってラウンドをスタートすること。
- ラウンド中に14本を超えるクラブを持つこと。

この制限はそのプレーヤーによって、またはそのプレーヤーのために持ち運ばれているすべてのクラブを含む。しかし、ラウンドのスタートの時にプレーヤーによって、またはプレーヤーのために持ち運ばれている壊れてバラバラになったクラブの一部や組み立てていないクラブの部品(クラブヘッド、シャフト、グリップなど)を含まない。

プレーヤーが14本より少ないクラブを持ってスタートした場合、そのプレーヤーは14本のクラブの制限までラウンド中にクラブを追加することができる(そうするときの制限についての規則4.1b(4)参照)。

プレーヤーが追加されたクラブを持っている間に、どのクラブであっても次のストロークを行った場合、そのクラブは追加されたものとみなされる。プレーヤーが14本を超えるクラブを持っていてこの規則に違反したことに気づいた場合、そのプレーヤーは、規則4.1c(1)の手続きによって他のストロークを行う前にその超過クラブをプレーから除外しなければならない：

- ・ プレーヤーは14本を超えるクラブでスタートした場合、どのクラブ(複数の場合もある)をプレーから除外するのかわを選ぶことができる。
- ・ プレーヤーがラウンド中に超過クラブを追加した場合、それらの超過クラブはプレーから除外しなければならないクラブとなる。

プレーヤーのラウンドがスタートした後、他のプレーヤーが置き忘れたクラブを拾ったり、プレーヤーが知らないところでクラブが誤ってそのプレーヤーのバッグに入れられたりした場合、そのクラブは14本の制限についてはプレーヤーのクラブの1本とは扱われない(しかし、使用することはできない)。

(2) クラブの共有の禁止。プレーヤーのクラブはスタートした時点で持っていたもの、または(1)で認められて追加されたものに制限される：

- ・ コース上でプレーしている他の誰かが使用しているクラブでストロークを行ってはならない(その他のプレーヤーが違う組や競技でプレーしている場合であったとしても)。
- ・ プレーヤーが別のプレーヤーのクラブでストロークを行ったことによって規則に違反したことに気づいた場合、プレーヤーは、規則4.1c(1)の手続きにより他のストロークを行う前にそのクラブをプレーから除外しなければならない。

規則22.5と規則23.7(パートナーのいるプレー形式でのプレーヤーとパートナーで持っているクラブが14本を超えない場合にパートナーとクラブを共有することを認める限定的な例外)参照。

(3) 紛失したクラブの取り替えの禁止。プレーヤーが14本のクラブを持ってスタートした後、あるいは14本のクラブ制限までクラブを追加した後、ラウンド中、または規則5.7aに基づくプレーの中断中にクラブを紛失した場合、プレーヤーはそのクラブを別のクラブに取り替えてはならない。

(4) クラブを追加する、または取り替える場合の制限。規則4.1a(2)または規則4.1b(1)に基づいてクラブを追加または取り替える場合、プレーヤーは次のことをしてはならない：

- ・ 不当にプレーを遅らせる(規則5.6a参照)。
- ・ そのコースでプレー中の他のプレーヤー(その他のプレーヤーが違う組や競技でプレーしていたとしても)によって、またはその他のプレーヤーのために持ち運ばれているクラブを追加する、あるいは借りる。

- プレーヤーまたは、そのコース上でプレー中の他のプレーヤー(その他のプレーヤーが違う組や競技でプレーしていたとしても)によって持ち運ばれている部品からクラブを組み立てる。あるいは、プレーヤーまたは、そのコースでプレー中の他のプレーヤーのために持ち運ばれている部品からクラブを組み立てる。

プレーヤーが認められていないのにクラブを追加したり取り替えたことによってこの規則に違反したことに気づいた場合、プレーヤーは、規則4.1c(1)の手続きによって、他のストロークを行う前にそのクラブをプレーから除外しなければならない。

プレーヤーがラウンド前(規則4.1c(2))に、またはラウンド中(規則4.1c(1))にプレーから除外をした後にまだ持ち運んでいたクラブでストロークを行った場合、そのプレーヤーは規則4.1c(1)に基づいて**失格**となる。

規則4.1b違反の罰：罰はプレーヤーが違反に気づいた時点に基づいて適用する：

- プレーヤーがホールのプレー中に違反に気づく。罰はプレー中のホールを終えたときに適用する。マッチプレーでは、プレーヤーはそのホールを終了し、そのホールの結果をマッチのスコアに適用した後で罰を適用してマッチのスコアを調整しなければならない。
- プレーヤーがホールとホールの間で違反に気づく。罰は次のホールではなく、終了したばかりのホールに適用する。

マッチプレーの罰—ホールを差し引くことによってマッチのスコアを修正する(最大で2ホール)：

- これはマッチの調整の罰である—ホールの負けの罰と同じではない。
- ホールのプレー中ではそのホールを終えた時点、ホールを終了した直後はその時点で、マッチのスコアを違反が起きた各ホールに対して**1ホール**を差し引く(そのラウンドでは**最大2ホール**)ことによって修正する。
- 例えば、15本のクラブを持ってスタートしたプレーヤーが3番ホールをプレーしている間にその違反に気づき、その後そのホールに勝ってそのマッチが3アップとなった場合、最大で2ホールの調整が適用となり、そのプレーヤーはその時点で1アップとなる。

ストロークプレーの罰—2罰打(最大4罰打)：プレーヤーは違反が起きた各ホールに対し**一般の罰(2罰打)**を受けるが1ラウンドでは**最大4罰打**となる(違反が起きた最初の2ホールにそれぞれ2罰打を追加する)。

4.1c クラブをプレーから除外するための手続き

- (1) ラウンド中。プレーヤーがラウンド中に規則4.1bに違反していることに気づいた場合、プレーヤーはプレーから除外する各クラブを明確に示す行動を次のストロークを行う前にとらなければならない。

これは次のいずれかによって行うことができる：

- ・ 除外することをマッチプレーでは相手、ストロークプレーではマーカークかその組の別のプレーヤーに告げる。
- ・ 他の何らかの明確な行動をとる(例えば、そのクラブをバッグに逆さまに入れる、ゴルフカートの床に置く、別の人にクラブを渡す)。

プレーヤーはプレーから除外したクラブを使ってラウンドの残りでストロークを行ってはならない。

プレーから除外するクラブが別のプレーヤーのクラブである場合、その別のプレーヤーはそのクラブの使用を続けることができる。

規則4.1c(1)の違反の罰：失格。

- (2) ラウンド前。プレーヤーがラウンドをスタートする直前に14本を超えるクラブを誤って持っていることに気づいた場合、そのプレーヤーはその超過クラブを置いていく努力をするべきである。

しかし、罰なしの選択肢として：

- ・ ラウンドをスタートする前に、プレーヤーは(1)の手続きによりそのような超過クラブをプレーから除外することができる。
- ・ その除外した超過クラブをそのラウンド中にプレーヤーは所持することができ(しかし、使用してはならない)、それらのクラブは14本の制限についてはカウントしない。

プレーヤーが故意に14本を超えるクラブを最初のティーイングエリアに持ってきて、その超過クラブを置いていかにそのラウンドをスタートした場合、この選択肢は認められず、規則4.1b(1)が適用となる。

4.2 球

4.2a ラウンドのプレーに認められる球

(1) 適合球をプレーしなければならない。各ストロークを行うとき、プレーヤーは用具規則の要件に適合する球を使用しなければならない。

プレーヤーはプレーするための適合球をそのコース上の別のプレーヤーを含め誰からでも入手することができる。

(2) 故意に性能を変えた球をプレーしてはならない。プレーヤーは、例えば、球をこすったり、温めたり、何らかの物質を付けたりして(球をふくときを除く)性能特性を故意に変えた球でストロークを行ってはならない。

規則4.2aに違反してストロークを行ったことに対する罰：失格。

4.2b ホールのプレー中に球が複数に割れる

プレーヤーの球がストロークした後に複数に割れた場合、罰はなく、そのストロークはカウントしない。

プレーヤーはそのストロークを行った所から別の球をプレーしなければならない(規則14.6参照)。

規則4.2b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。

4.2c ホールのプレー中に球が切れる、ひびが入る

(1) 切れているか、ひびが入っているかを確かめるために球を拾い上げる。プレーヤーが自分の球がホールをプレーしている間に切れた、またはひびが入ったと合理的に考える場合：

- プレーヤーはそれを調べるために球を拾い上げることができる。しかし：
- 球の箇所を最初にマークしなければならず、球をふいてはならない(ただし、パッティンググリーンを除く)(規則14.1参照)。

プレーヤーがこの合理的な考えなしに球を拾い上げたり(ただし、規則13.1bに基づいてプレーヤーが球を拾い上げることができるパッティンググリーン上を除く)、球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかったり、または認められていないのに球をふいた場合、プレーヤーは**1罰打**を受ける。

(2) 別の球に取り替えることができる場合。元の球が切れている、またはひびが入っていて、この損傷がプレーしているホールで起きたことが明確に分かる場合だけプレーヤーは別の球に取り替えることができる。しかし、単に引掻いた、擦った、ペイントが剥がれた、色あせただけの場合は取り替えることはできない。

- 元の球が切れたり、ひびが入った場合、プレーヤーが元の箇所に別の球、または元の球のいずれかをリプレースしなければならない(規則14.2参照)。
- 元の球が切れていない、ひびが入っていない場合、プレーヤーは元の球を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)。

プレーヤーが誤って取り替えた球にストロークを行った場合、そのプレーヤーは規則6.3bに基づいて**1罰打**を受ける。

この規則は、他の規則に基づいて、あるいはホールとホールの間に、プレーヤーが他の球に取り替えることを禁止していない。

規則4.2c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。

4.3 用具の使用

規則4.3はプレーヤーがラウンド中に使用する可能性のあるすべての種類の用具に適用する。ただし、適合クラブと適合球でプレーすることの要件はこの規則ではなく、規則4.1と規則4.2で扱われる。

この規則は用具の使用方法だけを対象としており、プレーヤーがラウンド中に持ち運ぶ用具を制限するものではない。

4.3a 認められる、禁止される用具の使用

プレーヤーはラウンド中に自分のプレーを援助する用具を使用することができる。ただし、次のことによって潜在的な利益を生み出してはならない：

- ゲームの挑戦に不可欠である技術や判断の必要性を人工的に無くしたり、軽減する用具(クラブと球以外)を使用すること。
- ストロークを行うときに異常な方法で用具(クラブと球を含む)を使用すること。「異常な方法」とは、意図された使途とは根本的に異なる方法や、ゲームをプレーすることの一部としては通常は受け入れられない方法を意味する。

規則 4

この規則は、プレーヤーがクラブ、球、その他の用具を使用して行う行動を制限している他の規則の適用に影響しない(例えば、クラブや他の物をプレーヤーが位置を合わせる援助とするために置くこと(規則10.2b(3)参照))。

この規則に基づいてプレーヤーのラウンド中に認められる、そして認められない用具の使用の一般的な例。

(1) 距離や方向の情報。

- 認められる。距離や方向に関する情報を得ること(例えば、距離計測機器やコンパス)。
- 認められない。
 - » 高低差を計測すること。
 - » 距離や方向の情報を解明すること(例えば、プレーヤーの球の位置に基づき、推奨されるプレーの線やクラブの選択に関する情報を得るために機器を使用すること)。
 - » 球に方向を合わせる援助となるアラインメント機器(用具規則の定義参照)を使用すること。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型G-5(委員会は距離計測機器の使用を禁止するローカルルールを採用することができる)参照。

(2) 風や他の気象条件に関する情報。

- 認められる。
 - » 天気予報から入手可能なあらゆる種類の気象情報(風速を含む)を得ること。
 - » コースの気温、湿度を計測すること。
- 認められない。
 - » コースの風速を計測すること。
 - » 風に関する他の情報を得るために人工物を使用すること(例えば、風向きを評価するために粉、ハンカチ、リボンなどを使用すること)。

(3) ラウンド前やラウンド中に収集した情報。

- 認められる。
 - » ラウンド前に集められた情報を使用すること(例えば、過去のラウンドのプレー情報、スイングのヒント、使用クラブの推奨)。

- » ラウンドのプレー情報や生理学的な情報を(ラウンド後に使用するために)記録すること(例えば、クラブの距離、プレーのデータ、心拍数)。
- 認められない。
 - » ラウンドのプレー情報を処理すること、または解明すること(例えば、現在のラウンドの距離に基づく使用クラブの推奨)。
 - » ラウンド中に計測した生理学的情報を使用すること。

(4) オーディオとビデオ。

- 認められる。
 - » 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こと、ビデオを見ること(例えば、ニュースレポート、BGM)。しかし、そうする場合、他の人に配慮を示すべきである(規則1.2参照)。
- 認められない。
 - » 気を散らすものを排除するため、またはスイングのテンポに役立てるために音楽や他のオーディオを聞くこと。
 - » ラウンド中にクラブの選択をする、ストロークを行う、またはプレー方法の決定をするときに、プレーヤーを援助するためにその競技のビデオを見ること。ただし、プレーヤーは電子ビデオスコアボードなどのゴルフ競技会の観客のためのビデオを見ることができるとは認められない。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型G-8(委員会はラウンド中のオーディオ・ビデオ機器の使用を禁止、または制限するローカルルールを採用することができる)参照。

(5) 手袋やグリップ補助具。

- 認められる。
 - » 用具規則の要件に適合する単純な手袋を使用すること。
 - » 松脂、粉や他の保湿剤、乾燥剤を使用すること。
 - » グリップの周りにタオルやハンカチを巻くこと。
- 認められない。
 - » 用具規則の要件に適合していない手袋を使用すること。

- » 手の位置やグリップ力に不当な援助を与える用具を使用すること。

(6) ストレッチ機器とトレーニングまたはスイング補助器具。

- 認められる。
 - » 一般的なストレッチ(練習スイングを行う場合を除く)のための用具を使用すること。その用具がデザインされている目的が、ストレッチのためなのか、ゴルフのときに使用するため(例えば、肩に沿って乗せられるアラインメント棒)なのか、またはゴルフに関連しない目的のため(例えば、ゴムチューブやパイプの切れ端)なのかは関係ない。
- 認められない。
 - » いかなる種類のゴルフトレーニング補助器具、スイング補助器具(例えば、アラインメント棒、加重ヘッドカバー、ドーナツ型重り)、不適合クラブをプレーヤーがストロークのための準備やストロークを行うときにプレーヤーを支援することにより潜在的な利益を生じさせる方法で使用してはならない(例えば、スイングプレーン、グリップ、アラインメント、球の位置、姿勢の支援)。

前記の用具の使用の更なるガイダンスと他の種類の用具(例えば、服装と靴)は用具規則で閲覧できる。

特定の方法で用具を使用することができるかどうかについて疑問のあるプレーヤーは委員会に裁定を求めるべきである(規則20.2b参照)。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型G-6(委員会は動力付き移動機器のラウンド中の使用を禁止するローカルルールを採用することができる)参照。

4.3b 医療上の理由のために使用する用具

(1) 医療上の例外。プレーヤーが次の条件を満たせば、病状を緩和するために用具を使用しても規則4.3の違反とはならない：

- プレーヤーがその用具を使用する医学的根拠を持っている。
- そ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委員会が裁定する。

規則25.3a(義足のステータス);規則25.4f(移動補助器具に対する規則4.3の適用)

(2) テープ、または類似のカバーする物。プレーヤーは粘着テープ、または類似のカバーする物を医療上の理由のために使用することができる(例えば、怪我の防止や、すでにある怪我を保護するため)。しかし、テープとカバーする物は：

- ・ 過剰に付けてはならない。
- ・ 医療上の理由のために必要以上にプレーヤーを援助するものであってはならない(例えば、プレーヤーがクラブをスイングする援助とするために関節を固定してはならない)。

テープや類似のカバーするものをどの場所に、どのように付けることができるか疑問のあるプレーヤーは委員会に裁定を求めるべきである。

規則4.3の違反の罰：

- ・ **最初の違反の罰：一般の罰**。違反が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。
- ・ **2回目の違反の罰：失格**。この罰は、この2回目の違反の種類が最初の罰の原因となった違反のものとはまったく違うものであったとしても適用する。この罰は最初の違反の後に介在する出来事(規則1.3c(4)参照)があった場合にだけ適用する。

規則4.1 詳説：クラブ

4.1a(1)/1 - 通常の使用による摩滅は適合性を変えない

通常の使用には、ゴルフバッグからのクラブの出し入れなどの行為と同様に、ストローク、練習ストローク、そして練習スイングを含む。通常の使用による摩滅が生じた場合、そのプレーヤーのクラブは適合と扱われ、そのクラブを引き続き使用することができる。

通常の使用による摩滅の例には次の場合を含む：

- ・ クラブヘッド内部の物質が壊れて分離し、ストローク中やヘッドを振ったときにカタカタと音が鳴ることがある。
- ・ クラブのグリップの指を据える場所に摩滅によるくぼみが形成される。
- ・ 繰り返しの使用によってクラブフェースにへこみが形成される。
- ・ クラブフェースの溝が摩滅する。

4.1a(1)/2 - 不適合クラブでストロークしてもそのストロークを無視する場合には罰はない

プレーヤーが不適合クラブでストロークを行った場合、そのストロークをそのプレーヤーのスコアにカウントしないときは、そのプレーヤーは失格とはならない。

プレーヤーが不適合クラブでストロークを行ったことについて罰を受けない場合の例には次のときを含む：

- プレーヤーが暫定球にストロークを行うために不適合クラブを使用したか、その暫定球はインプレーの球にはならなかった。
- プレーヤーはストロークを行うために不適合クラブを使用したか、そのストロークが取り消された、再プレーされた、あるいは別の理由でカウントされなかった。
- プレーヤーは規則20.1c(3)に基づく第2の球にストロークを行うために不適合クラブを使用したか、その第2の球はそのプレーヤーのスコアにカウントされなかった。

4.1a(2)/1 - 「修理」の意味

修理の例は下記を含む：

- ストローク中に剥がれ落ちた鉛テープを元の位置に戻す。鉛テープの性質を踏まえ、その鉛テープをクラブの同じ位置に貼ってもすぐに剥がれてしまう場合、新しい鉛テープを使うことができる。
- ラウンド中に緩んだ調節できる構造を有するクラブを締め直す(ただし、異なるセッティングに調節しないこと)。

4.1b/1 - マッチでプレーヤーの1人がホールのプレーを始めた後の調整の罰の適用方法

マッチのどちらかのプレーヤーがホールのプレーを始めた後に規則4.1bの違反が発覚した場合、そのマッチの調整の罰はそのホールを終えた時点で適用される。違反をしたプレーヤーがそのホールをまだ始めていなかった場合、そのプレーヤーはホールとホールの間にいるので、次のホールでの違反とはならない。

例えば、1番ホールを終えた後で、プレーヤーは2番ホールのティーショットを打った。相手がティーショットを打つ前に、その相手は自分が規則4.1b(1)に違反して15本のクラブを持ち運んでいたことに気づいた。その相手はまだ2番

ホールを始めていなかったのも、マッチのスコアはプレーヤーに1ホールが与えられるように調整されるだけであるが、2番ホールはそのプレーヤーがティショットを打った時点で始まっていたので、そのマッチのスコアは2番ホールが終了するまで変更されない。

4.1b(1)/1 - プレーヤーのために持ち運ぶクラブは14本のクラブ制限にカウントする

14本のクラブ制限はプレーヤー、そのキャディー、あるいはそのプレーヤーがクラブを持ち運ぶようにと依頼した他の人によって持ち運ばれているすべてのクラブに適用する。

例えば、プレーヤーが10本のクラブでラウンドを始め、その組に同行して歩き、そのプレーヤーがそのラウンド中に自分のバッグに加えるつもりでの追加の8本のクラブを持ち運ぶように別の人に依頼する場合、そのプレーヤーは14本を超えるクラブを持ってそのラウンドを始めたときみなされる。

4.1b(2)/1 - 複数のプレーヤーは1つのバッグにクラブを入れて持ち運ぶことができる

規則は複数のプレーヤーたち(パートナー同士など)が自分たちのクラブを1つのバッグに入れて持ち運ぶことを制限していない。しかしながら、規則4.1bに基づく罰を受けるリスクを減らすために、各プレーヤーのクラブが明確に識別できるようにしておくべきである。

4.1b(2)/2 - プレーヤーのスコアにカウントするストロークではクラブの共有は認められない

クラブを共有することの禁止は、プレーヤーのスコアにカウントするストロークにだけ適用され、練習スイング、練習ストローク、あるいはホールの結果が決定した後に行われたストロークには適用されない。

例えば、2つのホールのプレーの間で、プレーヤーが別のプレーヤーのパターを借りて、終了したばかりのパッティンググリーン上で数回練習パットをした場合、規則4.1bに基づく罰はない。

4.1b(4)/1 - プレーヤーによって、あるいはプレーヤーのために持ち運ばれていなかったクラブの部品を組み立てることができる

規則4.1b(4)は、プレーヤーまたはそのコース上でプレー中の他のプレーヤーによって持ち運ばれている部品を使ってクラブを組み立てること、あるいは、プレーヤーまたはそのコースでプレー中の他のプレーヤーのために持ち運ばれている部品を使ってクラブを組み立てることを制限しているが、プレーヤーがク

規則 4

クラブを組み立てるために部品を取りに行ったり、そのプレーヤーのために部品を持ってきてもらうことを制限していない。

例えば、プレーヤーがクラブを追加すること(規則4.1b(1))や損傷したクラブを取り替えること(規則4.1b(3))が認められる場合、クラブハウス(そのプレーヤーのロッカーなど)、ゴルフショップ、あるいはメーカーのトラック、またはその他の類似の場所から持ってきたクラブの部品は「そのラウンド中にそのプレーヤーのために誰かが運んでいた」とはみなされず、そのプレーヤーや他の誰かがその部品を組み立てることが認められる。

規則4.2 詳説：球

4.2a(1)/1 - 適合球リストに掲載されていない球のステータス

最新の適合球リストに掲載されているブランドとモデルの球を使用することをプレーヤーに求めるローカルルールを委員会が採用していない競技会では、プレーヤーは次の球を使用することができる：

- テストされたことのないブランドとモデル—そうした球は適合していると推定され、立証責任はその球が適合していないと主張する人に課せられる。
- 以前は適合球リストに掲載されていたが、最新のリストに掲載するための再提出が行われなかったブランドとモデル—そうした球は引き続き適合と推定される。

しかしながら、テストされて用具規則に適合していないことが判明しているブランドとモデルの球は、ローカルルールが採用されているかどうかにかかわらずプレーしてはならない。

4.2a(1)/2 - 「クロスアウトボール」、「再生ボール」、「練習用ボール」のステータス

プレーヤーがメーカーによって「X-Out」や「Practice」とマーキングされた球や、再生処理が施された球でプレーすることを選ぶ場合、そうした球は用具規則に基づいて次のように扱われる：

- 「X-Out(クロスアウト)」はメーカーが不良品とみなした球(多くの場合、ペイントや印字のエラーなどの審美的理由)に用いられる一般的な名称であり、したがって、そのブランド名を消している。「再生ボール」とは、洗浄されて「refurbished」あるいは類似の印字が施された中古のロストボールのことを言及している。

「クロスアウトボール」や「再生ボール」が用具規則に適合していないという強い証拠がないのであれば、プレーヤーはその球を使うことが認められ

る。

しかしながら、委員会がローカルルールとして適合球リストを採用している場合、問題となっている球に施されている識別マークが適合球リストに掲載されていたとしても、そうした球を使ってはならない。

- 「練習用ボール」は一般に適合球リストに掲載されている適合球に「Practice」や類似の印字が施された球である。「練習用ボール」はオーナー名(倶楽部名、コース名、会社名、学校名、あるいはその他のロゴ)が施された球と同じ方法で扱われる。

そうした球は委員会がローカルルールとして適合球リストを採用している場合であったとしても、使用することができる。

4.2a(1)/3 - 不適合球をプレーしてもそのストロークを無視する場合には罰はない

プレーヤーが不適合球やローカルルールが採用されているときにリストに掲載されていない球にストロークを行った場合、そのストロークをそのプレーヤーのスコアにカウントしないときは、そのプレーヤーは失格とはならない。

プレーヤーが罰を受けない場合の例は、そのプレーヤーが次の球として認められない球をプレーしたときを含む：

- 暫定球として(しかし、その暫定球はインプレーにはならなかった)。
- その球でのストロークが取り消された、再プレーされた、あるいは別の理由でカウントされなかった場合。
- 規則20.1c(3)に基づく第2の球として(しかし、その球はそのプレーヤーのスコアにはカウントされなかった)。

規則4.3 詳説：用具の使用

4.3a/1 - グリーンリーディング資料の使用についての制限

規則4.3は、ゴルフはその成功がプレーヤーの判断力、技術、能力によって決まる挑戦するゲームであるという原則に基づき、プレーヤーのプレーの援助となるかもしれない用具や機器の使用を制限している。この規則4.3の詳説は、グリーンを読むというプレーヤーの能力がパッティング技術の本質的な一部であり続けるように、ラウンド中にプレーヤーがパッティンググリーンから行われるストロークのためのプレーの線を読む支援として使うことができる詳細なパッティンググリーンマップや同様の電子的/デジタル資料のサイズと縮尺を制限している。

パッチンググリーンマップ

プレーヤーはパッチンググリーンマップやその他のパッチンググリーン情報を使うことが認められるが、下記の制約がある：

- ・ パッチンググリーンの画像の縮尺は5ヤードに対して3/8インチ(1:480)以下に制限される(「縮尺の制限」)。
- ・ パッチンググリーンマップや画像を含む本やその他の紙は4¼インチ(10.8cm)×7インチ(17.8cm)を越えてはならない(「サイズの制限」)。ただし、1枚の紙に9ホール(あるいはそれ以上)を表示している「ホールロケーションシート」は、単一のパッチンググリーンの画像が縮尺の制限に当たっていることを条件にそれより大きくてもよい。
- ・ プレーヤーが普段装着している度付き眼鏡やコンタクトレンズ以外でパッチンググリーン情報を拡大することは認められない。
- ・ パッチンググリーンについて手書きやメモで書き入れた情報はサイズの制限に合った本や紙にプレーヤーやそのキャディーが自分で書き込む場合にだけ認められる。

電子的/デジタルのパッチンググリーンマップ

電子的/デジタル形式においては、すべてのパッチンググリーン画像は上記の「縮尺の制限」と「サイズの制限」に当たってなければならない。電子的/デジタルのパッチンググリーンマップが上記の制限に従っている場合でも、プレーヤーが下記のようにこの制限の目的に一致しない方法で機器を使う場合、そのプレーヤーは規則4.3の違反となる。

- ・ 縮尺やサイズの制限を超えてグリーンの描写のサイズを拡大する。
- ・ プレーヤーの球の位置(あるいは推奨位置)に基づく推奨されるプレーの線を提示する(規則4.3a(1)参照)。(新)

4.3a/2 - アラインメント機器の使用が規則違反となる場合

プレーヤーが「アラインメント機器」(用具規則の定義を参照)をプレーの線を示すように置き、自分の球をそのアラインメント機器の方向に基づいて置く場合、そのプレーヤーは規則4.3aの違反となる。

例えば、プレーヤーの球がパッチンググリーン上に止まり、そのプレーヤーが「アラインメント機器」でその球の位置をマークした。その際、そのアラインメント機器はプレーの線を示すように置かれた。プレーヤーが球を拾い上げた後、その球のマーキングがアラインメント機器の向きに合うようにリプレースした場合、そのプレーヤーは規則4.3aの違反となる。(新)

4.3a(1)/1 - 傾斜を測定するための用具の使用制限

プレーヤーは傾斜や輪郭を判断したり、測定する支援のために自分のクラブを測鉛線として使うことができるが、傾斜や輪郭を判断するためにプレーヤーが使うことができないその他の用具がある。

例えば、プレーヤーは次のことによって傾斜を測定することは認められない：

- 水準器として機能するように容器に入ったドリンクを置くこと。
- 気泡水準器を持ったり、置いたりすること。
- 測鉛線として糸に吊り下げた重りを使うこと。

JGA

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



ラウンドとホールを
プレーする

規則5~6

規則

5

ラウンドをプレーすること

規則の目的：

規則5はラウンドをプレーする方法を扱っている(例えば、プレーヤーはラウンドの前やラウンド中に、コースのどこで、いつ練習を行うことができるのか、ラウンドはいつ始まり、いつ終わるのか、また、プレーを中断するときや再開するとき何が起るのか)。プレーヤーは次のことが期待される：

- ・ 各ラウンドを時間通りに始める。
- ・ ラウンドが終了するまで各ホールを中断することなく速やかなペースでプレーする。

自分のプレーの順番となったときに、40秒以内(通常はさらに短い時間で)にストロークを行うことを推奨する。

5.1 ラウンドの意味

「ラウンド」とは委員会が設定した順番でプレーする18(またはそれ以下)のホールである。

ラウンドがタイで終わり、勝者が決まるまでプレーを続ける場合：

- ・ タイのマッチは1度に1ホールずつ延長される。これは同じラウンドが継続しているのであり、新しいラウンドではない。
- ・ ストロークプレーのプレーオフ。これは新しいラウンドとなる。

プレーヤーはラウンドが始まってから終わるまでラウンドをプレーしていることになる(規則5.3参照)。ただし、規則5.7aに基づくプレーの中断中を除く。

規則が「ラウンド中」に行われた行動に言及する場合、規則で別途規定している場合以外は規則5.7aに基づくプレーの中断中は「ラウンド中」に含まない。

5.2 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

この規則に関して：

- ・ 「コース上で練習すること」とは球をプレーすること、または球を転がした

り、表面をこすることによって、ホールのパッティンググリーン面をテストすることを意味する。

- ・ ラウンドの前やラウンドとラウンドの間でのコース上の練習の制限はプレーヤーだけに適用し、そのプレーヤーのキャディーには適用しない。

5.2a マッチプレー

プレーヤーはマッチプレー競技のラウンドの前やラウンドとラウンドの間にそのコース上で練習をすることができる。

5.2b ストロークプレー

ストロークプレー競技の当日：

- ・ プレーヤーはラウンドの前にそのコースで練習をしてはならない。ただし、プレーヤーは次の練習をすることができる。：
 - » プレーヤーの最初のティーイングエリアやその近くでパッティングやチップングの練習。
 - » いかなる練習区域での練習。
 - » 終了したばかりのホールのパッティンググリーンやその近くでの練習（プレーヤーが同じ日にそのホールを再びプレーする場合であっても）(規則5.5b参照)。
- ・ プレーヤーは、その日の自分の最終ラウンドのプレー終了後にそのコースで練習をすることができる。

プレーヤーがこの規則に違反してストロークを行った場合、そのプレーヤーはそのプレーヤーの最初のホールに**一般の罰**を受ける。そのプレーヤーがこの規則に違反して更にストロークを行った場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型I-1(いずれのプレー形式でも、委員会はラウンドの前やラウンドとラウンドの間のコースでの練習を禁止する、制限する、あるいは認めるローカルルールを採用することができる)参照。

5.3 ラウンドを始めること、終わること

5.3a ラウンドが始まること

プレーヤーのラウンドは、自身の最初のホールをスタートするためにストロークを行ったときに始まる(規則6.1a参照)。

プレーヤーは自分のスタート時間にスタートしなければならない(早くスタートしてはならない)：

- このことは、プレーヤーは委員会が設定したスタート時間にスタート地点でプレーをすぐに始めることができる状態でなければならないことを意味する。
- 委員会が設定したスタート時間は正確な時間として扱う(例えば、午前9時の意味は午前9時00分00秒であり、午前9時01分までの時間ではない)。

スタート時間が何らかの理由(例えば、天候、他の組のスロープレー、レフェリーによる裁定が必要)で遅れている場合、プレーヤーの組がスタートできるときに、プレーヤーがそこにいてプレーをすぐに始めることができるのであれば、この規則の違反とはならない。

規則5.3aの違反の罰：失格。ただし、次の3つの場合を除く：

- 例外1—プレーヤーが5分以内の遅れでスターティングエリアに到着し、プレーをすぐに始めることができる：プレーヤーは自身の最初のホールに適用する**一般の罰**を受ける。
- 例外2—プレーヤーが5分以内で早くスタートする：プレーヤーは自身の最初のホールに適用する**一般の罰**を受ける。
- 例外3—プレーヤーが時間通りにスタートできなかった例外的な状況があると委員会が裁定する：この規則の違反とはならず、罰はない。

5.3b ラウンドが終わるとき

プレーヤーのラウンドは次の場合に終わる：

- マッチプレーでは、規則3.2a(3)や(4)に基づいてマッチの結果が決定したとき。
- ストロークプレーでは、プレーヤーが最終ホールをホールアウトしたとき(例えば、規則6.1や規則14.7bに基づく誤りの訂正を含む)。

規則21.1e、規則21.2e、規則21.3e、規則23.3b(ストロークプレーの他の形式とフォアボールでラウンドが始まることと終わるとき)参照。

5.4 組でプレーすること

5.4a マッチプレー

ラウンド中、プレーヤーと相手は同じ組で各ホールをプレーしなければならない。

5.4b ストロークプレー

ラウンド中、委員会が事前または事後に変更を承認する場合を除き、プレーヤーは委員会が設定した組を変えてはならない。

規則5.4の違反の罰：失格。

5.5 ラウンド中、またはプレーの中断中に練習すること

5.5a ホールのプレー中、練習ストロークの禁止

ホールのプレー中、プレーヤーはコース上、またはコースの外のすべての球に対して練習ストロークを行ってはならない。

次は練習ストロークではない：

- ・ 球を打つ意思なしに行われる練習スイング。
- ・ 単に親切心で、練習区域や別のプレーヤーに球を戻すために打つ。
- ・ ホールの結果が決定したプレーヤーがそのホールを終えるために行ったストローク。

5.5b ホール終了後の練習ストロークの制限

ホールのプレーを終了した後で、別のホールを始めるためのストロークを行う前に、プレーヤーは練習ストロークを行ってはならない。

例外—プレーヤーがパッティングやチップングの練習をすることが認められる場所：プレーヤーは次の場所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ができる：

- ・ 終了したばかりのホールのパッティンググリーンや練習グリーン(規則13.1e参照)。
- ・ 次のホールのティーイングエリア。

しかし、このような練習ストロークをバンカーからしてはならず、プレーを不当に遅らせてはならない(規則5.6a参照)。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型I-2(委員会は、プレーヤーが終了したばかりのパットインググリーンやその近くでパットイングまたはチップングの練習することを禁止するローカルルールを採用することができる)参照。

5.5c プレーの中断中、または別の方法でプレーが中断している間の練習

規則5.7aに基づくプレーの中断中、プレーヤーは練習ストロークを行ってはいならない。ただし、次の場合を除く：

- 規則5.5bで認められている場合。
- コースの外側の場所。
- 委員会が認めるコース上の場所。

プレーヤーたちの同意によりマッチを中断し、同日に再開しない場合、プレーヤーはマッチの再開前であれば制限なしにそのコース上で練習をすることができる。

規則5.5の違反の罰：一般の罰。

違反が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。

5.6 不当の遅延；速やかなプレーのペース

5.6a プレーの不当の遅延

プレーヤーは、ホールのプレー中、またはホールとホールの間のいずれでもプレーを不当に遅らせてはならない。

プレーヤーは次のような特定の理由のために、少しの遅れが認められる場合がある：

- プレーヤーがレフェリーまたは委員会に援助を求めている場合。
- プレーヤーが怪我をしたり、病気になった場合。
- 別の正当な理由がある場合。

規則5.6aの違反の罰：

- **最初の違反の罰：1罰打。**
- **2回目の違反の罰：一般の罰。**

・ **3回目の違反の罰：失格。**

プレーヤーがホールとホールの間でプレーを不当に遅らせた場合、罰は次のホールに適用する。

規則25.6a (障害を持つプレーヤーへの規則5.6aの適用)参照。

5.6b 速やかなプレーのペース

ゴルフのラウンドは速やかなペースでプレーすることになっている。

各プレーヤーは自分のプレーのペースが他のプレーヤー(自身の組のプレーヤーと後続組のプレーヤーの両方を含む)のラウンドのプレー時間に影響を及ぼす可能性が高いことを認識するべきである。

プレーヤーが速い組を先に行かせる(パスさせる)ことを推奨する。

(1) プレーのペースの推奨。 プレーヤーは、次に要する時間を含め、ラウンドを通じて速やかなペースでプレーするべきである：

- ・ 各ストロークのための準備と、ストロークを行うこと。
- ・ ストロークとストロークの間の他の場所への移動。
- ・ ホールを終了した後、次のティーイングエリアへの移動。

プレーヤーは前もって次のストロークの準備をして、自分の順番になればすぐにプレーできるようにしておくべきである。

プレーヤーがプレーする順番になったときは：

- ・ 障害や気を散らすものがなく、プレーできるようになった後、40秒以内にストロークを行うことを推奨する。
- ・ プレーヤーは通常、推奨されている時間より速くプレーすることができるはずであり、そうするべきである。

(2) プレーのペースを支援するために順番を変えてプレーすること。 プレーの形式によっては、プレーヤーがプレーのペースを支援するために順番を変えてプレーできる場合がある：

- ・ マッチプレーでは、プレーヤーたちの1人が時間節約のために違う順番でプレーすることにそのプレーヤーたちが同意することができる(規則6.4a例外参照)。
- ・ ストロークプレーでは、安全を間違いなく確保できる方法で「レディーゴルフ」でプレーすることができる(規則6.4b(2)参照)。

- (3) 委員会のプレーのペースの方針。速やかなプレーの奨励と実行のため、委員会はプレーのペースの方針を設定するローカルルールを採用するべきである。

この方針はラウンド、ホール、一連のホール、ストロークを終了するための最大時間を設定することができ、そしてその方針に従わないことに対して罰を設定することができる。

委員会の措置、セクション5H(プレーのペースの方針の内容に関する推奨)参照。

5.7 プレーの中断；プレーの再開

5.7a プレーヤーがプレーを中断することができる場合、または中断しなければならない場合

ラウンド中、プレーヤーはプレーを中断してはならない。ただし、次の場合を除く：

- 委員会による中断。すべてのプレーヤーは委員会がプレーを中断した場合にはプレーを中断しなければならない(規則5.7b参照)。
- マッチプレーで同意によりプレーを中断する。マッチプレーのプレーヤーはどのような理由であってもプレーを中断することに同意することができる。ただし、そうすることで競技を遅らせる場合を除く。プレーヤーたちがプレーを中断することに同意し、その後1人のプレーヤーがプレーの再開を望む場合、その同意は終わり、もう1人のプレーヤーはプレーを再開しなければならない。
- 落雷を理由にプレーヤー個人でプレーを中断する。プレーヤーが落雷による危険があると合理的に考えた場合、プレーを中断することができる。しかし、できるだけ早く委員会に報告しなければならない。

コースを離れること自体はプレーを中断することにはならない。プレーヤーのプレーの遅延はこの規則ではなく、規則5.6aで扱う。

プレーヤーがこの規則が認めていない理由によりプレーを中断した場合、または委員会に報告しなければならなかったのにそうしなかった場合、プレーヤーは**失格**となる。

5.7b 委員会がプレーを中断したときにプレーヤーがしなければならないこと

委員会のプレーの中断は2種類あり、プレーヤーがプレーを中断しなければならないときに関して異なる要件を持つ。

- (1) 即時中断(例えば、切迫した危険がある場合)。委員会がプレーの即時中断を宣言した場合、プレーヤーは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らない。

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用すべきである。

- (2) 通常の中断(例えば、日没やコースがプレー不能)。委員会が通常の原因でプレーを中断した場合に次に行くことは、プレーしている各組がどこにいるかによる：

- ホールとホールの間。その組のすべてのプレーヤーがホールとホールの間にいる場合、プレーヤーたちはプレーを中断しなければならない、委員会がプレーを再開するまでは別のホールを始めるためのストロークを行ってはならない。
- ホールのプレー中。その組のプレーヤーが1人でもホールをスタートしていた場合、プレーヤーたちはプレーを中断するか、そのホールを終了するか選択することができる。
 - » プレーヤーたちには、プレーを中断するか、そのホールを終了するかを決めるために少しの時間(通常は2分以内とするべきである)が認められる。
 - » プレーヤーたちがそのホールのプレーを続ける場合、プレーヤーたちはそのホールを終了するまで続けるか、またはそのホールを終了する前に中断することができる。
 - » プレーヤーが一旦そのホールを終了した場合、またはそのホールを終了する前に中断した場合、プレーヤーは委員会が規則5.7cに基づいてプレーを再開するまでは別のストロークを行ってはならない。

プレーヤーたちがプレーを続けるかどうかについて同意しない場合：

- » マッチプレー。マッチでその相手がプレーを中断した場合、プレーヤーもまたプレーを中断しなければならない、両者は委員会がプレーを再開するまでは再びプレーしてはならない。プレーヤーがプレーを中断しなかった場合、そのプレーヤーは一般の罰(ホールの負け)を受ける。

- » ストロークプレー。その組のプレーヤーはその組の他のプレーヤーたちがプレーを中断することを決めたことに関係なく、プレーを中断するか、続けるかを選択することができる。ただし、そのプレーヤーのスコアを記録するマーカーがいる場合に限り、そのプレーヤーはプレーを続けることができる。

規則5.7bの違反の罰：失格。

例外—プレーを中断しなかったことが正当であると委員会が裁定した場合、罰はない：プレーヤーがプレーを中断しなかったのにそうしなかったことを正当化する事情があると委員会が裁定した場合、この規則の違反とはならず、罰はない。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型J-1(委員会が即時、そして通常の中断をプレーヤーに知らせるための推奨される方法)参照。

5.7c プレーを再開するときにプレーヤーがしなければならないこと

- (1) プレーを再開する場所。プレーヤーはホールでのプレーを中断した所、あるいはホールとホールの間の場合は次のティーイングエリアからプレーを再開しなければならない(プレーが後日に再開される場合であっても)。

プレーヤーがプレーを中断した所とは違う箇所からプレーを再開した場合については、規則6.1bと規則14.7を参照。

- (2) プレーを再開するとき。プレーヤーは(1)で特定されている場所において：

- プレーを再開するために委員会が設定した時間にプレーできる準備ができていなければならない。
- プレーヤーはその時間にプレーを再開しなければならない(その時間より早く再開してはならない)。

プレーを再開することが何らかの理由により遅れた場合(例えば、前の組のプレーヤーたちが先にプレーしていなくなるのを待っている場合)、そのプレーヤーの組がプレーを再開できるときにそのプレーヤーがいて、プレーができる状態であればこの規則の違反とはならない。

規則5.7c(2)の違反の罰：失格。

時間通りに再開しなかったことに対する失格の例外：規則5.3aの例外1,2,3と規則5.7b例外はここにも同様に適用となる。

5.7d プレーを中断する場合の球の拾い上げ;プレー再開のときのリプレースと球の取り替え

(1) プレーを中断するとき、またはプレーを再開する前の球の拾い上げ。この規則に基づいてホールのプレーを中断する場合、プレーヤーは自分の球の箇所をマークしてその球を拾い上げることができる(規則14.1参照)。

プレーを再開する前や再開するときのいずれの場合も：

- プレーを中断したときにプレーヤーの球が拾い上げられていた場合。そのプレーヤーはその元の球か別の球をその元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)にリプレースしなければならない(規則14.2参照)。
- プレーを中断したときにプレーヤーの球が拾い上げられていなかった場合。プレーヤーはその球をあるがままにプレーすることができる。またはその球の箇所をマークして拾い上げ(規則14.1参照)、その球か別の球をその元の箇所にリプレースすることができる(規則14.2参照)。

いずれの場合も：

- 球を拾い上げた結果、球のライが変えられた場合、プレーヤーは規則14.2dに基づいてその球か別の球をリプレースしなければならない。
 - 球を拾い上げた後でその球をリプレースする前にその球のライが変えられた場合、規則14.2dは適用しない：
 - » 元の球か別の球を元の箇所にリプレースしなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。
 - » しかし、ストロークに影響を及ぼすライや他の状態がこの間に悪化した場合、規則8.1dを適用する。
- (2) プレーの中断中に球やボールマーカーが動かされた場合にすること。プレーヤーの球やボールマーカーがプレーの再開前に動かされた場合(自然の力による場合を含む)、プレーヤーは次のいずれかをしなければならない：
- 元の球か別の球を元の箇所にリプレースする(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。
 - 元の箇所をマークするためにボールマーカーを置き、そして元の球か別の球をその箇所にリプレースする(規則14.1と規則14.2参照)。

規則 5

プレーの中断中にプレーヤーのストロークに影響を及ぼす状態が悪化した場合は、規則8.1d参照。

規則5.7d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。

規則5.2 詳説：ラウンドの前やラウンドとラウンドの間にコース上で練習をすること

5.2/1 - 規則5.2の「コース」の意味

規則5.2について、「コース」(明朝体の太字で使用されていない場合)という文言は、その日にプレーされる競技のすべてのラウンドに使われるホールを意味するために使用される。

ラウンド前に認められる練習の例には次の場合を含む：

- 1つのコースで競技をプレーすることになっているプレーヤーは同じ日に前もって他のコースでプレーすることができる(たとえ両方のコースの間に境界がなく同じ敷地にあったとしても)。
- 1番ホールから9番ホールでの競技をプレーすることになっているプレーヤーは、同じ日に前もって10番ホールから18番ホールでプレーすることができる。(新)

5.2b/1 - ストロークプレーでの「その日の自分の最終ラウンドの終了」の意味

ストロークプレーで、プレーヤーはその日の自分の最終ラウンドを終了し、そのコースではその日にそれ以上のホールを競技会の一部としてプレーすることはなかった。

例えば、2日間で行われる36ホール競技の初日の第1ラウンドを終了した後で、プレーヤーの次のラウンドが翌日になるまで始まらないのであれば、そのプレーヤーは規則5.2bにより、その日のうちに競技会で使うコースで練習することが許される。

しかしながら、そのプレーヤーが1つのラウンドを終了したものの、同日にそのコースで別のラウンドやラウンドの一部をプレーすることになっている場合、そのコースで練習することは規則5.2bの違反となる。

例えば、マッチプレー競技に進むためのストロークプレーによる予選ラウンドのプレーを終了した後で、プレーヤーがそのコースで練習した。すべてのプ

レーが終わった後で、そのプレーヤーはマッチプレー競技に進む最後の順位にタイとなった。タイは、同日そのコースでプレー終了後速やかにプレーされるストロークプレーによるホール・バイ・ホールのプレーオフで決定することになっていた。

そのプレーヤーがそのコースで練習したことが規則5.2bの最初の違反であった場合、そのプレーヤーはプレーオフの最初のホールに適用される一般の罰を受ける。それが2回目の違反であった場合、そのプレーヤーはプレーオフの前にそのコースで練習したことについて規則5.2bに基づきプレーオフで失格となる。

5.2b/2 - 連日に及ぶ競技会ではラウンド前のコース上での練習が認められる場合がある

連日に及ぶ競技会がコースで予定され、委員会が一部のプレーヤーたちは初日にプレーし、その他のプレーヤーたちは後日にプレーするように予定を決めていた場合、プレーヤーは自分のラウンドをプレーすることが予定されていない日であればいつでもそのコースで練習することが認められる。

例えば、競技会が土曜日と日曜日に予定されていて、プレーヤーは日曜日にだけプレーする予定の場合、そのプレーヤーは土曜日にそのコースで練習することが認められる。

規則5.3 詳説：ラウンドを始めること、終えること

5.3a/1 - スタート時間の罰を免除する例外的な状況

規則5.3aに基づく例外3の「例外的な状況」という言葉は、プレーヤーの力の及ばない不運や予期しない出来事を意味しているのではない。コースへ到着するための時間に余裕をもつことや、遅延の可能性を考慮に入れることはプレーヤーの責任である。

どういった場合が例外的であるのかは各ケースの状況次第であり、委員会の決定に委ねられるので、それを決定するための具体的なガイダンスは規則に存在しない。

次の例には含まれていない重要な要素として、委員会がその状況が例外的であるとみなすほどに複数のプレーヤーが関与している状況については考慮すべきということがある。

例外的とみなすべき状況の例は次を含む：

- プレーヤーが事故現場に遭遇し、医療支援を行ったり、目撃者としての証言を求められたが、そうしたことがなければ時間通りにスタートしていた。

規則 5

- ・ プレーヤーが宿泊していたホテルで火災報知機が鳴り、避難しなければならなかった。そのプレーヤーが部屋に戻って、着替えたり、自分の用具を回収できたときには、そのプレーヤーは自分のスタート時間に間に合うことは不可能となっていた。

通常、例外的とはみなされない状況の例は次を含む：

- ・ プレーヤーはコースに向かう途中で道に迷ったり、車が故障した。
- ・ コースへの道のりでひどい渋滞につかまったり、交通事故のせいで予想以上の時間がかかってしまった。

5.3a/2 - 「スタート地点」の意味

規則5.3aの「スタート地点」とは、委員会が設定した、プレーヤーが自分のラウンドを始めるホールティーイングエリアのことである。

例えば、委員会は一部の組を1番ティーからスタートさせ、一部の組を10番ティーからスタートさせることができる。「ショットガンスタート」では、委員会は各組を異なるホールからスタートさせるように割り振ることができる。

委員会はプレーヤーがスタート地点に到着していることになる基準を定めることができる。例えば、委員会はスタート地点に到着していることになるためにはプレーヤーはプレーするホールのティーイングエリアのギャラリーロープ内にいなければならないと規定することができる。

5.3a/3 - 「プレーをすぐに始めることができる状態」の意味

「プレーをすぐに始めることができる状態」という言葉は、プレーヤーが少なくともすぐに使える準備ができて1本のクラブと1つの球を手をしていることを意味している。

例えば、プレーヤーがスタート時間までに1つの球と1本のクラブ(たとえ、そのプレーヤーのバターだけであったとしても)を手にしてスタート地点に到着している場合、そのプレーヤーは「プレーをすぐに始めることができる状態」とみなされる。そのプレーヤーが自分のプレーする順番となったときに異なるクラブの到着を待つことに決めた場合、不当の遅延(規則5.6a)について罰を受けるだろう。

5.3a/4 - スタート地点にいたプレーヤーがスタート地点から離れる

プレーヤーはスタート地点でプレーをすぐに始めることができる状態であったが、その後何らかの理由でスタート地点を離れた場合、適用される規則はそのプレーヤーがスタート時間にスタート地点でプレーをすぐに始めることができ

る状態であったかどうかによる。

例えば、プレーヤーのスタート時間は午前9時00分であり、そのプレーヤーは午前8時57分にはスタート地点に到着し、プレーをすぐに始めることができる状態であった。そのプレーヤーはロッカーに何かを置き忘れたことに気づき、それを取りに行くためにそのスタート地点を離れた。そのプレーヤーがスタート地点に午前9時00分00秒に戻って来なかった場合、そのプレーヤーは自分のスタート時間に遅刻したことになり、規則5.3aが適用される。

しかしながら、そのプレーヤーが午前9時00分にスタート地点でプレーをすぐに始めることができる状態であり、その後で自分のロッカーに向かった場合、そのプレーヤーは自分のスタート時間にスタート地点でプレーをすぐに始めることができる状態であったことにより規則5.3aの要件を満たしていたので、規則5.6a(不当の遅延)に基づき罰を受けるだろう。

5.3a/5 - 両方のプレーヤーが遅刻した場合、マッチは2番ホールから始まる

マッチの両方のプレーヤーは自分たちのスタート時間が過ぎてから5分未満にスタート地点にプレーをすぐに始めることができる状態で到着し、どちらのプレーヤーにも例外的な状況(例外3)はなかった場合、両者ともにそのホールの負けの罰を受け、最初のホールの結果はタイとなる。

例えば、スタート時間が午前9時00分のときに、プレーヤーはスタート地点にプレーをすぐに始めることができる状態で午前9時02分に到着し、相手はプレーをすぐに始めることができる状態で午前9時04分に到着した場合、プレーヤーは相手よりも先に到着していたとしても両者ともにホールの負けの罰を受ける(例外1)。したがって、1番ホールはタイとなり、そのマッチは2番ホールからオールスクエアで始まる。両者が2番ホールのティーイングエリアに向かうために1番ホールをプレーしても罰はない。

規則5.5 詳説：ラウンド中、またはプレーの中断中に練習すること

5.5a/1 - 適合球と同様のサイズの球で練習ストロークをすることは違反となる

規則5.5aに基づく「練習ストローク」は、クラブで適合球を打つことだけではなく、プラスチック製の練習ボールなど、ゴルフボールと同様のサイズのその他の種類の球を打つことも扱っている。

ティーや自然物(石や松ぼっくり)をクラブで打つことは練習ストロークではない。

5.5c/1 - ストロークプレーのラウンドが再開したときは追加の練習の許可はもはや適用されない

ストロークプレーで、中断していた後で委員会がプレーを再開した場合、その中断の前にラウンドを始めていたすべてのプレーヤーはそのラウンドのプレーを再開したことになる。その結果、そうしたプレーヤーは規則5.5b(ホールとホールとの間の練習ストロークの制限)によって認められている以外の練習をすることはもはや認められない。

例えば、委員会がその日のプレーを中断し、プレーは翌日の午前8時00分に再開することになっていた場合、特定のティーイングエリアからプレーする3番目の組にいたプレーヤーは、プレーが午前8時00分に再開した後は指定練習区域で練習を続けることは認められない。

プレーヤーの組がすぐに次のストロークを行うことができなかつたとしても、そのプレーヤーのラウンドは再開したことになる。認められる唯一の練習は、終了したばかりのパッティンググリーン、練習パッティンググリーン、あるいは次のホールのティーイングエリアやその近くでパッティングやチップングを行うことである。

規則5.6 詳説：不当の遅延；速やかなプレーのペース

5.6a/1 - 正当あるいは不当とみなされる遅延の例

規則5.6aの文脈でいう「不当の遅延」とは、他のプレーヤーに影響を及ぼしたり、競技会を遅らせるような、プレーヤーが自分でコントロールできる範囲のプレーヤーの行為によって生じた遅延のことをいう。ラウンド中に起きる通常の出来事の結果として、あるいはプレーヤーがコントロールできない短い時間の遅延は一般的に「正当な」遅延として扱われる。

どういった行為が正当あるいは不当であるかの決定は、そのプレーヤーが同じ組の他のプレーヤーや前の組を待っていたかどうかなどを含め、すべての状況による。

正当と扱われる可能性の高い行為の例は次の通り：

- ・ 飲食物を入手するために、クラブハウスやコース売店に短時間立ち寄った。
- ・ 委員会が通常の中断(規則5.7b(2))をしたときに、そのホールのプレーを終わらせるかどうかを決めるためにプレーしている組の他のプレーヤーたちと相談する時間を取った。

短い時間の遅延を超えたプレーの遅延を生じさせた場合に、不当の遅延と扱われる可能性の高い行為の例は次の通り：

- ・紛失したクラブを回収するために、パッティンググリーンからティーイングエリアに戻った。
- ・認められている3分の検索時間が経過した後、数分間にわたり紛失球を捜し続けた。
- ・委員会が認めていない場合に、飲食物を入手するためにクラブハウスやコース売店に数分間を超えて立ち寄った。

5.6a/2 - 突然の病気や怪我に見舞われたプレーヤーには回復のために通常15分の時間が認められる

プレーヤーが突然の病気や怪我(熱中症になったり、蜂に刺されたり、飛んできたゴルフボールに当たったりなど)に見舞われた場合、委員会は通常そのプレーヤーに回復のために15分までの時間を認めるべきであり、プレーを続けない時間が15分を超える場合にはそのプレーヤーはプレーを不当に遅らせていることになる。

プレーヤーがラウンド中に怪我の症状を緩和するための処置を繰り返し受ける場合にも、委員会は通常同じ制限時間(15分)をそのプレーヤーがその処置に費やす合計時間に適用すべきである。

規則5.7 詳説：プレーの中断；プレーの再開

5.7a/1 - どのような場合にプレーヤーがプレーを中断したことになるか

規則5.7aの文脈でいう「プレーを中断する」とは、プレーヤーによる意図的な行為や中断したことになるほど十分に長い遅延のどちらかである。一時的な遅延は、正当であるか不当であるかにかかわらず、規則5.6a(不当の遅延)で扱っている。

委員会がプレーを中断したことについて規則5.7aに基づいてプレーヤーを失格とする可能性が高い例は下記の場合を含む：

- ・プレーヤーがフラストレーションを溜めて、戻って来るという意図なしにコースから歩いて立ち去った。
- ・委員会が認めていない場合に、プレーヤーが9ホール終了後にテレビを見るためや昼食を取るために長時間クラブハウスに立ち寄った。
- ・プレーヤーがかなりの時間にわたって雨宿りをした。

5.7b/1 - プレーが中断された後に球をドロップしたことはプレーを中断しなかったことにはならない

プレーの中断後、球をドロップする、完全な救済のニヤレストポイントを決定する、あるいは球の捜索を続けるなどプレーヤーが規則に基づいて処置する場合、罰はない。

しかしながら、委員会が即時中断の合図を送った場合、規則5.7b(1)の目的に照らして、すべてのプレーヤーがさらなる行動を取ることなく、直ちに避難することが推奨される。

5.7b(1)/1 - プレーヤーがプレーを中断しなかったことが正当化される状況

規則5.7b(1)に基づいて、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中断しなければならない。この中断の意図は雷などの潜在的な危険な状況が存在する場合に、できるだけ速やかにコースから人を立ち去らせるようにすることである。

しかしながら、中断が宣言されたときに混乱や不確実性が生じることがあり、プレーヤーが直ちにプレーを中断しなかった理由を説明したり、正当化する状況もあり得る。そうしたケースでは、規則5.7b例外は委員会が規則の罰を課さないことに決めることを認めている。

プレーが中断された後にプレーヤーがストロークを行った場合、委員会はそのプレーヤーを失格とすべきかどうか決定するときにすべての関連する事実を考慮しなければならない。

委員会が中断後にプレーを続けたことが正当化されると決定する可能性の高い例は次の場合を含む：

- プレーヤーはコースの遠い場所におり、プレー中断の合図が聞こえなかったり、その合図を車のクラクションなど、何かしら別のものと混同した。
- プレーヤーはすでにスタンスを取り、クラブを球の後ろに構えていた、あるいはストロークのためのバックスイングを始めていて、躊躇せずにそのストロークを最後まで行った。

委員会が中断後にプレーを続けたことが正当化されないと決定する可能性が高い例は、プレーヤーはプレー中断の合図が聞こえていたが、プレーを中断する前にストロークを即座に行ってしまいたいと考えた場合(ショートパットを打ってそのホールを終えたり、望ましい風が吹いているうちにその恩恵を受けてプレーしたいなど)である。

5.7c/1 - 委員会が雷の危険はないと結論づけた場合、プレーヤーはプレーを再開しなければならない

プレーヤーの安全は最優先であり、委員会はプレーヤーを危険にさらすリスクを取るべきではない。規則5.7a(プレーヤーがプレーを中断することができる場合、または中断しなければならない場合)はプレーヤーが落雷による危険があると合理的に考えた場合、プレーを中断することを認めている。この状況では、そのプレーヤーの考えが合理的である場合、そのプレーヤーが最終判断者となる。

しかしながら、委員会が雷による危険がもはや存在しないと結論づけるためのすべての合理的な方法を用いた後でプレーの再開を指示した場合、すべてのプレーヤーはプレーを再開しなければならない。プレーヤーが自分でまだ危険だと考えたことでプレーの再開を拒否する場合、委員会はそのプレーヤーの考えは不当であると結論づけ、そのプレーヤーは規則5.7cに基づいて失格となるであろう。

5.7d(1)/1 - プレーヤーは中断中に改善されたり、悪化したバンカー内のライを受け入れなければならないのかどうか

プレー再開のときに球をリプレースする場合、規則14.2d(元のライが変えられた場合に球をリプレースする場所)は適用されず、そのプレーヤーは元のライを復元することを要求されない。

例えば、プレーが中断したときにプレーヤーの球はバンカーの砂にくい込んでいた。プレーの中断中に、そのバンカーはメンテナンススタッフによって整備され、砂の表面はスムーズにならされた。そのプレーヤーは、それが砂の表面となり、砂にくい込まないことになったとしても、その球が拾い上げられたと推定する箇所に球をプレースすることでプレーを再開しなければならない。

しかしながら、そのバンカーがメンテナンススタッフによって整備されなかった場合、そのプレーヤーはプレーが中断する前のストロークに影響する状態が必ずしも保証されていない。ストロークに影響する状態が自然の力(風や水など)によって悪化した場合、そのプレーヤーはそのように悪化した状態を改善してはならない(規則8.1d)。

規則

6

ホールをプレーすること

規則の目的:

規則6はホールのプレー方法を扱っている。例えば、ティーイングオフに関する特定の規則、取り替えが認められている場合を除いてホールを通して同じ球をプレーすることの要件、プレーの順番(ストロークプレーよりマッチプレーにおいて重要)、そしてホールを終了すること。

6.1 ホールのプレーのスタート

6.1a ホールをスタートするとき

プレーヤーはホールを始めるためにストロークを行ったときにホールをスタートしたことになる。

ストロークをティーイングエリアの外から行ったり(規則6.1b参照)、ストロークが規則に基づいて取り消された場合であってもホールをスタートしたことになる。

6.1b 球はティーイングエリアからプレーしなければならない

プレーヤーは規則6.2bに基づいてティーイングエリアから球をプレーすることによって各ホールをスタートしなければならない。

ホールをスタートするプレーヤーがティーイングエリアの外(同じホールや別のホールの異なるティーイング場所にある間違ったティーマーカーからプレーした場合を含む)からプレーした場合:

(1) マッチプレー。罰はない。しかし、相手はそのストロークを取り消すことができる:

- この取り消しは速やかに、そしていずれかのプレーヤーが別のストロークを行う前にしなければならない。相手がストロークを取り消した場合、その取り消しを撤回することはできない。
- 相手はそのストロークを取り消した場合、プレーヤーはティーイングエリアから球をプレーしなければならない、次の打順はそのプレーヤーとなる。
- 相手はそのストロークを取り消さなかった場合、そのストロークは

カウントし、その球はインプレーとなり、その球をあるがままにプレーしなければならない。

(2) ストロークプレー。プレーヤーは**一般の罰(2罰打)**を受け、ティーイングエリアから球をプレーすることによってその誤りを訂正しなければならない：

- ・ ティーイングエリアの外からプレーされた球はインプレーではない。
- ・ そのストロークと、誤りを訂正する前に行ったストローク(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。
- ・ プレーヤーが別のホールを始めるためのストロークを行う前に、またはそのラウンドの最終ホールではそのプレーヤーのスコアカードを提出する前にその誤りを訂正しなかった場合、プレーヤーは**失格**となる。

6.2 ティーイングエリアから球をプレーする

6.2a ティーイングエリアの規則を適用する場合

規則6.2bのティーイングエリアの規則は、プレーヤーにティーイングエリアからプレーすることを要求する、または認める場合はいつでも適用され、次の場合を含む：

- ・ プレーヤーがホールのプレーをスタートする場合(規則6.1参照)。
- ・ プレーヤーが規則に基づいてティーイングエリアから再度プレーすることになる場合(規則14.6参照)。
- ・ ストロークの後や救済を受けた後にプレーヤーの球がティーイングエリアでインプレーとなる場合。

この規則はプレーヤーがプレーするホールをスタートするときにプレーしなければならないティーイングエリアに対してのみ適用し、コース上の他のティーイングする場所(同じホールか、違うホールかは問わない)に対しては適用しない。

6.2b ティーイングエリアの規則

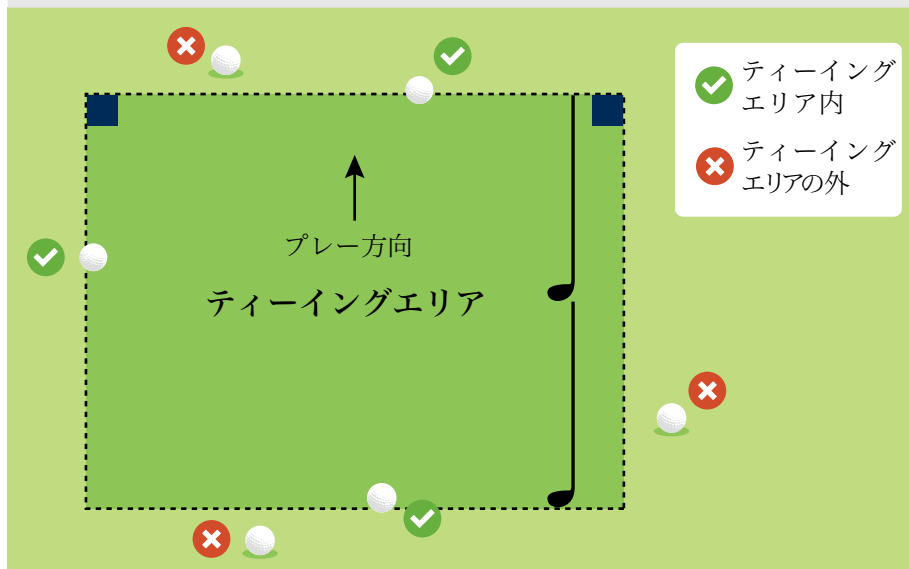
(1) 球がティーイングエリアにあるとき。

- ・ 球の一部がティーイングエリアに触れている、またはその上にある場合、その球はティーイングエリアの球である。

規則 6

- ・ プレーヤーはティーイングエリアの球にストロークを行うときにティーイングエリアの外側に立つことができる。

図6.2b：球がティーイングエリア内にある場合



点線はティーイングエリアの外側の縁を定めている(定義「ティーイングエリア」参照)。球の一部がティーイングエリアに触れている、またはその上にある場合、その球はティーイングエリアの球となる。

(2) 球はティーアップできる、または地面からプレーできる。球は次のいずれかからプレーしなければならない：

- ・ 地面に刺したり置いたティー。
- ・ 地面から直接。

この規則に関して、「地面」にはティーや球を乗せるための場所に置かれた砂や他の自然の物質を含む。

プレーヤーは不適合ティーの上の球や、この規則で認められていない方法でティーアップされた球にストロークを行ってはならない。

規則6.2b(2)の違反の罰：

- 最初の違反の罰：一般の罰。
- 2回目の違反の罰：失格。

(3) ティーイングエリアの特定の状態は改善することができる。ストロークを行う前に、プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態を改善するためにティーイングエリアで次の行動をとることができる(規則8.1b(8)参照)：

- ティーイングエリアの地面を変えること(例えば、クラブや足で窪みを作ること)。
- ティーイングエリアの地面に付着している、または生長している草や雑草、または自然物を動かしたり、曲げたり、折ること。
- ティーイングエリアの砂や土を取り除いたり、押し付けること。
- ティーイングエリアの露、霜、水を取り除くこと。

しかし、プレーヤーが規則8.1aに違反してストロークに影響を及ぼす状態を改善するために他の行動をとった場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。

(4) ティーイングエリアからプレーするときにティーマーカーを動かすことの制限、またはティーマーカーがなくなっている場合。

- ティーマーカーの位置は、各ティーイングエリアを定めるために委員会が設定する。そしてそのティーイングエリアからプレーするすべてのプレーヤーに対して同じ位置のままであるべきである。
- プレーヤーがティーイングエリアからストロークを行う前にティーマーカーを動かすことによってストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合、そのプレーヤーは規則8.1a(1)の違反に対して**一般の罰**を受ける。
- ティーマーカーが1つ、あるいは両方なくなっていることにプレーヤーが気づいた場合、そのプレーヤーは委員会に支援を求めるべきである。しかし、妥当な時間内に委員会の支援が受けられない場合、そのプレーヤーは自分の合理的な判断(規則1.3b(2))を用いてティーイングエリアの場所を推定すべきである。

すべての他の状況では、ティーマーカーは規則15.2で動かすことを認めている通常の動かせる障害物として扱われる。

(5) ストロークを行うまで球はインプレーとはならない。球がティーアップされたか、地面の上に置かれたかに関係なく、ホールをスタートする場合や、規則に基づいてティーイングエリアから再びプレーする場合：

- ・ プレーヤーが球をストロークするまでその球はインプレーとはならない。
- ・ ストロークを行う前であればその球を罰なしに拾い上げたり、動かすことができる。

プレーヤーがストロークを行う前にティーアップした球がティーから落ちたり、そのプレーヤーによって落とされた場合、罰なしにそのティーイングエリアのどこにでも球を再度ティーアップすることができる。

しかし、球が落ちている間や、球が落ちた後にその球にストロークを行った場合、罰はなく、そのストロークはカウントし、その球はインプレーとなる。

(6) インプレーの球がティーイングエリアにある場合。プレーヤーのインプレーの球がストローク後に(例えば、ティーアップされた球を空振りした)、または救済を受けた後にティーイングエリアにある場合、プレーヤーは次のことができる：

- ・ 罰なしに球を拾い上げたり、動かす(規則9.4b例外1参照)。
- ・ (2)に基づいて、ティーイングエリアからティーアップ、または地面からその球か別の球をプレーするか、球をあるがままにプレーすることもできる。

規則6.2b(6)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。

6.3 ホールのプレーで使用される球

規則の目的：

ホールはティーイングエリアからパッティンググリーンそしてホールに入るまで連続して行われるストロークでプレーする。ティーオフした後、プレーヤーは通常はそのホールを終了するまで同じ球でプレーしなければならない。プレーヤーが誤球、または規則では取り替えが認められていないのに取り替えた球に対してストロークを行った場合、そのプレーヤーは罰を受ける。

6.3a ティーイングエリアからプレーした同じ球でホールアウト

プレーヤーは、ティーイングエリアからホールをスタートするときには適合であればどの球でもプレーをすることができ、ホールとホールの間では球を替えることができる。

プレーヤーはティーイングエリアからプレーした同じ球でホールアウトをしなければならない。ただし、次の場合を除く：

- 球が紛失となる、あるいはアウトオブバウンズに止まる。
- プレーヤーが別の球に取り替える(そうすることが認められているかどうかにかかわらず)。

プレーヤーはプレーしようとする球に識別マークを付けるべきである(規則7.2参照)。

6.3b ホールのプレー中に別の球に取り替えること

(1) プレーヤーが別の球への取り替えを認められる場合、認められない場合。

特定の規則ではプレーヤーがホールのプレーで使用している球をインプレーの球として別の球に取り替えることを認めているが、別の規則では認めていない：

- 球をドロップしたり、プレースするとき(例えば、球が救済エリアに止まらない、またはパッティンググリーンで救済を受ける場合)を含め、規則に基づいて救済を受ける場合、そのプレーヤーは元の球か別の球のいずれかを使用することができる(規則14.3a参照)。
- 直前のストロークを行った所から再びプレーする場合、そのプレーヤーは元の球か別の球のいずれかを使用することができる(規則14.6参照)。
- 球をある箇所にリプレースする場合、プレーヤーは球を取り替えることが認められず、元の球を使用しなければならない(特定の例外あり)(規則14.2a参照)。

(2) 取り替えた球はインプレーとなる。プレーヤーがインプレーの球として別の球に取り替えた場合(規則14.4参照)：

- 元の球はもはやインプレーの球ではない(それがコース上に止まっていたとしても)。
- 次の場合であっても、取り替えた球はインプレーとなり、元の球はインプレーの球ではなくなる：

- » プレーヤーが規則が認めていない場合に元の球を別の球に取り替えた(プレーヤーが別の球に取り替えていることに気づいていたかどうかは関係ない)。
- » プレーヤーが取り替えた球を(1)間違った方法で、(2)誤所に、(3)適用しない処置をとって、リプレース、ドロップまたはプレースした。
- 取り替えた球をプレーする前に誤りを訂正する方法については、規則14.5参照。

プレーヤーの元の球が見つかっておらず、プレーヤーがストロークと距離の救済(規則17.1d、規則18.1、規則18.2bと規則19.2a参照)を受けるために別の球をインプレーにした場合、または球に起きたことが分かっている、または事実上確実である場合に適用する規則(規則6.3c、規則9.6、規則11.2c、規則15.2b、規則16.1e、規則17.1c参照)に基づいて認められるとおり、別の球をインプレーにした場合：

- プレーヤーはその取り替えた球でプレーを続けなければならない。
- 元の球が3分の搜索時間が終了する前にコース上で見つかったとしても、その元の球をプレーしてはならない(規則18.2a(1)参照)。

(3) 誤って取り替えた球にストロークを行う。プレーヤーが誤って取り替えた球にストロークを行った場合、そのプレーヤーは**1罰打**を受け、その誤って取り替えた球でそのホールを終えなければならない。

6.3c 誤球

(1) 誤球でストロークを行う。プレーヤーは誤球に対してストロークを行ってはならない。

例外—水の中で動いている球：プレーヤーがペナルティーエリアの水や一時的な水の中で動いている誤球に対してストロークを行っても罰はない：

- そのストロークはカウントしない。
- プレーヤーは、正球をそれが止まっていた元の箇所からプレーすることによって、または規則に基づいて救済を受けることによって、規則に基づいてその誤りを訂正しなければならない。

規則6.3c(1)に違反して誤球をプレーしたことに對する罰：

マッチプレーでは、プレーヤーは**一般の罰(ホールの負け)**を受ける：

- ・ プレーヤーと相手がホールのプレー中に互いの球をプレーした場合、最初に誤球にストロークを行ったプレーヤーが**一般の罰(ホールの負け)**を受ける。
- ・ しかし、どちらの誤球を最初にプレーしたか分からない場合、罰はなく、そのホールは入れ替わった球のままでプレーを終えなければならない。

ストロークプレーでは、プレーヤーは**一般の罰(2罰打)を受け**、元の球をあるがままにプレーしてプレーを続ける、または規則に基づいて救済を受けることにより誤りを訂正しなければならない：

- ・ 誤球に行ったストロークと、誤りが訂正されるまでのストローク(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追加の罰打を含む)はカウントしない。
- ・ プレーヤーが別のホールを始めるためにストロークを行う前に、またはラウンドの最終ホールでは、スコアカードを提出する前に誤りを訂正しなかった場合、プレーヤーは**失格**となる。

(2) プレーヤーの球が誤球として別のプレーヤーによってプレーされた場合に行うこと。プレーヤーの球が別のプレーヤーによって誤球としてプレーされたことが分かっている、または事実上確実な場合、プレーヤーは元の球か別の球を元の箇所に戻すしなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。

これは元の球が見つかったかどうかに関係なく適用する。

6.3d プレーヤーが一度に複数の球をプレーすることができる場合

プレーヤーは次の場合にだけ1ホールで同時に複数の球をプレーすることができる：

- ・ 暫定球(規則18.3cの規定に基づき、インプレーの球となるか、放棄される球となる)をプレーする場合。
- ・ ストロークプレーで、誤所からのプレーの重大な違反があると思われるときに訂正のために2つの球をプレーする場合(規則14.7b参照)、またはとるべき正しい処置について疑問がある場合(規則20.1c(3)参照)に2つの球をプレーする場合。

6.4 ホールをプレーするときのプレーの順番

規則の目的:

規則6.4はホールを通じてのプレーの順番を扱っている。ティーイングエリアからのプレーの順番は誰がオーナーなのかにより、その後はどの球がホールから最も遠いのかに基づく。

- マッチプレーでは、プレーの順番は重要である；プレーヤーが違った順番でプレーした場合、その相手はそのストロークを取り消し、そのプレーヤーに再びプレーさせることができる。
- ストロークプレーでは、違った順番でプレーしたことに対する罰はなく、プレーヤーは安全を間違いなく確保できる方法で違った順番でプレーする「レディーゴルフ」でプレーすることが認められ、または奨励される。

6.4a マッチプレー

(1) プレーの順番。プレーヤーと相手は次の順番でプレーしなければならない:

- 最初のホールのスタート。最初のホールでは、委員会が設定した組合せ表の順番によりオーナーが決まる。組合せ表がない場合には、同意または無作為な方法(例えば、コイントス)による。
- すべての他のホールのスタート。
 - » ホールに勝ったプレーヤーが次のティーイングエリアのオーナーとなる。
 - » そのホールがタイだった場合、直前のティーイングエリアでオーナーのプレーヤーが再びオーナーとなる。
 - » プレーヤーが適時に裁定を要請したが(規則20.1b参照)、まだ委員会による裁定が行われておらず次のホールのオーナーが誰であるのかに影響を及ぼす可能性がある場合、オーナーを同意か無作為な方法で決める。
- 両方のプレーヤーがホールをスタートした後。
 - » ホールから遠い球を最初にプレーすることになる。
 - » 両者の球がホールから同じ距離にある場合や、それらの相対的な距離が分からない場合、最初にプレーする球は同意か無作為な方法によって決める。

(2) 相手は違った順番で行われたプレーヤーのストロークを取り消すことができる。 相手がプレーする順番のときにプレーヤーがプレーした場合、罰はない。しかし、相手はそのストロークを取り消すことができる：

- ・ この取り消しは速やかに、そしてどちらかのプレーヤーが別のストロークを行う前にしなければならない。相手がそのストロークを取り消した場合はその取り消しを撤回することはできない。
- ・ 相手がそのストロークを取り消した場合、プレーヤーは自分がプレーする順番のときに、そのストロークが行われた所からプレーしなければならない(規則14.6参照)。
- ・ 相手がそのストロークを取り消さない場合、そのストロークはカウントし、プレーヤーはインプレーとなったその球をあるがままにプレーしなければならない。

例外—時間節約のために同意によって違った順番でプレーする：時間節約のために：

- ・ プレーヤーは相手に違った順番でプレーするよう勧めることができる。またはプレーの順番を変えることの相手からの要求に同意することができる。
- ・ その後で相手が違った順番でストロークを行った場合、プレーヤーはそのストロークを取り消す権利を放棄したことになる。

規則23.6(フォアボールでのプレーの順番)参照。

6.4b ストロークプレー

(1) 通常のプレーの順番。

- ・ 最初のホールのスタート。 最初のティーイングエリアのオーナーは委員会が設定した組合せ表の順番によって決まる。組合せ表がない場合には、同意か無作為の方法(例えば、コイントス)による。
- ・ すべての他のホールのスタート。
 - » ホールのグロススコアがその組で最も少ないプレーヤーが次のティーイングエリアでオーナーとなる。2番目にスコアが少なかったプレーヤーがその次にプレーするべきで、その後も同様となる。
 - » ホールで複数のプレーヤーが同じスコアの場合、そのプレーヤーたちは前のティーイングエリアと同じ順番でプレーするべきである。

- » ハンディキャップ競技であっても、オナーはグロススコアに基づく。
- すべてのプレーヤーがホールをスタートした後。
 - » ホールから最も遠い球を最初にプレーするべきである。
 - » 複数の球がホールから同じ距離にある場合や、両者の相対的な距離が分からない場合、最初にプレーする球は同意か無作為の方法によって決めるべきである。

プレーヤーが違った順番でプレーしても罰はない。ただし、複数のプレーヤーがそのうちの1人を有利にするために違った順番でプレーすることに同意し、そしてその同意したプレーヤーの1人が違った順番でプレーした場合、その同意をした各プレーヤーは**一般の罰(2罰打)**を受ける。

(2) 安全を間違いなく確保できる方法で違う順番でプレーする(レディーゴルフ)。プレーヤーは次のような場合、安全を間違いなく確保できる方法で違う順番でプレーすることが認められ、推奨される：

- 複数のプレーヤーが利便性や時間節約のためにそうすることに同意した。
- プレーヤーの球がホールのすぐ近くに止まり、そのプレーヤーがホールアウトを望んでいる。
- (1)に基づいてプレーする順番のプレーヤーがまだプレーする準備ができていない状態で、他のプレーヤーを危険にさらしたり、気を散らしたり、妨げとなることなく、先にプレーする準備ができていないプレーヤーがいる。

しかし、(1)に基づいてプレーする順番のプレーヤーがプレーする準備ができていて、先にプレーしたいという意味を示している場合、他のプレーヤーは通常はそのプレーヤーがプレーをするまで待つべきである。

プレーヤーは他のプレーヤーたちより優位に立つために違った順番でプレーするべきではない。

6.4c ティーイングエリアからプレーヤーが暫定球または別の球をプレーする場合

プレーヤーがティーイングエリアから暫定球または別の球をプレーする場合、プレーの順番はその組のすべての他のプレーヤーがそのホールの最初のストロークを行った後となる。

複数のプレーヤーがティーイングエリアから暫定球や別の球をプレーする場合、そのプレーの順番は前の順番と同じとなる。

違った順番でプレーされた暫定球や別の球については、規則6.4a(2)と規則6.4b参照。

6.4d プレーヤーが救済を受ける場合、またはティーイングエリア以外の場所から暫定球をプレーする場合

次の2つの状況で規則6.4a(1)と規則6.4b(1)に基づくプレーの順番：

(1) 球があった場所とは違う所から球をプレーする救済を受ける。

- ・ ストロークと距離の救済を受けなければならないことをプレーヤーが知っていた場合。そのプレーヤーのプレーの順番はそのプレーヤーの直前のストロークが行われた箇所にに基づく。
- ・ 球をあるがままにプレーするか、救済を受けるかの選択肢をプレーヤーが持っている場合。
 - » そのプレーヤーのプレーの順番は元の球があった箇所にに基づく(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。
 - » このことはプレーヤーがすでにストロークと距離の救済をとること、または元の球の位置とは違う所からプレーする救済を受けること(元の球がペナルティーエリアにある、またはアンプレヤブルとして扱われる場合)をすでに決めている場合でも適用となる。

(2) 暫定球をプレーする。プレーヤーが暫定球をプレーする順番は、直前のストロークを行った後で他の誰かがプレーする前となる。ただし、次の場合を除く：

- ・ ティーイングエリアからホールをスタートする場合(規則6.4c参照)。
- ・ 暫定球をプレーするかどうかをプレーヤーが決めかねている場合(この場合のプレーヤーの順番は、プレーヤーが暫定球をプレーすることを決定した時点で、直前のストロークが行われた箇所にに基づく)。

6.5 ホールのプレーを終了する

次の場合、プレーヤーはホールを終了したことになる：

- マッチプレー：
 - » プレーヤーがホールアウトした、またはプレーヤーの次のストロークがコンシードされた。
 - » ホールの結果が決まる(例えば、相手がそのホールをコンシードした場合、そのホールの相手のスコアがプレーヤーの可能性のあるスコアよりも少ない場合、あるいはプレーヤーまたは相手が**一般の罰(ホールの負け)**を受ける場合)。
- ストロークプレー。プレーヤーが規則3.3cに基づいてホールアウトをした場合。

プレーヤーがそのホールを終了していたことを知らずに、そのホールのプレーを終了しようとしていた場合、そのプレーヤーのさらなるプレーは練習とはみなされず、そのプレーヤーは別の球(誤球を含む)をプレーしたことについて罰を受けない。

規則21.1b(1)、規則21.2b(1)、規則21.3b(1)、規則23.3c (ストロークプレーの他の形式あるいはフォアボールでプレーヤーがホールを終了したことになる場合)参照。

規則6.1 詳説：ホールのプレーのスタート

6.1b(1)/1 - マッチプレーでティーイングエリアの外から球をプレーしたが、相手がそのストロークを取り消さない場合

マッチプレーで、ホールのプレーを始めるときにティーイングエリアの外から行われたストロークが取り消されない場合、規則6.1b(1)はそのプレーヤーはその球をあるがままにプレーすると規定している。しかしながら、そのプレーヤーは必ずしもその球をあるがままにプレーすることが許されるとは限らない場合もある。

例えば、ホールのプレーを始めるときにプレーヤーがティーイングエリアの外(別に設置されていた間違ったティーマーカーなど)から打った球がアウトオブバウンズとなったが、相手はそのストロークを取り消さなかった。

そのプレーヤーのストロークは取り消されなかったので、その球はアウトオブバウンズとなることから、そのプレーヤーは直前のストロークを行った場所から球をプレーすることでストロークと距離の救済を受けなければならない。し

かしながら、そのストロークはティーイングエリアの内側からプレーされてはいなかったため、その球はティーアップではなく、ドロップしなければならない(規則14.6b参照—直前のストロークをジェネラルエリア、ペナルティーエリア、バンカーから行った)。

規則6.2 詳説：ティーイングエリアから球をプレーする

6.2b(4)/1 - 改善なしに動かされたティーマーカー

プレーヤーがティーマーカーを動かす原因となったが(例えば、つまり、怒って叩く、特に理由もなく拾い上げる)、そのストロークに影響を及ぼす状態を改善しなかった場合、プレーヤーがそのティーイングエリアからプレーする前にそのティーマーカーを元に戻さなかったとしても、罰はない。

しかし、ティーマーカーを動かすことはその競技に重大な影響を与えかねないので、プレーヤーは動かすべきではなく、もし動かした場合は、元の位置に戻しておくべきである。

しかしながら、プレーヤーがティーマーカーを別の場所に置くべきと考えたからという理由で動かしたり、故意にティーマーカーを破壊した場合、委員会はゲームの精神に反する重大な非行についてそのプレーヤーを失格とすることを選ぶことができる(規則1.2a)。

規則6.3 詳説：ホールでのプレーで使用される球

6.3a/1 - 球がどこで入れ替わったのか分からない場合にはどうすべきか

ホールアウトした後で、2人のプレーヤーは自分たちがお互いの球でホールを終えたことを知ったが、その球がそのホールのプレー中に入れ替わったのかどうかを立証できない場合、罰はない。

例えば、ホールのプレーの後で、プレーヤーAがプレーヤーBの球で、プレーヤーBがプレーヤーAの球でホールアウトしていたことを知った。両方のプレーヤーは自分たちがティーイングエリアからプレーした球でホールアウトしたことについては確信していた。

この状況では、プレーヤーは各ホールを適合であればどの球でも始めることが認められているので(規則6.3a)、別の証拠がある場合を除き、その球はそのホールを始める前に入れ替わったと決定すべきである。

6.3c(1)/1 - 「単にその球をプレーしたことに対する罰打」の意味

特定の球に行われたストロークがプレーヤーのスコアにカウントされない場合、その球をプレーしている間にそのプレーヤーが受けた罰は、そのプレーヤーのイ

インプレーの球にも適用される罰を受けた場合を除き、カウントしない。

インプレーの球には適用されないので無視される罰の例は次を含む：

- その球に故意に触れたり、動かす原因となった(規則9.4)。
- スタンスをとる間にプレーヤーのキャディーが「制限される区域」に立っていた(規則10.2b(4))。
- ストロークのためのバックスイングで砂に触れた(規則12.2b(2))。

インプレーの球にも適用されるので無視されない罰の例は次を含む：

- ホールのプレー中に練習ストロークを行った(規則5.5a)。
- 誤球をプレーした(規則6.3c(1))。
- アドバイスを求めたり、与えた(規則10.2a)。

規則6.4 詳説：ホールをプレーするときの順番

6.4b(1)/1 - プレーヤーが前のティーイングエリアで違う順番でプレーした場合の規則6.4b(1)の「同じ順番」の意味

6.4b(1)の「同じ順番」という文言は、組のプレーヤーが違う順番でプレーしていたとしても、その組のプレーヤーが前のティーイングエリアでプレーするはずであった順番について言及している。

例えば、6番ホールでプレーヤーAはオナーだったが、時間節約のためにプレーヤーBが先にティーイングエリアからプレーした。両者の6番ホールのスコアが同じだった場合、プレーヤー達が「レディーゴルフ」を採用しなかったらプレーしていたのと同じ順番として、7番ホールのオナーはプレーヤーAとなる。
(新)

6.4c/1 - ティーイングエリアから違った順番で暫定球をプレーした場合、そのストロークを取り消すことはできない

オナーであったプレーヤーが自分の相手が暫定球をプレーした後で暫定球をプレーすることに決めた場合、そのプレーヤーは規則6.4a(2)に基づいてその相手の暫定球のストロークを取り消すことはできない。

例えば、プレーヤーAがオナーでティーイングエリアから最初にプレーした。プレーヤーB(相手)は次にプレーし、アウトオブバウンズの可能性があったので、暫定球をプレーすることに決め、暫定球をプレーした。プレーヤーBが暫定球をプレーした後で、プレーヤーAは自分も暫定球をプレーすることに決めた。

プレーヤーAはプレーヤーBが暫定球をプレーしたことを知った後になって初めて暫定球をプレーするという意図を明らかにしたので、プレーヤーAはプレーヤーBの暫定球のストロークを取り消す権利を放棄していたことになる。しかしながら、プレーヤーAは依然として暫定球をプレーすることができる。

規則6.5 詳説：ホールのプレーを終了する

6.5/1 - プレーヤーまたはサイドがホールを終了した時点

ホールが終了した時点を理解することが重要な規則がいくつかある(例えば、規則4.1b, 規則4.3, 規則5.5b, 規則20.1b(2))。

プレーヤーがホールを終了し、ホールとホールの間にいる時の例：

マッチプレー：

シングル：プレーヤーがホールアウトした、プレーヤーの次のストロークがコンシードされた、ホールの結果が決定した。

フォアサム：サイドがホールアウトした、そのサイドの次のストロークがコンシードされた、ホールの結果が決定した。

フォアボール：両方のパートナーがホールアウトした、両方のパートナーの次のストロークがコンシードされた、ホールの結果が決定した。

ストロークプレー：

個人：プレーヤーがホールアウトした。

フォアサム：サイドがホールアウトした。

フォアボール：両方のパートナーがホールアウトした、パートナーの一人がホールアウトし、他の一人がそのサイドのスコアより良くなることがない。

ステーブルフォード、パー/ボギー、最大スコア：プレーヤーがホールアウトした、スコアがゼロポイントとなった後に、そのホールの負けとなった後に、または最大スコアに達した後にピックアップした。

JGA

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



球をプレーすること
規則7~11

規則
7球の搜索：球を見つけること、
確認すること

規則の目的：

規則7はプレーヤーが各ストロークの後に自分のインプレーの球をフェアに搜索するために合理的な行動をとることを認めている。

- ・ しかし、プレーヤーが行き過ぎた行動をしてそのプレーヤーの次のストロークに影響を及ぼす状態を改善する原因となった場合は罰を適用することになるので、プレーヤーは注意を払わなければならない。
- ・ プレーヤーが球を見つけようとする、または確認しようとするときにその球を偶然に動かしても罰を受けないが、元の箇所にその球をリプレイスしなければならない。

7.1 球をフェアに搜索する方法

7.1a プレーヤーは球を見つけ、確認するために合理的な行動をとることができる

プレーヤーは各ストロークの後に自分のインプレーの球を見つける責任がある。

プレーヤーは球を見つけて確認するために合理的な行動をとることにより球をフェアに搜索することができる。例えば：

- ・ 砂や水を動かすこと。
- ・ 草、ブッシュ、木の枝、その他の生長または付着している自然物を動かすこと、または曲げること。そしてそのような物を壊すこと。しかし、球を見つける、または確認するために合理的な行動をとったが、結果として壊してしまった場合に限る。

そのようなフェアな搜索の一部として合理的な行動をとることでストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合：

- ・ その改善がフェアな搜索の結果である場合、規則8.1aに基づく罰はない。
- ・ しかし、その改善がフェアな搜索のために合理的な限度を超えた行動の結果である場合は、そのプレーヤーは規則8.1aの違反に対して**一般の罰**を受ける。

球を見つけて確認しようとするときに、プレーヤーは、規則15.1で認められる

とおりにルースインペディメントを取り除くことができるし、規則15.2で認められるとおりに動かせる障害物を取り除くことができる。

7.1b プレーヤーの球を見つける、あるいは確認しようとしている間に、その球のライに影響を及ぼす砂を動かした場合に行うこと

- プレーヤーはその砂の中の元のライを復元しなければならない。しかし、球が砂に被われていた場合はその球のほんの一部を見えるようにしておくことができる。
- プレーヤーが元のライに復元せずにその球をプレーした場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。

7.2 球を確認する方法

止まっているプレーヤーの球は次のいずれかの方法で確認することができる：

- それがプレーヤーの球であることが分かっている状況では、その球が止まるのを見ていたプレーヤーや他の誰かが確認する。
- その球の識別マークを見ることによって確認する(規則6.3a参照)。しかし、このことは、同じ識別マークの同一の球が同じ区域で見つけられた場合には適用しない。
- プレーヤーの球があると思われる区域で、そのプレーヤーの球と同じブランド、モデル、番号、状態である球を見つけることによって確認する。しかし、これは、その同じ区域に同一の球があり、どちらがプレーヤーの球であるかを知る方法がない場合には適用しない。

プレーヤーの暫定球が自分の元の球と区別ができない場合は、規則18.3c(2)を参照。

7.3 確認のために球を拾い上げること

ある球がプレーヤーの球である可能性があるが、あるがままの状態では確認できない場合：

- プレーヤーは確認のためにその球を拾い上げること(球を回すことを含む)ができる。しかし、
- 球の箇所を最初にマークしなければならず、球を確認するのに必要とする以上はふいてはならない(ただし、パッティンググリーンを除く)(規則14.1参照)。

拾い上げた球がプレーヤーの球、または別のプレーヤーの球であった場合、その球を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)。

プレーヤーが球を確認する合理的な必要性がないのにこの規則に基づいて自分の球を拾い上げたり(ただし、規則13.1bに基づいてプレーヤーが拾い上げることができるパッティンググリーンを除く)、その球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかったり、認められていないのにその球をふいたりした場合は、プレーヤーは**1罰打**を受ける。

規則7.3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。

7.4 見つけようとしている、または確認しようとしているときに偶然に動かされた球

見つけようとしている、または確認しようとしている間に、プレーヤー、相手、他の誰かがそのプレーヤーの球を偶然に動かした場合、罰はない。しかし、プレーヤーがその球を捜し始める前にそのプレーヤーがその球を動かす原因となった場合、そのプレーヤーは規則9.4bに基づいて**1罰打**を受ける。

この規則でいう「偶然に」には、球を動かすことでその位置が明らかになる可能性が高い状況で、誰かが球を見つけようとして、合理的な行動をとったことによって、球が動かされた場合を含む(例えば、長い芝草を足で掃いたり、木を揺らすことなどによって)。

これらの状況では、その球を元の箇所にリプレースしなければならない(分らない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。そうする場合は：

- 球が動かせない障害物、不可分な物、境界物、生長または付着している自然物の上、下にある、または寄りかかっている場合、その球はそのような物の上、下、または寄りかかっていた元の箇所にリプレースしなければならない(規則14.2c参照)。
- 球が砂に被われていた場合、元のライを復元しなければならない、その球はそのライにリプレースしなければならない(規則14.2d(1)参照)。しかし、そうする場合、プレーヤーは球のほんの一部を見えるようにしておくことができる。

規則15.1a参照(球をリプレースする前に特定のルースインペディメントを故意に取り除くことに関する制限)。

規則7.4の違反の罰：一般の罰。

規則7.1 詳説：球をフェアに搜索する方法

7.1a/1 - フェアに搜索する一部となる可能性が低い行動の例

フェアに搜索する一部として妥当とみなされる可能性が低く、ストロークに影響を及ぼす状態の改善があった場合に一般の罰を受けることになる行動の例は次を含む：

- ・ 球があると思われる区域を歩いたり、その区域の中にある球を搜索するために必要な程度を超えて芝草の区域を平らにする行動をとること。
- ・ その地面から生長物を意図的に取り除くこと。
- ・ 球が止まっている場所に行きやすくするために木の枝を折ること(その枝を折らなくても球が止まっている場所に行くことは可能であった)。

規則7.2 詳説：球を確認する方法

7.2/1 - 回収することができない球の確認

プレーヤーには木の上、あるいはどこか別の場所にある球が見えているが、その球を回収できない場合、そのプレーヤーはその球が自分の球であるとみなすことはできず、規則7.2に規定されている方法の一つでその球を確認しなければならない。

そうした確認はたとえそのプレーヤーがその球を回収できなかったとしても、次のことによって行うことができる：

- ・ その球が間違いなくプレーヤーの球であると確認できるマークを見るために双眼鏡や距離計測器を使用する。
- ・ 別のプレーヤーや観客が、プレーヤーのストローク後にその球がその特定の場所に止まるのを見ていたことが分かる。

規則7.4 詳説：見つけようとしている、または確認しようとしているときに偶然に動かされた球

7.4/1 - 搜索中に動かされた球をリプレースする元の箇所の推定

プレーヤーの球が搜索中に偶然に動かされ、リプレースする元の箇所を推定しなければならない場合、そのプレーヤーは動かされる前にその球が位置していた場所について利用できるすべての合理的な証拠を考慮すべきである。

例えば、球の元の箇所を推定する場合、そのプレーヤーは次のことを考慮すべきである：

- その球がどのように見つかったのか(例えば、踏みつけられたのか、蹴飛ばされたのか、あるいはクラブや手で探っていたときに動かされたのか)。
- その球は見えていたのかどうか。
- その球の地面や生長物との相対的な位置(その球は芝草に寄り掛かっていたのか、埋もれていたのか、芝草の中でどれくらい沈んでいたのかなど)。

その球をリプレースするとき、ルースインペディメントはライの一部ではないので、プレーヤーは同時に動かされていたかもしれないルースインペディメント(葉っぱなど)を元の位置に戻す必要はない。多くの場合、ルースインペディメントを元の位置に戻すことを要求したとしても、元の状況を復元することは不可能に近いだろう。

例えば、ペナルティーエリアで落葉に覆われた球を捜索している間に、プレーヤーはその球を蹴飛ばし、球の近くの落葉も動かしてしまった。その球を元の箇所、あるいは推定箇所にリプレースしなければならないが、たとえ球が間違いなく落葉の下にあった場合でも、その落葉を元の位置に戻す必要はない。

7.4/2 - 「見つけようとしている」の意味

規則7.4と規則9.4例外2(球を見つける前の偶然の動き)では、その球を「見つけようとしている」間に球が偶然に動かされた場合には罰はない。「見つけようとしている」には、規則7.1(球をフェアに捜索する方法)によって認められる行動を含み、その球を捜索している一部と合理的にみなすことができる行動を含む。しかし、球があると思われる区域に歩いて行くなど、捜索を始める前の行動は含まない。

例えば、プレーヤーの球が雑木林の方向に飛んで行った。そのプレーヤーはその球が木に当たって方向を変えられ、ティーイングエリアの方向に戻ってきたことに気づいていなかった。そのプレーヤーがその球がありそうと思った区域から少し離れた場所で、捜索を始める前に、そのプレーヤーは偶然に自分の球を蹴飛ばした。このことはその球を「見つけようとしている」間ではなかったため、そのプレーヤーは自分の球を偶然に動かしたことについて規則9.4bに基づき1罰打を受け、その球をリプレースしなければならない。

7.4/3 - 捜索を一時的に止めているときに球が動く

詳説7.4/2では、プレーヤーがその球を「見つけようとしている」間ではないときに球が動かされた場合、そのプレーヤーは罰を受けると規定している。

しかしながら、プレーヤーの力の及ばない状況のせいで捜索を一時的に止めて

いるときにプレイヤーが自分の球を偶然に動かした場合、球を動かしたことについて罰を受けない。

例えば：

- プレイヤーは先にプレーさせることにした別の組の邪魔にならないように移動するために自分の球の搜索を止めた。そのプレイヤーが邪魔にならないところに移動している途中で自分の球を偶然に動かした。
- 委員会がプレーを中断し、プレイヤーがその区域から立ち去るときに自分の球を偶然に踏みつけ、動かした。

規則
8

コースはあるがままにプレー

規則の目的:

規則8はこのゲームの主要な原則「コースはあるがままにプレー」を扱っている。プレーヤーの球が止まった場合、プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態を通常は受け入れなければならない、その球をプレーする前にその状態を改善してはならない。しかしながら、それらの状態を改善してしまうことになったとしてもプレーヤーがとることができる特定の合理的な行動がある。そしてそれらの状態を改善したり、悪化させても罰なしにその状態を復元することができる限定的な状況もある。

8.1 ストロークに影響を及ぼす状態を改善するプレーヤーの行動

「コースはあるがままにプレー」という原則を守るために、次の「ストロークに影響を及ぼす状態」(コース内外を問わず)は保護される。したがって、この規則はプレーヤーが行う次のストロークに対してその状態を改善することを制限している:

- 止まっているそのプレーヤーの球のライ、
- そのプレーヤーの意図するスタンス区域、
- そのプレーヤーの意図するスイング区域、
- そのプレーヤーのプレーの線、
- そのプレーヤーが球をドロップまたはプレスすることになる救済エリア。

この規則はラウンド中と、規則5.7aに基づくプレーの中断中の両方で行われる行動に適用する。

この規則は次のことには適用しない:

- 規則15の規定で認められる範囲でルースインペディメントや動かせる障害物を取り除くこと。
- 規則11で扱うプレーヤーの球が動いている間に行った行動。

8.1a 認められていない行動

プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態が改善されてしまう場合には次の行動をとってはならない。ただし、規則8.1b、c、dで認められた限定的な方法を除く。

(1) 次の物を動かす、曲げる、壊す：

- ・ 生長または付着している自然物。
- ・ 動かさない障害物、不可分な物、境界物。
- ・ ティーイングエリアから球をプレーするときのそのティーイングエリアのティーマーカー。

(2) ルースインペディメントや動かせる障害物を所定の位置に置く(例えば、スタンスの場所を作るため、またはプレーの線を改善するため)。

(3) 次のことを含め、地面を変える：

- ・ デイボットをデイボット跡に戻す。
- ・ すでに戻されているデイボット、またはすでに所定の位置にある他の切り芝を取り除いたり、押し付ける。
- ・ 穴、窪み、起伏のある面を作ったり、なくす。

(4) 砂やバラバラの土を取り除く、または押し付ける。

(5) 露、霜、水を取り除く。

規則8.1aの違反の罰：一般の罰。

8.1b 認められる行動

ストロークの準備をしているときや、ストロークを行っているときに、プレーヤーは次の行動をとることができる。そして、その結果として、たとえそのストロークに影響を及ぼす状態を改善したとしても罰はない：

(1) 自分の球を見つけて確認するために合理的な行動をとることによってフェアに搜索する(規則7.1a参照)。

(2) ルースインペディメント(規則15.1参照)と動かせる障害物(規則15.2参照)を取り除くために合理的な行動をとる。

(3) 球の箇所をマークするため、そして規則14.1と規則14.2に基づいてその球を拾い上げ、リプレースするために合理的な行動をとる。

- (4) 球の直前、または直後にクラブを軽く地面に置く。「クラブを軽く地面に置く」とは、そのクラブの重さが地面や地面の上にある芝草、土壌、砂、あるいは他の物質によって支えられても良いことを意味する。

しかし次のことは認められない：

- ・ クラブを地面に押し付ける。
- ・ 球がバンカーにある場合、球の直前、直後の砂に触れること(規則12.2b(1)参照)。

- (5) スタンスをとるときに両足をしっかりと据える(合理的な程度で砂の中やバラバラの土の中に足を潜り込ませることを含む)。

- (6) 球の所に行きスタンスをとるために合理的な行動をとることによってフェアにスタンスをとる。

しかし、そうする場合プレーヤーは：

- ・ 通常のスタンスをとったり、通常のスイングを行う権利はない。
- ・ その特定の状況に対応するために最も控えめな行動をとらなければならない。

- (7) ストロークを行う、またはその後に行うストロークのためのバックスイングをする。

しかし、球がバンカーにある場合は、バックスイングのときにそのバンカーの砂に触れることは規則12.2b(1)に基づいて禁止される。

- (8) ティーイングエリアで：

- ・ ティーを地面に刺したり、置いたりすること(規則6.2b(2)参照)。
- ・ 生長または付着している自然物を動かす、曲げる、壊す(規則6.2b(3)参照)。
- ・ 地面を変える。砂や土を取り除いたり、押し付ける、または露、霜、水を取り除く(規則6.2b(3)参照)。

- (9) バンカーから球をプレーしてそのバンカー外に出した後でコース保護のために砂をならす(規則12.2b(3)参照)。

- (10) パッティンググリーン上で、砂やバラバラの土を取り除いたり、損傷を修理する(規則13.1c参照)。

(11) 自然物が分離しているかどうかを知るために動かす。

しかし、その物が生長または付着していることが分かった場合、付着しているままにしておかなければならず、できるだけ元の位置に戻さなければならない。

規則25.4g(移動補助具を使うプレーヤーがスタンスをとるときの規則8.1b(5)の修正)参照。

8.1c 規則8.1a(1)や規則8.1a(2)に違反して改善した状態を復元することによって罰を免れる

規則8.1a(1)に違反して物を動かしたり、曲げたり、壊したりして、または規則8.1a(2)に違反して物を所定の位置に動かすことによってプレーヤーがストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合：

- 次のストロークを行う前にプレーヤーが次の(1)と(2)が認める方法で元の状態を復元することによって改善を無くした場合、罰はない。
- しかし、プレーヤーが規則8.1a(3)～(5)によって扱われている行動をとることによりストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合、そのプレーヤーは元の状態に復元しても罰を免れることはできない。

(1) 物を動かす、曲げる、壊すことにより改善した状態を復元する方法。ストロークを行う前に、元の物を元の位置にほぼ同様に復元することによって違反により生じた改善をなくせば、プレーヤーは規則8.1a(1)の違反の罰を免れることができる。例えば：

- 取り除いた境界物(例えば、境界杭)を元に戻すこと、または角度を変えるために押した境界物を元の位置に戻すこと。
- 動かした木の枝、草、動かさない障害物を元の位置に戻すこと。

しかし、次の場合、プレーヤーは罰を免れることはできない：

- 改善がなくならない場合(例えば、境界物や枝を著しく曲げたり、壊したりしたので、元の位置に戻すことができない)。
- 状態を復元しようとして元の物以外の何かを使用する場合。例えば：
 - » 違う物や追加の物を使用する(例えば、境界杭を取り除いた穴に違う杭を入れる、または取り除いた枝を元の場所に結ぶ)。
 - » 元の物を修復するために他の物質を使用する(例えば、壊れた境界物や枝を修復するためにテープを使用する)。

- (2) 物を移動することによって改善した状態を復元する方法。ストロークを行う前に、所定の位置に動かした物を元に戻すことによってプレイヤーは規則8.1a(2)の違反の罰を免れることができる。

8.1d 球が止まった後に悪化した状態の復元

プレイヤーの球が止まった後にストロークに影響を及ぼす状態が悪化した場合：

- (1) 悪化した状態の復元が認められる場合。ストロークに影響を及ぼす状態が、プレイヤー以外の人、または動物によって悪化した場合、規則8.1aに基づく罰なしに、プレイヤーは次のことができる：

- ・ 出来る限りほぼ同様に元の状態に復元する。
- ・ 元の状態に復元するためにそうすることが合理的な場合、またはその状態が悪化したときに物質が球の上に載ってしまった場合は、球の箇所をマークして拾い上げて、ふいて、その球を元の箇所にリプレースする(規則14.1と規則14.2参照)。
- ・ 悪化された状態が簡単に復元できない場合、その球を拾い上げて、(1)ストロークに影響を及ぼす状態に最も似ていて、(2)元の箇所から1クラブレンジス以内で、(3)元の箇所と同じコースエリア(ホールに近づかない)で最も近い箇所に置くことによってリプレースすることができる。

例外—球を拾い上げた、または動かしたときやその後で、その球をリプレースする前に悪化した球のライ：このことは規則14.2dで扱う。ただし、中断して球を拾い上げた後でライが悪化した場合はこの規則を適用する。

- (2) 悪化した状態の復元が認められない場合。プレイヤーは次の原因によって悪化されたストロークに影響を及ぼす状態を改善してはならない(ただし、規則8.1c(1)、規則8.1c(2)、規則13.1cが認めている場合を除く)。

- ・ そのプレイヤー(そのプレイヤーのキャディーを含む)。
- ・ そのプレイヤーによって承認された行動をしている人(レフェリーを除く)。
- ・ 風、水などの自然の力。

プレイヤーが改善することが認められていない悪化した状態を改善した場合、プレイヤーは規則8.1aに基づいて**一般の罰**を受ける。

規則8.1dに違反して誤所からプレーしたことに対する罰：規則14.7aに基づく一般の罰。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

8.2 プレーヤー自身の止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす他の物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動

8.2a 規則8.2を適用する場合

この規則は自分の止まっている球や行うことになるストロークに影響を及ぼす他の物理的な状態を変えるプレーヤーの故意の行動を扱っている。

この規則は次のプレーヤーの行動には適用しない：

- 故意に自分自身の球の方向を変える、または止める、あるいは球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼす物理的状態を故意に変える(規則11.2と規則11.3で扱う)。
- そのプレーヤーのストロークに影響を及ぼす状態を変える(規則8.1aで扱う)。

8.2b 他の物理的状態を変える禁止行動

プレーヤーは、次の場所に影響を及ぼす他の物理的状態を変えるために規則8.1aに掲載されている行動を故意にとってはならない(ただし、規則8.1b,c,dで認められている場合を除く)：

- 次のストロークや以降のストロークで球が行く、または止まる可能性がある。
- プレーヤーの止まっている球がストロークが行われる前に動いた場合、その球が行く、または止まる可能性のある場所(例えば、球が急な傾斜の上であり、ブッシュの中に転がっていくかもしれないとプレーヤーが心配している場合)。

例外—コースを保護するための行動：プレーヤーがコースを保護するために他の物理的状態を変えた場合(例えば、バンカーの足跡をならすこと、ディボットをディボット跡に戻すこと)、この規則に基づく罰はない。

規則8.2の違反の罰：一般の罰。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

8.3 他のプレーヤーの止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動

8.3a 規則8.3を適用する場合

この規則は他のプレーヤーの止まっている球やその他のプレーヤーが行うストロークに影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動だけを扱っている。

他のプレーヤーの動いている球の方向を故意に変える、止める、または球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの行動には適用しない(規則11.2と規則11.3で扱う)。

8.3b 他の物理的状態を変える禁止行動

プレーヤーは次のことをするために規則8.1aに掲載されている行動を故意に行ってはならない(ただし、規則8.1b,c,dで認められる場合を除く)：

- 別のプレーヤーのストロークに影響を及ぼす状態を改善または悪化させること。
- 影響を及ぼす他の物理的状態を変えること：
 - » 別のプレーヤーの球がそのプレーヤーの次のストロークや以降のストロークで球が行く、または止まる可能性がある場所。
 - » 別のプレーヤーの止まっている球がストロークの行われる前に動いた場合にその球が行く、または止まる可能性がある場所。

例外—コースを保護するための行動：プレーヤーがコースを保護する為に他の物理的状態を変えた場合、この規則に基づく罰はない(例えば、バンカーの足跡をならすこと、ディボットをディボット跡に戻すこと)。

規則8.3の違反の罰：一般の罰。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

規則8.1 詳説：ストロークに影響を及ぼす状態を改善するプレーヤーの行動

8.1a/1 - 潜在的な利益となる可能性が高い行動の例

ストロークに影響を及ぼす状態を改善しような(つまり、プレーヤーに潜在的な利益を与える可能性が高い)行動の例は次の場合を含む：

- プレーヤーがピッチマークやディボット跡に影響を受ける可能性のあるストローク(例えば、パットや低く転がすチップ)を行う前に、自分の球の数ヤード前方のプレーの線上にあるジェネラルエリアのピッチマークを修理したり、ディボット跡にディボットを戻した。
- プレーヤーの球がグリーン横のバンカーの中にあり、短い距離のショットをプレーする前に球の前方の自分のプレーの線上にあった足跡をならしたが、そのプレーヤーはそのならした区域を越えてプレーするつもりであった(規則12.2b(2)参照－砂に触れた結果、罰を受けない場合)。

8.1a/2 - 潜在的な利益となる可能性が低い行動の例

ストロークに影響を及ぼす状態を改善しようもない(つまり、プレーヤーに潜在的な利益を与える可能性が低い)行動の例は次の場合を含む：

- ジェネラルエリアから150ヤードのアプローチショットを行う前に、プレーヤーが自分の球の数ヤード前方のプレーの線上にあった小さなピッチマークを修理したり、バンカー内の足跡をならしたり、あるいはディボット跡にディボットを戻した。
- プレーヤーの球が縦に長く浅いフェアウェイバンカーの真ん中にあり、その球の数ヤード前方のプレーの線上にあった足跡を長い距離のショットをプレーする前にならしたが、そのプレーヤーはそのならした区域を越えてプレーするつもりであった(規則12.2b(2)参照－砂に触れた結果、罰を受けない場合)。

8.1a/3 - 意図するストロークのための状態を改善したプレーヤーは別のストロークを行ったとしても違反となる

プレーヤーが特定の方法で球をプレーしようとして、その特定のストロークに影響を及ぼす状態を改善し、その状態を復元することによっても罰を免れない場合、そのプレーヤーはその特定の方法でその球を次にプレーするか、改善したことに影響されない別の方法でプレーするかにかかわらず、規則8.1aの違反となる。

例えば、プレーヤーが意図するストロークのためのスタンスやスイング区域に障害となっていた枝を折り、その枝を折ることなくスタンスをとることができた場合、その球を別の方向にプレーしたり、その枝がストロークに影響しない場所に救済を受けることで罰を免れることはできない。このことは、プレーヤーがホールを始めるときに枝を折って、ティーイングエリア内の別の場所に移動した場合にも適用される。

改善した状態を復元することによって罰を免れることができるかどうかについては規則8.1cを参照すること。

8.1a/4 - 動かさない障害物を動かしたり、曲げたり、壊す例

アウトオブバウンズにあるフェンス(そのフェンスは境界物ではない)の一部が傾いてコース側に出ていたので、プレーヤーはそのフェンスが垂直になるように押し戻した。この行為は動かさない障害物を動かすことでストロークに影響を及ぼす状態を改善することを禁止している規則8.1aの違反となっていた。そのプレーヤーは規則8.1c(改善した状態を復元することによって罰を免れる)によって許されているように、自分の次のストロークの前にそのフェンスを元の位置に戻すことでその状態を復元する場合を除き、一般の罰を受ける。

そうした状況では、規則8.1aは動かさない障害物を動かしたり、曲げたり、壊すことを禁止しているが、プレーヤーには規則16.1b(異常なコース状態からの救済)に基づいて、傾いてコース側に出ている動かさない障害物の一部による障害からの罰なしの救済を受ける選択肢がある。

8.1a/5 - タオルなどの物を所定の位置に置いてスタンスの場所を作ることは許されない

定義「スタンス」には、プレーヤーが立つために自分の両足を据える場所だけではなく、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全身の位置を含む。

例えば、プレーヤーがストロークを行う間に自分の体を保護するためにタオル

や他の物をブッシュの上に置いた場合、意図するスタンス区域を改善したことについて規則8.1aの違反となる。

球が木の下にあるためにプレーヤーがひざまずいてプレーする必要があり、ひざが濡れたり、汚れないようにタオルを地面に敷く場合、そのプレーヤーはスタンスの場所を作っていることになる。しかし、プレーヤーはそのショットをプレーする前にタオルを自分の腰に巻いたり、レインウエアを着ることが認められる(規則10.2b(5)参照—物理的な援助と気象条件からの保護)。

プレーヤーが認められない方法で物を所定の位置に置いたが、その球をプレーする前にその誤りに気づいた場合、ストロークに影響を及ぼす他の改善がなかったのであれば、そのストロークを行う前にその物を取り除くことによって、罰を免れることができる。

8.1a/6 - スタンスの場所を作るために地面を変えることは許されない

プレーヤーはスタンスをとるときに自分の両足をしっかり据えることが認められているが、スタンスをとる場所となる地面を変え、その地面を変えたことが意図するスタンス区域を改善した場合は規則8.1aの違反となる。

地面を変えたことがストロークに影響を及ぼす状態を改善したことになりそうな例は下記を含む：

- そこに立つための水平な区域を作るために足でバンカーの側面の砂を落とした。
- スタンスのためのよりしっかりとした土台を得るために柔らかい地面に過度に足を潜り込ませた。

プレーヤーはスタンスの場所を作るために地面の状態を変えることによって状態を改善した時点で規則8.1aの違反となり、その地面の状態を元の状態に復元することを試みることによって罰を免れることはできない。

地面の状態を変えることの制限(規則8.1a(3))は、プレーヤーが球をプレーするために立つことになる場所から大量の松葉や落葉を取り除くなど、意図するスタンス区域からルスインペディメントや動かせる障害物を取り除くことは含まない。

8.1a/7 - プレーヤーは地面の下に木の根、岩盤、あるいは障害物があるかどうかを確認するために探ることができるが、状態を改善しない場合に限る

規則8.1aはプレーヤーがその状態を改善しない限り、ストロークに影響を及ぼす状態に覆われている区域の地面に触れることを禁止していない。

規則 8

例えば、ストロークに影響を及ぼす状態を改善することがなければ、プレーヤーは球がコース上のどこにある場合でもそのストロークを行ったときに自分のクラブが地面の下にある木の根、岩盤、あるいは障害物に当たる可能性があるかどうかを確かめるために、その球の周辺をティーや他の物で探ることができる。

しかしながら、プレーヤーが砂の状態をテストするためにバンカーの砂を探ったかどうかについては詳説12.2b/2を参照すること。

8.1a/8 - 救済エリアの地面を変えることは認められない

救済を受けるために球をドロップする前に、プレーヤーは救済エリアの中にあるディボット跡にディボットを戻したり、ストロークに影響を及ぼす状態を改善することになる方法で地面を変える他の行動をとってはならない。

しかしながら、その禁止事項はプレーヤーがその救済エリアに球をドロップすることが求められたり、認められることに気づいた後にだけ適用される。

例えば、プレーヤーが球をプレーして、そのディボットを元に戻した後にその球がアウトオブバウンズであったり、ペナルティーエリアの中であったり、アンプレイブルであったり、あるいは暫定球をプレーすべきという理由で自分がストロークと距離に基づいてその場所からプレーし直さなければならない、あるいはプレーし直すことができることに気づいた場合、その元に戻したディボットがその救済エリアの中であっても、そのプレーヤーは規則8.1aの違反とはならない。

8.1a/9 - どのような場合にディボットは元の位置に戻されたことになるのか、また、取り除いたり、押さえつけてはならないのか

規則8.1a(3)はディボット跡にあるディボット(まだ活着したり、生長していなかったとしても地面の一部として扱われ、ルースインペディメントとしては扱われない)を押さえつけたり、取り除いたり、位置を変えることによってストロークに影響を及ぼす状態を改善することを禁止している。

ディボットはその大部分が、根を下にして、ディボット跡の中にある場合、元の位置に戻されたことになる(そのディボットが切り取られた跡と同じディボット跡の中にあるかどうかは問わない)。

8.1b/1 - プレーヤーはスタンスをとるときに何度でも両足をしっかり据えることが認められる

規則8.1bは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ことを認めており、そのことはストロークを行う準備で何度でも行うことができる。

例えば、プレーヤーはクラブを持たずにバンカーに入り、球をプレーするシミュレーションとしてスタンスをとるときに自分の両足を砂に潜り込ませ、そのバンカーを出てクラブを取りに戻り、その後で再び自分の両足を砂に潜り込ませてからストロークを行うことができる。

8.1b/2 - 「フェアにスタンスをとること」の例

プレーヤーはどの方向にもプレーすることが認められるが、通常のスタンスをとったり、スイングを行う権利は保証されておらず、その状況に適応して最も控えめに振舞わなければならない。

フェアにスタンスをとっているとみなされ、その結果として改善になっても規則8.1bに基づいて認められる行動の例は次を含む：

- ・ 後ずさりや枝や境界物のある場所に入って行く(そうすることが、たとえその枝や境界物を邪魔にならない場所に動かしたり、曲げたり、壊す原因となったとしても、選択したストロークのためのスタンスをとる唯一の方法の場合)。
- ・ 球をプレーしに木の下に入って行くために自分の手で枝を曲げる(そうすることが、その木の下に入って行ってスタンスをとるための唯一の方法の場合)。

スタンスをとるために必要以上のことをしたことでプレーヤーが罰を受ける場合については、詳説8.1b/3を参照すること。

8.1b/3 - 「フェアにスタンスをとること」にならない例

フェアにスタンスをとっているとみなされず、ストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合に規則8.1aに基づいて罰を受けることになる行動の例は次を含む：

- ・ バックスイングやストロークの邪魔にならないようにするために故意に手や足、あるいは体で枝を動かしたり、曲げたり、壊すこと。
- ・ そうしなくてもスタンスをとることができたのに、丈の高い草や雑草が意図するスタンスやスイング区域の邪魔にならないように押し下げたり、押し分ける方法でそうした丈の高い草や雑草の上に立つこと。
- ・ スタンスやスイングから離れた場所となるように、ひとつの枝を別の枝に引っ掛けたり、2本の草を紐状に編むこと。
- ・ スタンスをとった後に球への視界を遮っていた枝を手で曲げること。
- ・ そうしなくてもスタンスをとることができたのに、スタンスをとるときに障害となっていた枝を曲げること。

8.1b/4 - ティーイングエリアの状態を改善することは地面に限定される

規則8.1b(8)はプレーヤーがティーイングエリアでストロークに影響を及ぼす状態を改善する行動をとることを認めている。この規則8.1aの限定的な例外は、球がティーアップされるか、地面からプレーされるかにかかわらず、(ティーイングエリアで生長している自然物を取り除くことを含み)プレーヤーがティーイングエリアそれ自体の内側の地面の物理的な状態を変えることだけを認めることを意図している。

この例外は、意図するスイング区域の障害となるかもしれないティーイングエリアの外側にある木の枝を折ったり、木はティーイングエリアの外側に根付いているが、ティーイングエリアに張り出しているその木の枝を折るなど、プレーヤーがティーイングエリアの外側で行動をとることによってティーショットのためのストロークに影響を及ぼす状態を改善することを認めていない。

8.1b/5 - プレーヤーがバンカーからプレーして脱出した後で「コースを保護するため」にバンカーをならす

バンカーにある球がプレーされ、その球がそのバンカーの外となった後で、規則8.1b(9)と規則12.2b(3)は、復元することでプレーヤーのストロークに影響を及ぼす状態を改善することになったとしても、「コースを保護するため」を用いてプレーヤーがそのバンカーをあるべき状態に復元することを認めている。このことはプレーヤーの行動が「コースを保護するため」と「ストロークに影響を及ぼす状態を改善するため」の両方のために故意にとられたとしても当てはまる。

例えば、プレーヤーの球がパッティンググリーン近くの大きなバンカーの中に止まっていた。ホールに向けてプレーすることができなかったので、そのプレーヤーはティーイングエリアの方向となるバンカーの後方に向けてプレーし、球はそのバンカーの外に止まった。

この場合、プレーヤーは球をプレーした結果として変えた区域(その球に歩み寄るときにできた足跡を含む)をならすことができ、プレーヤーが作ったか、そのバンカーからプレーするためにプレーヤーが立ち入った時にはすでに存在していたかどうかにかかわらず、そのバンカーの他の区域もならすことができる。

8.1b/6 - 損傷の一部がパッティンググリーン上で一部がパッティンググリーン外でも修理できる場合がある

単一の損傷区域がパッティンググリーン上とパッティンググリーン外の両方にまたがっている場合、その損傷した区域全体を修理することができる。

例えば、ひとつのボールマークの一部がパッティンググリーン上で一部がパッティンググリーン外となる場合、プレーヤーにパッティンググリーン上の損傷部分だけ修理することを認めるのは合理的ではない。したがって、そのボールマーク全体(パッティンググリーン上とパッティンググリーン外の両方)を修理することができる。

同じことが他の単一の損傷区域(獣道や蹄の跡、あるいはクラブを落としてできた凹み跡など)にも適用される。

しかしながら、損傷部分がグリーン外まで及び、グリーン上の損傷の一部として確認できない場合、修理することがストロークに影響を及ぼす状態を改善するときは、そのグリーン外の損傷部分を修理することはできない。

例えば、パッティンググリーン上から始まる靴跡それ自体がグリーン外まで及んでいる場合、その靴跡を修理することができる。しかしながら、一方の靴跡がパッティンググリーン上にあり、もう一方の靴跡がパッティンググリーン外にある場合、その2つは別々の損傷区域なので、パッティンググリーン上にある靴跡だけを修理することができる。

8.1d(1)/1 - 別の人の行動や外的影響によって変えられた状態をプレーヤーが復元することが認められる例

復元が認められる場合の例は次のときを含む：

- プレーヤーのプレーの線が、そのプレーヤーの球が止まった後に誰かがプレーした球が作ったジェネラルエリアのピッチマークによって悪化した。
- プレーヤーのライ、意図するスタンスやスイング区域が、別のプレーヤーのストロークがディボット跡を作ったり、プレーヤーの球の上や周辺に砂、土、芝草、他の物質を堆積させたときに悪化した。
- バンカー内にあるプレーヤーの球が、そのバンカー内にある別のプレーヤーの球の近くにあり、その別のプレーヤーがストロークを行ったときのスタンスやスイングがプレーヤーのストロークに影響する複数の状態を悪化させた。

そうしたすべての状況では、そのプレーヤーは罰なしに状態を復元することが認められるが、必ずしもそうする必要はない。

8.1d(1)/2 - プレーヤーには球が止まったときにその場所にあったルースインペディメントや動かせる障害物をそのまま残しておく権利がある

一般的に言えば、プレーヤーは自分の球が止まったときに得ていたストロークに影響を及ぼす状態についての権利がある。どのプレーヤーもルースインペ

ディメントや動かせる障害物を動かすことができるが(規則15.1と規則15.2)、そうしたことが別のプレーヤーのストロークに影響を及ぼす状態を悪化させた場合、その別のプレーヤーは規則8.1dに基づいてそうした物を元の位置に戻すことによって、その状態を復元することができる。

例えば、プレーヤーが下りのバットをするときに、自分の球とホールの間にあったルースインペディメントを拾い上げたが、ホールの後方にあった落葉は故意にそのまま残しておいた。別のプレーヤーがプレーヤーの球の球止めとして役立つ可能性があったホールの後方のそのルースインペディメントを取り除いた。

プレーヤーのストロークに影響する状態が悪化されたので、そのプレーヤーはそのルースインペディメントを元の位置に戻すことが認められる。

8.1d(2)/1 - プレーヤーが悪化した状態を復元することが認められない自然物や自然の力によって変えられた状態の例

規則8.1dはプレーヤーが自然物や自然の力(風や水など)によって変えられたストロークに影響を及ぼす状態を復元することを認めていない。

復元が認められない場合の例は次のときを含む：

- ・ 木から枝が落ちてきて、プレーヤーの球のライ、スタンスやスイング区域を変えたが、その球を動かす原因とはならなかった。
- ・ ストロークに影響する複数の状態を変える場所に案内板や他の障害物が倒れたり、風で飛ばされた。その障害物からどんな救済を受けることができるのかについては、規則15.2(動かせる障害物)と規則16.1(異常なコース状態)を参照すること。

8.1d(2)/2 - キャディーやプレーヤーの要請で別の人が悪化させた場合、プレーヤーはストロークに影響を及ぼす状態を復元することが認められない

プレーヤー自身が状態を悪化させた場合、そのプレーヤーはストロークに影響する状態を復元することが認められない。そのことはその状態をプレーヤーのキャディーやパートナー、プレーヤーの承認した行動をとっている別の人が悪化させた場合も含む(ただし、レフェリーによって悪化させられたストロークに影響を及ぼす状態は常にプレーヤーは修復することができる)。

その状態を復元することができない状況の例は次の場合を含む：

- ・ プレーヤーのキャディーやパートナーがレーキを取りにバンカーの中を歩いて行き、砂に足跡を残してプレーヤーのプレーの線を悪化させた。

- ・ プレーヤーが別の人にギャラリー整理用のロープを取り外すように依頼し、そのロープを外しているときにロープで後方に引っ張られていた枝が元に戻り、そのプレーヤーの意図するスイング区域を悪化させた。

8.1d(2)/3 - プレーヤーがプレーの線上のバンカーに入った場合、悪化させた状態を復元してはならない

プレーヤーがストロークに影響を及ぼす状態に影響するかもしれない行動をとる場合、そうした区域を悪化させることは、そのプレーヤーがその悪化した状態を受け入れなければならないことを意味しているため、慎重になるべきである。

例えば、プレーヤーが異常なコース状態からの救済をバンカーの近く(後方)で受けているときに、ドロップした球がそのバンカーの中に転がり込んだ。そのプレーヤーが再ドロップのためにその球を回収しにバンカーに歩いて入る間に足跡を作った場合、プレーヤーはその状態を悪化させたことに責任があったので、復元すると改善が生じる場合は、規則8に基づいてそのバンカーを以前の状態に復元することは認められない。

そうした場合、そのプレーヤーは2回目のドロップのための別の球を使うこと(規則14.3a)、あるいは元の球を回収するときに、ストロークに影響を及ぼす状態を悪化させないようにさらに気をつけることができた。

規則8.2 詳説：プレーヤー自身の止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす他の物理的状态を変えるプレーヤーの故意の行動

8.2b/1 - 自分自身のプレーに影響を及ぼす他の物理的状态を改善するプレーヤーの故意の行動の例

規則8.2はプレーヤーの球がコース上に止まっているとき、あるいはプレーヤーにインプレーの球がないときに、ストロークに影響を及ぼす状態以外の物理的状态を変えることにだけ適用される。

自分自身のプレーに影響を及ぼす他の物理的状态を故意に改善するために行った場合に、規則8.2の違反となる規則8.1a(状態を改善するために認められていない行動)に掲載されているプレーヤーの行動の例(規則8.1bや規則8.1cで明確に認められる場合を除く)は、次のときを含む：

- ・ プレーヤーの球はパッティンググリーンのおすぐ手前にあり、プレーの線はホールまでの直線であったが、そのプレーヤーは自分の球が近くのバンカーの中に止まる可能性があることを心配した。ストロークを行う前に、プレー

ヤーはプレーしたショットがそのバンカーの中に入った場合には良いライとなるように、そのバンカーの砂をならした。

- プレーヤーの球は急な丘の頂上に止まっていたが、そのプレーヤーはその球をプレーすることができる前に風が吹いて、球がその丘を転がり落ちてホールから離れていくかもしれないと心配した。そのプレーヤーはその球が止まる可能性がある場合に備えて、その坂を下ったところの芝草を故意に押さえた。

規則8.3 詳説：他のプレーヤーの止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動

8.3/1 - お互いが承知の上で物理的状態を改善した場合、両方のプレーヤーが罰を受ける

プレーヤーが別のプレーヤーに自分のプレーを改善する物理的状態を故意に変えることを要請したり、承認したり、許した場合：

- その要請に従って行動しているプレーヤーは規則8.3に基づく一般の罰を受ける。
- その改善を要請したり、承認したり、許したプレーヤーも規則8.1(ストロークに影響を及ぼす状態を改善するプレーヤーの行動)あるいは規則8.2(プレーヤー自身の止まっている球、または行うことになるストロークに影響を及ぼす他の物理的状態を変えるプレーヤーの故意の行動)のどちらか適用される規則に基づく一般の罰を受ける。

例えば、ストロークプレーで、規則を知らずにプレーヤーAはプレーヤーBにプレーヤーAのプレーの線上にあった木の枝を折るように要請し、プレーヤーBはそれに従った。プレーヤーAはプレーヤーBがプレーヤーAの要請でその枝を折ったので、規則8.1の違反について2罰打を受ける。プレーヤーBは規則8.3の違反について2罰打を受ける。

規則 9

球はあるがままにプレー；止まっている球が拾い上げられる、動かされる

規則の目的：

規則9はこのゲームの主要な原則「球はあるがままにプレー」を扱っている。

- ・ プレーヤーの球が止まり、その後、風や水などの自然の力によって動かされた場合、そのプレーヤーは通常は新しい箇所からその球をプレーしなければならない。
- ・ 止まっている球が、ストロークが行われる前に誰かに、または外的影響によって拾い上げられたり、動かされた場合、その球は元の箇所にリプレイスしなければならない。
- ・ プレーヤーは止まっている球の近くでは慎重に行動するべきであり、自分の球や相手の球を動かす原因となったプレーヤーは通常は罰を受けることになる(パッティンググリーンを除く)。

規則9はコース上に止まっているインプレーの球に適用し、ラウンド中と規則5.7aに基づくプレーの中断中の両方に適用する。

9.1 球はあるがままにプレーする

9.1a 球が止まった所からプレーする

コース上に止まっているプレーヤーの球はあるがままにプレーしなければならない。ただし、規則がプレーヤーに次のことを要求している、または認めている場合を除く：

- ・ そのコース上の別の場所から球をプレーすること。
- ・ 球を拾い上げ、その後でその球を元の箇所にリプレイスすること。

9.1b バックスイング中やストローク中に球が動かされた場合に行うこと

プレーヤーがストロークを始めた後や、ストロークのためにバックスイングを始めた後に、プレーヤーの止まっていた球が動き始めたが、プレーヤーがそのストロークを続けた場合：

- ・ 球が動いた原因に関係なく、その球をリプレイスしてはならない。
- ・ その代わりに、そのストローク後に球が止まった場所からその球をプレー

しなければならない。

- プレーヤーが球の動く原因となっていた場合、罰があるかどうかは規則 9.4bを参照。

規則9.1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。

9.2 球が動いたかどうか、そして動かした原因の決定

9.2a 球が動いたかどうかの決定

止まっているプレーヤーの球が動いたことが「分かっている、または事実上確実」な場合にだけ動いたものとみなされる。

球が動いたかもしれないが、それが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、その球は動いていないものとして扱われ、その球をあるがままにプレーしなければならない。

9.2b 球を動かした原因の決定

止まっているプレーヤーの球が動いた場合：

- その球を動かした原因を決定しなければならない。
- その原因によって、プレーヤーがその球をリプレーしなければならないのか、あるがままの状態プレーしなければならないのか、また、罰があるのかを決定する。

(1) 可能性のある4つの原因。プレーヤーがストロークを行う前に、止まっていた球が動いた場合、規則はその原因の可能性を次の4つに限定している：

- 風や水などの自然の力(規則9.3参照)。
- プレーヤーの行動(そのプレーヤーのキャディーの行動を含む)(規則9.4参照)。
- マッチプレーの相手の行動(その相手のキャディーの行動を含む)(規則9.5参照)。
- 外的影響(ストロークプレーの他のプレーヤーを含む) (規則9.6参照)。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動とし

て扱われる)参照。；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレイヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレイヤーの行動として扱われる)参照。

(2) 球を動かした原因を決定するための「分かっている、または事実上確実」の基準。

- ・ プレーヤー、相手、外的影響は、それが原因であることが「分かっている、または事実上確実」な場合にだけ、球を動かす原因となっていたと扱われる。
- ・ 上記のうち少なくとも1つが原因であったことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、自然の力が球を動かしたものと扱われる。

この基準を適用する場合、合理的に入手できるすべての情報を検討しなければならない。つまり、これはプレイヤーが知っているすべての情報、または合理的な努力によって、そして不当にプレーを遅らせることなく得ることができるすべての情報を意味する。

9.3 自然の力が動かした球

自然の力(例えば、風や水)が止まっているプレイヤーの球を動かす原因となった場合：

- ・ 罰はない。
- ・ その球を新しい箇所からプレーしなければならない。

例外1ーパッティンググリーン上の球が、その球をすでに拾い上げて元の箇所にリプレースした後に動いた場合、その球をリプレースしなければならない(規則13.1d参照)：パッティンググリーン上のプレイヤーの球が、プレイヤーがその球を拾い上げてリプレースした後にその箇所から動いた場合：

- ・ その球を元の箇所にリプレースしなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。
- ・ これは球の動いた原因(自然の力を含む)に関係なく同じである。

例外2ードロップ、プレース、リプレースした後に止まっている球がコースの他のエリアに移動したり、アウトオブバウンズに移動した場合、その球をリプレースしなければならない：プレイヤーが元の球か別の球をドロップ、プレース、またはリプレースすることによってインプレーにした後で、自然の力がその止まっている球を動かす原因となり、その球が他のコースエリ

ア、またはアウトオブバウンズに止まった場合、その球は元の箇所に戻さなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。しかし、パッティンググリーン上で戻された球については例外1参照。

規則9.3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。

9.4 プレーヤーが拾い上げた、または動かした球

この規則はプレーヤー(そのプレーヤーのキャディーを含む)が止まっている自分の球を拾い上げたり、プレーヤーまたはそのキャディーの行動が自分の球を動かす原因となったことが「分かっている、または事実上確実」な場合にだけ適用する。

9.4a 拾い上げた、または動かした球を戻さなければならない場合

プレーヤーが止まっている自分の球を拾い上げたり、その球が動く原因となった場合、その球は元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)に戻さなければならない(規則14.2参照)。ただし、次の場合を除く：

- プレーヤーが救済を受けるために規則に基づいて球を拾い上げた場合、または違う箇所にその球を戻すために、その球を拾い上げた場合(規則14.2dと規則14.2e参照)。
- プレーヤーがストロークや、そのストロークのためのバックスイングを始めた後に球が動き、そしてストロークを続けた場合(規則9.1b参照)。

9.4b 球を拾い上げる、故意に球に触れる、球を動かす原因となったことに對する罰

プレーヤーが止まっている自分の球を拾い上げたり、故意に触れたり、動かす原因となった場合、そのプレーヤーは**1罰打**を受ける。

しかし、5つの例外がある：

例外1—プレーヤーが球を拾い上げたり、動かすことが認められる：プレーヤーが次の規則に基づいて球を拾い上げたり、動かす原因となる場合、罰はない：

- 球を拾い上げ、その後で元の箇所に戻すことを認めている規則。

- ・ 動かされた球を元の箇所にリプレースすることを要求する規則。
- ・ プレーヤーに球を再びドロップやプレースする、または違う所からプレーすることを要求する、認めている規則。

例外2—球を見つけようとしている、確認しようとしているときの偶然の動き：プレーヤーが見つげようとしている、確認しようとしている間にプレーヤーが偶然にその球を動かす原因となった場合、罰はない(規則7.4参照)。

例外3—パッティンググリーンでの偶然の動き：プレーヤーがパッティンググリーンの球を偶然に動かした場合、どのようにして動いたのかに関係なく罰はない(規則13.1d参照)。

例外4—規則を適用している間のパッティンググリーン以外の場所での偶然の動き：プレーヤーがパッティンググリーン以外の場所で次の合理的な行動をとっている間に偶然に球を動かす原因となった場合、罰はない：

- ・ 球の箇所をマークする、または球を拾い上げる、リプレースすることが認められているときに、そうする(規則14.1と規則14.2参照)。
- ・ 動かせる障害物を取り除く(規則15.2参照)。
- ・ 悪化した状態を復元することが認められているときに、そうする(規則8.1d参照)。
- ・ 規則に基づいて救済を受けることができるかを決定するとき(例えば、ある状態からの障害があるかを確かめるためにクラブでスイングをする)、または救済を受ける場所を決定するとき(例えば、完全な救済のニヤレストポイントを決定する)を含め、規則に基づいて救済を受ける。
- ・ 規則に基づいて計測する(例えば、規則6.4に基づいてプレーの順番を決定する)。

例外5—球がプレーヤーや用具に寄りかかって止まった後に動く：プレーヤーの球が、ストロークの結果(規則11.1)や、その球をドロップした結果(規則14.3c(1))としてそのプレーヤーや、そのプレーヤーの用具に寄りかかって止まった後に、プレーヤーが動く、またはプレーヤーがその用具を取り除く際にそのプレーヤーが球を動かした原因となった場合、罰はない。

規則9.4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。

プレーヤーが規則9.4に基づいて動かされた球をリプレースしなければならないのに、リプレースせずに誤所からプレーした場合、そのプレーヤーは規則14.7aに基づく**一般の罰**だけを受ける(規則1.3c(4)例外参照)。

9.5 マッチプレーで、相手が拾い上げた、または動かした球

この規則は相手(相手のキャディーを含む)が止まっているプレーヤーの球を拾い上げたり、相手または相手のキャディーが球を動かす原因となったことが「分かっている、または事実上確実」な場合にだけ適用する。

相手がプレーヤーの球を誤球としてプレーした場合、この規則ではなく、規則6.3c(1)で扱う。

9.5a 拾い上げた、または動かした球をリプレースしなければならない場合

相手が止まっているプレーヤーの球を拾い上げたり、動かした場合、その球を元の箇所に戻すリプレースしなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。ただし、次の場合を除く：

- 相手が次のストローク、ホール、またはマッチをコンシードしている場合(規則3.2b参照)。
- プレーヤーに救済を受ける規則を適用する、または球を違う箇所にリプレースする規則を適用する意図があって、相手はそのプレーヤーの要請でその球を拾い上げた、あるいは動かした場合。

9.5b 球を拾い上げる、故意に球に触れる、球を動かす原因となったことに対する罰

相手がプレーヤーの止まっている球を拾い上げたり、故意に触れたり、動かす原因となった場合、相手は**1罰打**を受ける。

しかし、いくつかの例外がある：

例外1—相手がプレーヤーの球を拾い上げることを認められている：次のときに相手がプレーヤーの球を拾い上げても罰はない：

- そのプレーヤーにストローク、ホール、またはマッチをコンシードするとき。
- そのプレーヤーの要請による時。

例外2—誤ってパッティンググリーン上のプレーヤーの球をマークし、拾い上げる：相手がプレーヤーの球を自分の球だと勘違いしてパッティンググリーン上のそのプレーヤーの球の箇所をマークして拾い上げた場合、罰はない。

例外3—プレーヤーに対するものと同じ例外：相手が規則9.4bの例外2,3,4,5が扱っている行動をしている間に偶然に球を動かした場合、罰はない。

規則9.5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。

9.6 外的影響が拾い上げた、動かした球

外的影響(ストロークプレーの別のプレーヤーや別の球を含む)がプレーヤーの止まっている球を拾い上げたり、動かしたことが「分かっている、または事実上確実」な場合：

- ・ 罰はない。
- ・ その球を元の箇所に戻さなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。

これはそのプレーヤーの球が見つかったかどうかにかかわらず適用する。

しかし、外的影響が球を拾い上げたり、動かしたことが「分かっている、または事実上確実」ではなく、その球が紛失となった場合、プレーヤーは規則18.2に基づいてストロークと距離の救済を受けなければならない。

プレーヤーの球が別のプレーヤーによって誤球としてプレーされた場合は、この規則ではなく、規則6.3c(2)で扱う。

規則9.6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。

9.7 拾い上げた、または動かしたボールマーカー

この規則は、拾い上げた球の箇所をマークしているボールマーカーを、その球をリプレースする前に拾い上げたり、動かした場合に行うことを扱っている。

9.7a 球やボールマーカーをリプレースしなければならない

プレーヤーのボールマーカーが、球をリプレースする前に、何らかの方法(自然の力によるものを含む)で拾い上げられたり、動かされたことが「分かっている、または事実上確実」な場合、プレーヤーは次のいずれかをしなければならない：

- ・ 球を元の箇所にリプレースする(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。
- ・ 球が元あった箇所をマークするためにボールマーカーを置く。

9.7b ボールマーカーを拾い上げたり、動かす原因となったことに対する罰

プレーヤー、またはマッチプレーでの相手が、球を拾い上げていてまだリプレースしていないときにそのプレーヤーのボールマーカーを拾い上げたり、動かす原因となった場合、そのプレーヤーやその相手は**1罰打**を受ける。

例外—規則9.4bと規則9.5bの例外はボールマーカーを拾い上げることに、またはボールマーカーが動く原因となることにも適用する：プレーヤーや相手はそのプレーヤーの球を拾い上げたり、偶然に球を動かす原因となっても罰を受けない例外を適用する場合はいつでも、プレーヤーのボールマーカーを拾い上げたり、偶然に動かしたことに対しても罰はない。

規則9.7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。

規則9.2 詳説：球が動いたかどうか、そして動かした原因の決定

9.2a/1 - どのような場合に球が動いたとして扱われるか

定義「動いた」に規定されているように、止まっている球が元の箇所を離れて他の箇所に止まり、それが肉眼によって見ることはできなければならない。その球が「動いた」として扱うためには、その球が動いたことが「分かっている、または事実上確実」でなければならない。

球が動いたことが「分かっている、または事実上確実」である例は：

- プレーヤーはパッティンググリーン上の自分の球をマークし、拾い上げ、リプレースした。そのプレーヤーが球から遠ざかったときに、その球はわずかに転がり、止まった。そのプレーヤーはそれを見ていなかったが、別のプレーヤーがその球が動くのを見ており、プレーヤーに告げた。その球が動いたことは「分かっていた」ので、そのプレーヤーは規則13.1d(2)(自然の力が動かした球)に基づいてその球を元の箇所にリプレースしなければならない。

球が動いたことが「分かっている、または事実上確実」ではない例は：

- プレーヤーAとプレーヤーBはそれぞれのアプローチショットをパッティンググリーンに向けてプレーしたが、砲台グリーンであったので、プレーヤーたちは2つの球がどこに止まったのかを見ることはできなかった。プレーヤーたちの知らないところで、プレーヤーBの球は止まっていたプレーヤーAの球に当たり、当てられたAの球はホールから遠くに多少の距離を転がって行った。プ

プレーヤーAが次のストロークを行う前にこの情報がプレーヤーたちの知るところとならない限り、プレーヤーAはプレーヤーBの球が当たった後で自分の球が止まったところからプレーしたことについて罰を受けることはない。

9.2a/2 - 球が動いたことに気づかなかったとしても、プレーヤーは球を動かす原因となった行動に責任がある

詳説9.2a/1に規定されている通り、球がプレーされた時点でそのプレーヤーの球が外的影響によって動かされていたことが「分かっている、または事実上確実」ではなかった場合は、そのプレーヤーは誤所からストロークを行ったことにはならなかった。

しかし、その球を動かす原因となったのがそのプレーヤーの行動(あるいは、そのプレーヤーのキャディーやパートナーの行動)であった場合、そのプレーヤーは球が動いたこと、そしてプレーヤーが球の動いた原因となったことを知っていたものとみなされる。このことは、自分の行動がその球を動かす原因となったことをそのときに気づいていなかったとしても、規則違反についてのプレーヤーの知識がないことは罰を免除する理由とはならないことと、同じである。

その例は次を含む：

- プレーヤーの球はジェネラルエリアに止まっており、そのプレーヤーがその球の近くのルースインペディメントを取り除いたことがその球を動かす原因となった。プレーヤーはその球を見ていなかったため、その球が動いたことに気づかなかった。プレーヤーは規則15.1b(ルースインペディメントを取り除いているときに球が動く)に基づいて1罰打を受け、その球をリプレースしなければならない。
- プレーヤーが別のプレーヤーのストロークが行われるのを見ている間、そのプレーヤーのキャディーやパートナーがローピングのロープと杭を取り除いたところ、そのプレーヤーの球を動かす原因となった。規則15.2a(1)(動かせる障害物の取り除き)に基づいて、その球を動かしたことについて罰はないが、そのプレーヤーはその球をリプレースしなければならない。

そうした状況の両方において、球が動いたことにプレーヤーが気づいていなかったとしても、その後に球が動いたことに気づき、そのプレーヤーがその球をリプレースせずにストロークを行った場合、そのプレーヤーは規則14.7a(球をプレーしなければならない場所)に基づいて、誤所からプレーしたことについて一般の罰を受ける。

ガイダンスとして定義「分かっている、事実上確実」の詳説を参照のこと。

9.2b/1 - 用具が関連しているときにプレーヤーの行動が球を動かす原因となったのかどうかの決定

規則9.4はプレーヤーの行動が球を動かす原因となったことが「分かっている、または事実上確実」な場合に適用する。このことは、プレーヤーの行動が、物が球を動かす原因となっている場合も含む。しかし、規則9.4はプレーヤーの球が動いたときにそのプレーヤーの用具が関連している場合に必ず適用となるわけではない。

プレーヤーが球を動かす原因となったことが「分かっている、または事実上確実」であるので規則9.4が適用となる例は以下を含む：

- プレーヤーが傾斜地にプレーヤーのバッグを置いたらすぐにそのバッグが球の上に倒れて、その球を動かした場合。
- プレーヤーが落としたクラブが球を動かす原因となった場合。

プレーヤーが球を動かす原因となったことが「分かっている、または事実上確実」ではないので規則9.6が適用となる例は以下を含む：

- プレーヤーが自分のバッグを置き、少し間があった後にそのバッグが球の上に倒れて、その球を動かした場合。
- プレーヤーがバッグの上に置いたタオルが、その後風で地面に飛ばされて球を動かす原因となった場合。

この原則はプレーヤーの相手はそのプレーヤーの球を動かす原因となったかどうかを決定する際にも適用する(規則9.5)。(新)

規則9.3に関する詳説：

- 詳説13.1d(2)/1 - 救済を受けて球をプレスした後にその球が動いた場合、その球をリプレスしなければならない。

規則9.4 詳説：プレーヤーが拾い上げた、または動かした球

9.4a/1 - プレーヤーの球が木から落とされた場合の処置

規則9.4はインプレーの球がコース上にあるときにいつでも適用される。そのことは球が木の上にある場合も含む。しかしながら、プレーヤーはその球をあるがままにプレーするつもりはないが、その球の確認だけはしようとしていたり、別の規則を援用するためにその球を回収しようとしている場合には規則9.4b例外が適用され、罰はない。例えば：

- 自分の球を捜索中に、プレーヤーは木の上にある球を見つけたが、確認することができなかった。そのプレーヤーはその球を確認しようとして木に登っ

たが、登っていく途中で偶然にその球を木から落としてしまった。その球はそのプレーヤーの球であると確認された。

この場合、その球を確認する合理的な行動をとっている間にその球が偶然に動かされたので、その球を動かしたことについて罰はない(規則7.4)。

そのプレーヤーはその球をリプレースしなければならない。あるいは、救済規則(規則19-アンプレヤブルの球など)を直接援用することができる。

次の2つの状況では、そのプレーヤーの唯一の選択肢は救済規則に基づいて救済を受けることである：

- » その球がプレーヤーの球であると確認された場合、そのプレーヤーはその球が動かされる前にあった箇所には手が届かないため、その球をリプレースすることができない。
- » そのプレーヤーはその箇所(球が動かされる前にあった箇所)に手が届くが、球がその箇所に止まらず、規則14.2e(球が元の箇所に止まらない場合に行うこと)に基づいてその球が止まる箇所には手が届かない。
- プレーヤーの球はまだ見つかっていなかったが、ジェネラルエリアの木の上にあると思われた。そのプレーヤーは、その球が見つかった場合には規則19に基づいてアンプレヤブルの球の救済を受けることをはっきりと表明した。そのプレーヤーが木を揺すったところ、球が落ちてきて、捜索を始めてから3分以内にそのプレーヤーの球であると確認された。

そのプレーヤーはその球を動かす原因となったことについて追加の罰を受けることなく、規則19(アンプレヤブルの球)に基づいて、この規則に規定されている1罰打だけを加え、救済を受けることができる。規則19を適用する場合、球が木の上にあった箇所が分からないときは、そのプレーヤーはその箇所を推定しなければならない。

しかしながら、そのプレーヤーがその球を確認しようとしていなかったり、別の規則に基づいて救済を受けるつもりがなかったのにその球を動かした場合、そのプレーヤーは規則9.4の違反について罰を受けることになる。例えば：

- プレーヤーの球は木の上であり、その球をプレーするつもりであった。ストロークのための準備をしている間に、そのプレーヤーは偶然にその球を木から落としてしまった。

そのプレーヤーはその球を動かす原因となったことについて規則9.4に基づき1罰打を受ける。そのプレーヤーはその球をリプレースしなければならない。あるいは、救済規則に基づいて直接救済を受けることができる。そのプレーヤーが規則19に基づいて救済を受ける場合、合計2罰打(規則9.4に基づ

く1罰打と規則19に基づく1罰打)を受ける。

9.4b/1 - 球が動かなくても、故意に球に触れたことでプレーヤーは罰を受ける

プレーヤーがインプレーの球に故意に触れた場合、たとえその球が動かなかったとしても、そのプレーヤーは規則9.4bに基づいて1罰打を受ける。

例えば、プレーヤーは次の場合に1罰打を受ける：

- 球の箇所を事前にマークせずに、パッティンググリーン上でホールに向けて商標マークを合わせるためにその球を回転させた(たとえその球が同じ箇所に留まっていたとしても)。そのプレーヤーが球に触れたり、回転させる前にその球の箇所をマークしていれば、罰はなかった。
- 球の箇所を事前にマークせずに、コース上のどこであっても球を確認するためにその球を回転させ、その球がプレーヤーの球であった。
- ストロークを行う準備をしている間に、クラブで球に故意に触れる。
- ルースインペディメントを取り除いたり、球から何かを払いのける間にその球が動かないようにするために自分の手でその球をしっかり押さえたり、松かさや小枝をその球に寄り掛かるように置く。

9.4b/2 - 規則9.4b例外4の「規則を適用している間」の意味

例外4では、「合理的な行動」の結果として自分のインプレーの球を動かしたプレーヤーにこの例外が適用される期間を規定するために「規則を適用している間」という表現を用いている。「合理的な行動」の意味については詳説9.4b/3を参照すること。

「規則を適用している間」という言葉を用いていることは、規則を適用するときの合理的な行動にはすべて始まりと終わりがあることを示しており、そうした行動をとっている間にその球の動きが生じた場合、この例外が適用される。

例外4が扱っている状況(したがって、その球を動かす原因となったことについて罰を受けない)の例は次の場合を含む：

- プレーヤーが自分のインプレーの球であると思った球を見つけた。確認の過程で、そのプレーヤーは球をマークして拾い上げるためにその球に歩み寄ったときに偶然に足を滑らせ、その球を動かした。

球が動かされたときに、プレーヤーはその球をマークしたり、拾い上げる行為をしていなかったとしても、依然としてそのプレーヤーが球を確認している間にその球が動かされたことになる。

- ・ プレーヤーは救済を受けるときに球をドロップした後で救済エリアをマークしていたティーを拾い上げるために手を伸ばした。立ち上がったとき、そのプレーヤーは手にしていたクラブを偶然に落として、そのクラブがインプレーの球に当たり、その球を動かした。

そのプレーヤーはすでに球をドロップしていたとしても、その球は救済を受けている間に動かされたことになる。

9.4b/3 - 規則9.4b例外4の「合理的な行動」の意味

多くの場合、規則はプレーヤーに球の近くや隣で行動すること(拾い上げる、マークする、計測するなど)を求めている。そうした「合理的な行動」をとっている間にその球が偶然に動かされた場合、規則9.4例外4が適用される。

しかしながら、プレーヤーが球から離れた場所で行動している他の状況があり、その球がそうした行動の結果として動かされる可能性があったとしても、そうした行動は「合理的」であるので、例外4は同じく適用される。

そうしたことは次の場合を含む：

- ・ プレーヤーは救済を受けるために自分の球に歩み寄ったが、偶然に石を蹴飛ばして、あるいは偶然に自分のクラブを落として、それが球に当たり、その球を動かした。
- ・ プレーヤーは球の前方で少し遠くにあったギャラリ整理用の杭とロープ(動かせる障害物)を取り除くことにして、杭のうちの1本を取り除いているときに、その他の杭も動かして地面に倒してしまい、それが自分のインプレーの球を動かした。
- ・ プレーヤーは規則8.1d(球が止まった後に悪化した状態の復元)に基づいて、自分の帽子を使ってグリーンのフリンジから砂を払い落とすことによってプレーの線を復元したが、砂が飛び散って球の上に落ち、その球を動かす原因となった。

その他の状況では、プレーヤーの行動は「合理的」ではないので、規則9.4例外4は適用されない。

そうしたことは次の場合を含む：

- ・ プレーヤーは救済を受けるために自分の球に歩み寄ったが、イライラして石を蹴飛ばしたところ、その石が偶然に球に当たり、その球を動かした。
- ・ プレーヤーは計測するためにクラブを救済エリアに放り投げたところ、そのクラブが偶然に球に当たり、その球を動かした。

- ・ プレーヤーはバンカーレーキ、あるいは自分のクラブをバンカーの外に放り投げたが、そのレーキ、あるいはクラブが跳ね返ってバンカーの中に落ちてきて、球に当たり、その球を動かした。

9.4b/4 - 罰なしの救済を認めている規則16.1bに基づいてプレーヤーが球を拾い上げたが、その後で罰なしの救済を受けないことに決める

ジェネラルエリアで、プレーヤーは規則16.1b(異常なコース状態)に基づいて罰なしの救済を受けるつもりで自分の球を拾い上げた。救済を受けることができたにもかかわらず、その後になって規則16.1bに基づいて処置しないことに決めた場合、そのプレーヤーが規則16.1bに基づいて球を拾い上げる権利はもはや無効となる。

球を拾い上げた後で、その他のことを何かする前であれば、そのプレーヤーには次の選択肢がある：

- ・ 1打の罰(規則9.4b)を受けて、その球を元の位置にリプレースする。
- ・ 1打の罰(規則9.4b)を受けて、その球を元の位置にリプレースしてから、規則19.2(アンプレヤブルの球)に基づいて救済を受ける。この場合、追加の1打の罰を受けるので、合計2罰打となる。
- ・ その球をリプレースせずに、救済処置の基点を決めるために元の球が止まっていた箇所を用いて、直接規則19.2bまたは規則19.2cに基づいて救済を受ける。この場合、規則19.2に基づく1打の罰と規則9.4bに基づく追加の1打の罰を受けるので、合計2罰打となる。
- ・ 規則16.1bに基づいてその球をドロップしてから、罰なしにその球をあるがままにプレーするか、その球の新しい位置を基点として用いて、規則19.2の選択肢の一つに基づいて救済を受ける(この場合、1打の罰だけとなる)。
- ・ 規則16.1bに基づいてその球をドロップせずに、直接ストロークと距離の救済を受ける。この場合、規則19.2aに基づく1打の罰を受けるが、プレーヤーは規則19.2aに基づいて救済を受ける前に新しい基点を定める必要はないので、規則9.4bに基づく罰はない。

規則9.4bに関する詳説：

- ・ 詳説7.4/2を参照—「見つけようとしている」の意味
- ・ 詳説7.4/3を参照—搜索を一時的に止めているときに球が動く

規則9.5 詳説：マッチプレーで、相手が拾い上げた、または動かした球

9.5b/1 - プレーヤーが見つけた球を自分の球であると宣言したことが理由となり、相手が別の球を拾い上げたが、その別の球がプレーヤーの球であったことが判明した

規則9.5b例外のいずれかが適用されない限り、相手はプレーヤーの球を拾い上げたことについて1罰打を受ける。

例えば、捜索中に、プレーヤーAは球を見つけ、その球が自分の球であると宣言した。プレーヤーB(相手)は別の球を見つけ、その別の球を拾い上げた。プレーヤーAはその後になって見つけた球は実際には自分の球ではなく、プレーヤーBが拾い上げた球がプレーヤーAの球であったことに気づいた。

プレーヤーBがプレーヤーAの球を拾い上げたとき、その球は実際には見つかっていなかった。したがって、その球は捜索中に偶然に動かされたとみなされ、規則9.5b例外3が適用される。プレーヤーか相手はその球をリプレースしなければならず、誰にも罰はない。

規則9.6 詳説：外的影響が拾い上げた、動かした球

9.6/1 - 風によって動かされた外的影響が球を動かす原因となる

風それ自体は外的影響ではないが、外的影響がプレーヤーの球を動かす原因となった理由が風である場合、規則9.6が適用される。

例えば、プレーヤーの球が地面に落ちていたビニール袋(動かせる障害物)の中に止まっていたときに、突風がその袋を吹き飛ばしてその球を動かした場合、その袋(外的影響)がその球を動かしたとみなされる。そのプレーヤーは次のどちらかを行うことができる：

- その球が動かされる前にそのビニール袋の中にその球が止まっていた場所の真下の地点を推定することで、直接規則15.2aに基づいて救済を受ける。
- 規則9.6を適用することによって、その袋によって動かされた球を(その球とその袋を元の位置に戻すことによって)リプレースしてから、その球をあるがままにプレーするか、規則15.2a(動かせる障害物からの救済)に基づいて救済を受けるのかを決める。

9.6/2 - どこから動かされたのかわからないときに球をリプレイスする場所

球が外的影響によって動かされ、その球が止まっていた元の箇所がわからない場合、そのプレーヤーは合理的な判断(規則1.3b(2))を用いて、その球が動かされる前に止まっていた場所を決めなければならない。

例えば、特定のホールで、プレーヤーからはプレーしていくパッティンググリーンの一部と隣接区域が見えなかった。そのプレーヤーは球を手にした人(外的影響)を目にしたが、その人はその球を落として走り去ってしまった。そのプレーヤーはその球が自分の球であると確認できたが、その球がパッティンググリーンにあったのか、ジェネラルエリアにあったのか、バンカーにあったのか、ペナルティーエリアにあったのか、分からなかった。

その球をリプレイスすべき場所を知ることは不可能であったので、そのプレーヤーは合理的な判断を用いなければならない。その球が止まっていたのがパッティンググリーン、ジェネラルエリア、バンカー、あるいはペナルティーエリアなのか、その可能性が同じであれば、合理的な判断はその球はジェネラルエリアに止まっていたと推定することであろう。

9.6/3 - ストロークを行った後で、プレーヤーはその球が動かされていたことを知った

プレーヤーの球が外的影響によって動かされたことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、そのプレーヤーはその球をあるがままにプレーしなければならない。プレーヤーが球をプレーした後になってから、実際にはその球が外的影響によって動かされていたという情報をプレーヤーが知った場合、そのことはストロークを行ったときには存在しなかった事実なので、そのプレーヤーは誤所からプレーしたことはない。

9.6/4 - 止まっている球をプレーした後で、外的影響によって動かされていたことが発覚した; その球は誤球と判明

プレーヤーが自分の球をプレーした後で、アウトオブバウンズに止まっていたその球を外的影響がコース上に動かしていたことを知った場合、そのプレーヤーは誤球(定義参照)のプレーをしたことになる。その球をプレーしたときには、外的影響が球を動かしていたことは「分かっている、または事実上確実」ではなかったため、そのプレーヤーは規則6.3c(1)に基づく誤球のプレーをしたことについて罰を受けないが、それがいつ発覚したのかによって、規則18.2b(球が紛失、またはアウトオブバウンズになった場合に行うこと)に基づいて処置することでその誤りを訂正する必要があるかもしれない：

- マッチプレーでは、外的影響がその球をコース上に動かしていたことが発覚したのが、相手が次のストロークを行うか、同様の行為(そのホールをコンシードするなど)を行う前であれば、プレーヤーはその誤りを訂正しなければならない。

そのことが発覚したのが、相手が次のストロークを行ったり、同様の行為を行った後であった場合、プレーヤーはその誤球でプレーを続け、そのホールを終えなければならない。

- ストロークプレーでは、外的影響がその球をコース上に動かしていたことが発覚したのが、別のホールを始めるストロークを行う前(最終ホールでは、自分のスコアカードを提出する前)であった場合、プレーヤーはその誤りを訂正しなければならない。

そのことが発覚したのが、プレーヤーが次のホールでストロークを行った後(最終ホールでは、自分のスコアカードを提出した後)である場合、その誤球でのプレーヤーのスコアをカウントする。

規則

10

ストロークのための準備とストロークを行うこと；アドバイスと援助；キャディー

規則の目的：

規則10は、ストロークのための準備とストロークを行う方法を扱っており、プレーヤーが他の人(キャディーを含む)から得ることができるアドバイスや他の援助も含んでいる。その根底にある原則は、ゴルフは技術と個人の挑戦のゲームであるということである。

10.1 ストロークを行うこと

規則の目的：

規則10.1はストロークを行う方法と、ストロークを行うときに禁止されているいくつかの行為を扱っている。ストロークはクラブヘッドで球を正しく打つことによって行う。基本的な挑戦は、クラブをアンカリングせずに自由にスイングを行うことにより、クラブ全体の動きを管理・操作することである。

10.1a 球を正しく打つこと

ストロークを行う場合：

- プレーヤーはクラブと球の間に一瞬の接触があるようにクラブヘッド(どの部分でも)で正しく球を打たなければならない、球を押し出したり、掻き寄せたり、すくい上げてはならない。
- プレーヤーのクラブが偶然に2回以上球に当たった場合、1回のストロークとなるだけで、罰はない。

10.1b クラブをアンカリング(固定)すること

ストロークを行う場合、プレーヤーはクラブを次のいずれかによりアンカリング(固定)してはならない：

- 体のどこかにクラブやクラブを握っている手を固定させることにより行う直接的にアンカリングすること(ただし、プレーヤーがクラブやクラブを握っている手をどちらかの手や前腕に固定させることは認められる)。
- 「アンカーポイント」を使用した間接的なアンカリング。クラブを握っている手を安定点(ここを安定点としてもう一方の手でクラブをスイングできる

点)として使用するために前腕を自分の体のどこかに固定させることにより行う。

プレイヤーのクラブ、握っている手や前腕をストローク中に体に固定させているのではなく、単にプレイヤーの体や衣服に触れている場合、この規則の違反とはならない。

この規則に関して、「前腕」とは肘関節より下の腕の部分であり、手首を含む。

図10.1b:クラブをアンカリング(固定)すること

認められる	認められない
 <p>グリップを前腕に当てる。</p>	 <p>クラブをおなかに固定する。</p>
 <p>前腕や握っている手が体に触れていない。</p>	 <p>前腕や握っている手を胸に固定する。</p>

規則25.3bと規則25.4h (義手や義足のプレイヤー、または移動補助器具を使うプレイヤーに対する規則10.1bの修正)参照。

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

プレイヤーは、故意に足をプレーの線(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避けるためであった場合、罰はない。

規則25.4i (移動補助具を使用するプレーヤーのために、規則10.1cの修正には移動補助器具の部分を使ってとられるスタンスを含む)。

10.1d 動いている球をプレーすること

プレーヤーは動いている球に対してストロークを行ってはならない：

- インプレーの球は、その球が1箇所には止まっていない場合、「動いている」ことになる。
- 止まった球が揺れている(または振動している)が、元の箇所に留まっている、または戻っている場合、その球は止まっているものとして扱われ、動いている球にはならない。

しかし、罰がない3つの例外がある：

例外1—プレーヤーがストロークのためにバックスイングを開始した後に初めて球が動き始めた場合：この状況で動いている球に対してストロークを行うことは、この規則ではなく、規則9.1bで扱う。

例外2—ティーから落ちつつある球：ティーから落ちつつある球に対してストロークを行うことは、この規則ではなく、規則6.2b(5)で扱う。

例外3—水の中で動いている球：球が一時的な水、またはペナルティーエリアの水の中で動いている場合：

- プレーヤーは罰なしにその動いている球に対してストロークを行うことができる。
- プレーヤーは規則16.1や規則17に基づいて救済を受けることができ、その動いている球を拾い上げることができる。

いずれの場合も、プレーヤーは風や水の流れが球を良い所に移動させるためにプレーを不当に遅らせてはならない(規則5.6a参照)。

規則10.1に違反してストロークを行ったことに対する罰：一般の罰。

ストロークプレーで、この規則に違反して行ったストロークはカウントし、プレーヤーは**2罰打**を受ける。

10.2 アドバイスと他の援助

規則の目的:

プレーヤーにとっての基本的な挑戦は自分のプレーのための戦略・戦術の決定である。したがって、プレーヤーがラウンド中に受けることができるアドバイスや援助には制限がある。

10.2a アドバイス

ラウンド中、プレーヤーは次のことをしてはならない:

- 競技に参加していてコースでプレーしている人にアドバイスを与えること。
- プレーヤーのキャディー以外の人にアドバイスを求めること。
- もし他のプレーヤーに与えたり、求めたりするとアドバイスとなる情報を知ろうとしてその他のプレーヤーの用具に触れること(例えば、どのクラブを使用しているのかを知るために他のプレーヤーのクラブやバッグに触れる)。

このことはラウンドの前、規則5.7aに基づくプレーの中断中、競技の複数のラウンド間には適用しない。

規則10.2aの違反の罰：一般の罰。

マッチプレーとストロークプレーの両方で、罰は次の通りに適用される:

- いずれかのプレーヤーがホールをプレーしているときに、プレーヤーがアドバイスを求めたり、与えた。 そのプレーヤーはプレーしているホール、または終えたばかりのホールに**一般の罰**を受ける。
- 両方のプレーヤーがホールとホールの間をいたときに、プレーヤーがアドバイスを求めたり、与えた。 そのプレーヤーは次のホールに**一般の罰**を受ける。

規則22,規則23,規則24(パートナーを伴うプレー形式では、プレーヤーは自分のパートナーやそのキャディーにアドバイスを与えることができ、そしてそのパートナーやそのキャディーにアドバイスを求めることができる)参照。

10.2b 他の援助

(1) プレーの線や他の方向の情報についてキャディーから援助を受ける。プレーヤーのキャディーがプレーの線や他の方向の情報についてプレーヤーを援助する場合、そのキャディーは次の制限を受ける：

- キャディーはそのような援助を与えるために物を置いてはならない(そして、ストロークを行う前にその物を取り除くことによってプレーヤーは罰を免れることはできない)。
- ストロークを行っている間、キャディーは次のことをしてはならない：
 - » プレーヤーがプレーする方向の位置に立つこと。
 - » そのような援助を与えるために他の何かをすること(例えば、地面の一点を指し示すなど)。
- キャディーは規則10.2b(4)に基づいて許されない場合は制限される区域に立ってはならない。

しかし、この規則は旗竿に付き添うためにキャディーがホールの近くに立つことを禁止していない。

(2) プレーの線や他の方向の情報についてキャディー以外の人から援助を受ける。プレーヤーはプレーの線や他の方向の情報についてキャディー以外の人から援助を受けてはならない。ただし、次の場合を除く：

- その人は物に関連する公開されている情報を教えることによって援助を与えることができる(見えないフェアウェイのセンターラインを示す木を指し示すなど)。
- そのプレーヤーの球がパッティンググリーンにある場合を除き、その人はプレーヤーがプレーする方向の場所に立つことができる。しかし、ストロークを行う前に離れなければならない。

しかし、この規則は旗竿に付き添うために誰かがホールの近くに立つことを禁止していない。

(3) 目標を定める、スタンスをとる、スウィングすることを援助するために物を置いてはいけない。プレーヤーは目標を定める援助とするため、または行うことになるストロークのためのスタンスをとる際の援助とするために物を置いてはならない(例えば、プレーヤーが目標を定める、または足を置くことになる場所を示すために地面にクラブを置くなど)。

「物を置く」は、物が地面に接していて、そのプレーヤーがその物に触れていないことを意味する。

プレーヤーがこの規則に違反した場合、ストロークを行う前にその物を取り除くことによって罰を免れることはできない。

この規則は同様の目的のために行動をすることに対しても適用する。例えば、スイングの援助とするためにプレーヤーが砂や露に印をつけるなど。

この規則は球の箇所をマークするために使用されているボールマーカーや、ある箇所にプレースされる球に対しては適用しない。しかし、用具規則の定義「アラインメント機器」に当てはまるボールマーカーは規則4.3に基づいて扱われる。

規則25.2c(視覚障がいを持つプレーヤーに対する規則10.2b(3)の修正)参照。

(4) プレーヤーがストロークを行う前にキャディーに対して制限される区域。プレーヤーがストロークのためのスタンスをとり始めて(スタンスのための場所に少なくとも片方の足を置くことを意味する)からストロークを行うまでの間、プレーヤーのキャディーがいつ、そしてどのような理由で球の後方のプレーの線の延長線上やその近く(「制限される区域」という)に故意に立つことができるかに関しては、次の制限がある。

- 目標を定めること。キャディーはプレーヤーが目標を定めるのを援助するために制限される区域に立ってはならない。この援助にはキャディーが何も言わずに立ち去ったが、意図する目標に対してプレーヤーが正しく目標を定められる合図をそのプレーヤーに与えた場合を含む。しかし、ストロークを行う前にプレーヤーがその場を離れ、そのプレーヤーが再びストロークのためのスタンスをとり始める前にキャディーがその制限される区域を離れれば、罰はない。
- 目標を定めること以外の援助。目標を定めること以外でキャディーがプレーヤーに特定の何かを援助している場合(例えば、バックスイング中にプレーヤーのクラブが近くの木に当たるかどうかを知るために確認しているなど)、そのキャディーは制限される区域に立つことができるが、キャディーはそのストロークが行われる前に離れなければならない、そのように位置することが、いつもの手順の一部ではないことを条件とする。

キャディーが偶然に制限される区域に立っていた場合、罰はない。

この規則はプレーヤーのキャディー以外の方が球の行方を追う援助のために制限される区域に立たせることによってプレーヤーが援助を受けることを禁止していない。

規則22,規則23,規則24(パートナーやアドバイスギバーを伴うプレー形式では、プレーヤーのパートナー、そのパートナーのキャディー、すべてのアドバイスギバーは同じように制限される。)

規則25.2d(視覚障がいを持つプレーヤーに対する規則10.2b(4)の修正)参照。

(5) 物理的な援助、気を散らすものを排除すること、気象条件からの保護。

プレーヤーは：

- 自分のキャディーや他の人から物理的な援助を得ている間はストロークを行ってはならない。
- 自分のキャディー、他の人、物を次のために故意に位置させてストロークを行ってはならない。
 - » 気を散らすものを排除するため。
 - » 日差し、雨、風、その他の気象状況から保護を受けるため。

この規則は、プレーヤーに次のことを禁止していない：

- プレーヤーがストロークを行っている間に気象状況に対して自分自身を保護するために行動することを禁止してはいない(例えば、保護服を着る、自分の頭上に傘をさす)。
- 故意ではなく位置していた人にそのままの位置に留まるように、あるいは動くように依頼すること(例えば、観客がプレーヤーの球に影を作っている場合など)。

規則10.2bの違反の罰：一般の罰。

10.3 キャディー

規則の目的：

プレーヤーはキャディーを1人使用することが認められており、キャディーにプレーヤーのクラブの運搬、アドバイスやその他の援助をラウンド中に行わせることができる。しかし、キャディーに認められる行動には制限がある。プレーヤーはラウンド中のキャディーの行動について責任があり、そのキャディーが規則違反をした場合、罰を受けることになる。

10.3a キャディーはラウンド中にプレーヤーを援助できる

(1) プレーヤーは一度に1人のキャディーだけが認められる。

プレーヤーは、そのプレーヤーのクラブを持って行く、運ぶ、扱う、またはそのプレーヤーにアドバイスを与えたり、ラウンド中に規則で認められる他の方法で援助するキャディーを使用することができる。しかし、次の制限がある：

- プレーヤーはどの時点でも一度に複数のキャディーを使用することはできない。
- プレーヤーはラウンド中にキャディーを替えることができる。しかし、単に新しいキャディーからアドバイスを受ける目的のために一時的に替えることはできない。

プレーヤーがキャディーを使用しているかどうかにかかわらず、プレーヤーと一緒に歩いている、または乗っている人、またはそのプレーヤーのために他の物(例えば、雨具、傘、飲食物)を持ち運んでいる人はそのプレーヤーのキャディーではない。ただし、そのような人であっても、プレーヤーがキャディーと指名していたり、プレーヤーのクラブを持って行ったり、運んでいたり、扱っていたりしていればそのプレーヤーのキャディーである。

(2) 複数のプレーヤーが1人のキャディーを共用することができる。 共用のキャディーの特定の行動に規則上の問題があり、どのプレーヤーのためにとった行動であるのかを決定する必要がある場合：

- そのキャディーの行動がそのキャディーを共用しているプレーヤーたちのうちの1人が出した特定の指示によるものであった場合、その行動は、そのプレーヤーのためにとられたことになる。
- その行動について特定の指示を出したプレーヤーがいない場合、その行動はキャディーを共用しているプレーヤーたちのうち、球が関連しているプレーヤーのためにとったものとして扱われる。
- キャディーを共用しているプレーヤーたちの誰もそのキャディーの行動に特定の指示を出しておらず、そしてプレーヤーの誰の球も関連していない場合、そのキャディーを共用しているすべてのプレーヤーが罰を受ける。

規則25.2, 規則25.4, 規則25.5 (特定の障害を持つプレーヤーは補助員から援助を受けることができる)を参照。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型H-1(委員会はキャディーの使用を禁止する、または要求するローカルルール、あるいはプレーヤーがキャディーを選択することを制限するローカルルールを採用することができる)参照。

規則10.3aの違反の罰：

- ・ プレーヤーがホールでのプレー中のどこかの時点で複数のキャディーから援助を受けた場合、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に起きた場合、プレーヤーは次のホールに対して**一般の罰**を受ける。または違反がホールとホールの間まで継続した場合、プレーヤーは次のホールに対しても**一般の罰**を受ける。

10.3b キャディーができること

次はキャディーに認められる行動、認められない行動の事例である：

(1) **常に認められる行動。** 規則に基づいて認められる場合、キャディーは常に次の行動をとることができる：

- ・ プレーヤーのクラブや他の用具を持って行く、運ぶ、扱うこと(乗用カートの運転や手引きカートを引き込むを含む)。
- ・ プレーヤーの球を捜索すること(規則7.1)。
- ・ ストロークを行う前に情報、アドバイス、その他の援助を与えること(規則10.2aと規則10.2b)。
- ・ バンカーをならす、またはコースを保護するために他の行動をとること(規則8.2例外、規則8.3例外、規則12.2b(2)(3))。
- ・ パットンググリーンで砂やバラバラの土を取り除くことや、損傷を修理すること(規則13.1c)。
- ・ 旗竿を取り除くこと、付き添うこと(規則13.2b)。
- ・ プレーヤーが規則に基づいて救済を受けると結論づける(行動や発言などから)ことが合理的であるときにプレーヤーの球を拾い上げる(規則14.1b)。
- ・ パットンググリーンのプレーヤーの球の箇所をマークして、その球を拾い上げて、リプレースすること(規則14.1b例外と規則14.2b)。
- ・ プレーヤーの球をふくこと(規則14.1c)。
- ・ ルースインペディメントや動かせる障害物を取り除くこと(規則15.1と

規則15.2)。

(2) プレーヤーの承認がある場合にのみ認められる行動。規則がプレーヤーにそうすることを認めており、プレーヤーの承認(ラウンドに対して全般的に与えるものではなく、その都度具体的に与えなければならない)がある場合にのみ、キャディーは次の行動をとることができる：

- プレーヤーの球が止まった後に悪化した状態を復元すること(規則8.1d)。
- プレーヤーの球がパッティンググリーン以外の場所にある場合、リプレースを求める規則に基づいて、そのプレーヤーの球を拾い上げること(規則14.1b)。

(3) 認められない行動。キャディーがプレーヤーのために次の行動をとることは認められない：

- 次のストローク、ホール、そのマッチを相手にコンシードをしたり、マッチのスコアに関して相手に同意すること(規則3.2)。
- 球をリプレースすること。ただし、キャディーが球を拾い上げていた、または動かしていた場合を除く(規則14.2b)。
- 救済を受ける際に球をドロップ、またはプレースすること(規則14.3)。
- 規則に基づいて救済を受ける決定をすること(例えば、規則19に基づいて球をアンプレヤブルとして扱うこと、または規則16.1や規則17に基づいて異常なコース状態やペナルティーエリアからの救済を受けること)；キャディーはプレーヤーにそうすることをアドバイスはできるが、プレーヤーが決定をしなければならない。

10.3c キャディーの行動と規則違反に対するプレーヤーの責任

プレーヤーはラウンド中と規則5.7aに基づくプレーの中断中の両方でキャディーの行動に対して責任があるが、ラウンドの前と後ではその責任はない。

キャディーの行動が規則に違反する、またはプレーヤーがその行動をとっていたとしたら規則に違反する行動をキャディーがとった場合、そのプレーヤーはその規則に基づいて罰を受ける。

プレーヤーが特定の事実に気づいていたかどうかによって規則の適用を決める場合、そのプレーヤーの認識にはプレーヤーのキャディーが知っていることすべてが含まれているものとして扱われる。

規則10.1 詳説：ストロークを行うこと

10.1a/1 - 押し出したり、掻き寄せたり、すくい上げる例

こうした言葉は重複する意味を持つが、規則によって認められていない方法でクラブを使う次の3つの例によって定めることができる：

- ・ プレーヤーはショートパットを、ビリヤードやシャフルボードのショットを行うときに用いられる方法と類似の動作を用いて、クラブヘッドの底で球を打つことでホールに入れた。そうした方法で球を動かすことは「押し出した」ことになる。
- ・ プレーヤーはクラブを自分の方向に引き寄せながら地表面に沿って動かした。そうした方法で球を動かすことは「掻き寄せた」ことになる。
- ・ プレーヤーはクラブを球の真下でその球のとても近くまでそっと差し込んだ。そのプレーヤーは上前方への動きを用いてその球を持ち上げて動かした。そうした方法で球を動かすことは「すくい上げた」ことになる。

10.1a/2 - ストローク中に球とクラブヘッドの間に他の物質が介在してもよい

球を正しく打つとき、クラブヘッドが球と接触する必要はない。時には他の物質が介在することがある。

球を正しく打つことの例は、球がアウトオブバウンズを定めるフェンスの台座に寄り掛かって止まっていて、そのプレーヤーがその球を動かすためにそのフェンスのアウトオブバウンズ側からストロークを行う場合を含む。

10.1b/1 - プレーヤーは前腕を体にアンカリング(固定)してはならない

ストローク中に前腕を体に押し当てることはクラブをアンカリング(固定)する間接的な方法である。

「アンカーポイント」が存在するためには、2つの要件がある：(1)プレーヤーが前腕を体に押し当てる；そして(2)プレーヤーは両手が離れた位置でそれぞれの手が独立して機能するようにそのクラブを握る。

例えば、長尺パターでストロークを行うとき、プレーヤーの前腕は安定点を作るために自分の体に押し当て、下側の手はクラブの下部をスイングするためにシャフトの下部を持っている。

しかしながら、アンカーポイントを作らない限り、プレーヤーはストロークを行うときに片方あるいは両方の前腕を自分の体に押し当てるのが認められる。

10.1b/2 - ストローク中に故意に服に接触させることは違反となる

クラブやクラブを握っている手によって体に押し当てられた服は、規則10.1bを適用するためにそのプレーヤーの体の一部であるかのように扱われる。自由に流れるようなスイングという概念は、プレーヤーの体とクラブ(あるいは手)との間に何かを介在させることで回避されてはならない。

例えば、プレーヤーがレインジャケットを着て中尺パターを使っているときに、そのクラブを自分の体に押し込む場合、そのプレーヤーは規則10.1bの違反となる。

加えて、プレーヤーがストロークを行う間に、体のどの部分であっても着用している服の一部をつかむためにクラブを握っている手を使う場合(シャツの袖を手でつかむなど)、それはシャツの袖の意図された使用方法ではなく、シャツの袖をつかむことはそのストロークを行うときにそのプレーヤーを援助する可能性があるので、規則4.3(禁止される用具の使用)の違反となる。

10.1b/3 - ストローク中の故意ではない服への接触は違反とはならない

服の一部にクラブやクラブを持った手で触れた状態でストロークを行うことは認められる。

そのことは次の場合に様々な状況で生じる可能性がある。プレーヤーが：

- ・ ゆったりとした服や雨具を着ている。
- ・ 生まれつきの体格や体形のせいで腕が体の近くにある。
- ・ 極端に体の近くでクラブを持つ。
- ・ 何かしらの他の理由によって、ストロークを行うときに自分の服に触れる。

規則10.2 詳説：アドバイスと他の援助

10.2a/1 - プレーヤーは共用のキャディーから情報を得ることができる

複数のプレーヤーが1人のキャディーを共用している場合、そのキャディーを共用しているプレーヤーであれば誰でもそのキャディーからの情報を得ることができる。

例えば、2人のプレーヤーが1人のキャディーを共用しており、両方のプレーヤーはティーショットを似たような場所に打ち込んだ。一方のプレーヤーはストロークを行うためのクラブを手にしたが、もう一方のプレーヤーは使用するクラブをまだ決めていなかった。使用するクラブを決めていなかったプレーヤーは共用のキャディーにもう一人のプレーヤーが選んだクラブを尋ねること

が認められる。

10.2a/2 - プレーヤーは任意で聞かされているアドバイスを止めさせようとしなければならない

プレーヤーが自分のキャディー以外の誰か(観客など)から、頼んでもいないのにアドバイスを受ける場合、そのプレーヤーは罰を受けない。しかしながら、そのプレーヤーが同じ人からアドバイスを受け続ける場合、そのプレーヤーはその人がアドバイスを与えるのを止めさせようとしなければならない。プレーヤーがそうしなかった場合、そのプレーヤーはアドバイスを求めたと扱われ、規則10.2aに基づき罰を受ける。

チーム競技(規則24)では、そうしたことはアドバイス・ギバーとして指名されていないチームキャプテンからアドバイスを受けるプレーヤーにも適用される。

10.2b/1 - アラインメントを援助するための自立式パターの使用は認められない

自立式パターが用具規則に適合していれば、ストロークを行うために使用することができる(規則4.1a(1))。しかし、プレーヤー(またはそのキャディー)はそのようなパターを規則10.2bに違反する方法で援助を得るために置くことはできない。

例えば、プレーの線を示したり、規則10.2b(3)に違反してストロークのためのスタンスをとる際にプレーヤーを援助するためにパティンググリーンにある球の直後やすぐ近くにそのパターを立てて置いてはならない。(新)

10.2b(3)/1 - プレーヤーがスタンスをとる援助のために球の後ろにクラブヘッドを置くことは認められる

規則10.2b(3)はプレーヤーがスタンスをとるときの援助となる物(アラインメント用の棒やゴルフクラブ)を置くことを認めていない。

しかしながら、この禁止事項は、プレーヤーが球の後ろに立って、プレーの線に直角にクラブヘッドを位置させて、その後で自分のスタンスをとるためにそのクラブをそのままに留めてその球の後ろから回り込む場合など、プレーヤーが自分のクラブヘッドを球の後ろに置くことを妨げてはいない。

10.2b(4)/1 - プレーヤーがスタンスを取り始める前に制限される区域内でキャディーが援助を与える

規則10.2b(4)はキャディーが目標を定める援助をプレーヤーにするために故意

に制限される区域に立つことを禁止している。このことは、意図する目標に狙いを定めることはプレーヤーが1人で克服しなければならない挑戦であることを確実にしている。

プレーヤーがまだストロークのためのスタンスを取り始めていないが、次の場合は、そのプレーヤーはストロークのためのスタンスを取り始めたものと扱われる(たとえ、足をその場所に置かなくても)。

- プレーヤーの足や体が目標を定めることの援助を得られる場所に近い所にある。
- キャディーが故意に制限される区域に立ち、プレーヤーが目標を定めるのを援助する。(新)

10.2b(5)/1 - 故意にその場所に位置していたわけではない別人に動くように、あるいはその場所に留まるように依頼することができる

プレーヤーは球に当たる日差しを遮る目的で物を置いたり、人を立たせることはできないが、そのプレーヤーはすでにその場所にいた人(観客など)に、その人の影が球にかかったままとするためにその場から動かないように依頼したり、あるいはその人の影が球にかからなくなるようにその人に動いてもらうことを依頼することができる。

10.2b(5)/2 - プレーヤーは保護となる服を着ることができる

プレーヤーは気象状況に対して保護となるようにストロークに影響を及ぼす状態を改善してはならないが、そのプレーヤーはそうした気象状況に対して保護となる服を着ることができる。

例えば、プレーヤーの球がサポテンのすぐ近くに止まった場合、意図するスタンス区域を改善するためにそのサポテンの上にタオルを置くと規則8.1a(ストロークに影響を及ぼす状態を改善する行動)の違反となる。しかしながら、そのサポテンから自分を保護するためにプレーヤーは自分の体にタオルを巻くことができる。

規則10.3 詳説：キャディー

10.3a/1 - プレーヤーは動力付きのカートにクラブを積んで運び、キャディーの他のすべての役割を実行する個人を雇う

自分が運転している動力付きのゴルフカートにクラブを積んで運んでいるプレーヤーは、キャディーの他のすべての業務を行う個人を雇うことが認められ、その個人はキャディーとみなされる。

この手配はプレーヤーがそのカートを運転するための誰か他の人も同時に雇っていないことを条件として認められる。その場合、プレーヤーのクラブを運んでいるのでそのカートの運転手もまたキャディーとなり、そのプレーヤーは規則10.3a(1)に基づき罰を受ける。

10.3a/2 - プレーヤーはラウンドのプレー中でなければ、別のプレーヤーのキャディーを務めることができる

競技会に参加しているプレーヤーは、自分のラウンドをプレーしているときやローカルルールでプレーヤーがキャディーとなることを禁止している場合を除き、同じ競技会に参加している別のプレーヤーのキャディーとなることができる。

例えば：

- 2人のプレーヤーは同じ競技に参加しているが、同日の異なる時間にプレーすることになっている場合、その2人はお互いのキャディーとなることが認められる。
- ストロークプレーで、組のプレーヤーの1人がラウンド中に棄権した場合、その棄権したプレーヤーはその組の別のプレーヤーのキャディーとなることができる。

規則 11

動いている球が偶然に人、動物、物に当たる；動いている球に影響を及ぼす故意の行動

規則の目的：

規則11は動いているプレーヤーの球が人、動物、用具、その他コース上の物に当たった場合に行うことを扱っている。この当たったことが偶然に起きた場合、罰はなく、プレーヤーは通常、その結果が良くても悪くてもそれを受け入れなければならない、その球が止まった所からプレーしなければならない。規則11はまた、動いている球が止まる可能性のある場所に影響を及ぼす行動を故意にとることを制限している。

この規則はインプレーの球が動いている場合(ストローク後であるかどうかにかかわらず)はいつでも適用する。ただし、球が救済エリアにドロップされてまだ止まっていない場合については規則14.3で扱う。

11.1 動いている球が偶然に人や外的影響に当たる

11.1a どのプレーヤーにも罰はない

動いているプレーヤーの球が偶然に人(プレーヤーを含む)や外的影響に当たった場合：

- どのプレーヤーにも罰はない。
- このことは、球がプレーヤー、相手、他のプレーヤー、またはそのキャディーや用具に当たった場合でも同じである。

例外—ストロークプレーで、パッティンググリーンでプレーされた球：プレーヤーの動いている球がパッティンググリーンに止まっている別の球に当たり、そのストロークの前にその両方の球がパッティンググリーンにあった場合は、プレーヤーは**一般の罰(2罰打)**を受ける。

11.1b 球をプレーしなければならない場所

- (1) 球がパッティンググリーン以外の場所からプレーされた場合。パッティンググリーン以外の場所からプレーされて動いているプレーヤーの球が偶然に人(そのプレーヤーを含む)や外的影響(用具を含む)に当たった場合、その球を通常あるがままにプレーしなければならない。しかし、その球が人、動物、動いている外的影響の上に止まった場合、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ず、代わりに次の救済を受けなければならない。

- 球が、パッティンググリーン以外の場所にいる人、動物、動いている外的影響の上に止まった場合：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なければならない（規則 14.3 参照）：
 - » 基点：その球が人、動物、動いている外的影響の上に最初に止まっていた場所の真下と推定する地点。
 - » 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：
 - 基点と同じコース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。
- 球が、パッティンググリーンにいる人、動物、動いている外的影響の上に止まった場合。プレーヤーはその球が人、動物、動いている外的影響の上に最初に止まっていた場所の真下と推定する箇所に、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により、元の球か別の球をプレースしなければならない。

規則11.1b(1)に違反して誤所からプレーしたことに對する罰：規則14.7に基づく一般の罰。

(2) 球がパッティンググリーンからプレーされた場合。パッティンググリーンからプレーされて動いているプレーヤーの球が偶然にそのプレーヤーまたは外的影響に当たった場合、その球は通常はあるがままにプレーしなければならない。しかし、動いているその球がパッティンググリーンの次のどれかに当たったことが分かっているか、事実上確実な場合、プレーヤーは元の球か別の球をストロークを行った場所からプレーすることによって、そのストロークを再プレーしなければならない(規則14.6参照)。

- 次の人以外の人：
 - » そのプレーヤー。
 - » 旗竿に付き添っている人(これはこの規則ではなく、規則13.2b(2)で扱う)。
- 次の物以外の動かせる障害物：
 - » そのストロークを行うために使用しているクラブ。
 - » ボールマーカー。

» 止まっている球(ストロークプレーで罰を適用するかどうかについては規則11.1a参照)。

» 旗竿(この規則ではなく、規則13.2b(2)で扱う)。

・ ルースインペディメントとして定義されている物(昆虫など)以外の動物。

プレーヤーがそのストロークを再プレーしたが、誤所からプレーした場合、そのプレーヤーは規則14.7に基づいて**一般の罰**を受ける。

プレーヤーがそのストロークを再プレーしなかった場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受け、そのストロークをカウントするが、そのプレーヤーは誤所からプレーしたことにはならない。

規則25.4k(移動補助器具を使用するプレーヤーについては、その機器に当たった球はあるがままだにプレーするように規則11.1b(2)は修正される。

11.2 動いている球の方向を人が故意に変える、または止める

11.2a 規則11.2を適用する場合

この規則は次の場合に人がプレーヤーの動いている球の方向を故意に変えた、あるいは止めたことが「分かっている、または事実上確実」な場合にだけ適用する：

- ・ 人が動いている球に故意に触れる。
- ・ 動いている球が、プレーヤーがその動いている球の方向を変えたり、止めたりするように故意に特定の場所に配置したり、またはそのままにしておいた用具や他の物(ただし、その球がプレーされる、または別の方法で動き出す前からその場所にあったボールマーカーや他の球を除く)や人(例えば、そのプレーヤーのキャディー)に当たる。

例外—マッチプレーで、ホールに入る合理的な可能性がない球の方向を故意に変えたり、止める：

相手の動いている球がホールに入る合理的な可能性がない場合で、コンシードされることになるその球、またはホールをタイにするためにはホールに入る必要があるその球の方向を故意に変えたり止めたときは、この規則ではなく規則3.2a(1)か規則3.2b(1)で扱う。

球やボールマーカーがプレーの援助や妨げになるとプレーヤーが合理的に考える場合に、ストロークを行う前にその球やボールマーカーを拾い上げるプレーヤーの権利については規則15.3を参照。

11.2b 罰をプレーヤーに適用する場合

- プレーヤーが動いている球の方向を故意に変えたり、止めた場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。
- このことは、その球がプレーヤー自身の球であろうと、相手により、またはストロークブレイの別のプレーヤーによりプレーされた球であろうと、同じである。

例外—水の中で動いている球：プレーヤーが一時的な水の中や、ペナルティーエリアの水の中で動いているそのプレーヤーの球を規則16.1や17に基づいて救済を受けるために拾い上げた場合、罰はない(規則10.1d例外3参照)。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；**規則23.5**(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

11.2c 方向を故意に変えたり、止めた球をプレーしなければならない場所

プレーヤーの動いている球の方向を人が故意に変えたり、止めたことが「分かっている、または事実上確実」な場合(球が見つかっているかどうかにかかわらず)、その球はあるがままにプレーしてはならない。その代わりに、そのプレーヤーは次の救済を受けなければならない：

(1) パッティンググリーン以外の場所から行ったストローク。その球の方向が変更されたり、止められていなければ、その球が止まっていたと推定する箇所に基づいてプレーヤーは救済を受けなければならない：

- 球がパッティンググリーン以外のコース上に止まっていたと推定する場合。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なければならない (規則 14.3 参照)：
 - » 基点：球が止まっていたと推定する箇所。
 - » 基点から計測する救済エリアのサイズ：1 クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
 - » 救済エリアの場所に関する制限：
 - その基点と同じコースエリアでなければならない。
 - その基点よりホールに近づいてはならない。

例外—ペナルティーエリアに止まったと推定された球：球の推定した箇所がペナルティーエリアである場合、プレーヤーはこの規則に基づいて救済を受けることは要求されず、代わりに、プレーヤーは球がそのペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定した箇所に基づいて規則17.1dのペナルティーエリアからの救済を直接受けることができる。

- 球がパッティンググリーンに止まっていたと推定する場合。プレーヤーは元の球か別の球をその球が止まっていたと推定する地点に規則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によりプレースしなければならない。
- 球がアウトオブバウンズに止まっていたと推定する場合。プレーヤーは規則18.2に基づくストロークと距離の救済を受けなければならない。

規則11.2c(1)に違反して誤所からプレーしたことに対する罰：規則14.7aに基づく一般の罰。

- (2) パッティンググリーンから行ったストローク。プレーヤーは元の球か別の球をそのストロークが行われた箇所からプレーすることによって、そのストロークを再プレーしなければならない(規則14.6参照)。

プレーヤーがそのストロークを再プレーしたが誤所からプレーした場合、そのプレーヤーは規則14.7に基づいて**一般の罰**を受ける。

プレーヤーがそのストロークを再プレーしなかった場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受け、そのストロークをカウントするが、そのプレーヤーは誤所からプレーしたことにはならない。

11.3 動いている球に影響を及ぼすために故意に物を取り除いたり、または状態を変える

球が動いている場合、プレーヤーはその球(プレーヤー自身の球か別のプレーヤーの球であるかにかかわらず)が止まる可能性のある場所に影響を及ぼす目的で、次のことを故意に行ってはならない：

- 規則8.1aに規定されている行動をとることにより物理的状态を変える(例えば、ディボットを戻す、または盛り上がった芝の区域を押さえつける)。
- 次のものを拾い上げる、または取り除く：
 - » ルースインペディメント(規則15.1a例外2参照)。
 - » 動かせる障害物(規則15.2a例外2参照)。

その行動が球の止まる場所に影響を及ぼさなかったとしても、プレーヤーはその故意の行動をしたことに対して罰を受ける。

例外—旗竿、パッティンググリーンに止まっている球、プレーヤーの用具を動かすこと：この規則はプレーヤーが次のものを拾い上げたり、動かすことを禁止していない：

- 取り除いた旗竿。
- パッティンググリーンに止まっている球(罰が適用となるかどうかは規則9.4、規則9.5、規則14.1参照)。
- すべてのプレーヤーの用具(パッティンググリーン以外の場所に止まっている球やコース上のボールマーカーを除く)。

球が動いている間にホールから旗竿を取り除くこと(付き添うことを含む)は、この規則ではなく、規則13.2で扱う。

規則11.3に違反して禁止されている行動をとったことに対する罰：一般の罰。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

規則11.1 詳説：動いている球が偶然に人や外的影響に当たる

11.1b/1 - ストロークを再プレーしなければならない場所に止まった球をプレーすることは誤所からのプレーとはならない

プレーヤーが規則に基づいて再プレーをしなければならず、そうする場合(例えば、規則11.2c(2)—パッティンググリーンからストロークした場合、方向を故意に変えたり、止めた球をプレーしなければならない場所)、元のストロークはそのストロークが行われなかったものとしてプレーヤーのスコアから無視される。しかし、プレーヤーがその球をリプレースして再プレーせずに、球が止まった箇所からプレーした場合、そのストロークはカウントされ、一般の罰を受けるが、誤所からプレーしたことはない。

例えば、プレーヤーがパッティンググリーンからストロークした球が、旗竿が取り除かれたときにホールから飛び出したホールライナーに偶然に当たった(規則11.1b(2))。

- ・ プレーヤーが規則11.1b(2)により求められている通りに、元の球か、別の球をストロークが行われた箇所からプレーすることによってそのストロークを再プレーした場合、その球をホールライナーに当てたストロークはカウントしない。
- ・ しかし、プレーヤーがストロークを再プレーせずに、球が止まった箇所からその球をプレーした場合、球をホールライナーに当てたそのストロークはカウントし、プレーヤーは一般の罰を受ける。

11.1b/2 - 偶然に方向を変えられたり、止められた後に球が動かされた場合はどうすべきか

偶然に方向を変えられたり、止められた後に球が人や外的影響に寄り掛かって止まり、その人や外的影響が動いたり、動かされた場合、規則9が適用され、プレーヤーはその規則に適切に従わなければならない。しかしながら、人や用具に寄り掛かって止まった後にその球が動いた場合、規則9に基づく罰はない(規則9.4b例外5と、規則9.5b例外3参照)。

罰はない例は次の場合を含む：

- ・ プレーヤーの球が相手によって偶然に止められた後にその相手の足に寄り掛かって止まり、相手が動いた結果としてその球が動いた。プレーヤーは規則9.5aによって要求されるようにその球をリプレスしなければならないが、プレーヤーと相手のどちらも罰を受けない。
- ・ 動いているプレーヤーの球が丘を転がり落ちてきた後で偶然にそのプレーヤーのクラブによって止められ、そのクラブを取り除いた結果としてその球が動いた。プレーヤーは規則9.4aによって要求されるようにその球をリプレスしなければならないが、罰を受けない。

球が外的影響(動物など)によって偶然に方向を変えられたり、止められ、その外的影響が動いたことでその球を動かす原因となった他の状況について、どうすべきかは規則9.6を参照すること。

11.1b/3 - パッティンググリーン以外の場所からプレーされた球が動物によって方向を変えられたり、拾い上げられた場合にすること

パッティンググリーン以外の場所からプレーされた球が動いているときに動物によって止められたり、方向を変えられた場合、罰はなく、その球をあるがままにプレーしなければならない(規則11.1参照)。

しかし、動物が動いている球を拾い上げた場合、その球は動物の上に止まったことになり、動物がその球を拾い上げた地点を基点として罰なし救済を受けなければならない(規則11.1b(1)参照)。

例えば、フェアウェイからプレーした球がまだ動いている間に犬によって拾い上げられた場合、その犬がその球を拾い上げた地点でその球は動物の上に止まったことになる。

- 球がフェアウェイで拾い上げられた場合、ジェネラルエリアでその犬が拾い上げた地点からホールに近づかない1クラブレンジ以内に球をドロップしなければならない。
- 球がパッティンググリーンで拾い上げられた場合、その球が拾い上げられたと推定される地点のパッティンググリーン上にプレースしなければならない。(新)

規則 11.2 詳説：動いている球の方向を人が故意に変える、または止める

11.2a/1 - 球が当たった場合に援助となる可能性があることにプレーヤーが気づいた後もその場所に残された用具

規則11.2は、プレーヤーは当初、動いている球の方向を変える目的で所定の位置に用具や他の物を置いたり、あるいは人を配置させたわけではなかったが、プレーヤーがそれを置いた後にそれが球の方向を変えたり止める可能性があることに気づき、故意にその位置にそのまま残した状況に適用される。

プレーヤーが罰を受ける例は次の場合を含む：

- バンカーをならした後で、プレーヤーはレーキをパッティンググリーンとそのバンカーの間に置いたが、それが球に影響するとは思わなかった。プレーヤーにはバンカー方向への下りのパットが残っており、そのレーキを取り除かずにプレーするとレーキが自分の球を止める可能性があることに気づいた。そのプレーヤーがパットしたところ、球はそのレーキによって止められた。

プレーヤーが罰を受けない例は次の場合を含む：

- 前の組によってレーキがパッティンググリーンとバンカーの間に置かれていた。バンカー方向への下りのパットが残っていたプレーヤーはそのレーキを見て、パットを強く打ち過ぎたときにレーキがその球を止める可能性があるという理由から、その場所にレーキを残しておいた。そのプレーヤーがパットしたところ、球はそのレーキによって止められた。

規則11.3 詳説：動いている球に影響を及ぼすために故意に物を取り除いたり、または状態を変える

11.3/1 - 動いている球に影響する故意の行動の結果は関係ない

規則11.3は、プレーヤーやキャディーが動いている球に影響を及ぼす目的で故意の行動をとる場合に適用され、たとえその故意の行動がその球が止まった場所に影響を及ぼさなかったとしても、そのプレーヤーはこの規則の違反となる。

プレーヤーが規則11.3に基づいて一般の罰を受け、ストロークプレーで球が止まったところからその球をプレーしなければならない例は次の場合を含む：

- プレーヤーの球はジェネラルエリアの丘のふもとにあった。そのプレーヤーはストロークを行い、その球がその丘を転がり落ちている間に、その球が悪いライに止まらないようにするために芝の盛り上がった部分を押しえ付けた。
- プレーヤーは地面に置いてあるレーキが別のプレーヤーの動いている球を止めたり、方向を変えようと思ったので、そのレーキを拾い上げた。

罰はなく、ストロークプレーで球が止まったところからその球をプレーしなければならない例は次の場合を含む：

- プレーヤーの球はジェネラルエリアの丘のふもとにあった。そのプレーヤーはストロークを行い、その球がその丘を転がり戻り始めた。そのプレーヤーは球をプレーした区域にその球が戻ってくることに気づかずに、芝の盛り上がった部分を押しえ付けたが、球が止まる可能性のある場所に影響を及ぼす意図はなかった。

その球が芝を押しえつけた区域に止まったとしても、罰はない。

- ストロークを行った後で、その球が動いている間に、プレーヤーはこれからバンカーショットを行う別のプレーヤーに手渡すために近くにあったレーキを拾い上げた。そのプレーヤーの球はレーキを拾い上げた区域を転がっていった。

JGA

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



バンカーとパッティング
グリーンのための特別規則

規則12~13

規則 12 バンカー

規則の目的：

規則12はバンカーのための特別規則である。バンカーは砂地から球をプレーするプレーヤーの能力をテストするために特別に作られた区域である。プレーヤーがこの挑戦に立ち向かうことを確実にするため、ストロークを行う前に砂に触れることや、バンカーの球に対して受けることができる救済の場所に関していくつかの制限がある。

図12.1：球がバンカー内にある場合



バンカーの定義と規則12.1に従って、この図は球がバンカー内にある場合と外にある場合の例を説明している。

12.1 球がバンカー内にある場合

次の場合、その球はバンカー内にある：

- 球の一部がそのバンカーの縁の内側の地面の砂に触れている。
- 球の一部がバンカーの縁の内側にあって次の場合：
 - » 通常は砂があった(例えば、砂が風や水により飛ばされた、流された)地面の上に止まっている。
 - » バンカーの砂に触れている、または通常は砂があった地面の上にあるルースインペディメント、動かせる障害物、異常なコース状態、不可分な物の中や上に止まっている。

球がバンカーの縁の内側にある土、草、その他の生長または付着している自然物の上にあるが、砂には触れていない場合、その球はバンカーの球ではない。

球の一部がバンカーと別のコースエリアの両方にある場合は規則2.2c参照。

12.2 バンカー内の球をプレーすること

この規則はラウンド中と規則5.7aに基づくプレーの中断中の両方に適用する。

12.2a ルースインペディメントと動かせる障害物を取り除くこと

バンカー内の球をプレーする前に、プレーヤーは規則15.1に基づいてルースインペディメントを、そして規則15.2に基づいて動かせる障害物を取り除くことができる。

これには、そうしている間にそのバンカーの砂に合理的に触れること、またはその砂を動かすことも含まれる。

12.2b バンカーの砂に触れることに関する制限

(1) 砂に触れた結果、罰を受ける場合。バンカー内の球に対してストロークを行う前に、プレーヤーは次のことをしてはならない：

- 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ること。
- 次のときにクラブでそのバンカーの砂に触れること：

- » 球の直前、直後の区域(ただし、球をフェアに捜すときに規則7.1aに基づいて認められる場合、または規則12.2aに基づいてルースインペディメントや動かせる障害物を取り除く場合を除く)に触れるとき。
- » 練習スイングを行うとき。
- » ストロークのためにバックスイングを行うとき。

規則25.2f (盲目のプレーヤーのための規則12.2b(1)の修正); 規則25.4l (移動補助具を使うプレーヤーのための規則12.2b(1)の適用)参照。

(2) 砂に触れた結果、罰を受けない場合。ただし、(1)で扱われている場合を除き、この規則はプレーヤーがどのような方法でもそのバンカーの砂に触れることを禁止していない。例えば：

- 練習スイングや、そのストロークのためのスタンスをとるために足を潜り込ませること。
- コースの保護のためにバンカーをならすこと。
- クラブ、用具、その他の物をバンカーに置くこと(投げる、または置くことによつてのいずれの場合でも)。
- 規則に基づいて、計測すること、マークすること、拾い上げること、リプレースすること、他の行動をとること。
- 休むため、バランスを保つため、転ぶのを防ぐためにクラブに寄りかかること。
- イライラして、または怒って砂を叩くこと。

しかし、その砂に触れるプレーヤーの行動が規則8.1aに違反してストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける(プレーに影響を及ぼす他の物理的な状態を改善する、悪化させることに関する制限については規則8.2と規則8.3を参照のこと)。

(3) 一旦、球をバンカーから出した後は制限がなくなる。バンカー内の球をプレーした後にその球がそのバンカーの外にある場合、または、プレーヤーがバンカーの外で救済を受けた、あるいは救済を受ける意図があった場合、プレーヤーは次のことができる：

- 規則12.2b(1)に基づく罰を受けずにそのバンカーの砂に触れること。
- 規則8.1aに基づく罰を受けずにコースを保護するためにバンカーの砂をならすこと。

このことは、その球がそのバンカーの外に止まっていて、次の場合であっても同じである：

- ・ プレーヤーがバンカーに球をドロップすることによりストロークと距離の救済をとることを規則が要求している、または認めている場合。
- ・ そのバンカーの砂が、プレーヤーがバンカーの外から次のストロークをするときのプレーの線上となる場合。

しかし、バンカーからプレーされた球がそのバンカーに戻ってきた場合、またはそのバンカーに球をドロップする救済を受けた場合、あるいは、そのプレーヤーがバンカーの外で救済を受けないことにした場合、規則12.2b(1)と規則8.1aの制限は再びそのバンカー内のそのインプレーの球に適用する。

規則12.2の違反の罰：一般の罰。

12.3 バンカー内の球の救済についての特別規則

球がバンカー内にある場合、特別な救済規則を次の状況に適用することができる：

- ・ 異常なコース状態による障害(規則16.1c)。
- ・ 危険な動物の状態による障害(規則16.2)。
- ・ アンプレヤブルの球(規則19.3)。

規則12.2 詳説：バンカー内の球をプレーすること

12.2a/1 - バンカーからルースインペディメントや動かせる障害物を取り除いた結果として改善となった

バンカーからルースインペディメントや動かせる障害物を取り除く場合、そうしたものを取り除いた結果として砂が動かされることが多い。砂が動いたことでストロークに影響する状態を改善したとしても、そのルースインペディメントや動かせる障害物を取り除く行動が合理的であったのであれば罰はない(規則8.1b(2))。

例えば、プレーヤーは自分の球の近くにあった松かきを取り除いたが、自分の意図するスイング区域にあった砂の山も同時に取り除くことになる方法で、その松かきを引きずって動かしたことによってストロークに影響を及ぼす状態を改善した。

プレーヤーはもっと控えめな方法でその松かさを取り除くことができた(松かさを球の後方に引きずらずに、真っすぐに拾い上げるなど)。プレーヤーの行動はその状況では合理的ではなかったのに、規則8.1a(ストロークに影響を及ぼす状態を改善する)の違反について罰を受ける。

12.2b/1 - 規則12.2bはバンカー内の動物の穴から出た砂の山にも適用される

プレーヤーの球がバンカー内で動物の穴の一部である砂の山の近くに止まった場合、規則12.2b(1)の制限はその砂の山に触れることにも適用される。

しかしながら、そのプレーヤーは規則16.1cに基づいてその動物の穴(異常なコース状態)からの救済を受けることができる。

12.2b/2 - プレーヤーがバンカー内で砂を探ることができるかどうか

詳説8.1a/7では、ストロークに影響を及ぼす状態を改善することがなければ、プレーヤーは木の根、岩盤、あるいは障害物が自分のストロークの障害となるかどうかを確かめるために、(バンカーを含め)コース上のどこであっても罰なしに探ることができることを確認している。

例えば、プレーヤーの球がバンカー内の排水口の近くに止まった場合、そのプレーヤーはその排水口がどこまで及ぶのか、そして自分のストロークに障害となるかどうかを確かめるためにティーを使って砂を探ることができる。

しかしながら、砂を探ることの目的がその砂の状態をテストするためであった場合、そのプレーヤーは規則12.2b(1)の違反となる。

12.2b/3 - 規則12.2はプレーヤーが救済を受けるためにバンカーから自分の球を拾い上げたが、バンカー内で救済を受けるか、バンカーの外側で救済を受けるかまだ決めていない場合にも引き続き適用される

プレーヤーが規則に基づいて救済を受けるためにバンカーから球を拾い上げたが、どの救済の選択肢を使うのかまだ決めていない場合、規則12.2b(1)の制限は引き続き適用される。

例えば、プレーヤーのティーショットがバンカー内でアンプレヤブルとなり、そのプレーヤーがストロークと距離の罰に基づいて再プレーするためにティーイングエリアに戻るか、そのバンカー内で救済を受けるか、あるいはそのバンカーの外側で後方線上の救済を受けるかを判断している間は、故意にそのバンカーの砂の状態をテストしたり、練習スイングで砂に触れた場合、そのプレーヤーは規則12.2bの違反となる。

しかしながら、規則12.2b(1)はプレーヤーが球をプレーしてその球がそのバンカーの外側となった後にはもはや適用されないことと同じく、規則12.2b(1)はそのプレーヤーがそのバンカーの外側で救済を受けることに決めた後であれば、実際にそのバンカーの外側で救済を受ける限りは適用されない。

規則 13 パッティンググリーン

規則の目的:

規則13はパッティンググリーンのための特別規則である。パッティンググリーンは球を地面の上で転がしてプレーするために特別に作られており、各パッティンググリーンのホールには旗竿がある。したがって、他のコースエリアとは違った特定の規則が適用となる。

13.1 パッティンググリーン上で認められる、または要求される行動

規則の目的:

この規則はプレーヤーがパッティンググリーン以外の場所では通常認められていないことをパッティンググリーン上ではすることを認めている。例えば、球をマークして、拾い上げ、ふいてリプレースすることを認めているし、パッティンググリーン上の損傷を修理したり、砂やバラバラの土を取り除くことを認めている。またパッティンググリーン上で球やボールマーカーを偶然に動かす原因となったことに対して罰はない。

13.1a 球がパッティンググリーン上にある場合

次の場合、球はパッティンググリーン上にある：

- 球の一部がパッティンググリーンに触れている。
- 球の一部がパッティンググリーンの縁の内側にあつて物(例えば、ルースインペディメントや障害物)の上や中にある。

球の一部がパッティンググリーン上と他のコースエリアの両方にある場合は、規則2.2c参照。

13.1b パッティンググリーン上の球をマークする、拾い上げる、ふくこと

パッティンググリーン上の球は拾い上げて、ふくことができる(規則14.1参照)。

球の箇所は球を拾い上げる前にマークしなければならず(規則14.1参照)、そして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)。

13.1c パットインググリーン上で認められる改善

ラウンド中や、規則5.7aに基づくプレーの中断中は、球がパットインググリーン上にあるかどうかにかかわらず、プレーヤーはパットインググリーン上で次の2つの行動をとることができる：

- (1) **砂やバラバラの土を取り除くこと**。パットインググリーン上の砂とバラバラの土は罰なしに取り除くことができる。
- (2) **損傷の修理**。プレーヤーはできるだけ元の状態にパットインググリーンを復元するための合理的な行動をとることによって罰なしにパットインググリーン上の損傷を修理することができる。しかし、次の要件を満たす場合に限る：
 - ・ 手、足、他の体の一部、または通常のボールマーク修理器具、ティー、クラブ、通常の用具の中で類似するものによって修理する。
 - ・ 不当にプレーを遅らせることなく修理する(規則5.6a参照)。

しかし、プレーヤーがパットインググリーンを元の状態に復元するために合理的な範囲を超える行動(例えば、ホールへの道を作る、または認められない物を使用する)をとることによってパットインググリーンを改善した場合、そのプレーヤーは規則8.1aの違反に対して**一般の罰**を受ける。

「パットインググリーン上の損傷」は人(そのプレーヤーを含む)や**外的影響**によって生じるあらゆる損傷を意味する。例えば：

- ・ ボールマーク、靴による損傷(例えば、スパイクマーク)、そして用具や旗竿が原因となる擦り傷や窪み。
- ・ 古いホールの埋め跡、芝の張り替え跡、張芝の継ぎ目、メンテナンス器具や車両による擦り傷や窪み。
- ・ **動物**の足跡、蹄の窪み。
- ・ くい込んでいる物(例えば、石、どんぐり、ひょう、ティー)や、それらによる窪み。

しかし、「パットインググリーン上の損傷」には次の結果として生じる損傷や状態は含まれない：

- ・ パットインググリーン全体の状態を管理するための通常の作業(エアレーションの穴、バーチカル・モウイングによる溝)。
- ・ 散水、雨、その他**自然の力**。

- ・ 自然な表面の欠陥(例えば、雑草、地肌が露出した区域、病気または生長がまばらな区域)。
- ・ ホールの自然な摩耗。

13.1d 球やボールマーカーがパッティンググリーン上で動いた場合

球やボールマーカーがパッティンググリーン上で動いたことに対して2つの特別な規則がある。

- (1) 偶然に球を動かす原因となったことに対する罰はない。プレーヤー、相手、またはストロークプレーの別のプレーヤーがそのプレーヤーのパッティンググリーン上の球やボールマーカーを偶然に動かした場合、罰はない。

プレーヤーは：

- ・ 球を元の箇所に戻し直さなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。
- ・ 球が元あった箇所をマークするためにボールマーカーを置かなければならない。

例外—バックスイングやストロークをしている間に球が動き始め、そしてストロークを行った場合、その球はあるがままにプレーしなければならない(規則9.1b参照)。

プレーヤーや相手がパッティンググリーン上のプレーヤーの球やボールマーカーを故意に拾い上げた場合に罰があるかどうかについては規則9.4、または規則9.5参照。

- (2) 自然の力が動かした球をリプレースする場合。自然の力がパッティンググリーン上のプレーヤーの球を動かす原因となった場合、そのプレーヤーが次にプレーしなければならない場所は、その球を(自然の力で動かされる前に)すでに拾い上げてからパッティンググリーンに戻し直していかどうかによる(規則14.1参照)：

- ・ すでに拾い上げてからリプレースしていた球。プレーヤー、相手または外的影響ではなく、自然の力が球を動かしたとしても、その球は動かされた元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)に戻し直さなければならない(規則9.3例外参照)。
- ・ まだ拾い上げておらず、リプレースしていない球。その球は新しい箇所からプレーしなければならない(規則9.3参照)。

規則13.1dに違反して誤所からプレーしたことに対する罰：規則14.7aに基づく一般の罰。

13.1e 故意にグリーンをテストしてはならない

ラウンド中、または規則5.7aに基づくプレーの中断中に、プレーヤーはパッティンググリーンや目的外グリーンをテストするために次のいずれかの行動を故意に行ってはならない。

- 表面をこする。
- 球を転がす。

例外—ホールとホールの間でグリーンをテストすること：ホールとホールの間では、プレーヤーは終了したばかりのホールのパッティンググリーン上や、練習パッティンググリーン上で、その表面をこすったり、球を転がすことができる(規則5.5b参照)。

規則13.1eに違反してパッティンググリーン、または目的外グリーンをテストしたことに対する罰：一般の罰。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型I-2(委員会は終了したばかりのホールのパッティンググリーンで球を転がすことをプレーヤーに禁止するローカルルールを採用することができる)参照。

13.1f 目的外グリーンから救済を受けなければならない

(1) 目的外グリーンによる障害の意味。この規則に基づく障害は次の場合に存在する：

- プレーヤーの球の一部が目的外グリーンに触れている場合、またはその球の一部が目的外グリーンの縁の内側であって、物(例えば、ルースインペディメントや障害物)の上や中にある。
- 目的外グリーンがプレーヤーの意図するスタンスや意図するスイング区域の物理的な障害となる場合。

(2) 救済を受けなければならない。目的外グリーンによる障害がある場合、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。

その代わりに、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て罰なしの救済を受けなければならない(規則14.3参照)：

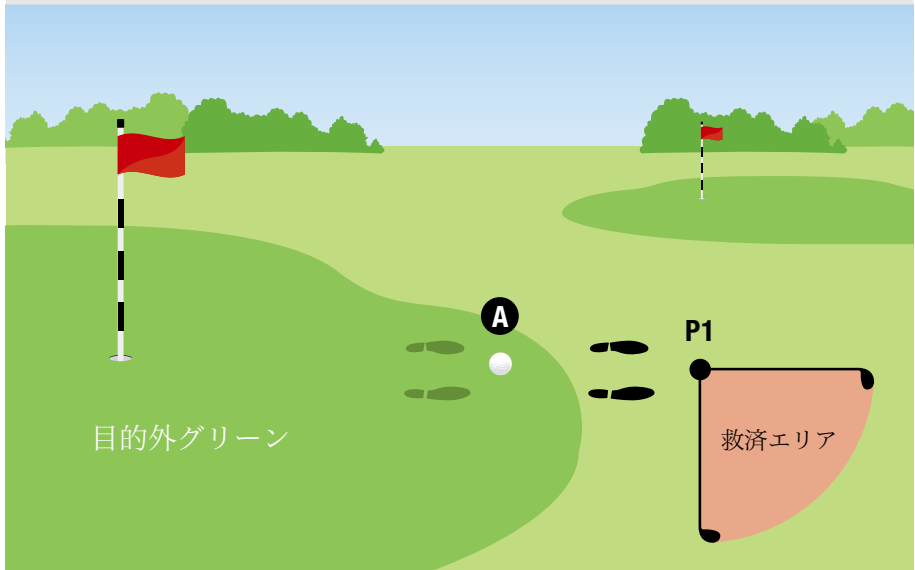
- 基点：元の球が止まっていたのと同じコースエリアの完全な救済のニヤレストポイント。

- 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：
 - » 基点と同じコース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。
 - » 目的外グリーン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) 明らかに不合理な場合、救済はない。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場合にのみ障害が存在する場合、規則13.1fに基づく救済はない。

規則13.1f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。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型D-3(委員会は意図するスタンス区域が障害となるだけでは目的外グリーンからの救済を認めないローカルルールを採用することができる)参照。

図13.1f: 目的外グリーンからの罰なしの救済



- 目的外グリーンによる障害がある場合、罰なしの救済を受けなければならない。
- 図は右打ちのプレーヤーを想定している。
- 球Aは目的外グリーンにあり、球Aの完全な救済のニヤレストポイントはP1となり、元の球が止まった同じコースエリアでなければならない(この場合、ジェネラルエリア)。
- 救済エリアは基点から1クラブレンジで、その基点よりホールに近づかず、基点(P1)と同じコースエリアでなければならない。

13.2 旗竿

規則の目的:

この規則は旗竿の扱いについてのプレーヤーの選択方法を規定している。プレーヤーは旗竿をホールに残しておくこと、または取り除かせること(誰かを旗竿につき添わせて、球がプレーされた後でそれを取り除いてもらうことを含む)ができるが、ストロークを行う前にそれを決定しなければならない。動いている球が旗竿に当たった場合、通常罰はない。

この規則はパッティンググリーン上かどうかにかかわらず、コース上のすべての場所からプレーする球に適用する。

13.2a 旗竿をホールに立てたままにする

(1) プレーヤーは旗竿をホールに立てたままにすることができる。プレーヤーは旗竿をホールに立てたままストロークを行うことができる。そのため、動いている球が旗竿に当たる可能性がある。

プレーヤーはストロークを行う前に旗竿をホールに残しておくのかを次のいずれかによって決定しなければならない：

- 旗竿をホールの中にある位置のままに残しておく、または旗竿がホールの中心に立つように差し直して残しておく。
- 取り除いた旗竿をホールの中に戻すこと。

いずれの場合であっても：

- プレーヤーは旗竿をホールの中心以外の位置に故意に動かして利益を得ようとしてはならない。
- プレーヤーがそうした後、そのプレーヤーの動いている球がその旗竿に当たった場合、プレーヤーは**一般の罰**を受ける。

(2) 球がホールに残してある旗竿に当たっても罰はない。プレーヤーが旗竿をホールに残したままストロークを行い、その後でその動いている球がその旗竿に当たった場合：

- 罰はない(ただし、(1)に規定されている場合を除く)。
- 球はあるがままにプレーしなければならない。

(3) 球が動いている間にプレーヤーがホールにある旗竿を動かす、または取り除くことに関する制限。旗竿をホールの中に残しておいてストロークを行った後で：

- プレーヤーとそのキャディーは、プレーヤーの動いている球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼすように旗竿を故意に動かしたり、取り除いてはならない(例えば、その球がその旗竿に当たらないようにするため)。もしそうした場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。
- しかし、それ以外の理由、例えば、動いている球は止まる前にその旗竿に当たらないと合理的に考えた場合、プレーヤーがホールにある旗竿を動かさせたり、取り除かせたりしても罰はない。

(4) プレーヤーが旗竿をホールに残すことを決定した場合に、他のプレーヤーがその旗竿を動かす、または取り除くことに関する制限。プレーヤーがホールに旗竿を残すことにし、その旗竿に誰かが付き添うことを承認していない場合(規則 13.2b(1) 参照)、別のプレーヤーはそのプレーヤーの動いている球が止まるかもしれない場所に影響を及ぼすために旗竿を故意に動かしたり、取り除いたりしてはならない。

- プレーヤーがストロークをする前や、ストロークをしている間に別のプレーヤーやそのキャディーが旗竿を動かす(または取り除き)、そのプレーヤーがそれに気づかずにそのストロークをした場合、またはストローク後にそのプレーヤーの球が動いている間に別のプレーヤーやそのキャディーが旗竿を動かした(または取り除いた)場合、その別のプレーヤーは**一般の罰**を受ける。
- しかし、その別のプレーヤー、またはそのキャディーが次のような他の理由によりその旗竿を動かしたり、取り除いたりした場合、罰はない：
 - » そのプレーヤーの動いている球は止まる前にその旗竿に当たらないと合理的に考えた場合。
 - » そのプレーヤーがプレーするところであったことや、そのプレーヤーの球が動いていることに気づかなかった場合。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

13.2b 旗竿をホールから取り除くこと

(1) プレーヤーは旗竿をホールから取り除いてもらうことができる。プレーヤーは、動いている自分の球がホールにある旗竿に当たらないようにその旗竿をホールから取り除いてストロークをすることができる。

次のいずれかによりプレーヤーは旗竿を取り除くのかをそのストロークを行う前に決定しなければならない：

- 球をプレーする前に旗竿をホールから取り除いてもらうこと。
- 次のことをするつもりで、旗竿に付き添うことを承認すること：
 - » プレーヤーにホールの場所を示すためにそのストロークの前にホー

ルの中、上方、または近くで旗竿を持つこと。

- » ストローク中、またはストロークが行われた後に旗竿を取り除くこと。

次の場合、プレーヤーは旗竿に付き添うことを承認したものと扱われる：

- プレーヤーがストロークを行ったときにそのプレーヤーのキャディーがホールの中、上方、または近くで旗竿を持っている、またはホールのすぐ近くに立っている(キャディーがそうしていることをプレーヤーが気づかなかったとしても)。
- プレーヤーが他の人に旗竿に付き添うことを頼み、その人が付き添う。
- 他の人がホールの中、上方、または近くで旗竿を持っている、またはホールのすぐ近くに立っていることを分かった上で、そのプレーヤーがその人に旗竿から離れるか、旗竿をホールに立てたままにするように頼まずにそのストロークを行った。

(2) 球が旗竿や旗竿に付き添っている人に当たった場合にすること。プレーヤーの動いている球がそのプレーヤーが(1)に基づいて取り除くことを決定した旗竿に当たった、またはその旗竿に付き添っている人(またはその人が持っている物)に当たった場合にどうなるのかについては、それが偶然なのか、故意なのかによる：

- 球が偶然に旗竿や、旗竿を取り除いた、または付き添っている人に当たる。プレーヤーの動いている球が旗竿や、その旗竿を取り除いた、または付き添っている人(またはその人が持っている物)に偶然当たった場合、罰はなく、その球はあるがままにプレーしなければならない。
- 旗竿に付き添っている人が方向を故意に変えたり、止めた球。旗竿に付き添っている人がプレーヤーの動いている球の方向を故意に変えた、止めた場合、規則 11.2c を適用する：
 - » 球をプレーする場所。プレーヤーはその球をあるがままにプレーしてはならず、その代わりに規則 11.2c に基づく救済を受けなければならない。
 - » 罰を適用する場合。その球の方向を故意に変えたり、止めた人がプレーヤー、またはそのキャディーであった場合、そのプレーヤーは規則 11.2 の違反に対して**一般の罰**を受ける。

この規則に関して、「方向を故意に変えた、止めた」は規則11.2aと同じことを意味し、プレーヤーの動いている球が次のものに当たった場合を含む：

- ・ 球の方向を変える、止める可能性のある地面の特定の場所に故意に置いたり、残してある取り除いた旗竿。
- ・ 付き添っている人が故意にホールから取り除かない旗竿、または球の邪魔になる所から故意に動かさなかった旗竿。
- ・ 旗竿に付き添った、または取り除いた後で、球の邪魔にならない所に故意に移動しない人(またはその人が持っている物)。

例外—動いている球に影響を及ぼす旗竿を故意に動かすことについての制限(規則11.3参照)。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールではいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

13.2c ホールの中の旗竿に寄りかかって止まっている球

プレーヤーの球がホールに立てられたままの旗竿に寄りかかって止まっている場合：

- ・ 球の一部がホールの中のパッティンググリーン面より下にある場合、球全体がその面より下になかったとしても、その球はホールに入ったものとして扱われる。
- ・ 球の一部がホールの中のパッティンググリーン面より下でない場合：
 - » 球はホールに入っておらず、あるがままにプレーしなければならない。
 - » 旗竿を取り除いたときに球が動いて(その球がホールに落ちたのか、ホールから離れて動いたのかにかかわらず)も、罰はなく、その球をホールのへりにリプレースしなければならない(規則14.2参照)。

規則13.2c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。

ストロークプレーでは、規則3.3cが要求する通りにホールアウトしなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

13.3 ホールにせり出している球

13.3a ホールにせり出している球がホールに落ちるのかどうかを確かめるのを待つ時間

プレーヤーの球の一部がホールのへりにせり出している場合：

- プレーヤーにはそのホールに歩み寄るための合理的な時間に加え、その球がホールに落ちるかどうかを確かめるためにさらに10秒間待つことが認められている。
- 球がこの待ち時間内にホールに落ちた場合、そのプレーヤーは直前のストロークでホールアウトしたことになる。
- 球がこの待ち時間内にホールに落ちなかった場合：
 - » 球は止まったものとして扱われる。
 - » その球が次のプレーの前にホールに落ちた場合、そのプレーヤーは直前のストロークでホールアウトしたことになる。しかし、そのホールのスコアに**1罰打**を加える。

13.3b 待ち時間が終わる前にホールにせり出している球を拾い上げたり、動かした場合にすること

規則13.3aに基づく待ち時間が終わる前にホールにせり出している球が拾い上げられたり、自然の力以外によって動かされた場合、その球は止まっていたものとして扱われる：

- その球をホールのへりにリプレースしなければならない(規則14.2参照)。
- 規則13.3aに基づく待ち時間はその球にはもはや適用しない(リプレースした球をその後で自然の力が動かした場合については規則9.3参照)。

マッチプレーの相手や、ストロークプレーで別のプレーヤーが待ち時間が終わる前にホールにせり出しているプレーヤーの球を故意に拾い上げたり、動かした場合：

- マッチプレーでは、プレーヤーの球は直前のストロークでホールアウトしたのものとして扱われる。そしてその相手は規則11.2bに基づく罰はない。
- ストロークプレーでは、その球を拾い上げたり、動かしたプレーヤーは**一般の罰(2罰打)**を受ける。その球はホールのへりにリプレースしなければならない(規則14.2参照)。

規則13.1に関する詳説：

- ・ 損傷の一部がパッティンググリーン上で一部がパッティンググリーン外でも修理できる場合があることについては詳説8.1b/6を参照。

13.1c(2)/1 - ホールの損傷はパッティンググリーン上の損傷の一部

ホールの損傷はパッティンググリーンの上の損傷の一部として規則13.1cで扱われる。プレーヤーは、その損傷が規則13.1cで修理を認めていない自然な摩耗である場合を除き、損傷したホールを修理することができる。

例えば、旗竿を取り除くときにホールが損傷した場合、たとえその損傷がホールの寸法を変えていたとしても、規則13.1cに基づいてプレーヤーはその損傷を修理することができる。

しかしながら、ホールが損傷し、プレーヤーがその損傷を修理できなかつたり（ホールを再び円形にすることができないなど）、あるいはプレーヤーが修理できない自然の摩耗によってホールが円形でなくなっている場合、そのプレーヤーは委員会にその損傷を修理するように求めるべきである。

13.1c(2)/2 - パッティンググリーン上の損傷を修理できない場合、プレーヤーは委員会の援助を求めることができる

プレーヤーがパッティンググリーン上の損傷（クラブを落としてできたくぼみやパッティンググリーン面から沈んでいる古いホールの埋跡など）を修理することができない場合、プレーヤーは委員会がそうした損傷を修理するように求めることができる。

委員会がそうした損傷を修理することができない場合、プレーヤーの球がパッティンググリーン上にあるときは、委員会はその損傷を修理地と定めることによって、規則16.1に基づいてそのプレーヤーに救済を与えることを検討することができる。

13.1d(2)/1 - 救済を受けて球をプレスした後にその球が動いた場合、その球をリプレスしなければならない

プレーヤーの球はパッティンググリーン上にあり、異常なコース状態が障害となっていた。そのプレーヤーは規則16.1dに基づいて罰なしの救済を受けることに決めた。完全な救済のニヤレストポイントがパッティンググリーン上となる場合、球がその地点にプレスされたならば、その球は規則13.1d(2)に基づいて拾い上げられ、リプレスされた球と同じく扱われる。

例えば、プレーヤーの球はパッティンググリーン上の一時的な水の中にあった。

プレーヤーは救済を受けることに決め、パッティンググリーン上の完全な救済のニヤレストポイントの箇所に球をプレスした。プレーヤーがストロークを行う準備をしている間に、自然の力がその球を動かした。プレーヤーはその球をその完全な救済のニヤレストポイントの箇所にリプレスしなければならない。

しかし、完全な救済のニヤレストポイントがジェネラルエリアになる場合、球をその箇所にリプレスした後に、その球が自然の力で動いたときは、規則9.3例外2が適用となる場合を除き、その球を新しい地点からプレーしなければならない。

13.1e/1 - パッティンググリーンを故意にテストすることは認められない

規則13.1eは、プレーヤーがパッティンググリーン上や目的外グリーン上で球がどのように転がるのかについての情報を調べる目的で、2つの特定の行動をとることを禁止している。しかし、規則13.1eは、たとえテスト目的であってもその他の行動をとることや不注意で禁止されている行動をとることを禁止していない。

規則13.1eの違反となる行動の例は次の場合を含む：

- プレーヤーが芝目の方向を見極めるためにパッティンググリーン上の芝をこすったり、引っ掻いたりする。

規則13.1eの違反とならない行動の例は次の場合を含む：

- プレーヤーが相手の次のパットをコンシードして、相手の球を打ち返したところ、そのプレーヤーがその後プレーするかもしれないプレーの線と同じライン上を転がった。しかし、故意にそのパッティンググリーンについての情報を得ようとしてその球を転がしたわけではなかった。
- プレーヤーはそのパッティンググリーンの湿り具合を見極めるためにパッティンググリーン面の自分のプレーの線上に片手を置いた。そのプレーヤーはそのパッティンググリーンをテストするためにパッティンググリーン面に片手を置いたが、そうした行動は規則13.1eに基づいて禁止されていない。
- プレーヤーは球についた泥を落とすためにパッティンググリーン面にその球をこすりつけた。

規則13.2 詳説：旗竿

13.2a(1)/1 - プレーヤーは旗竿を前の組が残した位置のままにしておく権利がある

プレーヤーはコースをあるがままにプレーする権利があり、それには前の組が旗竿を残した位置を含む。

例えば、前の組が旗竿をプレーヤーから見たときにグリーンの奥に傾いた状態となる位置でホールに戻っていた場合、プレーヤーはそのことが有利だと考えたのであれば、旗竿をその傾いた位置のままプレーする権利がある。

別のプレーヤーやキャディーがその旗竿をホールの中心に立て直した場合、そのプレーヤーは旗竿がその真っすぐに戻された位置のままプレーすることができるし、あるいは以前の位置(傾いた状態)にその旗竿を戻してプレーすることができる。

13.2a(4)/1 - プレーヤーの承認なしに取り除かれた、付き添われていない旗竿は元の位置に戻ることができる

プレーヤーは旗竿をホールに立てたままプレーすることを選んでいたのに、別のプレーヤーがプレーヤーの承認なしにホールからその旗竿を取り除く場合、プレーヤーの球が動いている間に旗竿をホールの中に戻ることができる。

しかしながら、その別のプレーヤーの行動は規則13.2a(4)の違反となったので、その別のプレーヤーはその旗竿を元に戻すことで罰を免れることはできない。

13.2b(1)/1 - プレーヤーは旗竿を手を持ちながらストロークを行うことができる

規則13.2b(1)はプレーヤーが一方の手で旗竿を持ったまま、もう一方の手でストロークを行うことを認めている。しかしながら、そのプレーヤーはストロークを行っている間、自分自身を安定させるためにその旗竿を使うことはできない(規則4.3a)。

例えば、プレーヤーは次のことができる：

- パットする前に一方の手で旗竿を取り除き、旗竿をその手に持ったままもう一方の手で片手のストロークを行う。
- 一方の手でストロークを行う前とストロークを行っている間に、もう一方の手でホールに立てられた旗竿に自分自身で付き添う。片手のストロークを行っている間やその片手のストロークが行われた後で、そのプレーヤーはホールから旗竿を取り除くことができるが、故意に動いている球が旗竿に当たるようにしてはならない。

規則13.3 詳説：ホールにせり出している球

13.3a/1 - ホールに歩み寄るための合理的な時間の意味

ホールに歩み寄るための合理的な時間の制限の決定はストロークの状況次第で

あり、プレーヤーがホールに入らなかった球への自然で自発的なリアクションの時間を含む。

例えば、他のプレーヤーたちはショットのプレーを終えて、皆がパッティンググリーンに歩いてくる一方で、プレーヤーはパッティンググリーンからかなり離れた場所からショットをプレーすることもあり、そのプレーヤーがホールに到着するまでには数分かかるかもしれない。あるいは、プレーヤーはパッティンググリーン上の別のプレーヤーのプレーの線を迂回して歩くことによって、ホールまで遠回りする道のりをとることが必要となる場合がある。

13.3b/1 - ホールにせり出していたプレーヤーの球がそのプレーヤーが旗竿を取り除いたときに動いた場合どうすべきか

プレーヤーが旗竿を取り除いた後で、ホールにせり出していたプレーヤーの球が動いた場合、そのプレーヤーは次のように処置しなければならない：

- プレーヤーが旗竿を取り除いたことがその球を動かす原因となったことが「分かっている、または事実上確実」な場合、その球をホールのへりにリプレーしなければならず、規則13.3bが適用される。その球は止まっていたものとして扱われ、規則13.3aに基づく待ち時間はもはや適用されない。旗竿は動かせる障害物(規則15.2a(1))なので、プレーヤーに罰はない。
- プレーヤーが旗竿を取り除いたことがその球を動かす原因となっておらず、その球がホールに落ち込んだ場合、規則13.3aが適用される。
- プレーヤーの球が自然の力が原因でホールにせり出していない新しい箇所にも動かされ、旗竿を取り除いたことがその球の動いた原因ではない場合、罰はなく、その球は新しい箇所からプレーしなければならない(規則9.3)。



球を拾い上げて、
プレーに戻す

規則14

規則

14

球に対する処置：マークすること、拾い上げること、ふくこと；箇所をリプレースすること；救済エリアにドロップすること；誤所からプレーすること

規則の目的：

規則14はプレーヤーがいつ、どのようにして止まっている球の箇所をマークし、その球を拾い上げ、ふくことができるのか、そして球を正しい場所からプレーするために、どのような方法で球をインプレーに戻すのかを扱っている。

- ・ 拾い上げた球や動かした球をリプレースすることになる場合、同じ球を元の箇所に置かなければならない。
- ・ 罰なしの救済、または罰ありの救済を受ける場合、取り替えた球または元の球は特定の救済エリアにドロップしなければならない。

これらの処置を使用した際の誤りは球をプレーする前であれば、罰なしに訂正することができるが、プレーヤーが誤所からその球をプレーした場合、そのプレーヤーは罰を受ける。

14.1 球をマークすること、拾い上げること、ふくこと

この規則はプレーヤーの止まっている球を故意に「拾い上げる」ことに対して適用する。その「拾い上げる」は、手で拾い上げる、回す、またはその他の方法で球を元の箇所から故意に動かす原因となることを含め、どのような方法でも行うことができる。

14.1a 拾い上げてリプレースする球の箇所をマークしなければならない

元の箇所にリプレースすることを要求する規則に基づいて球を拾い上げる前に、プレーヤーはその箇所をマークしなければならない。そのマークの方法としては：

- ・ ボールマーカーを球の直後や直ぐ近くに置く。
- ・ クラブを球の直後や直ぐ近くの地面の上に留めておく。

その箇所をボールマーカーでマークする場合、その球をリプレースした後、ストロークを行う前にプレーヤーはそのボールマーカーを取り除かななくてはならない。

プレーヤーがその箇所をマークせずにその球を拾い上げた場合、またはその箇所を誤った方法でマークした場合、またはその場所にボールマーカーを置いたままストロークを行った場合、そのプレーヤーは**1罰打**を受ける。

規則に基づいて救済を受けるために球を拾い上げる場合、プレーヤーはその球を拾い上げる前にその箇所をマークする必要はない。

14.1b 球を拾い上げることができる人

規則に基づいてプレーヤーの球を拾い上げることができる人：

- プレーヤー。
- プレーヤーが承認した人。しかし、そのような承認はそのラウンド全般に対して与えるのではなく、球を拾い上げる前にその都度与えなければならない。

例外—キャディーは承認なしにプレーヤーの球を拾い上げることができる：次の場合、プレーヤーのキャディーはプレーヤーの承認なしにそのプレーヤーの球を拾い上げることができる。

- そのプレーヤーの球がパッティンググリーンにある。
- 行動や発言などからプレーヤーが規則に基づいて救済を受けると結論づけることが合理的な場合。

プレーヤーのキャディーが認められていないのに球を拾い上げた場合、そのプレーヤーは**1罰打**を受ける(規則9.4参照)。

規則25.2g,規則25.4a,規則25.5d(特定の障がいを持つプレーヤーのために、規則14.1bは承認なしにパッティンググリーンのそのプレーヤーの球を拾い上げることの援助を認めるように修正される)参照。

14.1c 球をふくこと

パッティンググリーンで拾い上げた球は常にふくことができる(規則13.1b参照)。

パッティンググリーン以外の場所で拾い上げた球は、次の理由により拾い上げた場合を除き、常にふくことができる：

- 球が切れたか、ひびが入ったかを確かめるため。ふくことは認められない(規則4.2c(1)参照)。
- 球を確認するため。確認のために必要な程度だけふくことは認められる(規則7.3参照)。
- 球がプレーの障害となるため。ふくことは認められない(規則15.3b(2)参照)。

- 球が救済を認められる状態にあるかどうかを確かめるため。プレーヤーが規則に基づいて救済を受けるのであれば、ふくことは認められない(規則 16.4 参照)。

プレーヤーがこの規則に基づいて認められていないのに球をふいた場合、**1罰打**を受け、その球を拾い上げていた場合はリプレースしなければならない。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

14.2 球をある一点にリプレースすること

この規則は球を拾い上げたり、動かしたりして、その後で規則がその球をある一点にリプレースするすべての場合に適用する。

14.2a 元の球をリプレースしなければならない

球をリプレースする場合は元の球を使用しなければならない。

例外一次の場合は別の球を使用することができる：

- 回収不能の原因がプレーヤーの故意によるものではなく、数秒以内に合理的な努力により球を取り戻すことができない場合。
- 元の球が切れた、ひびが入った場合(規則4.2c参照)。
- プレーの中断後にプレーを再開する場合(規則5.7d参照)。
- 元の球が別のプレーヤーによって誤球としてプレーされた場合(規則6.3c(2)参照)。

14.2b 球をリプレースしなければならない人とその方法

(1) 球をリプレースしなければならない人：プレーヤーの球は次の人によってのみ規則に基づいてリプレースしなければならない：

- そのプレーヤー。
- その球を拾い上げた人、またはその球を動かす原因となった人。

認められていない人がリプレースした球をプレーした場合、プレーヤーは**1罰打**を受ける。

規則25.2h,規則25.3c,規則25.4a(特定の障がいをもつプレーヤーのために、規則14.2b(1)の修正はプレーヤーが他の人にそのプレーヤーの球をプレースしたり、リプレースすることの一般的な許可を与えることを認める)を参照。

- (2) 球をリプレースしなければならない方法。球が要求される箇所止まるように球を手で接地させて、手を放すことによってその球をリプレースしなければならない。

要求された箇所であっても、プレーヤーが間違った方法でリプレースした球をプレーした場合、そのプレーヤーは**1罰打**を受ける。

14.2c 球をリプレースする箇所

球は元の箇所にリプレースしなければならない(分からない場合は推定しなければならない)。ただし、規則14.2d(2)と規則14.2eに基づいて、またはそのプレーヤーが規則に基づいて救済を受けるときに、球を違う箇所にリプレースしなければならない場合を除く。

球が動かせない障害物、不可分な物、境界物、生長または付着している自然物の上、下に止まっている、または寄りかかって止まっている場合：

- その球の「箇所」にはその地面からの高さを含む。
- このことは、その球をそのような物の上、下、またはそのような物に寄りかかった元の箇所にリプレースしなければならないことを意味する。

球を拾い上げたり、動かした結果、または球をリプレースする前にルースインペディメントが取り除かれた場合、そのルースインペディメントを元に戻す必要はない。

拾い上げたり、動かした球をリプレースする前にルースインペディメントを取り除くことの制限については規則15.1a例外1参照。

14.2d 元のライが変えられた場合に球をリプレースする場所

拾い上げたり、動かした後リプレースしなければならない球のライが変えられた場合、プレーヤーはその球を次の方法でリプレースしなければならない：

- (1) 砂の中の球。球が砂の中に止まっていた場合(バンカーの中かコース上のその他の場所かは問わない)：

- その球を元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2c参照)にリプレイスする場合、プレーヤーは元のライをできるだけ復元しなければならない。
- そのライを復元する場合、その球が砂によって被われていた場合、プレーヤーは、球のほんの一部が見えるようにしておくことができる。

プレーヤーが正しい場所からプレーしたが、この規則に違反してライを復元しなかった場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。

(2) 砂の中以外の場所にある球。球が砂の中以外の場所にあった場合、プレーヤーはその球を、元のライに最も近く、最も似ていて、次の要件を満たす箇所に置くことによってリプレイスしなければならない：

- 元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2c参照)から1クラブレンジス以内。
- ホールに近づかない。
- その箇所と同じコースエリア。

プレーヤーが元のライが変えられたことは知っているが、そのライがどのようなものであったか分からない場合、プレーヤーは元のライを推定し、(1)または(2)に基づいてその球をリプレイスしなければならない。

例外—プレーを中断し、球を拾い上げている間に変えられたライについては規則5.7d参照。

14.2e 球が元の箇所に止まらない場合に行うこと

プレーヤーが球をリプレイスしようとしても、元の箇所に止まらない場合、プレーヤーは再度試さなければならない。

球が再びその箇所に止まらない場合、プレーヤーは、その球が止まる最も近い箇所にその球を置くことによってリプレイスしなければならない。しかし、元の箇所の場所によって次の制限がある：

- その箇所はホールに近づいてはならない。
- 元の箇所がジェネラルエリア。最も近い箇所はジェネラルエリアでなければならない。
- 元の箇所がバンカーかペナルティーエリア。最も近い箇所はそれぞれ同じバンカーか、同じペナルティーエリアのいずれかでなければならない。

- ・ 元の箇所がパッティンググリーン。 最も近い箇所はそのパッティンググリーンか、ジェネラルエリアのいずれかでなければならない。

規則14.2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。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

14.3 球を救済エリアにドロップすること

この規則はプレーヤーが規則に基づいて救済を受けるときに球をドロップしなければならないときは常に適用する。規則14.3c(2)に基づいて球をプレスすることによって救済を完了しなければならないときを含む。

プレーヤーが球をドロップする前、またはドロップするときに救済エリアを改善した場合、規則8.1参照。

14.3a 元の球か別の球を使うことができる

プレーヤーは元の球か別の球を使うことができる。

このことは、この規則に基づいてプレーヤーが球をドロップしたり、プレスする都度どんな球を使用してもよいことを意味している。

14.3b 球は正しい方法でドロップしなければならない

プレーヤーは球を正しい方法でドロップしなければならないが、(1)、(2)、(3)のすべての条件を満たさなければならない：

- (1) プレーヤーが球をドロップしなければならない。 ドロップはプレーヤー自身がしなければならない。プレーヤーのキャディーや他の人はドロップすることはできない。

規則25.2h,規則25.3c,規則25.4a(特定の障がいを持つプレーヤーのために、規則14.3b(1)の修正はプレーヤーがそのプレーヤーの球を他の人にドロップする一般的な承認を与えることができる)参照。

(2) 球は膝の高さからプレーヤーや用具に触れないように真下にドロップしなければならない。プレーヤーは次の要件を満たすように球を膝の高さから放さなければならない：

- プレーヤーが投げたり、回転をかけたり、転がしたりせずに、または球が止まることになる場所に影響を及ぼす可能性のあるその他の動きをせずに、球が真下に落下する。
- 球が地面に落ちる前にそのプレーヤーの体や用具に触れない。

「膝の高さ」とは、真っすぐ立ったときのプレーヤーの膝の高さのことである。

規則25.6b(特定の障がいをもつプレーヤーに対する規則14.3b(2)の適用に関するガイダンスについて)参照。

図14.3b: 膝の高さからのドロップ

認められる



認められない



球は膝の高さから真っ直ぐ落ちなければならない。「膝の高さ」はプレーヤーが立った姿勢での膝の高さを意味する。しかし、球をドロップするときにプレーヤーは立った姿勢である必要はない。

(3) 球は救済エリア(または線上)にドロップしなければならない。球は救済エリアにドロップしなければならない。プレーヤーはその球をドロップするとき、その救済エリアの中または外に立つことができる。しかし、後方線上の救済(規則 16.1c(2), 規則 17.1d(2), 規則 19.2b, 規則 19.3b 参照)を受ける場合、球をその規則で認められている区域の後方線上にドロップしなければならない。そして、その球がドロップされた箇所に基づいて救済エリアが定められる。

(4) 間違った方法で球をドロップした場合にすること。

上記(1)、(2)または(3)の要件のどれかに違反して球を間違った方法でドロップした場合：

- ・ プレーヤーは正しい方法で再びドロップしなければならず、プレーヤーがそうしなければならない回数に制限はない。
- ・ 間違った方法でドロップした球は、規則 14.3c(2)に基づいてプレースしなければならない前に行う2回のドロップにはカウントしない。

プレーヤーが再びドロップをせずに、その代わりに間違った方法でドロップした球が止まった場所からストロークを行った場合：

- ・ その球を救済エリアからプレーした場合、プレーヤーは**1罰打**を受ける(しかし、規則 14.7aに基づく誤所からのプレーはしていない場合)。
- ・ しかし、球を救済エリアの外からプレーした、またはドロップしなければならないのにプレースした後にプレーした場合(どこからプレーしたかにかかわらず)、プレーヤーは**一般の罰**を受ける。

14.3c 正しい方法でドロップした球は救済エリアに止まらなければならない

この規則は、規則 14.3bに基づいて正しい方法で球をドロップした場合にだけ適用する。

(1) 球を正しい方法でドロップし、救済エリアに止まったときにプレーヤーは救済を完了したことになる。球は救済エリアに止まらなければならない。

球が地面に落ちた後で止まる前に、人(そのプレーヤーを含む)、用具または他の外的影響に触れたかどうかに関係なく：

- ・ 球が救済エリアに止まった場合、プレーヤーは救済を完了したことになる、その球をあるがままにプレーしなければならない。

- ・ 球が救済エリアの外に止まった場合、プレーヤーは規則14.3c(2)の手続きを使用しなければならない。

いずれの場合も、正しくドロップした球が止まる前に偶然に人(そのプレーヤーを含む)、用具または外的影響に当たってもどのプレーヤーにも罰はない。

例外—正しい方法でドロップした球が止まる前に誰かによって故意に方向を変えられたり、止められた場合：ドロップした球が止まる前に誰かによって故意に方向を変えられたり、止められた場合にする事については規則14.3d参照。

(2) 正しい方法でドロップした球が救済エリアの外に止まった場合にする事。球が救済エリアの外に止まった場合、プレーヤーは正しい方法で2回目のドロップをしなければならない。

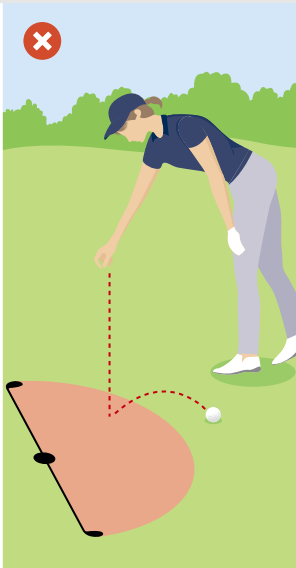
球が再度救済エリアの外に止まった場合、プレーヤーは、規則14.2b(2)と規則14.2eに基づく球をリプレースする手続きを使用して球をプレースすることにより救済を完了しなければならない：

- ・ プレーヤーは2回目にドロップしたときにその球が最初に地面に触れた箇所¹に球をプレースしなければならない。
- ・ プレースした球がその箇所¹に止まらない場合、プレーヤーはその箇所¹に2回目のプレースをしなければならない。
- ・ 2回目にプレースした球がその箇所¹にまた止まらない場合、プレーヤーは規則14.2eに基づいて球が止まる最も近い箇所¹に球をプレースしなければならない。この場合、球をその救済エリアの外にプレースする結果となる可能性がある。

図#1 14.3c: 球は救済エリア内にドロップし、その救済エリア内に止まらなければならない。



球は規則14.3bに基づく正しい方法でドロップされ、その球が救済エリア内に止まったので、救済処置は完了した。

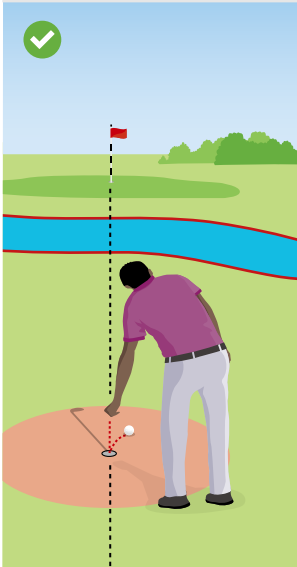


球は規則14.3bに基づいて正しくドロップされたが、その球は救済エリアの外に止まった。したがって球を正しい方法で2回目のドロップしなければならない。

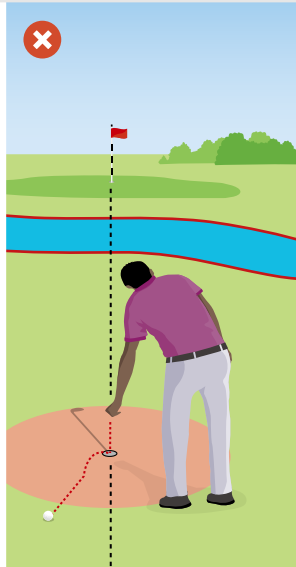


球は救済エリアの外に誤った方法でドロップされたので、その球を正しい方法で再びドロップしなければならない。

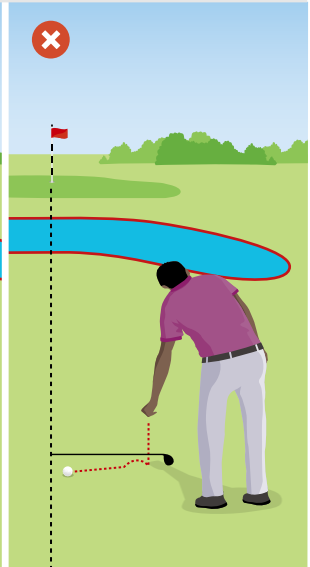
図#2 14.3c: 後方線上の救済を受ける場合のドロップ



ドロップしたときに球が最初に地面に触れた線上の箇所からどの方向にも1クラブングスが救済エリアとなる。球が規則14.3bに基づいて正しくドロップされ、その球が救済エリアの中に止まれば、その救済処置は完了する。



規則14.3bに基づいて正しくドロップされた球が救済エリアの外に止まった場合、その球は正しい方法で2回目のドロップをしなければならない。



線上にドロップされず間違った方法で球をドロップしたので、正しい方法で再度、球をドロップしなければならない。

14.3d 正しい方法でドロップした球が人によって故意に方向を変えられたり、止められた場合にする事

この規則に関して、次の場合にドロップした球が「故意に方向を変えられたり、止められた」ことになる：

- 球が地面に落ちた後に人がその動いている球に故意に触れる。
- 動いている球の方向を故意に変えたり、止めたりするようにプレーヤーが故意に特定の場所に配置したり、またはそのままにしておいた用具、その他の物、人(プレーヤーと、そのプレーヤーのキャディーを含む)に当たる。

救済エリアの中か外かにかかわらず正しい方法でドロップした球が止まる前に人が故意に方向を変えたり、止めた場合：

- プレーヤーは規則14.3bの手続きを使用して再びドロップしなければならない(故意に方向を変えられたり、止められた球は、規則14.3c(2)に基づいてプレスしなければならなくなる前に行う2回のドロップにはカウントしない)。
- プレーヤー、またはそのプレーヤーのキャディーが故意に球の方向を変えたり、止めた場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受ける。

例外—球が救済エリアに止まる合理的な可能性がなかった場合：正しい方法でドロップした球が故意に方向を変えられたり、止められ(救済エリアの中か外かにかかわらず)、その球が救済エリアに止まる合理的な可能性がなかった場合：

- どのプレーヤーにも罰はない。
- ドロップした球は救済エリアの外で止まったものとして扱われ、規則14.3c(2)に基づいてプレスしなければならなくなる前に行う2回のドロップにカウントする。

規則14.3に違反して誤所から球をプレーしたこと、またはドロップする代わりにプレスした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。

規則22.2(フォアサムでは、パートナーはいずれもそのサイドのために行動することができ、そのパートナーの行動はそのプレーヤーの行動として扱われる)；規則23.5(フォアボールではいずれも、パートナーはそのサイドのために行動することができ、プレーヤーの球や用具に関係するパートナーの行動はプレーヤーの行動として扱われる)参照。

14.4 元の球がアウトオブプレーとなった後にプレーヤーの球がインプレーに戻る場合

プレーヤーのインプレーの球をコース上から拾い上げた、または球が紛失やアウトオブバウンズとなった場合、その球はもはやインプレーの球ではない。

次の場合にのみ再びプレーヤーのインプレーの球となる：

- プレーヤーがティーイングエリアから元の球か別の球をプレーする。
- 球をインプレーにする意図を持って元の球か別の球をコース上にリプレー、ドロップ、プレースする。

どんな方法であれ球をインプレーにする意図を持って球をコースに戻した場合、次のときであっても、その球はインプレーとなる：

- 規則で認められていないのに、その球を元の球に対して取り替えた。
- (1)誤所に、(2)間違った方法で、(3)適用しない手続きを使用して、リプレー、ドロップ、プレースした。

リプレーした球は、その箇所をマークしているボールマーカーを取り除いていなかったとしても、インプレーとなる。

14.5 球を取り替える、リプレー、ドロップ、プレースするときの誤りを訂正すること

14.5a プレーヤーは、球をプレーする前に誤りを訂正することができる

プレーヤーが規則で認められていないのに元の球を別の球に取り替えた場合、またはプレーヤーのインプレーの球を(1)間違った方法で、(2)誤所に、(3)適用しない手続きを使用して、リプレー、ドロップ、プレースした場合：

- そのプレーヤーは罰なしにその誤りを訂正することができる。
- しかし、この訂正が認められるのはその球をプレーする前だけである。

14.5b 救済を受けるときの誤りを訂正する場合にプレーヤーが違う規則や救済の選択肢に変更することができる場合

救済を受けるときの誤りを訂正する場合、プレーヤーは当初使用した同じ規則または救済の選択肢を使用しなければならないのか、あるいは違う規則や救済の選択肢に変更できるのかについては、その誤りの種類による：

(1) 適用される規則に基づいて球をインプレーにして正しい場所にドロップ、またはプレースしたが、規則が再度、球をドロップまたはプレースすることを要求する場合。

- この誤りを訂正する場合、プレーヤーは同じ規則と同じ救済の選択肢を使用して救済を受け続けなければならない。
- 例えば、アンプレヤブルの球の救済を受けるためにプレーヤーはラテラル救済の選択肢(規則19.2c)を使用し、球を正しい救済エリアにドロップしたが、(1)間違った方法でドロップしたり(規則14.3b参照)、(2)ドロップした球が救済エリアの外側に止まった場合(規則14.3c参照)、その誤りを訂正するときはそのプレーヤーは規則19.2に基づいて救済を受け続けなければならない、その同じ救済の選択肢(規則19.2cに基づくラテラル救済)を使用しなければならない。

(2) 適用される規則に基づいて球をインプレーにしたが、その球を誤所にドロップ、またはプレースした場合。

- この誤りを訂正する場合、プレーヤーは同じ規則に基づいて救済を続けなければならないが、そのプレーヤーの状況に適用できるその同じ規則に基づくあらゆる救済の選択肢を使用することができる。
- 例えば、アンプレヤブルの球の救済を受けるためにプレーヤーはラテラル救済の選択肢(規則19.2c)を使用したか、要求される救済エリアの外側に誤って球をドロップした場合、その誤りを訂正するときには規則19.2に基づく救済を受け続けなければならない、この規則のいずれかの救済の選択肢を使用することができる。

(3) 適用されない規則に基づいて球をインプレーにした場合。

- この誤りを訂正する場合、プレーヤーはそのプレーヤーの状況に適用となるあらゆる規則を使用することができる。

- 例えば、プレーヤーが誤ってペナルティーエリアの中にある球に対してアンプレヤブルの球の救済(規則19.1は認めていない)を受けた場合、プレーヤーは、もしその球を拾い上げていたのであれば規則9.4に基づいてその球をリプレースするか、規則17に基づく罰ありの救済を受けるか(そのプレーヤーの状況に対して適用する規則17に基づくあらゆる救済の選択肢を使用することができる)、のいずれかによってその誤りを訂正しなければならない。

14.5c 元の球に関連する誤りの後に行われた行動に対する罰はない

プレーヤーが規則14.5aに基づいて誤りを訂正する場合、その誤りの後に行われ、かつ単に元の球に関連した行動に対する罰(例えば、偶然にその球を動かしたことに対する罰(規則9.4b参照)、またはその元の球に対するストロークに影響を及ぼす状態を改善したことに対する罰(規則8.1a参照))はカウントしない。

しかし、これらの同じ行動が誤りを訂正するためにインプレーにした球にも罰を受ける場合(例えば、これらの行動が今のインプレーとなった球に対してストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合)、その罰は今のインプレーの球に対して適用する。

例外—ドロップした球の方向を故意に変えたり、止めたことに対する罰：ストロークプレーで、プレーヤーがドロップした球の方向を故意に変えたり、止めたことに対し規則14.3dに基づいて一般の罰を受ける場合、そのプレーヤーが規則14.3bの手続きを使用して再びドロップしたとしても、その罰を受ける。

14.6 直前のストロークを行った場所から次のストロークを行うこと

この規則は、プレーヤーが規則に基づいて直前のストロークを行った場所から次のストロークを行わなければならない、または行うことができるすべての場合(例えば、ストロークと距離の救済に基づいてプレーする、またはストロークが取り消されたり、別の規則によりカウントしないことになったストロークの後に再びプレーする)に適用する。

- プレーヤーが球をインプレーにしなければならない方法はコース上のどのエリアで直前のストロークを行ったかによる。
- すべての状況下で、プレーヤーは元の球を使用するか、別の球に取り替えることができる。

14.6a 直前のストロークをティーイングエリアから行った

元の球か別の球を規則6.2bに基づいてティーイングエリアからプレーしなければならない(球はティーアップすることができる)。

14.6b 直前のストロークをジェネラルエリア、ペナルティーエリア、バンカーから行った

元の球か別の球を次の救済エリアの中にドロップし、この救済エリアからプレーしなければならない(規則14.3参照)：

- 基点：直前のストロークが行われた箇所(分からない場合は推定しなければならない)。
- 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：
 - » 基点と同じコース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。

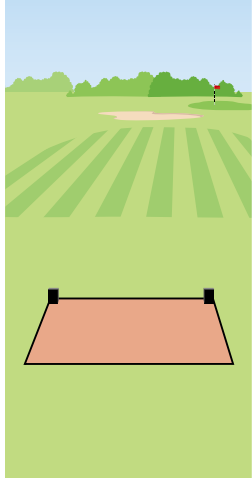
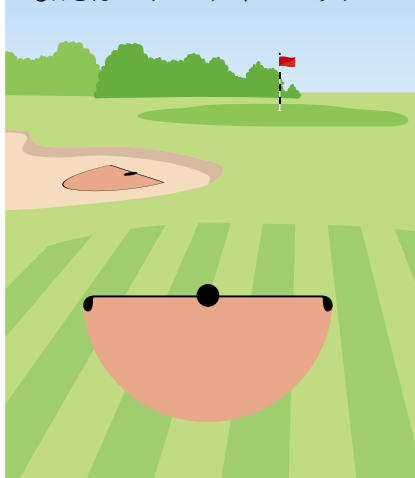
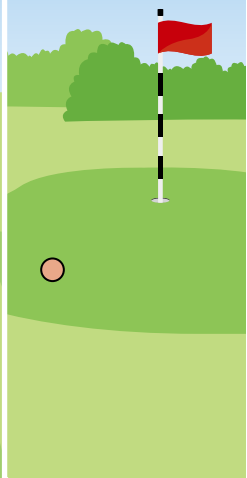
14.6c 直前のストロークをパッティンググリーンから行った

元の球か別の球を規則14.2b(2)と規則14.2eに基づく球をリプレースする手続きにより、直前のストロークが行われた箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)にプレースしなければならない。

規則14.6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。

図14.6: 直前のストロークを行った場所から次のストロークを行う

プレーヤーが直前のストロークを行った場所から次のストロークを行うことを求められたり、認められる場合、プレーヤーがどのように球をインプレーにしなければならないかは直前のストロークを行ったコースエリアによる。

<p>ティーイング エリア</p> 	<p>ジェネラルエリア、バンカー、 またはペナルティーエリア</p> 	<p>パッティング グリーン</p> 
<p>ティーイングエリアから直前のストロークを行った場合、そのティーイングエリアの中のどこからかプレーをしなければならない。</p>	<p>直前のストロークを、ジェネラルエリア、バンカー、またはペナルティーエリアからプレーした場合、基点はその直前のストロークを行った箇所となる。球は基点から1クラブレンジス以内で、その基点と同じコースエリアでその基点よりホールに近づかない所にドロップする。</p>	<p>直前のストロークをパッティンググリーンから行った場合、その直前のストロークを行った場所に球をプレースする。</p>

14.7 誤所からプレーすること

14.7a 球をプレーしなければならない場所

ホールをスタートした後：

- ・ プレーヤーは自分の球が止まった場所から各ストロークを行わなければならない。ただし、規則がプレーヤーに別の場所からプレーすることを要求する、または認める場合を除く(規則9.1参照)。
- ・ プレーヤーは誤所から自分のインプレーの球をプレーしてはならない。

規則14.7aに違反して誤所から球をプレーしたことに対する罰：一般の罰。

14.7b ストロークプレーで誤所からプレーした後にホールを終了する方法

(1) プレーヤーは誤所からプレーした球でホールのプレーを終わらせるのか、それとも正しい場所からプレーすることにより間違いを訂正するかを決めなければならない。 ストロークプレーでは、プレーヤーが次に何をすることは重大な違反があったかどうかによる。つまり、プレーヤーが誤所からプレーすることによって著しい利益を得たのかどうかによる：

- ・ 重大な違反がない。 プレーヤーは、誤りを訂正しないで誤所からプレーした球でそのホールのプレーを終わらせなければならない。
- ・ 重大な違反がある。
 - » プレーヤーは規則に基づいて正しい所からプレーした球でそのホールのプレーを終えることによりその誤りを訂正しなければならない。
 - » プレーヤーが別のホールを始めるためのストロークを行う前に、またはそのラウンドの最終ホールでは、そのプレーヤーのスコアを提出する前にその誤りを訂正しなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。
- ・ 違反が重大であるかどうかははっきりしない場合に行うこと。 プレーヤーは誤所からプレーした元の球と、規則に基づく正しい所からプレーした第2の球の両方でそのホールのプレーを終わらせるべきである。

(2) 2つの球をプレーするプレーヤーは委員会に報告しなければならない。 プレーヤーが、誤所からのプレーが重大な違反かどうかははっきりせず、その誤りを訂正しようとして2つの球をプレーすることを決めた場合：

- ・ プレーヤーはスコアカードを提出する前に委員会にその事実を報告しなければならない。

- ・ このことは両方の球が同じスコアであるとプレーヤーが思った場合や、2つの球をプレーすることを決めたプレーヤーが両方の球でそのホールを終えないことを選んだ場合にも適用する。

プレーヤーが委員会にその事実を報告しなかった場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

(3) プレーヤーが2つの球をプレーした場合、委員会がホールのプレーヤーのスコアを裁定することになる。そのホールのそのプレーヤーのスコアは、誤所から元の球をプレーしたときに重大な違反があったと委員会が裁定するかどうかによる：

- ・ 重大な違反はない。
 - » 誤所からプレーされた元の球のスコアをカウントし、プレーヤーは**規則14.7aに基づいて一般の罰**を受ける(つまり、その球のスコアに**2罰打**を追加する)。
 - » 他の球でのすべてのストローク(行ったストロークとその球をプレーしたことによってのみ受けた罰打を含む)はカウントしない。
- ・ 重大な違反がある。
 - » 誤所からのプレーの誤りを訂正するためにプレーした球のスコアをカウントし、プレーヤーは**規則14.7aに基づいて一般の罰**を受ける(つまりその球のスコアに**2罰打**を追加する)。
 - » 誤所から元の球をプレーするときに行ったストロークと、その球でのさらなるストローク(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。
 - » 誤りを訂正するためにプレーした球をまた誤所からプレーした場合：
 - 委員会がこれを重大な違反ではないと裁定した場合、プレーヤーは**規則14.7aに基づいて一般の罰(さらに2罰打)**を受け、その球のスコアに追加されるのは**合計で4罰打**となる(2打は誤所から元の球をプレーしたことに対する罰、さらに2打は誤所から他の球をプレーしたことに対する罰)。
 - 委員会がこれを重大な違反と裁定した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

規則14.1 詳説：球をマークすること、拾い上げること、ふくこと**14.1a/1 - 球を正確にマークすること**

規則14.1aは、プレーヤーが拾い上げる球の箇所を十分に正確にマークして、正しい箇所にその球をリプレースするように、「直後」や「直ぐ近く」という言葉を使っている。

球の直ぐ近くにマークしている限り、球の周辺のどの位置であってもマークすることができる。それには球の前や横にボールマーカーを置くことを含む。

14.1c/1 - 拾い上げた球をふいてはならない場合にはプレーヤーは慎重にならなければならない

プレーヤーが規則14.1cに規定されている「ふくことが認められない」4つの規則のうちの一つを適用している場合、球をふく意図がなかったとしても、その行動自体が球をふく結果となる可能性があるので、プレーヤーが避けるべき行動がある。

例えば、プレーヤーが芝などの破片が貼り付いている自分の球を拾い上げ、自分のキャディーに投げ、そのキャディーがタオルでその球を受け取った場合、芝などの破片の一部が取り除かれる可能性が高く、その球は「ふかれた」ことを意味している。同様に、プレーヤーがその球をポケットの中に入れたり、地面に落とす場合、そうした行動はその球から芝などの破片を取り除く結果となる可能性があり、その球は「ふかれた」ことを意味している。

しかしながら、拾い上げる前にきれいであることが分かっていた球を拾い上げた後でプレーヤーがそうした行動をとった場合、その球はふかれていないので、プレーヤーは罰を受けない。

14.1c/2 - 動かされた球をふくことができる場合

規則が動かされた球のリプレースを求めているので、その球を拾い上げた場合、その球を常にふくことができる。ただし、規則14.1cに規定されている4つの状況を除く。

例えば、プレーヤーの球が動かせる障害物に寄りかかって止まり、その球がその障害物を取り除くときに動いた場合、そのプレーヤーは元の箇所にその球をリプレースしなければならず(規則15.2a(1))、リプレースする前にその球をふくことができる。(新)

規則14.2 詳説：球をある一点にリプレースすること

14.2b(2)/1 - プレーヤーは球をリプレースしなければならないのにドロップする

規則がプレーヤーに球をリプレースすることを求めているのに、プレーヤーが球をドロップした場合、その球は間違った方法でリプレースされたことになる。プレーヤーが間違った方法で球をリプレースしたが、それが要求される箇所であった場合(プレーヤーが球をドロップしてその球が要求される箇所に止まったときを含む)、規則14.5(球を取り替える、リプレース、ドロップ、プレースするときの誤りを訂正すること)に基づいて誤りを訂正せずにその球をプレーしたときは、そのプレーヤーは1罰打を受ける。

しかし、プレーヤーが球をドロップして、その球が要求される箇所以外の別の場所に止まり、誤りを訂正せずにその球をプレーした場合、そのプレーヤーは誤所からプレーしたことについて一般の罰を受ける。

例えば、ストロークプレーで、プレーヤーは捜索中に自分の球を動かし、罰なしにその球をリプレースすることが求められた。その球を元の箇所、あるいは推定箇所にリプレースする代わりに、プレーヤーはその箇所に球をドロップしたところ、その球は跳ねて別の箇所に止まり、そのプレーヤーはその別の箇所から球をプレーした。そのプレーヤーは間違った方法で球をリプレースしただけでなく、誤所からのプレーもしたことになるが、介在する出来事がなかったので、そのプレーヤーは2罰打だけを受ける(規則1.3c(4)参照)。

14.2c/1 - ほとんどの場合、球はどの向きに据えてリプレースしてもよい

拾い上げた球を1箇所にリプレースする場合、規則はその位置だけに関心を払っている。その球の地面に対する垂直距離が変わらない限り、リプレースするときはその球をどの向きに据えてもよい(商標マークを特定の方向に合わせるなど)。

例えば、ふくことが認められない規則を援用しているときに、プレーヤーが自分の球を拾い上げたところ、一片の泥の塊がその球に貼り付いていた。その球を元の箇所にリプレースするとき、その球をどの向きに据えてもよい(邪魔になる泥がついている面をホール方向に回転させるなど)。

しかしながら、プレーヤーはその球がその泥の上に乗るように向きを合わせてリプレースすることは認められない(拾い上げる前にその泥が球の下となる位置であった場合を除く)。球の「箇所」には、地面との相対的な垂直位置を含む。

14.2c/2 - 球をリプレースする箇所からのルースインペディメントの取り除き

規則15.1a例外1は、プレーヤーが球をリプレースする前に、球が止まっているときに動かしていたらおそらくその球を動かす原因となっていたであろうルースインペディメントを取り除いてはならないということを明確にしている。しかし、球を拾い上げているときや、その球がリプレースされる前にルースインペディメントが動くかもしれず、プレーヤーはその球をリプレースする前や後にそのルースインペディメントを元に戻す必要がない状況がある。

例えば：

- プレーヤーは別のプレーヤーの障害となっていた球の拾い上げを要求され、ジェネラルエリアにあった自分の球をマークして拾い上げた。その球を拾い上げた結果として、その球に寄り掛かっていた分離した枝が動いた。そのプレーヤーはその球をリプレースするときにその枝を元の位置に戻す必要はない。
- プレーヤーは球が切れているかどうかを確認するためにバンカー内の自分の球をマークして拾い上げた。その球を拾い上げている間に、ボールマーカーのすぐ後ろにあった落葉が風で飛ばされて動いた。そのプレーヤーはその球をリプレースするときにその落葉を元の位置に戻す必要はない。

14.2c/3 - 球をリプレースするときに、地面に押し込んではいけない

球をリプレースする場合、元の箇所にリプレースしなければならない。元の箇所には拾い上げたり動かす前にその球があった垂直距離を含む。球をリプレースしようとしても止まらない場合、球を地面に押し込むのではなく、そのプレーヤーは規則14.2e(球が元の箇所に止まらない場合に行うこと)に基づく処置に従わなければならない。

例えば、プレーヤーの球がバンカーの傾斜にある動かせる障害物に寄りかかって止まっていた。その障害物を取り除いたときにその球が動いた場合、その球をリプレースしなければならない。その球が元の箇所に止まらない場合、プレーヤーはそのバンカー内でホールに近づかずに球が止まる最も近い箇所にその球をリプレースしなければならない。そのようにせずに、球を砂の中に押し込んだ場合、プレーヤーは誤所に球をリプレースし(規則14.7)、ライを変えたことになるので(規則14.2d)、その球を拾い上げ、規則14.2cと規則14.2eに基づいて元のライに復元してからその球をリプレースすることにより誤りを訂正しなければならない(規則14.5b(2))。(新)

14.2d(2)/1 - 変えられたライが「最も近く、最も似ているライ」であるかもしれない

球を拾い上げたり、球が動かされてリプレースしなければならない場合にプレーヤーの球のライが変えられたとき、その変えられたライがそのプレーヤーの元のライに最も近く、最も似ているライであるかもしれず、そのプレーヤーはその変えられたライからその球をプレーする必要があるかもしれない。

例えば、プレーヤーの球がフェアウェイのディボット跡に止まった。その球を自分の球だと思った別のプレーヤーがその球をプレーして、そのディボット跡をほんの少しだけ深くした。1クラブレンジ以内に似たような他のディボット跡がないのであれば、元のライに最も近く、最も似ている箇所はより深くなったそのディボット跡の中の箇所となるであろう。

14.2e/1 - 球が止まる箇所がホールに近づく場合、プレーヤーは罰ありの救済を受けなければならない

規則14.2eに従う場合、プレースしたときに球が止まる同じコースエリアの唯一の箇所はホールに近づく可能性がある。そうした状況では、プレーヤーは認められる規則に基づく罰ありの救済を受けなければならない。

プレーヤーはその箇所に球が止まるようにその球を地面に押し込むことは認められない(詳説14.2c/3参照)。

例えば、プレーヤーの球はバンカーの下り傾斜でレーキに寄り掛かって止まり、そのレーキを取り除くときにその球が動いた。プレーヤーは要求されるようにその球をリプレースしようとしたが、その球は止まらなかった。その後、そのプレーヤーは規則14.2eの処置に従ったが、上手くいかず、そのバンカー内で球が止まるかどうかを試すことができる他の箇所はホールに近づかない場所には存在しないことが分かった。

この場合、プレーヤーは1罰打でストロークと距離(規則19.2a)を用いるか、2罰打でそのバンカーの外側で後方線上の救済(規則19.3b)を用いるかのどちらかで、アンプレヤブルの球の救済を受けなければならない。

規則14.3 詳説：球を救済エリアにドロップすること

14.3b(2)/1 - 平らでない区域に膝の高さからドロップした球

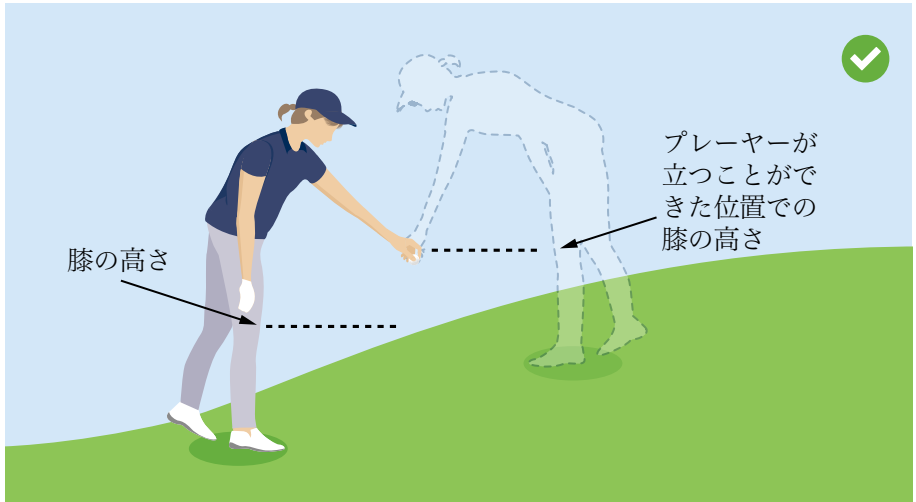
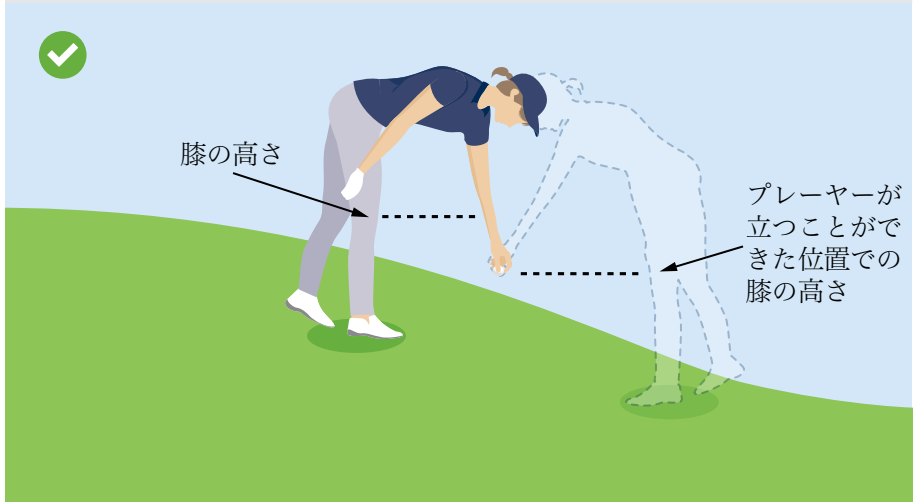
規則14.3b(2)と定義「ドロップ」はプレーヤーに立った位置からの膝の高さからドロップをすることを要求している。

プレーヤーが球をドロップする場所とその周辺に平らでない地面がある場合、球をドロップするときにプレーヤーが立っている場所によって、球が膝の高さから地面まで落ちる距離が異なる。

プレーヤーが球をその箇所にドロップをするために立つことができた位置での膝の高さに相当する距離を球が落ちることを条件に、その球は膝の高さからドロップされたことになる。

しかし、球は必ず空中を落ちてドロップしなければならない、プレスしてはならない。

図14.3b(2)/1 - 平らではない区域で膝の高さからドロップされた球



- 両方の状況でプレイヤーは膝よりも高い、または低い位置からドロップしているように見えるが、規則14.3b(2)の規定通りに膝の高さからドロップしている。
- このことはプレイヤーが平らではない場所で救済を受けており、上記の輪郭線(点線)が示すように、異なった場所に立っていればその高さから球をドロップできた可能性のある場合に起き得る。

14.3c/1 - 救済エリアはその救済エリアの中にあるすべてのものを含む

プレーヤーの救済エリアには、その救済エリアの中にある丈の高い草、ブッシュ、あるいは他の生長物を含む。プレーヤーがドロップした球がその救済エリアの中の悪いライに止まった場合、その球は依然としてその救済エリア内に止まっていることになる。

例えば、プレーヤーが自分の球を正しい方法でドロップしたところ、その球がその救済エリアの中のブッシュに引っかかって止まった。そのブッシュは救済エリアの一部であるので、その球はインプレーとなり、プレーヤーは規則14.3cに基づいて再ドロップすることは認められない。

14.3c/2 - 球をプレー禁止区域にドロップすることができる

救済規則に基づいて球をドロップするとき、プレー禁止区域が救済エリアの一部である限り、プレーヤーは球をそのプレー禁止区域にドロップすることができる。しかしながら、そのプレーヤーはその後に適用される規則に基づいて救済を受けなければならない。

例えば、プレーヤーはペナルティーエリアからの救済を受け、異常なコース状態の中にあるプレー禁止区域に球をドロップすることができる。しかし、ドロップした球が規則17(ペナルティーエリアからの救済)で求められている救済エリアの中に止まった後で、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。

14.3c(1)/1 - ドロップした球がプレーヤーの足や用具に寄り掛かって止まった後に動いた場合にはどうすべきか

プレーヤーは正しい方法で球をドロップしたが、その球は偶然にそのプレーヤーの足や用具(救済エリアをマークしていたティーなど)によって止められ、その救済エリアの中に止まった。罰はなく、そのプレーヤーは救済を受けることを完了したことになり、その球をあるがままにプレーしなければならない。

その後で、プレーヤーが足や用具を動かしたときにその球が動いた場合、そのプレーヤーは規則9.4によって要求されるようにその球をリプレースしなければならないが、その球の動きは規則に基づいて救済を受けているときの合理的な行動の結果(規則9.4b例外4参照—規則を適用している間のバッティンググリーン以外の場所での偶然の動き)であったので、罰を受けない。

14.3c(2)/1 - ブッシュを含む救済エリアに正しい方法で2回ドロップされた球をプレースする場所

プレーヤーが規則14.2b(2)と規則14.2eを用いて球をプレースすることによって

ドロップの処置を完了させなければならない場合、プレーヤーの救済エリアには芝、ブッシュ、その他の生長物が含まれるため(詳説14.3c/1参照)、プレーヤーが地面以外に球をプレスすることを試みる結果となる可能性がある。

例えば、プレーヤーが救済エリアのブッシュの中にドロップして、ドロップした球が2回ともその救済エリアの外側に止まった場合、規則14.3c(2)は、そのプレーヤーは2回目のドロップでその球が最初に地面に触れた箇所に球をプレスしなければならないと規定している。2回目のドロップでその球が最初にブッシュに触れたのであれば、「地面」にはブッシュを含むので、そのプレーヤーはその球が最初にブッシュに当たった場所にその球をプレスすることを試みなければならない。しかし、2回試みてもプレスした球がその箇所に止まらない場合、そのプレーヤーは規則14.2eの制限を受けて、ホールに近づかない、その球が止まる最も近い箇所にその球をプレスしなければならない。

規則14.4 詳説：元の球がアウトオブプレーとなった後にプレーヤーの球がインプレーに戻る場合

14.4/1 - インプレーにする意図がなければ、プレスされた球はインプレーではない

球を地面にプレスしたり、リプレスする場合、その球をインプレーにする意図を持って地面に置いたのかどうかを決定する必要がある。

例えば、プレーヤーはパッティンググリーン上で、コインを球の真後ろに置いてその球の位置をマークしてから拾い上げ、ふいてもらうためにキャディーに渡した。その後、そのキャディーはプレーヤーがホールの反対側からラインを読むときの援助となるように、その球をコインの真後ろ、あるいはすぐ横に置いた(その球の元の箇所に置いたのではない)。キャディーはインプレーに戻す意図を持ってその球をプレスしていなかったため、その球はインプレーの球ではない。

この場合、その球は規則14.2で要求されるように、その球をリプレスする意図を持って再び置かれるまでインプレーとはならない。球がアウトオブプレーである間にプレーヤーがその球にストロークを行った場合、そのプレーヤーは誤球をプレーしたことになる。

14.4/2 - テストとしてのドロップは認められない

規則14.3のドロップの処置は、規則に基づいて救済を受けるときは不確実性の要素があることを意味している。ドロップした球がどうなるかを事前にテストすることはゲームの精神から逸脱してしまう。

例えば、カート道路(動かさない障害物)からの救済を受けるとき、プレーヤーは

救済エリアを決めたが、球が転がってその救済エリアの中のブッシュに止まるかもしれないことに気づいた。インプレーにする意図がなければ、ドロップした球はインプレーにはならないことを知っていたので、そのプレーヤーは球がブッシュに転がり込むかどうかを確認するために、その救済エリアの片側にテストとして球をドロップした。

そうした行為はゲームの精神に反するので、委員会は規則1.2a(重大な非行)に基づいてそのプレーヤーを失格とすることが正当化される。

規則14.5 詳説：球を取り替える、リプレース、ドロップ、プレースするときの誤りを訂正すること

14.5b(1)/1 - 後方線上の救済の再ドロップの場合、プレーヤーは救済エリアを変えることができる

規則16.1c(2)(異常なコース状態からの救済)、規則17.1d(2)(ペナルティーエリアからの救済)、あるいは規則19.2bや規則19.3b(アンプレヤブルの球の救済)に基づいて、後方線上の救済を用いた後でプレーヤーが2回目のドロップを要求される場合、そのプレーヤーはその関連する規則の後方線上の救済の選択肢に基づいて再ドロップすることが要求される。しかし、2回目のドロップをするとき、そのプレーヤーは救済エリアがホールに近くなったり、あるいはホールから遠くなるように、その球がドロップされた線上の箇所を変えることが認められる。

例えば、プレーヤーの球がペナルティーエリアの中に止まり、後方線上の救済を受けることを選んだ。そのプレーヤーは球を正しい方法でドロップしたが、その球はその救済エリアの外側に転がり出た。プレーヤーが後方線上の救済に基づいて再ドロップするとき、そのプレーヤーはホールに近くなったり、あるいはホールから遠くなるような場所の線上にドロップすることができ、救済エリアはその箇所に基づいて変わる。

14.5b(1)/2 - 再ドロップの場合、プレーヤーは救済エリアの中でドロップするコースエリアを変えることができる

プレーヤーの救済エリアが複数のコースエリアにまたがっていて、そのプレーヤーがその救済の選択肢に基づいて再ドロップすることが要求される場合、そのプレーヤーはその同じ救済エリアの中の別のコースエリアにドロップすることができるが、そのことにより規則14.3cの適用方法は変わらない。

例えば、プレーヤーがジェネラルエリアの球に対して規則19.2c(ラテラル救済)に基づいてアンプレヤブルの球の救済を受けることを選んだところ、その救済エリアは一部がジェネラルエリアで一部がバンカーとなった。プレーヤーがドロップした球は、救済エリアのバンカーの部分に最初に触れてからその救済エリアの

ジェネラルエリアの部分に止まった、あるいはその救済エリア全体(バンカーの部分とジェネラルエリアの部分の両方)の外側に止まったので、そのプレイヤーは再ドロップしなくてはならなかった。再ドロップするとき、そのプレイヤーはその救済エリアのジェネラルエリアの部分にも球をドロップすることができる。

規則14.7 詳説：誤所からプレーすること

14.7b/1 - プレーすることが認められていない区域から行われた各ストロークについて、プレイヤーは罰を受ける

プレーすることが認められていない区域にプレイヤーの球が止まった場合、そのプレイヤーは適切な規則に基づいて救済を受けなければならない。ストロークプレーでは、プレイヤーがそうした区域(プレー禁止区域や目的外グリーン)からプレーした場合、そのプレイヤーはその区域からプレーした各ストロークについて2罰打を受ける。

例えば、プレイヤーの球がペナルティーエリアの中のプレー禁止区域に止まった。そのプレイヤーはそのプレー禁止区域に立ち入り、その球にストロークを行ったが、球は数ヤードしか動かずにそのプレー禁止区域に留まった。そのプレイヤーはその後、その球に別のストロークを行い、球はそのプレー禁止区域の外側に止まった。

各ストロークをカウントし、そのプレイヤーはプレー禁止区域で行った各ストロークについて、誤所からプレーしたことで規則14.7に基づいて一般の罰を受け、合計4罰打となる。そのプレイヤーは、重大な違反がなければ、プレー禁止区域からプレーした球でそのホールプレーを終えることが要求される。重大な違反がある場合、そのプレイヤーはその誤りを訂正しなければならない(規則14.7b参照)。

14.7b/2 - 救済を受けた状態にクラブが当たった場合、球は誤所にあったことになる

プレイヤーが異常なコース状態による障害から救済を受ける場合、そのプレイヤーはその状態によるすべての障害からの救済を受けることが要求される。救済エリアにドロップされた球が、プレイヤーがもしその状態がなかったら、その球が元あった箇所から行ったであろうストロークに基づく状態からの何らかのタイプの障害がある場所に止まった場合、その球は誤所にあることになる。

例えば、プレイヤーの球がカート道路の上に止まり、そのプレイヤーは救済を受けることに決めた。そのプレイヤーはその球をカート道路からプレーしていた場合に使用していたと思われるクラブを使って、完全な救済のニヤレストポイントを推定した。その基点から救済エリアを計測した後、そのプレイヤーは球をド

ロップし、その球はプレーヤーが救済エリアの中であると思われる箇所に止まった。プレーヤーがその後でその球にストロークを行ったところ、そのストロークの間にクラブがそのカート道路に当たった。そのカート道路はプレーヤーの意図するスイング区域にあったので、そのプレーヤーには依然として障害が生じていた。したがって、そのプレーヤーは救済エリアを適切に決めておらず、誤所からプレーしたことについて一般の罰を受ける。

しかしながら、そのプレーヤーが別の方向に向けてプレーする、または違うクラブでプレーすることに決めたり、ストロークを行っている間に足が滑って意図するスイング区域が変わったことが理由でその状態による障害が生じた場合、そのプレーヤーは誤所からプレーしたとはみなされない。



罰なしの救済

規則15~16

規則

15

ルースインペディメントと動かせる障害物(プレーの援助や妨げとなる球やボールマーカーを含む)からの救済

規則の目的:

規則15はプレーヤーがルースインペディメントと動かせる障害物から罰なしに救済を受けることができる場合とその方法を扱っている。

- これらの動かせる自然物や人工物はコースをプレーする上での挑戦の一部とは扱われず、それらがプレーの妨げとなる場合、プレーヤーは通常、それらを取り除くことが認められる。
- しかし、そのプレーヤーはパッティンググリーン以外の場所にある球の近くのルースインペディメントを動かすときには注意する必要がある。なぜなら、それらを動かしたことが球を動かす原因となった場合には罰があるからである。

15.1 ルースインペディメント

15.1a ルースインペディメントの取り除き

コース上やコース外のどこでもプレーヤーは罰なしにルースインペディメントを取り除くことができ、その方法は問わない(例えば、手、足、クラブ、その他の用具を使用する、他の人からの援助を受ける、ルースインペディメントの一部を折って取り除く)。

しかし、2つの例外がある:

例外1 球をリプレースしなければならない場所にあるルースインペディメントを取り除くこと: パッティンググリーン以外の場所から拾い上げた、あるいはパッティンググリーン以外の場所で動かした球をリプレースする前に:

- プレーヤーは、もし球を拾い上げたり動かす前にルースインペディメントを取り除いたら、そのルースインペディメントがその球を動かす原因となる可能性がある場合、そのルースインペディメントを故意に取り除いてはならない。
- プレーヤーがそうした場合、そのプレーヤーは**1罰打**を受ける。しかし、その取り除いたルースインペディメントを元に戻す必要はない。

この例外はラウンド中と規則5.7aに基づくプレーの中断中の両方に適用する。この例外は、球を拾い上げたり、動かす前にはそこにはなかったルースインペディメントや、球の箇所をマークしたり、球を拾い上げたり、動かしたり、リプレースした結果、または球を動かす原因となった結果として動かされたルースインペディメントには適用しない。

例外2—動いている球に影響を及ぼすルースインペディメントを故意に取り除くことの制限(規則11.3参照)。

15.1b ルースインペディメントを取り除いているときに球が動く

プレーヤーがルースインペディメントを取り除いたことが自分の球を動かす原因となった場合：

- その球を元の箇所にリプレースしなければならない(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)。
- その動かした球がパッティンググリーン(規則13.1d参照)、またはティーイングエリア(規則6.2b(6)参照)以外の場所に止まっていた場合、そのプレーヤーは規則9.4bに基づいて**1罰打**を受ける。ただし、規則7.4を適用する場合(捜索中に球を動かすことについては罰なし)や、規則9.4b例外のどれかを適用する場合を除く。

規則15.1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。

15.2 動かせる障害物

この規則は定義「動かせる障害物」に合致する人工物に対して認められる罰なしの救済を扱っている。

この規則は動かせない障害物(規則16.1に基づいて異なる種類の罰なしの救済が認められる)や境界物や不可分な物(罰なしの救済が認められていない)に対して救済を与えない。

15.2a 動かせる障害物からの救済

- (1) 動かせる障害物の取り除き。罰なしに、プレーヤーはコース上やコース外のどこでも動かせる障害物を取り除くことができ、その方法は問わない。

しかし、2つの例外がある：

例外1—球をティーイングエリアからプレーするときにティーマーカーを動かしてはならない(規則6.2b(4)と8.1a(1)参照)。

例外2—動いている球に影響を及ぼす動かせる障害物を故意に取り除くことに関する制限(規則11.3参照)。

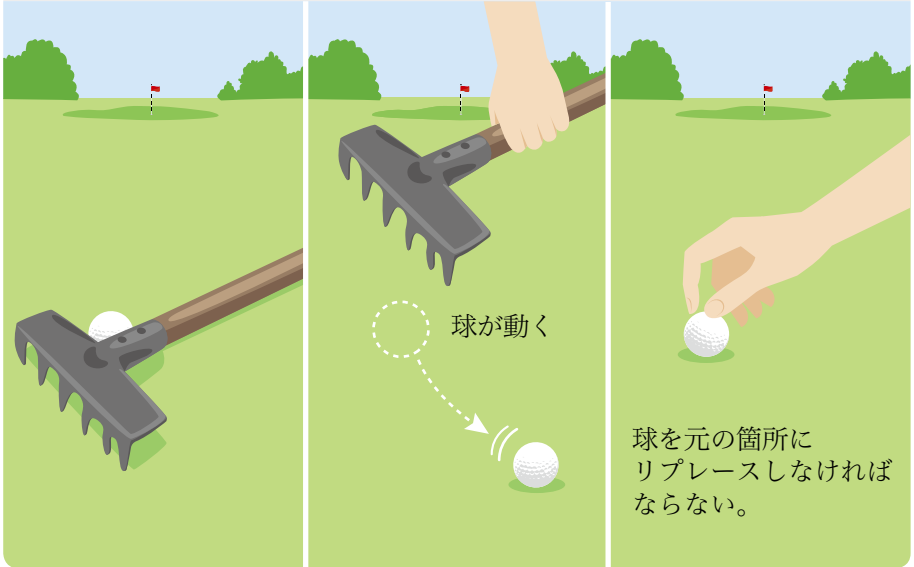
プレーヤーの球が動かせる障害物を取り除いている間に動いた場合：

- 罰はない。
- その球を元の箇所(分からない場合は推定しなければならない)(規則14.2参照)にリプレースしなければならない。

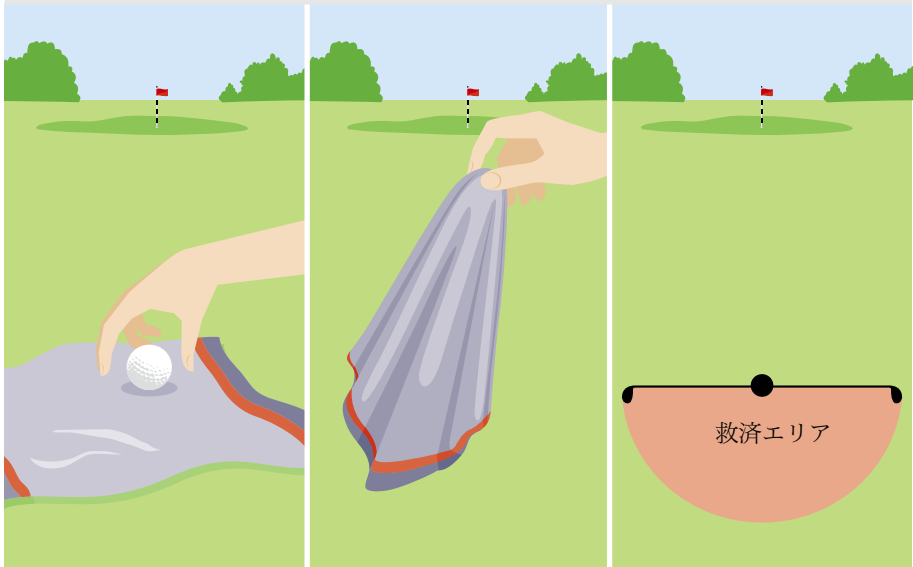
(2) パッティンググリーン以外のコース上の場所で、球が動かせる障害物の中や上にある場合の救済。プレーヤーは球を拾い上げ、その動かせる障害物を取り除き、元の球か別の球を次の救済エリアにドロップすることによって罰なしの救済を受けることができる(規則14.3参照)：

- 基点：球がその動かせる障害物の中や上に止まっていた場所の真下と推定する地点。
- 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：
 - » 基点と同じコース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。

図#1 15.2a: 動かせる障害物を取り除いたときに動いた球(球が障害物の中や上にある場合を除く)



図#2 15.2a: 動かせる障害物の中や上の球



- コース上のどこでも、球が動かせる障害物(例えばタオル)の中や上にある場合、球を拾い上げ、その動かせる障害物を取り除き、その球か他の球をドロップする(パッティンググリーンを除く)ことにより罰なしの救済を受けることができる。
- 救済を受けるための基点はその動かせる障害物の中や上に球が止まっている所の真下と推定する地点となる。
- 救済エリアは基点から1クラブレンジで、その基点よりホールに近づかない、その基点と同じコースエリアでなければならない。

(3) パッティンググリーン上で、球が動かせる障害物の中や上にある場合の救済。 プレーヤーは次の罰なしの救済を受けることができる：

- 球を拾い上げて、その動かせる障害物を取り除く。
- 規則14.2b(2)と規則14.2eに基づく球をリプレースする手続きにより、その球がその動かせる障害物の中や上に止まっていた場所の真下と推定する箇所に、元の球か別の球をプレースする。

15.2b 動かせる障害物の中や上に球があるが、見つからない場合

プレーヤーの球が見つかっておらず、その球がコース上の動かせる障害物の中や上に止まったことが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を受ける代わりに次の救済の選択

肢を使用することができる：

- プレーヤーは、球がコース上のその動かせる障害物の縁を最後に横切った場所の真下と推定した地点を基点として、規則15.2a(2)か15.2a(3)に基づいて罰なしの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、その後、元の球が3分の捜索時間(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、その球が動かせる障害物の中や上に止まっていて紛失したことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、プレーヤーは規則18.2に基づいてストロークと距離の罰の救済を受けなければならない。

規則15.2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。

15.3 プレーの援助となる、または障害となる球やボールマーカー

15.3a プレーの援助となるパッティンググリーン上の球

規則15.3aはパッティンググリーンに止まっている球だけに適用し、コース上の他の場所には適用しない。

プレーヤーがパッティンググリーンに止まっている球が誰かのプレーの援助となるかもしれない(例えば、ホールの近くで歯止めとして役立つ可能性がある)と合理的に考えた場合、そのプレーヤーは次のことができる：

- その球が自分の球である場合は、規則13.1bに基づいてその球の箇所をマークして拾い上げる。または、その球が別のプレーヤーのものである場合は、当該プレーヤーに球の箇所をマークして拾い上げることを要請する(規則14.1参照)。
- 拾い上げた球は、その球の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)。

ストロークプレーに限り：

- 球の拾い上げを要請されたプレーヤーは、そうする代わりに先にプレーすることができる。

- ・ プレーヤーの誰かの援助となるように球をその場所に残しておくことに複数のプレーヤーが同意し、援助となる球を残したまま、そのプレーヤーがストロークを行った場合、同意をした各プレーヤーは**一般の罰(2罰打)**を受ける。

委員会の措置、セクション5J(「歯止めとなる」ことを防ぐための最善の策に関するガイダンス)参照。

15.3b プレーの障害となるコース上にある球

(1) 別のプレーヤーの球による障害の意味。次の場合にこの規則に基づく障害があることになる：

- ・ 別のプレーヤーの止まっている球がプレーヤーの意図するスタンスや、意図するスイング区域の障害となる可能性がある。
- ・ 別のプレーヤーの止まっている球がプレーヤーのプレーの線上やその近くにあり、意図するストロークを行うとそのプレーヤーの動いている球がその球に当たる合理的な可能性がある。
- ・ 別のプレーヤーの止まっている球が、プレーヤーがストロークを行うときに気が散るぐらい近くにある。

(2) 障害となる球から救済が認められる場合。コース上にある別のプレーヤーの球がプレーヤー自身のプレーの障害となる可能性があるとそのプレーヤーが合理的に考えた場合：

- ・ プレーヤーはその別のプレーヤーにその球の箇所をマークして拾い上げることを要請することができるが(規則14.1参照)、球はふいてはならず(ただし、規則13.1bに基づいてパッティンググリーンから拾い上げる場合を除く)、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)。
- ・ その別のプレーヤーがその球を拾い上げる前にその箇所をマークしなかった、または認められていないのに拾い上げた球をふいた場合、そのプレーヤーは**1罰打**を受ける。
- ・ ストロークプレーに限り、この規則に基づいて球の拾い上げを要請されたプレーヤーは、そうする代わりに先にプレーすることができる。

自分の球が別のプレーヤーのプレーの障害となる可能性があるとしてプレーヤー自身が考えただけではこの規則に基づいて球を拾い上げることは認められない。

プレーヤーが別のプレーヤーに要請されていないのに自分の球を拾い上げた場合(ただし、規則13.1bに基づいてパッティンググリーンの球を拾い上げる場合を除く)、そのプレーヤーは**1罰打**を受ける。

15.3c プレーの援助となる、または障害となるボールマーカー

ボールマーカーがプレーの援助となる場合、または障害となる場合、プレーヤーは次のことができる：

- そのボールマーカーが自分のものである場合は、援助または障害とならない場所にそのボールマーカーを動かす。
- そのボールマーカーが別のプレーヤーのものである場合、規則15.3aや規則15.3bに基づいてプレーヤーが球の拾い上げを要求できるのと同じ理由で、そのプレーヤーにそのボールマーカーを援助または障害とならない場所に動かすことを要請する。

ボールマーカーは元の箇所から計測(例えば、1または複数のクラブヘッドレンジス)した援助または障害とならない新しい箇所に動かさなければならない。

そのボールマーカーを元に戻す場合、プレーヤーは新しい箇所から計測して、そのボールマーカーを援助または障害とならない場所に動かす際に使った逆の手順を行うことによって、そのボールマーカーを元に戻すべきである。

この同じ手続きをプレーヤーが球から計測することによって援助または障害となっている球を動かす場合にも適用するべきである。

規則15.3の違反の罰：一般の罰。

この罰は次の場合にも適用する：

- プレーヤーが、別のプレーヤーが(1)この規則に基づいて援助となる球やボールマーカーを拾い上げたり動かす意図があったこと、または(2)他の誰かにそうすることを要請されたことを知っていたのに、その援助となる球やボールマーカーが拾い上げられたり、動かされるのを待たずにストロークを行なった場合。
- プレーヤーが自分の球を拾い上げることや、自分のボールマーカーを動かすことを要請されたのにそれを拒み、そしてその後、そのプレーヤーの球やボールマーカーが援助となったり、障害となっていたかもしれない他のプレーヤーがストロークを行なった場合。

規則15.3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。

規則15.1 詳説：ルースインペディメント

15.1a/1 - 救済エリアから、あるいは球をドロップ、プレース、リプレースする箇所からルースインペディメントを取り除くこと

規則15.1a例外1は、プレーヤーは球をリプレースする前に、球が止まっているときに動かしていたらおそらくその球を動かす原因となっていたであろうルースインペディメントを取り除いてはならないことを明確にしている。それはその球が当初の場所にある場合、そのプレーヤーにはそのルースインペディメントを動かしたときに球が動いてしまうリスクがあるからである。

しかしながら、球をドロップしたり、プレースする場合、その球は特定の箇所に戻されるわけではないので、球をドロップしたり、プレースする前にルースインペディメントを取り除くことは認められる。

例えば、プレーヤーが規則14.3bを適用して球を救済エリアにドロップする場合、あるいは規則14.3c(2)を適用してドロップした球が救済エリアに止まらずに、そのプレーヤーが球をプレースしなければならない場合、そのプレーヤーはこれから球をドロップする救済エリアや球をプレースする箇所やその周辺からルースインペディメントを取り除くことが認められる。

規則15.3 詳説：プレーの援助となる、または障害となる球やボールマーカー

15.3/1 - プレーの援助または障害となる球やボールマーカーを動かす方法

プレーヤーが規則15.3に基づいて球やボールマーカーを動かす場合、球やボールマーカーはクラブを使って(クラブヘッドやクラブの全長を使用するなど)計測することにより、横に置くべきである。これは球から直接計測したり、球の箇所をマークしてそこから計測することによって行うことができる。

この方法には次の例を含む：

- プレーヤーは球の箇所をマークしてから、そのボールマーカーを1クラブヘッドまたは複数のクラブヘッド分横に動かす。
- プレーヤーは球のすぐ横にクラブやクラブヘッドを置いて、球をそのクラブやクラブヘッドの逆側に動かす、またはそこにボールマーカーを置く。

球やボールマーカ―を動かすとき、プレーヤーはリプレースするときに逆の手順によって球を拾い上げた箇所に確実にリプレースすることができるように、そのクラブを固定物(例えば、グリーン上の傷やスプリンクラーヘッド)に合わせておくべきである。(新)

15.3a/1 - 援助となる球をその場所に残しておくことの規則違反は規則を知っていることが要件ではない

ストロークプレーで、規則15.3aに基づき、2人以上のプレーヤーが、プレーヤーの誰かの援助となるためにパッティンググリーン上の球をその場所に残したままにすることに同意して、その援助となる球をその場所に残したままストロークが行われた場合、同意をした各プレーヤーは2罰打を受ける。規則15.3aの違反は、そのプレーヤーたちがそうした同意が認められないことを知っていたかどうかによって決まるわけではない。

例えば、ストロークプレーで、プレーヤーがパッティンググリーンを少し外れたところからプレーする前に、ホールの近くにあった別のプレーヤーの球を球止めとして利用するために、そのまま残しておくようにその別のプレーヤーに依頼した。そうしたことが認められないことを知らなかったので、その別のプレーヤーはプレーヤーの援助となるように自分の球をホールの近くに残しておくことに同意した。その球をその場所に残したままストロークが行われた場合、同意した両方のプレーヤーは規則15.3aに基づいて罰を受ける。

ホールの近くに球が止まっていたプレーヤーが、別のプレーヤーの援助となるように、その球をインプレーのまま残しておくことを申し出て、その別のプレーヤーがその申し出を受け入れてからプレーした場合にも同じ結果が適用される。

そのプレーヤーたちがそうした同意が認められないことを承知の上で行う場合、そのプレーヤーたちは規則15.3aを故意に無視したことについて、規則1.3b(1)に基づいて失格となる。

15.3a/2 - マッチプレーでは援助となる球を残しておくことが認められる

マッチプレーでは、その同意によって得られる利益の結果が影響を及ぼすのは自分たちのマッチのみであるので、プレーヤーは相手の援助となるために自分の球をその場所に残しておくことに同意することができる。

規則

16

異常なコース状態(動かさない障害物を含む)、危険な動物の状態、地面にくい込んだ球からの救済

規則の目的:

規則16は違う場所から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場合とその方法を扱っている(例えば、異常なコース状態や危険な動物の状態による障害がある場合)。

- これらの状態はコースをプレーする上での挑戦の一部ではなく、ペナルティーエリアを除き、罰なしの救済が一般的に認められる。
- プレーヤーは通常は完全な救済のニヤレストポイントに基づく救済エリアに球をドロップすることによって救済を受ける。

この規則は、プレーヤーの球がジェネラルエリアで自らのピッチマークにくい込んだ場合にも罰なし救済を扱っている。

16.1 異常なコース状態(動かさない障害物を含む)

この規則は動物の穴、修理地、動かさない障害物、一時的な水による障害から認められる罰なしの救済を扱っている:

- これらは総称として異常なコース状態と言われているが、それぞれには別々の定義がある。
- この規則は動かせる障害物(規則15.2aに基づいて認められる違う種類の罰なしの救済)や境界物や不可分な物(罰なしの救済は認められない)からの救済は与えない。

16.1a 救済が認められる場合

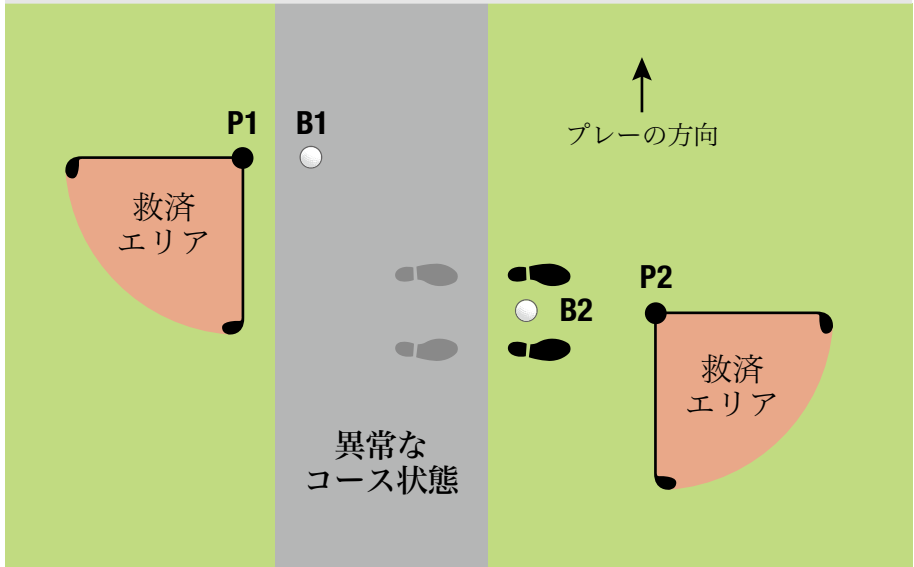
(1) 異常なコース状態による障害の意味。次の場合、障害が生じている:

- プレーヤーの球が異常なコース状態に触れている、またはその状態の中や上にある。
- 異常なコース状態がプレーヤーの意図するスタンス区域や意図するスイング区域の物理的な障害となる。
- 球がパッティンググリーン上にある場合に限り、そのパッティンググリーンやパッティンググリーン以外の場所にある異常なコース状態がプレーの線に介在する。

異常なコース状態がプレーヤーの気を散らすほど近くにあってもこれらの要件を満たさなければ、この規則に基づく障害はない。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型F-6(委員会は意図するスタンス区域の障害となるだけでは異常なコース状態からの救済を認めないローカルルールを採用することができる)参照。

図16.1a: 異常なコース状態に対する救済が認められる場合



- この図は右打ちのプレーヤーを想定している。
- 球が異常なコース状態(動かさない障害物を含む)(以下ACC)に触れているか、中や上にある場合(B1)、またはACCが意図するスタンスやスイング区域(B2)の障害となる場合、ACCによる障害から罰なしの救済が認められる。
- B1に対する完全な救済のニヤレストポイントはP1で、そのACCにとても近い所となる。
- B2に対する完全な救済のニヤレストポイントはP2となる。そして、スタンスもその状態を避けなければならないのでそのACCから遠くなる。

(2) 救済は球がペナルティーエリア以外のコース上のどこにあっても認められる。異常なコース状態による障害からの救済は次の両方を満たす場合にのみ規則16.1に基づいて認められる：

- ・ 異常なコース状態がコース上(アウトオブバウンズではなく)にある。
- ・ 球がペナルティーエリア以外のコース上にある(ペナルティーエリアでのプレーヤーの唯一の救済は規則17に基づく)。

(3) 明らかに不合理な場合、救済はない。次の場合、規則16.1に基づく救済はない：

- ・ プレーヤーが罰なしの救済を受けることが認められない状態が理由で球をあるがままにプレーすることが明らかに不合理な場合(例えば、球が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)。
- ・ 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、その障害が生じる場合。

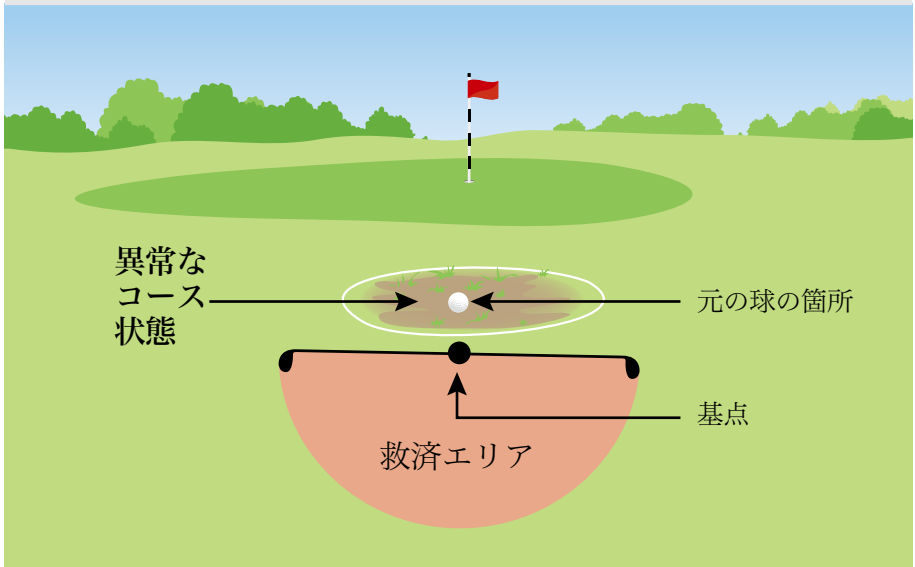
委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型F-23(委員会は、コースやコース外の臨時的動かせない障害物による障害に対して罰なしに救済を認めるローカルルールを採用することができる)参照。

16.1b ジェネラルエリアの球に対する救済

プレーヤーの球がジェネラルエリアにあり、コース上の異常なコース状態による障害がある場合、プレーヤーは、次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罰なしの救済を受けることができる(規則14.3参照)：

- ・ 基点：ジェネラルエリア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：
 - » 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。
 - » その異常なコース状態によるすべての障害からの完全な救済でなければならない。

図16.1b: ジェネラルエリアの異常なコース状態からの罰なしの救済



- 球がジェネラルエリアにあり、異常なコース状態による障害がある場合、罰なしの救済が認められる。
- 完全な救済のニヤレストポイントを決めて、球をその救済エリア内にドロップし、球はその救済エリア内に止まらなければならない。
- 救済エリアは基点から1クラブレングスで、その基点よりホールに近づかない、ジェネラルエリアでなければならない。
- 救済を受ける場合、プレーヤーはその異常なコース状態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。

16.1c バンカー内の球の救済

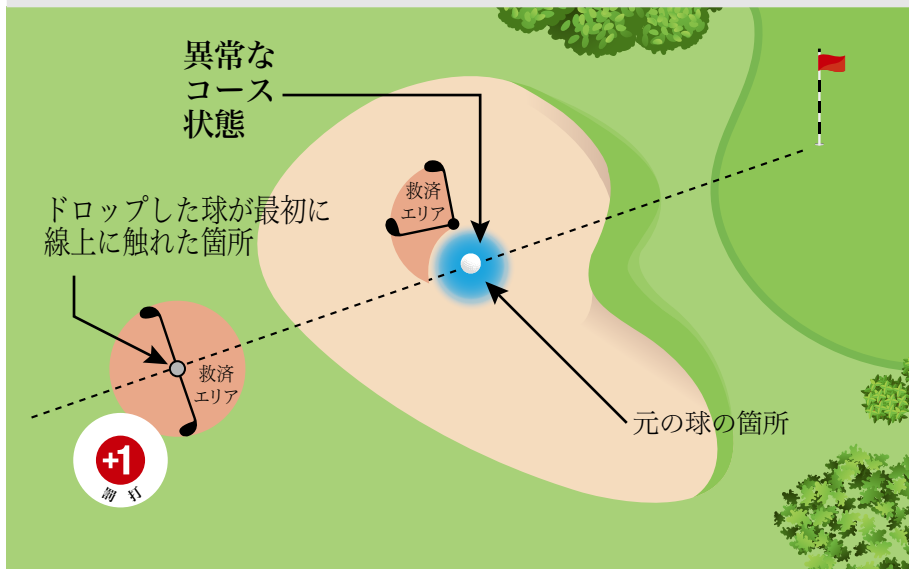
プレーヤーの球がバンカー内にあり、そのコース上の異常なコース状態による障害がある場合、そのプレーヤーは(1)に基づく罰なしの救済、または(2)に基づく罰ありの救済のいずれかの救済を受けることができる：

(1) 罰なしの救済：バンカーからプレーする。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。ただし、：

- 完全な救済のニヤレストポイントと救済エリアはそのバンカーの中であらなければならない。

- そのバンカーに完全な救済のニヤレストポイントがない場合、プレーヤーは、救済エリアのための基点としてそのバンカー内の最大限の救済を受けることができるポイントを使用することにより、この救済を受けることもできる。

図16.1c: バンカー内での異常なコース状態からの救済



- 図は右打ちのプレーヤーを想定している。
- バンカー内の異常なコース状態が障害となる場合、規則16.1bに基づいてバンカー内で罰なしの救済を受けるか、1罰打でバンカーの外に救済を受けることができる。
- バンカーの外での救済は元の球の箇所とホールを結ぶ線上に球をドロップして受けることができる。
- その救済エリアはドロップしたときにその球が地面に最初に触れた箇所からどの方向にも1クラブレングスとなる。

(2) **罰ありの救済：バンカーの外（後方線上の救済）からプレーすること。** **1 罰打**で、プレーヤーは元の球か別の球(規則 14.3 参照)を、元の球の箇所とホールを結ぶ線上で、そのバンカーの外にドロップすることができる(球をドロップすることができる後方の距離に制限はない)。ドロップしたときにその球が最初に地面に触れた線上の箇所が**救済エリア**を定め、その**救済エリア**はその地点からどの方向にも1クラブレンジとなる。しかし、次の制限がある。

・ **救済エリアの場所の制限：**

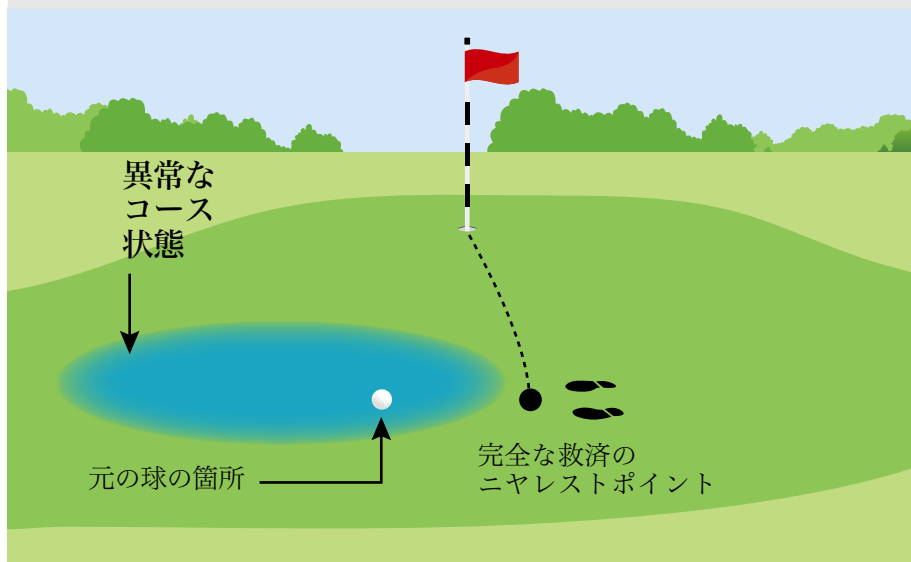
- » 元の球の箇所よりホールに近づいてはならない。
- » 同じバンカー以外であれば、どのコースエリアでも良い。しかし、
- » ドロップしたときに球が最初に触れたのと同じコースエリアでなければならない。

16.1d パッティンググリーン上の球の救済

プレーヤーの球がパッティンググリーン上にあり、そのコース上の異常なコース状態による障害がある場合、プレーヤーは、規則14.2b(2)と規則14.2eに基づく球をリプレースする手続きにより、元の球か別の球を**完全な救済のニヤレストポイント**にプレースすることで、罰なしの救済を受けることができる。

- ・ **完全な救済のニヤレストポイント**は、パッティンググリーン上かジェネラルエリアのいずれかでなければならない。
- ・ **完全な救済のニヤレストポイント**がない場合、プレーヤーは、**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この罰なしの救済を受けることもできる。この**最大限の救済**を受けることができるポイントはパッティンググリーン上かジェネラルエリアのいずれかでなければならない。

図16.1d: パッティンググリーン上の異常なコース状態からの罰なしの救済



- この図は左打ちのプレーヤーを想定している。
- 球がパッティンググリーン上にあり、異常なコース状態による障害がある場合、完全な救済のニヤレストポイントに球をプレースすることによって罰なしの救済を受けることができる。
- 完全な救済のニヤレストポイントはパッティンググリーンかジェネラルエリアのいずれかでなければならない。

16.1e 異常なコース状態の中や上にあるが見つからない球の救済

プレーヤーの球が見つかっておらず、その球がコース上の異常なコース状態の中や上に止まったことが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を受ける代わりに次の救済の選択肢を使用することができる：

- プレーヤーは、球がコース上の異常なコース状態の縁を最後に横切ったと推定した地点にその球があったものとして決定した完全な救済のニヤレストポイントを使用して規則16.1b,c,dに基づいて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、その後、元の球が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、球が異常なコース状態の中や上に止まったことが「分かっている、または事実上確実」ではなく、その球が紛失している場合、そのプレーヤーは規則18.2に基づいてストロークと距離の救済を受けなければならない。

16.1f 異常なコース状態の中のプレー禁止区域による障害から救済を受けなければならない

次の各状況では、球はあるがままにプレーしてはならない：

- (1) 球がペナルティーエリア以外のコース上のプレー禁止区域にある場合。
プレーヤーの球がジェネラルエリア、バンカー、パッティンググリーンの異常なコース状態の中や上のプレー禁止区域にある場合：
 - ジェネラルエリアのプレー禁止区域。プレーヤーは、規則16.1bに基づいて罰なしの救済を受けなければならない。
 - バンカーのプレー禁止区域。プレーヤーは規則16.1c(1)や(2)に基づいて罰なしの救済、または罰ありの救済を受けなければならない。
 - パッティンググリーンのプレー禁止区域。プレーヤーは規則16.1dに基づいて罰なしの救済を受けなければならない。
- (2) プレー禁止区域がペナルティーエリア以外のコース上にある球に対するプレーヤーのスタンスやスイングの障害となる場合の救済。プレーヤーの球がプレー禁止区域の外のジェネラルエリア、バンカー、またはパッティンググリーンにあり、プレー禁止区域(異常なコース状態またはペナルティーエリアであるかどうかにかかわらず)がプレーヤーの意図するスタンス区域や意図するスイング区域の障害となる場合、プレーヤーは次のいずれかの処置をとらなければならない：
 - その球がジェネラルエリア、バンカー、パッティンググリーンにあるかどうかによって規則16.1b,c,dに基づいて認められる救済を受ける。
 - 規則19に基づいてアンプレヤブルの球の救済を受ける。

ペナルティーエリアの球に対してプレー禁止区域が障害となる場合に関するについては規則17.1e参照。

規則16.1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。

16.2 危険な動物の状態

16.2a 救済が認められる場合

「危険な動物の状態」は、球をあるがままにプレーすると、球の近くの危険な動物(例えば、毒ヘビ、刺す蜂、ワニ、ヒアリ、熊)により、プレーヤーが重傷を負う可能性がある場合に存在する。

プレーヤーは球がコース上のどこにあるかに関係なく危険な動物の状態による障害から規則16.2bに基づいて救済を受けることができる。

この規則は、身体に危害を及ぼす可能性のあるコース上の他の状況(例えば、サボテン)には適用しない。

16.2b 危険な動物の状態に対する救済

危険な動物の状態による障害がある場合：

- (1) 球がペナルティーエリア以外の場所にある場合。その球がジェネラルエリア、バンカー、パッティンググリーンにあるかどうかによって規則16.1b,c,dに基づく救済を受けることができる。
- (2) 球がペナルティーエリアにある場合。プレーヤーは罰なしの救済か、罰ありの救済を受けることができる：
 - ・ 罰なしの救済：ペナルティーエリアからプレーする。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。ただし、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ペナルティーエリア内でなければならない。
 - ・ 罰ありの救済：ペナルティーエリアの外からプレーする。
 - » プレーヤーは規則17.1dに基づいて罰ありの救済を受けることができる。
 - » このペナルティーエリアの外でこの罰ありの救済を受けた後にその球をプレーする場所に危険な動物の状態による障害がある場合、そのプレーヤーは追加の罰なしに(1)に基づいて更なる救済を受けることができる。

(3) 明らかに不合理な場合、罰なしの救済はない。次の場合、規則16.2bに基づく罰なしの救済はない：

- ・ プレーヤーが罰なしに救済を受けることが認められていない状態が理由で、球をあるがままにプレーすることが明らかに不合理な場合(例えば、球が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)。
- ・ 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、その障害が生じる場合。

この規則に関して、完全な救済のニヤレストポイントとは、危険な動物の状態が存在しない場所で最も近い地点(ホールには近づかない)を意味する。

規則16.2に違反して誤所から球をプレーしたことに対する場合：規則14.7aに基づく一般の罰。

16.3 地面にくい込んでいる球

16.3a 救済が認められる場合

(1) 球はジェネラルエリアにくい込んでいなければならない。プレーヤーの球がジェネラルエリアにくい込んでいる場合にだけ規則16.3bに基づいて救済が認められる。

- ・ 球がジェネラルエリア以外の場所にくい込んでいる場合、この規則に基づく救済はない。
- ・ しかし、球がパッティンググリーンにくい込んだ場合、プレーヤーはその球の箇所をマークして拾い上げ、ふくことができ、その球の衝撃による損傷を修理してその球を元の箇所にリプレースすることができる(規則13.1c(2)参照)。

例外—ジェネラルエリアにくい込んだ球に対して救済が認められない場合：次の場合、規則16.3bに基づく救済はない：

- ・ 球がフェアウェイの長さかそれ以下に刈っていないジェネラルエリアの一部の砂の中にくい込んでいる場合。
- ・ プレーヤーが罰なしの救済を受けることが認められていない状態が理由で、球をあるがままにプレーすることが明らかに不合理な場合(例えば、球が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)。

(2) 球が地面にくい込んでいるかの決定。プレーヤーの球は次の要件を満たした場合にだけ**地面にくい込んでいる**ことになる：

- そのプレーヤーの直前のストロークの結果作られた自らのピッチマークの中にある。
- 球の一部が地表面以下にある。

球が自らのピッチマークの中にあるのか、別の球によって作られたピッチマークの中にあるのかどうかプレーヤーがはっきりと分からない場合、入手できる情報からその球は自らのピッチマークの中にあると結論づけることが合理的である場合には、その球は**地面にくい込んでいる**ものとして扱うことができる。

プレーヤーの直前のストローク以外の結果として球が地表面以下にある場合、その球は**地面にくい込んでいる**ことにはならない。例えば：

- 誰かに踏まれて球が地面に押し込まれた。
- 球が空中に飛ぶことなくそのまま**地面にくい込んだ**。
- 規則に基づいて救済を受けるときにドロップした球が**地面にくい込んだ**。

図16.3a: 球が地面にくい込んでいる場合



球が地面にくい込んでいる

球(自らのピッチマークの中にある)の一部が地表面以下にある。

← 地表面



球が地面にくい込んでいる

球が土に触れていないという事実にかかわらず、球(自らのピッチマークの中にある)の一部が地表面以下にある。



球が地面にくい込んでいない

球が芝の中にあるが、球の一部が地表面以下にはないので、救済はない。

16.3b 地面にくい込んだ球の救済

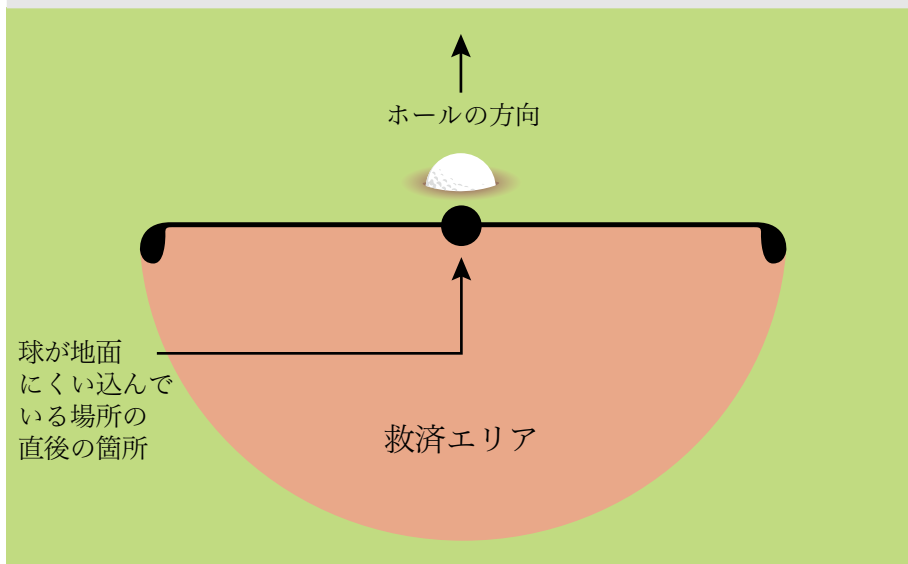
プレーヤーの球がジェネラルエリアにくい込んで、規則16.3aに基づいて救済が認められる場合、そのプレーヤーは次の救済エリアに元の球か別の球をドロップすることにより罰なしの救済を受けることができる(規則14.3参照)：

- 基点：ジェネラルエリアで球が地面にくい込んでいる場所の直後の箇所。
- 基点から計測する救済エリアのサイズ：1クラブレンジス。しかし、次の制限がある：
 - » 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。
- 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。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型F-2(委員会は、フェアウェイの芝の長さかそれ以下の区域の地面にくい込んだ球だけに救済を認めるローカルルールを採用することができる)参照。

規則16.3に違反して誤所から球をプレーしたことに対する場合：規則14.7aに基づく一般の罰。

図16.3b: 地面に食い込んだ球に対する罰なしの救済



- 球がジェネラルエリアの地面に食い込んでいる場合、罰なしの救済を受けることができる。
- 救済を受けるための基点は球が地面に食い込んでいる場所の直後の箇所である。
- 救済エリアは基点から1クラブレンジで、その基点よりホールに近づかない、ジェネラルエリアでなければならない。
- 球をその救済エリア内にドロップし、球はその救済エリア内に止まらなければならない。

16.4 救済が認められる状態の中にあるかどうかを確かめるために球を拾い上げる

プレイヤーが自分の球は規則15.2、規則16.1または規則16.3に基づいて罰なしの救済が認められる状態にあると合理的に考えているが、その球を拾い上げずにその状態を決定することができない場合：

- プレーヤーは救済が認められるのかどうかを確かめるためにその球を拾い上げることができる。しかし：
- その球の箇所をまずマークしなければならず、そして拾い上げた球をふいてはならない(ただし、パッティンググリーン上を除く)(規則14.1参照)。

この合理的な考えなしにプレーヤーが球を拾い上げた場合(ただし、パッティンググリーン上でプレーヤーが規則13.1bに基づいて拾い上げることができる場合を除く)、**1罰打**を受ける。

救済が認められ、プレーヤーが救済を受ける場合、そのプレーヤーが球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかったり、拾い上げた球をふいたとしても、罰はない。

救済が認められない場合、またはプレーヤーが認められている救済を受けないことを選んだ場合：

- プレーヤーが球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかったり、認められていないのに拾い上げた球をふいた場合、プレーヤーは**1罰打**を受ける。
- その球を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)。

規則16.4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。

規則16.1 詳説：異常なコース状態(動かせない障害物を含む)

16.1/1 - 異常なコース状態からの救済はその状況が改善される結果となることもあれば、改悪される結果となることもある

規則16.1に基づいて救済を受けるときに、プレーヤーがより良いライ、意図するスイング区域、あるいはプレーの線を享受する場合、それはプレーヤーにとって幸運である。規則16.1では、救済を受けた後に同じ状況を維持することをプレーヤーに求めている。

例えば、ラフにあるスプリングヘッド(動かせない障害物)からの救済を受けるとき、プレーヤーの完全な救済のニヤレストポイントや救済エリアの場所がフェアウェイとなるかもしれない。その結果、プレーヤーが球をフェアウェイにドロップすることができるようになったとしても、そのことは認められる。

同じ状況で、完全な救済のニヤレストポイントや救済エリアが岩石の区域となる場合など、救済を受ける前と比べて、救済を受けた後にプレーヤーにとってその状況が有利ではなくなることがある。

16.1/2 - 最初の状態からの完全な救済を受けた後で、2つ目の異常なコース状態による障害が存在する場合、さらなる救済を受けることができる

プレーヤーが1つの異常なコース状態からの完全な救済を受けた後で、2つ目の異常なコース状態の障害がある場合、その2つ目の状況は新しい状況であり、そのプレーヤーは規則16.1に基づいて再び救済を受けることができる。

例えば、ジェネラルエリアで、一時的な水の区域がお互いすぐ近くに2つあり、プレーヤーはその一方の区域が障害となっていたが、もう一方の区域は障害となっていなかった。そのプレーヤーは規則16.1に基づいて救済を受け、その球は最初の一時的な水の区域の障害がもはや存在しない救済エリアの中の箇所にはまったが、2つ目の一時的な水の区域が障害となっていた。

そのプレーヤーはその球をあるがままにプレーするか、規則16.1に基づいて2つ目の一時的な水の区域からの救済を受けることができる。

一度救済を受けた後で、その他の異常なコース状態による障害があった場合にも同じ結果が適用される。

16.1/3 - 2つの状態による障害が存在する場合、プレーヤーはどちらの状態から救済を受けるか選ぶことができる

プレーヤーに同時に2つの状態の障害がある状況があり、そうした状況では、そのプレーヤーはどちらの状態から救済を受けるか選ぶことができる。1つの状態から救済を受けた後で、2つ目の状態による障害が存在する場合、そのプレーヤーはその後でその2つ目の状態から救済を受けることができる。

そのことの一部の例は次の場合を含む：

- ジェネラルエリアで、動かせない障害物がプレーヤーの意図するスイング区域の障害となっており、その球は修理地と定められた区域の中に止まっていた。

プレーヤーは最初に規則16.1に基づいて動かせない障害物からの救済を受け、修理地がその動かせない障害物からの救済エリアの一部であればその修理地に球をドロップした後で、その修理地の中でその球をあるがままにプレーするか、規則16.1bに基づいて救済を受けることができる。

逆に、プレーヤーは修理地からの救済を受け、動かせない障害物の障害が依然として存在する場合には、その動かせない障害物からの救済を受けることができる。

- プレーヤーの球はジェネラルエリアの修理地の中で地面にくい込んでいた。

そのプレーヤーには、修理地の障害について規則16.1に基づいて救済を受けるか、地面にくい込んだ球について規則16.3に基づいて救済を受けるかの選択肢がある。

しかしながら、そうした状況では、プレーヤーが各状態による障害から続けて救済を受けたときに、どうしても救済を受ける前の状態に戻ってしまう状況を除いて、プレーヤーは1回の処置で、両方の状態からの統合した完全な救済のニヤレストポイントによって決められた単独の救済エリアに球をドロップすることで、同時に2つの状態からの救済を受けることはできない。

16.1/4 - 球が動かせない障害物の高架の部分にある場合に救済を受ける方法

球が動かせない障害物の高架の部分にある場合、完全な救済のニヤレストポイントはその動かせない障害物の下の地面となる。それは完全な救済のニヤレストポイントを決めることを容易にし、完全な救済のニヤレストポイントが近くの本の枝の上となることを避けるためである。

例えば、球がジェネラルエリアで動かせない障害物の高架の部分(深い谷に架かる歩道橋や吊り橋など)にあった。

プレーヤーがこの状況で救済を受けることを選ぶ場合、垂直距離は無視され、完全な救済のニヤレストポイント(X点)は球がその動かせない障害物にある真下の地面となる(ただし、その地点で規則16.1aに定められている障害がないことを条件とする)。そのプレーヤーはX点を基点として用いて決められる救済エリアに球をドロップすることによって規則16.1bに基づいて救済を受けることができる。

X点にある球について、その動かせない障害物の一部(支柱など)が障害となる場合、プレーヤーはX点を球の箇所として完全な救済のニヤレストポイントを決定し、その後規則16.1bに基づいて救済を受けることができる。

球が地下にあり、動かせない障害物の障害がある場合については詳説16.1/5を参照。

16.1/5 - 球が異常なコース状態の中の地下にある場合の完全な救済のニヤレストポイントの計測方法

球が異常なコース状態(トンネルなど)の中で地下にある場合の処置は、球が高架の部分にある場合とは異なる。球が地下にある場合、完全な救済のニヤレストポイントの決定は垂直距離と水平距離を考慮しなければならない。場合によって、完全な救済のニヤレストポイントはそのトンネルの入り口となることもあれば、球がトンネルの中にある場所の真上の地面となることもある。

球が動かせない障害物の高架の部分にある場合については詳説16.1/4を参照。

16.1/6 - 球が水の中で動いている場合、プレーヤーは完全な救済のニヤレストポイントを決めることを待つことができる

球が一時的な水の中で動いている場合、プレーヤーが規則16.1に基づいて救済を受けるときに、その動いている球を拾い上げることを選ぶか、別の球に取り替えることを選ぶかどうかにかかわらず、そのプレーヤーはプレーを不当に遅らせない限り、完全な救済のニヤレストポイントを決める前にその球がより良い箇所動いていくことを許すことが認められる(規則10.1d例外3と規則5.6a)。

例えば、プレーヤーの球がフェアウェイを横断する一時的な水の中で動いていた。プレーヤーが球のところに到着したときにその球はA点にあったが、その球がそのまま5ヤードほど離れたB点に動いていけば、A点で救済を受けるときに比べて、自分の完全な救済のニヤレストポイントがずっと良い箇所になることに気づいた。

プレーヤーがプレーを不当に遅らせない限り(規則5.6a)、そのプレーヤーはその球がB点に到達するまで救済処置を始めるのを遅らせることが認められる。

16.1a(3)/1 - 異常なストローク方法で障害物が障害となるときにも救済を受けることができる場合がある

プレーヤーは与えられた状況に対応するため、場合によっては自分の球をプレーするときに異常なスイング、スタンス、あるいはプレーの方向を選ばなければならないことがある。その異常なストロークがその与えられた状況において明らかに不合理ではない場合、そのプレーヤーは規則16.1に基づいて罰なしの救済を受けることが認められる。

例えば、ジェネラルエリアで、右利きのプレーヤーの球がホールの左側の境界物の近くにあったので、そのプレーヤーはホールに向けてプレーするために左打ちのスイングを行わなければならなかった。その左打ちのスイングを行うとき、動かせない障害物がそのプレーヤーのスタンスの障害となっていた。

この状況において、左打ちのスイングを用いることは明らかに不合理ではないので、そのプレーヤーはその動かせない障害物からの救済が認められる。

その左打ちのスイングについての救済処置が終わった後で、そのプレーヤーは次のストロークで通常右打ちのスイングを用いることができる。その動かせない障害物がその右打ちのスイングについて障害となる場合、そのプレーヤーは規則16.1bに基づいてその右打ちのスイングについて救済を受けることができるし、あるいはその球をあるがままにプレーすることもできる。

16.1a(3)/2 - プレーヤーは状態からの救済を受けるために明らかに不合理なストロークを用いることはできない

プレーヤーは異常なコース状態からの救済を受けるために明らかに不合理なストロークを用いることはできない。そのプレーヤーのストロークが与えられた状況に明らかに不合理な場合、規則16.1に基づく救済は認められず、そのプレーヤーはその球をあるがままにプレーするか、アンプレヤブルの球の救済を受けなければならない。

例えば、ジェネラルエリアで、右利きのプレーヤーの球が悪いライに止まった。近くにあった動かせない障害物はそのプレーヤーの通常の右打ちのストロークには障害とならないが、左打ちのストロークには障害となっていた。そのプレーヤーは次のストロークを左打ちで行うつもりであることを述べ、そうした左打ちのストロークではその動かせない障害物が障害となるので、規則16.1bの救済が認められると考えていた。

しかしながら、そのプレーヤーが左打ちのストロークを用いる唯一の理由は救済を受けて悪いライから逃れるためであり、その左打ちのストロークは明らかに不合理であるので、そのプレーヤーは規則16.1bに基づき救済を受けることは認められない(規則16.1a(3))。

同じ原則が、明らかに不合理なスタンス、プレーの方向、あるいはクラブ選択を用いることにも適用される。

16.1a(3)/3 - 球が動物の穴の中の地下にある場合の規則16.1a(3)の適用

動物の穴の中の地下にある球について規則16.1a(3)に基づいて救済を認めないかどうかの決定では、その裁定はその穴の中の地下の球の位置ではなく、その穴の入り口に球が止まっていた場合のライに基づいて行われる。

例えば、ジェネラルエリアで、プレーヤーの球は動物の作った穴の中の地下に止まっていた。その動物の穴の入り口のすぐ近くや、その入り口に覆いかぶさるように、大きなブッシュが存在していた。

その動物の穴の入り口の区域の特徴から、その動物の穴がなかったとした場合、プレーヤーがその球にストロークを行うことは(ブッシュが覆いかぶさっていることによって)明らかに不合理であったであろう。そうした状況では、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は認められない。そのプレーヤーはその球をあるがままにプレーするか、規則19(アンプレヤブルの球)に基づいて処置しなければならない。

その球が動物の穴の中にあるが、地下ではない場合、その球をプレーすること

が明らかに不合理であるかどうか、そして規則16.1a(3)が適用されるかどうかを決めるとき、その球の箇所が用いられる。規則16.1a(3)が適用されない場合、そのプレーヤーは規則16.1bに基づいて罰なしに救済を受けることができる。同じ原則が、動かさない障害物の中の地下にある球にも適用される。

16.1b/1 - 球が異常なコース状態の中の地下にある場合の救済処置

球が異常なコース状態に入り、地下に止まった(そして規則16.1a(3)が適用されない)場合、適用される救済処置はその球がジェネラルエリアにあるのか(規則16.1b)、バンカーにあるのか(規則16.1c)、ペナルティーエリアにあるのか(規則17.1c)、あるいはアウトオブバウンズなのか(規則18.2b)による。

救済を受けられるかどうか、そして救済を受ける方法の例は次の通り：

- 球はグリーン横のバンカーにある入り口から動物の穴に入り、そのパッティンググリーン真下の真下に止まっているのが見つかった。その球はバンカーの中でもパッティンググリーン上でもないので、ジェネラルエリアにある球についての規則16.1bに基づいて救済を受けることになる。その球がその動物の穴の中にある箇所を完全な救済のニヤレストポイントの決定に用いて、その救済エリアはジェネラルエリアでなければならない。
- 球はアウトオブバウンズの箇所の入り口から動物の穴に入った。その穴の一部はインバウンズであり、ジェネラルエリアであった。その球はインバウンズの地下、ジェネラルエリアで見つかった。ジェネラルエリアにある球についての規則16.1bに基づいて救済を受けることになる。その球がその動物の穴の中にある箇所を完全な救済のニヤレストポイントの決定に用いて、その救済エリアはジェネラルエリアでなければならない。
- 球はジェネラルエリアの入り口から動物の穴に入ったが、境界フェンスから30cmほどしか離れていない入り口からであった。その動物の穴はそのフェンスの下に向かって急傾斜となっていたので、その球は境界線を越えて止まっていたのが見つかった。その球はアウトオブバウンズであるので、そのプレーヤーは1罰打を加え、直前のストロークを行った場所から球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受けなければならない(規則18.2b)。
- 球はジェネラルエリアの入り口から動物の穴に入ったかもしれなかったが、見つからない球がその異常なコース状態の中にあることが「分かっている、または事実上確実」ではなかった。この状況では、その球は紛失となり、そのプレーヤーは1罰打を加え、直前のストロークを行った場所から球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受けなければならない(規則18.2b)。

16.1c/1 - プレーヤーが最大限の救済を受けた;その後、後方線上の救済を受けることに決める

プレーヤーが最大限の救済を受ける場合、そのプレーヤーには依然として異常なコース状態による障害が残ることになり、1罰打で後方線上の処置を用いることによって更なる救済を受けることができる。プレーヤーがそうすることに決めた場合、その後方線上の救済のための基点は最大限の救済を受けた後でその球が止まっている場所となる。

16.1c/2 - プレーヤーは球を拾い上げた後、球をインプレーに戻す前に救済の選択肢を変えることができる

プレーヤーが規則16.1cに基づいて救済を受けるため自分の球を拾い上げた場合、その選択肢に基づいて元の球をインプレーにしたり、あるいは別の球に取り替えるまでは、意図していた規則16.1cに基づく選択肢にとらわれない。

例えば、プレーヤーはバンカー内の一時的な水からの救済を受けることを選び、そのバンカーの中で罰なしの救済を受けるつもりでその球を拾い上げた(規則16.1c(1))。そのプレーヤーは、その後、規則が求めているそのバンカーの中で球をドロップする場所はとても難しいショットを必要とすることに気づいた。

その球を拾い上げた後で、球をインプレーに戻す前であれば、当初の意図が規則16.1c(1)に基づいて救済を受けることであったとしても、そのプレーヤーはこの規則の2つの選択肢のいずれかを選ぶことができる。

規則16.3 詳説：地面にくい込んでいる球

16.3a(2)/1 - 球が自らのピッチマークにくい込んでいるかどうかの結論付け

プレーヤーが規則16.3bに基づいて救済を受けるためには、その球が自らのピッチマークの中にあると結論付けることが合理的でなければならない。

球が自らのピッチマークの中に止まっていると結論付けることが合理的である例は、プレーヤーのアプローチショットがパッティンググリーンの少し手前のジェネラルエリアの柔らかい地面に落ちた場合である。プレーヤーはその球が前に跳ねて、バックスピんで戻ったのが見えた。プレーヤーが球のところに到着したとき、その区域にある唯一のピッチマークの中に球がくい込んでいるのが見えた。その球がバックスピんで戻って自らのピッチマークに入ったと結論付けることは合理的であるので、プレーヤーは規則16.3bに基づいて救済を受けることができる。

しかしながら、プレーヤーのティーショットがフェアウェイに落ち、その球が跳ねて丘を越え、ティーからは見えない場所でピッチマークの中にあるのが見つかった場合、その球が自らのピッチマークの中にあると結論付けることは合理的ではなく、そのプレーヤーは規則16.3bに基づいて救済を受けることは認められない。

16.3b/1 - 球の直後の箇所がジェネラルエリアではない場合の地面にくい込んだ球の救済

ジェネラルエリアでプレーヤーが地面にくい込んだ球からの救済を受けることができる場合、球が地面にくい込んでいる場所の直後の箇所がジェネラルエリアではない状況がある。

そのようなことが起きた場合、救済処置はプレーヤーに球が地面にくい込んでいる場所の直後の箇所からホールに近づかない最も近い箇所をジェネラルエリアを見つけることを要求し、この箇所が規則16.3bに基づく救済エリアを定めるための基点となる。

この箇所は通常は球が地面にくい込んでいる場所の直後の箇所のすぐ近くになるが、一方で、幾分その箇所から離れることもありえる(例えば、球がペナルティーエリアのすぐ外にくい込んでいて、ペナルティーエリアの形状によっては、ジェネラルエリアでホールに近づかない箇所を見つけるためには右または左にいくらか距離をとることが必要となるかもしれない)。

この処置は球がインバウンズにあるがアウトオブバウンズのすぐ近くに球がくい込んだり、バンカーのすぐ上のへりや壁に球がくい込んだ場合にも適用となる。(新)



罰ありの救済

規則17~19

規則

17

ペナルティーエリア

規則の目的:

規則17はペナルティーエリア(球が紛失したり、プレー不能となったりすることが多い水域や、委員会が定めた他のエリア)に対する特別規則である。プレーヤーはそのペナルティーエリアの外からプレーするために1罰打で特定の救済の選択肢を使用することができる。

17.1 ペナルティーエリアの球の選択肢

ペナルティーエリアは赤か黄のいずれかで標示する。この色はプレーヤーの救済の選択肢に影響する(規則17.1d参照)。

プレーヤーはペナルティーエリアからの救済を受けた後を含め、ペナルティーエリアの外の球をプレーするためにそのペナルティーエリアの中に立つことができる。

17.1a 球がペナルティーエリアにある場合

次の場合、球はペナルティーエリアにある：

- ・ 球の一部がペナルティーエリアの縁の内側の地面、または他の物(例えば、自然物や人工物)の上にある、または触れている。
- ・ 球の一部がペナルティーエリアの縁や、ペナルティーエリアの他の部分の上方にある。

球の一部がペナルティーエリアと別のコースエリアの両方にある場合は規則2.2c参照。

17.1b プレーヤーはペナルティーエリアから球をあるがままにプレーするか、または罰ありの救済を受けることができる

プレーヤーは次のいずれかをするすることができる：

- ・ ジェネラルエリアにある球に適用する同じ規則に基づいて罰なしに球をあるがままにプレーする(つまりペナルティーエリアから球をどのようにプレーできるかを制限する特定の規則はない)。

- 規則17.1dか規則17.2に基づいて罰ありの救済を受けることによりそのペナルティーエリアの外から球をプレーする。

例外—ペナルティーエリアのプレー禁止区域による障害から救済を受けなければならない(規則17.1e参照)。

17.1c ペナルティーエリアにあるが、見つからない球に対する救済

プレーヤーの球が見つかっておらず、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：

- プレーヤーは規則17.1dか規則17.2に基づいて罰ありの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ではなく、プレーしてはならない。
 - » このことは、その後、搜索時間の3分が終了する前に元の球がコースで見つかった場合でも同じである(規則6.3b参照)。

しかし、球がペナルティーエリアに止まって紛失したことが「分かっている、または事実上確実」ではない場合、プレーヤーは規則18.2に基づくストロークと距離の救済を受けなければならない。

17.1d ペナルティーエリアの球に対する救済

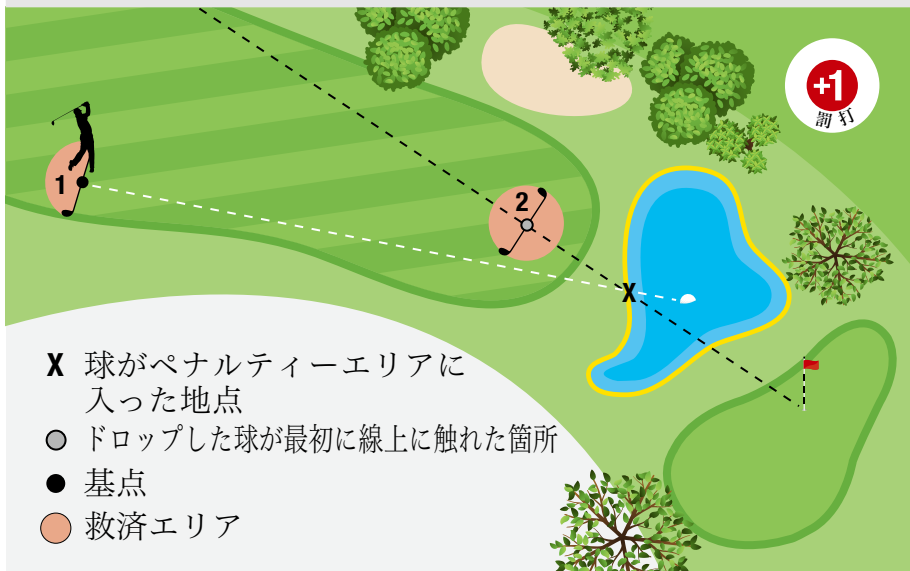
プレーヤーの球がペナルティーエリアにある場合(見つかっていなくてもペナルティーエリアにあることが「分かっている、または事実上確実」な場合を含む)、プレーヤーには次の救済の選択肢がある。それぞれ**1罰打**で：

- (1) ストロークと距離の救済。プレーヤーは直前のストロークを行った場所から元の球か別の球をプレーすることができる(規則14.6参照)。
- (2) 後方線上の救済。プレーヤーは元の球か別の球(規則14.3参照)を、元の球がそのペナルティーエリアの縁を最後に横切った地点とホールを結ぶ線上で、そのペナルティーエリアの外にドロップすることができる(球をドロップすることができる後方の距離に制限はない)。ドロップしたときにその球が最初に地面に触れた線上の箇所が救済エリアを定め、その救済エリアはその地点からどの方向にも1クラブレンジとなる。しかし、次の制限がある。

・ 救済エリアの場所に関する制限：

- » 元の球が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よりホールに近づいてはならない。
- » 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、
- » ドロップしたときに球が最初に触れたのと同じコースエリアでなければならない。

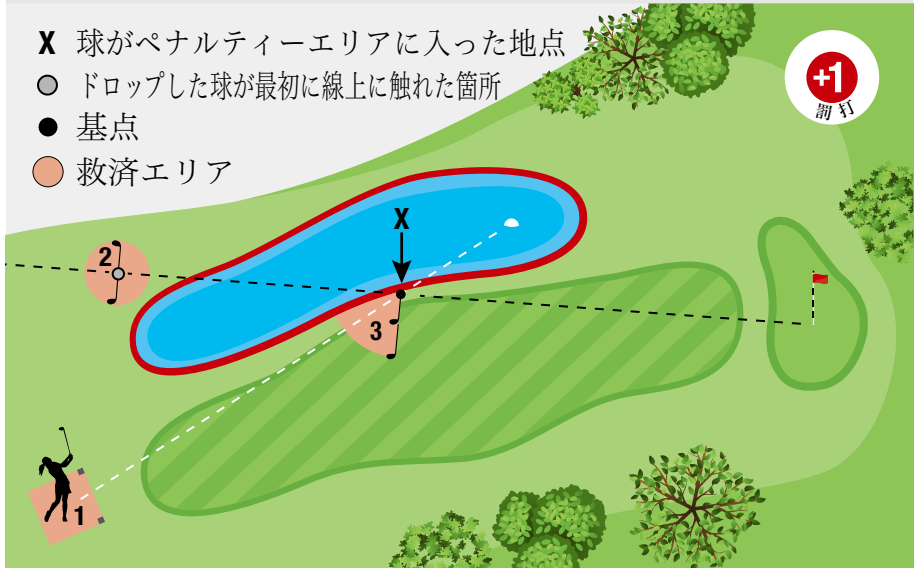
図#1 17.1d: イエローペナルティーエリアの球に対する救済



球がイエローペナルティーエリアにあることが分かっているか、事実上確実で、プレーヤーが救済を受けたい場合、そのプレーヤーは2つの選択肢がある。それぞれ1罰打でプレーヤーは次のことができる：

- (1) 直前のストロークを行った場所に基づき救済エリアから球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受ける。
- (2) ホールとX点を結んだ後方線上のペナルティーエリアの外に球をドロップすることによって後方線上の救済を受ける。

図#2 17.1d: レッドペナルティーエリアの球に対する救済



X 球がペナルティーエリアに入った地点

○ ドロップした球が最初に線上に触れた箇所

● 基点

○ 救済エリア

球がレッドペナルティーエリアにあることが分かっているか、事実上確実に、プレーヤーが救済を受けたい場合、プレーヤーには3つの選択肢がある。それぞれ1罰打で、プレーヤーは次のことができる。

- (1) 直前のストロークを行った場所に基き救済エリアから球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受ける。
- (2) ホールとX点を結んだ後方線上のペナルティーエリアの外に球をドロップすることによって後方線上の救済を受ける。
- (3) ラテラル救済を受ける(レッドペナルティーエリアに限る)。救済を受けるための基点はX点で、球は2クラブレンジでX点よりホールに近づかない救済エリアの中にドロップし、その中からプレーしなければならない。

(3) ラテラル救済(レッドペナルティーエリアに限る)。球がレッドペナルティーエリアの縁を最後に横切った場合、プレーヤーは元の球か別の球を次のラテラル救済エリアにドロップすることができる(規則14.3参照)：

- 基点：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。
- 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：
- 救済エリアの場所の制限：
 - » 基点よりホールに近づいてはならない。
 - » 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。

規則25.4m(車輪付きの移動器具を使うプレーヤーのために、規則17.1d(3)はラテラル救済エリアを4クラブレングスに拡大するよう修正される)を参照。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型B-2(委員会はホールから等距離にあるレッドペナルティーエリアの反対側でのラテラル救済を認めるローカルルールを採用することができる)参照。

17.1e ペナルティーエリアのプレー禁止区域による障害から救済を受けなければならない

次の各状況の場合、プレーヤーはあるがまに球をプレーしてはならない：

- (1) 球がペナルティーエリアのプレー禁止区域にある場合。そのプレーヤーは規則17.1dまたは規則17.2に基づいて罰ありの救済を受けなければならない。

この規則に基づいて救済を受けた後にそのプレーヤーがプレー禁止区域からの障害を受ける場合、その球をあるがまにプレーしてはならない。そのプレーヤーは規則16.1f(2)に基づいてさらに救済を受けなければならない。

- (2) コース上のプレー禁止区域がペナルティーエリアの球に対するスタンスやスイングの障害となる。プレーヤーの球がプレー禁止区域(異常なコース状態にあるかペナルティーエリアにあるかにかかわらず)の外のペナルティーエリアにあるが、そのプレー禁止区域がそのプレーヤーの意図するスタンス区域や意図するスイング区域の障害となっている場合、プレーヤーは次のいずれかの処置をとらなければならない：

- ・ 規則17.1dまたは規則17.2に基づきそのペナルティーエリアの外で罰ありの救済を受ける。
- ・ 元の球か別の球をそのペナルティーエリアの次の救済エリア(救済エリアがある場合)にドロップすることにより罰なしの救済を受ける(規則14.3参照)：
 - » 基点：そのプレー禁止区域から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：
 - 球が止まっている同じ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。

(3) 明らかに不合理な場合、救済はない。

次の場合は(2)に基づくプレー禁止区域による障害からの罰なしの救済はない：

- ・ プレーヤーが罰なしの救済を受けることが認められていない状態が理由で球をあるがままにプレーすることが明らかに不合理な場合(例えば、球がブッシュの中にあるため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)。
- ・ 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。

ペナルティーエリア以外の場所にある球に対してプレー禁止区域による障害がある場合にすることについては規則16.1f参照。

規則17.1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。

17.2 ペナルティーエリアから球をプレーした後の選択肢

17.2a ペナルティーエリアからプレーした球が同じペナルティーエリアか、別のペナルティーエリアに止まった場合

ペナルティーエリアからプレーした球が同じペナルティーエリアか、別のペナルティーエリアに止まった場合、その球をあるがままにプレーすることができる(規則17.1b参照)。

または、**1罰打**で、プレーヤーは次の選択肢に基づいて救済を受けることができる：

- (1) **通常の救済の選択肢。**プレーヤーは規則17.1d(1)に基づくストロークと距離の救済か規則17.1d(2)に基づく後方線上の救済を受けることができ、またレッドペナルティーエリアについては規則17.1d(3)に基づくラテラル救済を受けることができる。

規則17.1d(2)か(3)に基づき、**救済エリア**を決定するために使用する推定される地点はその元の球が今あるペナルティーエリアの縁を最後に横切った所となる。

プレーヤーがストロークと距離の救済を受けるために球をペナルティーエリアにドロップしたが(規則14.6参照)、その後でそのドロップした球が止まった所からプレーしないことにした場合：

- プレーヤーは、規則17.1d(2)か、(3)(レッドペナルティーエリアの場合)、または17.2a(2)に基づいてそのペナルティーエリアの外でさらなる救済を受けることができる。
- プレーヤーがそうする場合、そのプレーヤーはさらに**1罰打**を受けなければならない、**合計で2罰打**となる：ストロークと距離の救済を受けたことに対する1打と、ペナルティーエリアの外で救済を受けたことに対する1打。

(2) 追加の救済の選択肢：ペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所からプレーすること。(1)に基づく通常の救済の選択肢の1つを使用する代わりに、プレーヤーはそのペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所から元の球か別の球をプレーすることを選択することができる(規則14.6参照)。

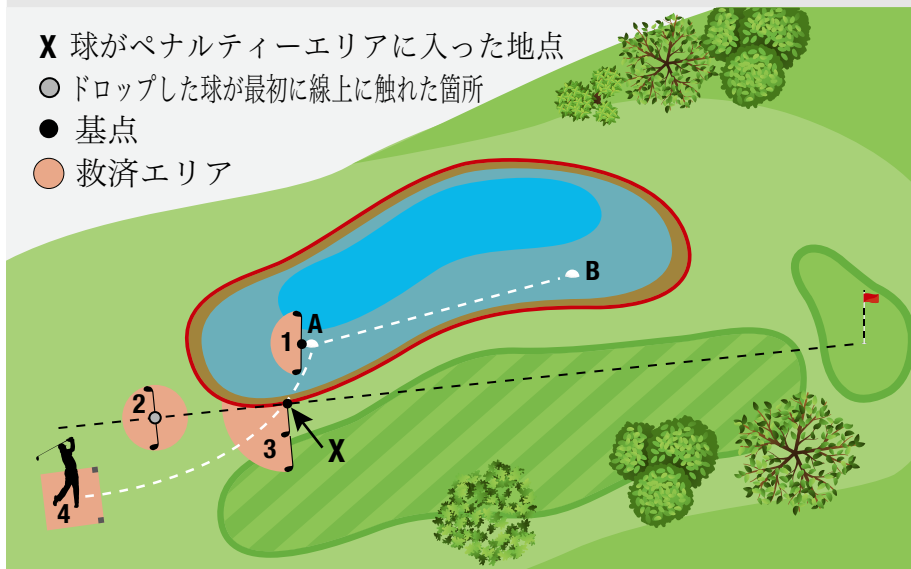
図#1 17.2a:ペナルティーエリアからプレーした球が同じペナルティーエリア内に止まる

X 球がペナルティーエリアに入った地点

○ ドロップした球が最初に線上に触れた箇所

● 基点

○ 救済エリア

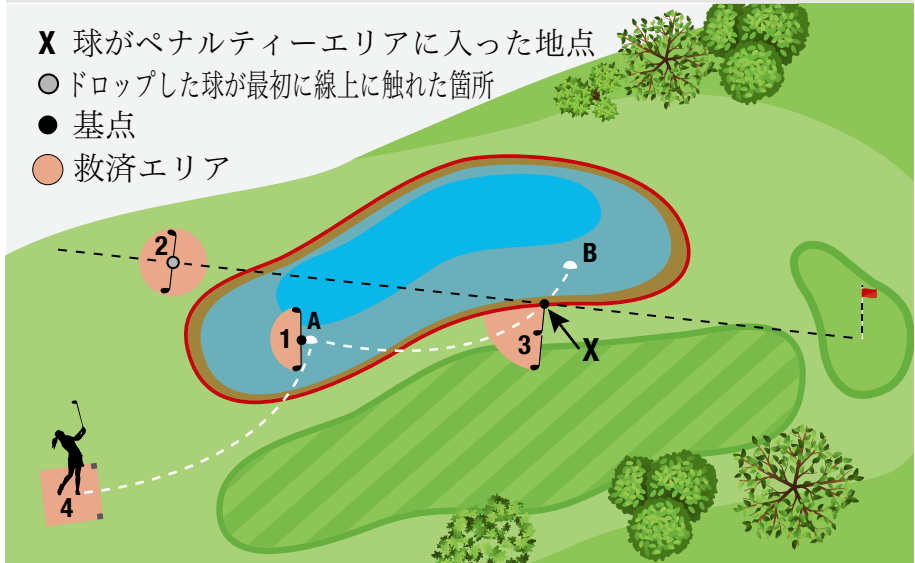


プレーヤーはティーイングエリアからペナルティーエリア内のA点にプレーをした。プレーヤーはA点からB点にその球をプレーした。プレーヤーが救済を受けることを選んだ場合、1罰打で、4つの選択肢がある。プレーヤーは次のことができる：

- (1) 直前のストロークを行った場所A点に基づく救済エリアから球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受け、第4打としてプレーする。
- (2) ホールとX点を結んだ後方線上で、そのペナルティーエリアの外に球をドロップすることによって後方線上の救済を受け、第4打としてプレーする。
- (3) ラテラル救済を受ける(レッドペナルティーエリアに限る)。救済を受けるための基点はX点で、球を2クラブングスでX点よりホールに近づかない救済エリアの中にドロップし、第4打をプレーする。
- (4) プレーヤーがそのペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所となるティーイングエリアから球を第4打としてプレーする。

プレーヤーが選択肢(1)を選んだ後にドロップした球をプレーしないことにした場合、更に1罰打を加え、合計で2罰打でそのプレーヤーはX点を基に後方線上の救済か、ラテラル救済を受けるか、ティーイングエリアから再びプレーすることができ、それは第5打目となる。

図#2 17.2a: ペナルティーエリアからプレーした球が一度出てから再び同じペナルティーエリア内に止まる



X 球がペナルティーエリアに入った地点

○ ドロップした球が最初に線上に触れた箇所

● 基点

○ 救済エリア

プレーヤーはティーイングエリアからペナルティーエリア内のA点にプレーをした。プレーヤーはA点からその球をプレーし、X点を横切ってB点に止まった。プレーヤーが救済を受けることを選んだ場合、1罰打で、4つの選択肢がある。プレーヤーは次のことができる：

- (1) 直前のストロークを行った場所A点に基づく救済エリアから球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受け、第4打としてプレーする。
- (2) ホールとX点(球が最後にペナルティーエリアの縁を横切った地点)を結んだ線上のペナルティーエリアの外に球をドロップすることによって後方線上の救済を受け、第4打としてプレーする。
- (3) ラテラル救済を受ける(レッドペナルティーエリアに限る)。救済を受けるための基点はX点となり、球を2クラブレングスでX点よりホールに近づかない救済エリアにドロップしてプレーしなければならない、プレーヤーは第4打をプレーする。
- (4) プレーヤーがそのペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所となるティーイングエリアから球を第4打としてプレーする。

プレーヤーが選択肢(1)を選んだ後にドロップした球をプレーしないことにした場合、更に1罰打を加え、合計で2罰打でそのプレーヤーはX点を基に後方線上の救済か、ラテラル救済を受けるか、ティーイングエリアから再びプレーすることができ、それは第5打目となる。

17.2b ペナルティーエリアからプレーした球が、アウトオブバウンズ、ペナルティーエリアの外で紛失またはアンプレヤブルとなった場合

プレーヤーがペナルティーエリアから球をプレーした後、元の球が次のいずれかとなったことにより、ストロークと距離の救済を受けなければならない場合や、そうすることを選ぶ場合がある：

- ・ アウトオブバウンズやペナルティーエリアの外で紛失(規則18.2参照)。
- ・ ペナルティーエリアの外でアンプレヤブル(規則19.2a参照)。

プレーヤーがストロークと距離の救済を受けるために球をペナルティーエリアにドロップしたが(規則14.6参照)、その後でそのドロップした球が止まった所からプレーしないことにした場合：

- ・ プレーヤーは規則17.1d(2)か、(3)(レッドペナルティーエリアの場合)、または規則17.2a(2)に基づいてそのペナルティーエリアの外でさらなる救済を受けることができる。
- ・ プレーヤーがそうする場合、そのプレーヤーはさらに**1罰打**を受けなければならない、**合計で2罰打**となる：ストロークと距離の救済を受けたことに対する1打と、ペナルティーエリアの外で救済を受けたことに対する1打。

プレーヤーは最初に球をそのペナルティーエリアにドロップせずに、そのペナルティーエリアの外で直接そのような救済を受けることができる。しかし、この場合も**合計で2罰打**を受ける。

規則17.2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。

17.3 ペナルティーエリアの球に対して他の規則に基づく救済はない

プレーヤーの球がペナルティーエリアにある場合、次に対する救済はない：

- ・ 異常なコース状態による障害(規則16.1)。
- ・ 地面にくい込んでいる球(規則16.3)。
- ・ アンプレヤブルの球(規則19)。

そのプレーヤーの唯一の救済の選択肢は規則17に基づいて罰ありの救済を受けることである。

しかし、危険な動物の状態がペナルティーエリアの球のプレーに対して障害となる場合、そのプレーヤーはペナルティーエリアで罰なしの救済、またはペナルティーエリアの外で罰ありの救済を受けることができる(規則16.2b(2)参照)。

規則17.1 詳説：ペナルティーエリアの球の選択肢

17.1a/1 - ペナルティーエリアかペナルティーエリアに隣接する異常なコース状態のどちらかで球が紛失

プレーヤーの球がペナルティーエリアの近くに異常なコース状態がある区域で見つからない場合、プレーヤーは球の場所を決めるときに合理的な判断を用いなければならない(規則1.3b(2))。合理的な判断をした後で、その球がそうした区域のどちらかに止まったことは「分かっている、または事実上確実」だが、その可能性はどちらも同じ場合、そのプレーヤーは規則17に基づいて罰ありの救済を受けなければならない。

17.1d(3)/1 - ラテラル救済を受けるときにプレーヤーはペナルティーエリアを横断して計測できる

球が幅の狭いレッドペナルティーエリアの縁を最後に横切った場合のラテラル救済を受けるとき、プレーヤーは救済エリアのサイズを定める際に、基点からの2クラブレングスを、そのペナルティーエリアを横断して計測することが可能な場合がある。しかしながら、基点から計測した2クラブレングス以内のペナルティーエリアの部分は、救済エリアの一部とはならない。

17.1d(3)/2 - 球がペナルティーエリアの縁を最後に横切ったと推定した場所に基づいてプレーヤーは球をドロップしたが、それは間違った地点であったことが判明した

球がペナルティーエリアの縁を最後に横切った地点が分からない場合、プレーヤーはその基点を決めるために自分の合理的な判断を用いなければならない。

規則1.3b(2)に基づいて、そのプレーヤーの合理的な判断は、たとえその基点が間違いであったことが判明したとしても受け入れられる。しかしながら、そのプレーヤーがストロークを行う前に、その基点が間違っていたことが分かり、その誤りを訂正しなければならない状況もある。

例えば、ストロークプレーで、プレーヤーの球は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」であった。プレーヤーは同組の他のプレーヤーと相談した後で、球がそのレッドペナルティーエリアの

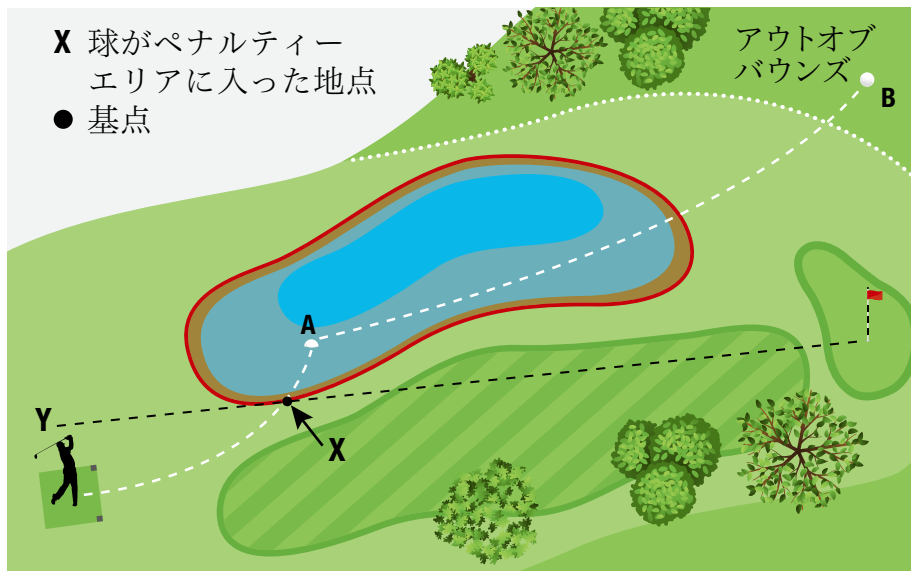
縁を最後に横切った地点を推定した。プレーヤーはラテラル救済を受け、その推定した基点に基づいた救済エリアに球をドロップした。

しかし、ドロップした球にストロークを行う前に、その組のプレーヤーの一人がそのペナルティーエリアの中でプレーヤーの球を見つけ、その位置はその球がプレーヤーが推定した基点よりも20ヤードほどホールに近い地点でそのペナルティーエリアの縁を最後に横切ったことを示していた。

その情報はプレーヤーがドロップした球にストロークを行う前に知るところとなったので、そのプレーヤーは規則14.5(球を取り替える、リプレース、ドロップ、プレースするときの誤りを訂正すること)に基づいてその誤りを訂正しなければならない。その訂正では、プレーヤーはその正しい基点について規則17.1に基づいて処置しなければならない。規則17.1に基づきいずれの救済の選択肢でも使うことができる(規則14.5b(2)参照)。

規則17.2 詳説：ペナルティーエリアから球をプレーした後の選択肢

17.2b/1 - 規則17.2bによって認められる救済の選択肢の例



図に示されるように、プレーヤーはティーイングエリアからプレーし、球はレッドペナルティーエリアのA点に止まった。プレーヤーはそのペナルティーエリアからプレーすることを選んでプレーしたところ、球はアウトオブバウン

ズであるB点に止まった。

プレーヤーはA点を救済エリアのための基点として用いて規則18.2bに基づいてストロークと距離の救済を受けることができ、次は4打目となる。

プレーヤーが球をそのペナルティーエリアの中に戻してドロップすることでストロークと距離の救済を受ける場合、その後でドロップした球をその球が止まったところからプレーしないことに決めたときは：

- プレーヤーは規則17.1d(2)に基づいてそのペナルティーエリアの外側の点線X-Y上のどこかで後方線上の救済を受けること、規則17.1d(3)に基づいてX点を基点として用いてラテラル救済を受けること、あるいは規則17.2a(2)に基づいてそのペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所(このケースではティーイングエリア) から別の球をプレーすることができる。
- プレーヤーがこうした3つの選択肢のうちの一つを選ぶ場合、そのプレーヤーはさらに1罰打を受け、合計で2罰打となる：ストロークと距離の救済を受けるための1打に加え、後方線上の救済、ラテラル救済、あるいはそのペナルティーエリアの外で最後にストロークを行った場所(このケースではティーイングエリア) から別の球をプレーすることについての1打。したがって、プレーヤーはいずれの選択肢に基づく場合でも、次は5打目をプレーすることになる。

プレーヤーには最初に球をそのペナルティーエリアの中にドロップせずにそのペナルティーエリアの外で救済を受ける選択肢もあるが、そうするためには依然として合計で2罰打を受けることになる。

規則

18

ストロークと距離の救済、紛失球、アウトオブバウンズ、暫定球

規則の目的：

規則18は、ストロークと距離の罰に基づく救済を受けることを扱っている。球がペナルティーエリア以外の場所で紛失したり、アウトオブバウンズに止まった場合、ティーイングエリアからホールへとプレーすることの連続性が途絶える；そのプレーヤーは直前にストロークを行った場所から再びプレーをすることによってその連続性を取り戻さなければならない。

この規則はインプレーの球がアウトオブバウンズとなったかもしれない、またはペナルティーエリア以外の場所で紛失したかもしれない場合に時間節約のために暫定球をプレーすることができる場合と方法を扱っている。

18.1 ストロークと距離の罰に基づく救済はいつでも認められる

いつでも、プレーヤーは、**1罰打**を加え、直前のストロークが行われた場所から元の球か別の球をプレーすることによって、ストロークと距離の救済を受けることができる(規則14.6参照)。

プレーヤーは常にストロークと距離の救済の選択肢を持っている：

- プレーヤーの球がコース上のどこにあっても。
- 規則がプレーヤーに特定の方法で救済を受けることや、特定の場所からプレーすることを求めている場合であっても。

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インプレーにした時点で(規則14.4参照)：

- 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、その後、元の球が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、このことはプレーヤーが次の場合に直前のストロークを行った所からプレーすることになる球には適用しない：

- プレーヤーが暫定球のプレーを宣言する場合(規則18.3b参照)。
- 規則14.7bや規則20.1c(3)に基づいてストロークプレーで第2の球をプレーする場合。

18.2 球が紛失またはアウトオブバウンズ：ストロークと距離の救済を受けなければならない

18.2a 球が紛失またはアウトオブバウンズとなる場合

- (1) 球が紛失となる場合。プレーヤー、またはそのキャディーが球を捜し始めてから3分以内に見つけることができなければ、その球は紛失となる。

球がその時間内に見つかったが、それがプレーヤーの球であるかどうかははっきりしない場合：

- ・ プレーヤーは速やかにその球の確認(規則7.2参照)をしようとしなければならない、3分の球の搜索時間が終わった後であっても、確認をするための合理的な時間が認められる。
- ・ このことには、球が見つかった場所にプレーヤーがいない場合に球の所に行くための合理的な時間が含まれる。

プレーヤーが合理的な時間内に球を自分の球と確認できない場合、その球は紛失となる。

- (2) 球がアウトオブバウンズとなる場合。止まっている球全体がコースの境界線の外にある場合にのみ、その球はアウトオブバウンズとなる。

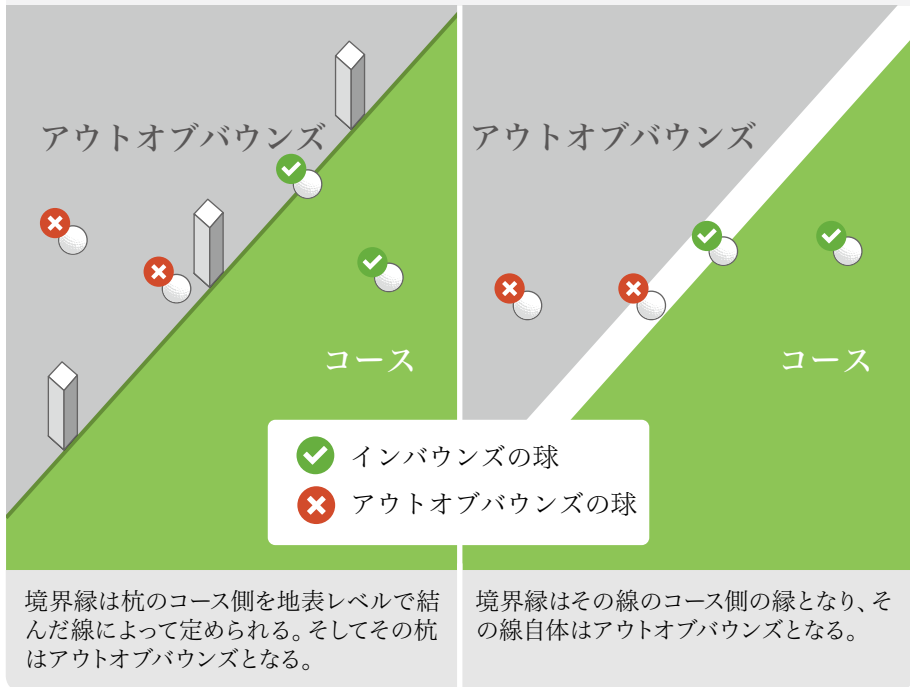
次の場合、球はインバウンズとなる：

- ・ 球の一部が境界線の内側の地面やその他の物(例えば、自然物や人工物)の上にあるか触れている。
- ・ 球の一部が境界線やコースの他の部分の上方にある場合。

プレーヤーはコース上の球をプレーするためにアウトオブバウンズに立つことができる。

図18.2a: 球がアウトオブバウンズとなる場合

球は球全体がコースの境界線の外にある場合にのみアウトオブバウンズとなる。この図では球がいつインバウンズで、いつアウトオブバウンズとなるのかを明示している。



18.2b 球が紛失、またはアウトオブバウンズとなった場合に行うこと

球が紛失、またはアウトオブバウンズとなった場合、プレーヤーは、**1打の罰**を加え、直前のストロークを行った所から元の球か別の球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受けなければならない(規則14.6参照)。

例外一球に起きたことが「分かっている、または事実上確実」な場合、プレーヤーは他の規則に基づいて別の球に取り替えることができる：ストロークと距離の救済を受ける代わりに、プレーヤーは自分の球が見つからない場合、または球が次の状態となっていることが「分かっている、または事実上確実」な場合に適用する規則に基づいて別の球に取り替えることができる：

- 球がコース上に止まり、外的影響が動かした(規則9.6参照)、または別のプレーヤーが誤球としてプレーした(規則6.3c(2)参照)。

- 球がコース上の動かせる障害物(規則15.2b参照)や異常なコース状態(規則16.1e参照)の中や上に止まった。
- 球がペナルティーエリアにある(規則17.1c参照)。
- 他の人が故意に球の方向を変えたり、止めた(規則11.2c参照)。

規則18.2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。

18.3 暫定球

18.3a 暫定球が認められる場合

球がペナルティーエリア以外の場所で紛失、またはアウトオブバウンズとなったかもしれない場合、時間節約のためにプレーヤーはストロークと距離の罰(規則14.6参照)に基づき暫定的に別の球をプレーすることができる。

このことは次の場合を含む：

- 元の球が見つからず確認できないが、まだ紛失にはなっていない。
- 球がペナルティーエリアで紛失したかもしれないが、コース上の他のどこかで紛失している可能性もある。
- 球がペナルティーエリアで紛失したかもしれないが、アウトオブバウンズとなった可能性もある。

プレーヤーが直前のストロークを行った場所から暫定球をプレーする意図を持ってストロークを行ったが、その暫定球が認められない場合、プレーされたその球はストロークと距離の罰に基づいてそのプレーヤーのインプレーの球となる(規則18.1参照)。

暫定球そのものがペナルティーエリア以外の場所で紛失、またはアウトオブバウンズとなったかもしれない場合：

- プレーヤーは別の暫定球をプレーすることができる。
- その暫定球と最初の暫定球の関係は、元の球に対する最初の暫定球の関係と同じである。

18.3b 暫定球のプレーを宣言すること

ストロークを行う前に、プレーヤーは暫定球をプレーすることを誰かに宣言しなければならない：

- プレーヤーが別の球をプレーすることや再プレーを行うことを単に言うだけでは十分ではない。
- プレーヤーは「暫定球」という言葉か、プレーヤーが規則18.3に基づいて暫定的に球をプレーすることを別の方法で明確に示さなければならない。

プレーヤーが(暫定球をプレーする意思があったとしても)それを誰かに宣言せずに、直前のストロークを行った場所から球をプレーした場合、その球はストロークと距離の罰のもとにそのプレーヤーのインプレーの球となる(規則18.1参照)。

しかし、プレーヤーの宣言を聞く人が近くに誰もいなければ、そのプレーヤーは暫定球をプレーした後で、暫定球をプレーしたことを誰かに告げることができるようになったときに、そうすれば良い。

18.3c 暫定球がインプレーの球となる、または放棄するまでその暫定球をプレーする

- (1) 暫定球を続けてプレーする。プレーヤーは、元の球があると推定する場所とホールから等距離、またはホールから遠い所から暫定球を続けてプレーする限りにおいては暫定球としての状態のままその球でプレーを続けることができる。

このことはその暫定球を数回プレーしたとしても同じである。

しかし、(2)に基づいて暫定球がインプレーの球となったとき、または(3)に基づいて放棄され、したがって誤球となったとき、その球は暫定球ではなくなる。

- (2) 暫定球がインプレーの球となる場合。次のいずれかの状況の場合、暫定球がストロークと距離の罰のもとにそのプレーヤーのインプレーの球となる：

- 元の球がペナルティーエリア以外のコースで紛失した場合、またはアウトオブバウンズであった場合。元の球はもはやインプレーではなくなり(元の球がその後で3分の搜索時間が終了した後にコース上で見つかったとしても)、誤球となるのでプレーしてはならない(規則6.3c参照)。

- 元の球があると推定する場所よりホールに近い箇所から暫定球をプレーした場合。元の球はもはやインプレーではなくなり(元の球がその後で3分の捜索時間が終了する前にコース上で見つかったり、推定していた所よりホールに近い所で見つかったとしても)、誤球となるのでプレーしてはならない(規則6.3c参照)。

プレーヤーが暫定球を元の球と同じような場所にプレーし、どちらの球が元の球か判別できない場合：

- 2つの球の1つだけがコースにある場合、その球が暫定球として扱われ、インプレーとなる。
- 両球ともコースで見つかった場合、プレーヤーはその両球のうちの1つをインプレーとなる暫定球として扱うことを選択しなければならず、他の球はもはやインプレーではない元の球として扱われ、プレーしてはならない。

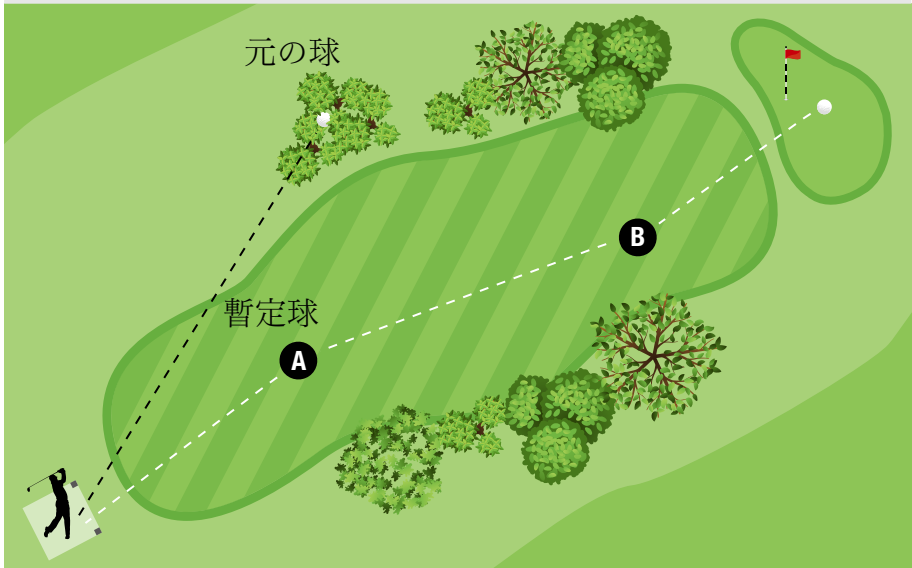
例外—球に起きたことが「分かっている、または事実上確実」な場合、プレーヤーは他の規則に基づいて別の球に取り替えることができる：プレーヤーの球が見つからず、その球が次の状態となっていることが「分かっている、または事実上確実」な場合、そのプレーヤーには追加の選択肢がある：

- 球がコース上に止まり、外的影響が動かした(規則9.6参照)。
- 球がコース上の動かせる障害物(規則15.2b参照)や異常なコース状態(規則16.1e参照)の中や上に止まった。
- 他の人が故意に球の方向を変えたり、止めた(規則11.2c参照)。

これらの規則の1つを適用する場合、プレーヤーは次のいずれかをする事ができる：

- その規則に基づいて別の球に取り替える。
- ストロークと距離の罰に基づきその暫定球をインプレーの球として扱う。

図18.3c:元の球があると推定する場所よりホールに近い箇所からプレーした暫定球



- ティーイングエリアからプレーしたプレーヤーの元の球がブッシュの中で紛失したかも知れないので、そのプレーヤーは暫定球を宣言してプレーし、その暫定球はA点に止まった。
- A点は元の球があると推定する場所よりホールから遠いので、プレーヤーはA点から暫定球を暫定球としての状態のままプレーすることができる。
- プレーヤーはA点からB点に暫定球をプレーした。
- B点は元の球があると推定する場所よりホールに近いので、プレーヤーがB点から暫定球をプレーした場合、その暫定球はストロークと距離の罰のもとにインプレーの球となる。

(3) 暫定球を放棄しなければならない場合。暫定球がまだインプレーの球となっていない状況で、次のいずれかの場合には暫定球を放棄しなければならない：

- ・ 元の球が、3分の搜索時間が終了する前にペナルティーエリア以外のコースで見つかった場合。プレーヤーはその元の球をあるがままにプレーしなければならない。
- ・ 元の球がペナルティーエリアで見つかった、または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」な場合。プレーヤーは元の球をあるがままにプレーするか、規則17.1dに基づいて罰ありの救済を受けなければならない。

いずれの場合も：

- ・ プレーヤーはもはや誤球(規則6.3c参照)となっているその暫定球に一切ストロークを行ってはならない。
- ・ 暫定球を放棄する前の暫定球での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。

プレーヤーが暫定球でプレーを続けたい場合、そのプレーヤーは他の人たちに元の球を捜さないように依頼できる、しかし、彼らに従う義務はない。

暫定球がまだインプレーの球になっておらず、そして元の球かもしれない球が見つかった場合、そのプレーヤーはその球を確認するために合理的なあらゆる努力をしなければならない。そうしなかった場合、委員会がその行動をゲームの精神に反する重大な違反であると決定したときは、規則1.2aに基づいてそのプレーヤーを失格とすることができる。

規則18.1 詳説：ストロークと距離の罰に基づく救済はいつでも認められる

18.1/1 - 元の球が3分の搜索時間内に見つかった場合、ティーアップした球を拾い上げることができる

ティーイングエリアから再びプレーする場合、ティーイングエリアにプレス、ドロップ、あるいはティーアップされた球は、プレーヤーがその球にストロークを行うまではインプレーの球ではない(定義「インプレー」と規則6.2参照)。

例えば、プレーヤーはティーイングエリアから球をプレーし、自分の球をほんの少しだけ捜した後で戻って来て別の球をティーアップした。プレーヤーがティーアップした球にストロークを行う前で、3分の搜索時間内に、元の球が見つかった。そのプレーヤーはティーアップした球を放棄し、罰なしに元の球でのプレーを続けることができるが、ティーイングエリアからプレーすることによって、ストロークと距離に基づいて処置することも認められる。

しかしながら、そのプレーヤーがジェネラルエリアからプレーした後に、ストロークと距離の救済を受けるために別の球をドロップした場合、その結果は異なり、そのプレーヤーはストロークと距離の罰に基づいてドロップした球でのプレーを続けなければならない。そのケースでプレーヤーが元の球でのプレーを続ける場合、そのプレーヤーは誤球をプレーすることになる。

18.1/2 - ストロークと距離に基づいてプレーすることで罰を免れることはできない

プレーヤーが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、そのプレーヤーはその後でストロークと距離に基づいてプレーすると決めることで規則9.4bに基づく罰を免れることはできない。

例えば、プレーヤーのティーショットは雑木林の中に止まった。プレーヤーは落ちていた球を遺棄された球だと思って拾い上げたが、その球が自分のインプレーの球であることが分かった。そのプレーヤーはその後でストロークと距離に基づいてプレーすることに決めた。

その球を拾い上げた時点では、プレーヤーがその球を拾い上げることは認められておらず、ストロークと距離に基づいてプレーする意図はなかったので、プレーヤーは規則18.1に基づくストロークと距離の罰に加え、規則9.4bに基づく1罰打を受ける。プレーヤーの次のストロークは4打目となる。

規則18.2 詳説：球が紛失またはアウトオブバウンズ：ストロークと距離の救済を受けなければならない

18.2a(1)/1 - 搜索が一時的に妨げられた場合に搜索に許される時間

球が紛失となる前に、プレーヤーは自分の球を3分間搜索することが認められる。しかしながら、搜索中に「時計が止まる」状況もあり、そのような時計が止まっている時間はプレーヤーの搜索の3分間にはカウントしない。

次の例は搜索が一時的に妨げられた場合の時間をどのように考えるのかを例証している：

- ストロークプレーで、プレーヤーが自分の球を1分間搜索した後で球を見つ

けた。プレーヤーはその見つかった球が自分の球であると思い込んで、30秒かけてストロークを行う方法やクラブを選択し、その球をプレーした。プレーヤーはその後でその球が誤球であったことが分かった。

プレーヤーが元の球がありそうな場所に戻って搜索を再開した場合、そのプレーヤーには搜索時間が2分間残っている。搜索時間の時計はプレーヤーが誤球を見つけ、搜索を中止したときに止まっていた。

- 委員会がプレーを中断したとき、プレーヤーは自分の球の搜索を始めてから2分間経っていた。プレーヤーは搜索を続けた。プレーヤーが搜索を始めてから3分間経ったとき、3分の搜索時間の終了がプレーの中断中であつたとしても、その球は紛失となる。
- プレーが中断したとき、プレーヤーは自分の球の搜索を始めてから1分間経っていた。そのプレーヤーはさらに1分間搜索を続けた後で、搜索を中止して避難した。プレーヤーがプレーを再開するためにコースに戻ったとき、プレーがまだ再開されていなかったとしても、プレーヤーはさらに1分間その球を搜索することが認められる。
- 2分間の搜索の後で、プレーヤーは丈の高いラフの中で球を見つけ、自分の球と確認した。プレーヤーはクラブを取りにその場所を離れた。プレーヤーが戻ったとき、その球を見つけることができなかつた。プレーヤーは1分間その球を捜すことができるが、見つからなければその球は紛失となる。3分の搜索時間の時計はその球が最初に見つかったときに止まっていた。
- プレーヤーが自分の球の搜索を始めてから2分間経ったときに、後続組をパスさせるために邪魔にならない場所に移動した。搜索を一時的に中断したときに搜索時間の時計は止まるので、そのプレーヤーはさらに1分間搜索することが認められる。
- プレーヤーはバンカー内で砂に被われていると思われる自分の球を搜索していた。プレーヤーは球を搜索するために自分に許される行動について疑問があつたので、1分間搜索した後、レフェリーまたは委員会に裁定を求めるために搜索を止めた。2分後、レフェリーが来てプレーヤーに裁定を与えた。
プレーヤーが搜索を再開する場合、プレーヤーは2分間その球を搜索することが認められる。

18.2a(1)/2 - キャディーはプレーヤーが来る前にプレーヤーの球の搜索を始める必要はない

プレーヤーは自分のキャディーに自分の球の搜索を始めないように指示することができる。

例えば、プレーヤーはロングドライブを深いラフの中に打ち込み、別のプレーヤーはショートドライブを深いラフの中に打ち込んだ。プレーヤーのキャディーは、搜索を始めるためにプレーヤーの球があると思われる場所に向かって歩き始めた。プレーヤーを含む誰もが、その別のプレーヤーの球があると思われる場所にその球を捜すために歩いて行った。

プレーヤーは自分のキャディーにその別のプレーヤーの球を捜すように指示し、自分の球の搜索を皆が手伝えることができるようになるまで遅らせることができる。

18.2a(1)/3 - 「球を確認するための合理的な時間」の意味

規則18.2a(1)は、見つかった球がプレーヤーの球であると思われる場合、そのプレーヤーは見つかったその球を速やかに確認しなければならないことを規定している。そして、球を確認する場合、プレーヤーはその球を確認するために合理的な時間が認められている。

しかしながら、3分間の搜索時間中に球を見つけて確認するのであれば、その3分間で十分に時間をかけて確認することができるが、球が3分の搜索時間ぎりぎりで見つかった場合は、球を確認するためにプレーヤーに1分以内の時間を認めることが合理的である。

例えば、プレーヤーは球を捜し始めてから2分30秒で球を見つけたが、その球が自分のものであることをすぐには確認することができなかった。この場合、そのプレーヤーにはその球を確認するために1分の時間を認めることが合理的であり、つまりプレーヤーは球を捜し始めてから3分30秒以内でその球を確認することができれば、その球は紛失とはならない。しかし、プレーヤーが3分の搜索時間が終了した後にその球が自分の球ではないことが分かった場合、その球はもはや紛失となっており、プレーヤーがさらに搜索する時間はない。

同様に、球が3分の搜索時間ぎりぎりで見つかったが、プレーヤーがその球が見つかった場所にいない場合、規則18.2a(1)はプレーヤーがその球がある場所に行くための合理的な時間も認めており、そこに到着してから、プレーヤーがその球を確認するために1分以内の時間が認められる。(新)

18.2a(2)/1 - 水流が球をアウトオブバウンズに動かす

水流(一時的な水かペナルティーエリアの水のどちらか) が球をアウトオブバウンズに運んだ場合、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を受けなければならない(規則18.2b)。水は自然の力であり、外的影響ではないので規則9.6は適用されない。

規則18.3 詳説：暫定球

18.3a/1 - どのような場合にプレーヤーは暫定球をプレーできるか

プレーヤーは自分が暫定球をプレーすることが認められるかどうかを決める場合、その時点でそのプレーヤーが知っていた情報だけが考慮される。

暫定球をプレーすることができる例は次の場合を含む：

- 元の球はペナルティーエリアの中にあるかもしれないが、ペナルティーエリア以外の場所で紛失したり、アウトオブバウンズであるかもしれない。
- プレーヤーは元の球がジェネラルエリアに止まったと思ったが、紛失するかもしれないなかった。その後、3分の搜索時間内に元の球がペナルティーエリアの中で見つかった場合、プレーヤーは暫定球を放棄しなければならない。

18.3a/2 - 搜索を始めた後でも暫定球をプレーすることが認められる

プレーヤーは、3分の搜索時間が終了する時点まで、紛失の可能性のある球について暫定球をプレーすることができる。

例えば、3分の搜索時間が終わる前に、直前のストロークを行った箇所に戻って暫定球をプレーすることができる場合、プレーヤーは暫定球をプレーすることができる。

プレーヤーが暫定球をプレーして、その後で3分の搜索時間内に元の球が見つかった場合、プレーヤーはその元の球でのプレーを続けなければならない。

18.3a/3 - 同じ箇所からプレーした各球は直前の球にだけ関連している

プレーヤーが同じ箇所から複数の球をプレーした場合、各球は直前にプレーした球にだけ関連している。

例えば、プレーヤーは自分のティーショットが紛失するか、アウトオブバウンズであるかもしれないと思ったので暫定球をプレーした。その暫定球は元の球と同じ方向に飛んだので、何の告知もせずに、プレーヤーは別の球をティーからプレーした。その別の球はフェアウェイに止まった。

元の球が紛失やアウトオブバウンズでなかった場合、そのプレーヤーは罰なしにその元の球でのプレーを続けなければならない。

しかしながら、元の球が紛失したり、アウトオブバウンズであった場合、そのプレーヤーは何の告知もしていなかったので、ティーからプレーした3つ目の球でのプレーを続けなければならない。したがって、その3つ目の球は、その

暫定球が止まっている場所にかかわらず、ストロークと距離に基づいてその暫定球について取り替えた球となる(規則18.1)。そのプレーヤーはその3つ目の球をティーからプレーした時点で5打目(罰打を含む)を終えたことになる。

18.3b/1 - 暫定球のプレーであることを「明確に示す」供述

プレーヤーが暫定球をプレーする場合、その宣言で「暫定」という言葉を使うことが最善である。しかしながら、暫定球をプレーしようとしているプレーヤーの意図を明確にするその他の供述も受け入れられる。

プレーヤーが暫定球をプレーすることを明確に示す宣言の例は次を含む：

- ・ 「規則18.3に基づいて球をプレーします。」
- ・ 「念のために別の球をプレーします。」

プレーヤーが暫定球をプレーすることを明確に示しておらず、そのプレーヤーがストロークと距離に基づいて球をインプレーにすることを意味する例は次を含む：

- ・ 「もう一回打ちます。」
- ・ 「別の球を打ちます。」

18.3c(1)/1 - 暫定球に対してとった行動は暫定球の続きである

元の球があると推定する場所よりホールに近い場所で、暫定球に対してストローク以外の行動(ドロップ、プレース、あるいは別の球に取り替えるなど)をとることは、その暫定球を「プレー」していることにはならないので、その球の暫定球としてのステータスを失わせることはない。

例えば、プレーヤーの球がホールまで175ヤードの場所で紛失したかもしれないので、そのプレーヤーは暫定球をプレーした。元の球を少しだけ捜した後で、そのプレーヤーはホールまで150ヤードのプッシュの中にある暫定球をプレーするために前へ進んだ。プレーヤーはその暫定球をアンプレヤブルと決めて、規則19.2cに基づいてその球をドロップした。ドロップした球をプレーする前に、プレーヤーが捜索を始めてから3分間以内に観客がそのプレーヤーの元の球を見つけた。

この場合、捜索を始めてから3分間以内に元の球が見つかり、そのプレーヤーは元の球があると推定する場所よりもホールに近い箇所からその暫定球にストロークを行っていなかったため、元の球はインプレーの球のままとなる。

18.3c(2)/1 - 元の球の推定箇所はどちらの球がインプレーであるのかを決めるために用いられる

規則18.3c(2)では、プレーヤーが自分の元の球があると「推定」する箇所を用いて暫定球がその箇所よりホールに近い場所からプレーされたかどうか、元の球と暫定球のどちらがインプレーの球であるのかを決定する。この推定箇所は元の球が最終的に見つかった場所ではない。むしろ、プレーヤーが元の球があると合理的に考えたり、みなした箇所である。

どちらの球がインプレーなのかを決定する例は次の場合を含む：

- 自分の球が紛失したり、アウトオブバウンズであるかもしれないと思ったプレーヤーが暫定球をプレーしたところ、元の球の推定箇所よりもホールに近い所には止まらなかった。プレーヤーは球を見つけ、自分の元の球だと思ってその球をプレーした。プレーヤーはその後でプレーした球が暫定球であったことが分かった。

この場合、暫定球は元の球の推定箇所よりホールに近い箇所からはプレーされていない。したがって、プレーヤーは元の球の搜索を再開することができる。搜索を始めてから3分間以内に元の球が見つかった場合、その球はインプレーの球のままであり、プレーヤーは暫定球を放棄しなければならない。元の球が見つかる前に搜索の3分間が終了した場合、暫定球がインプレーの球となる。

- 自分のティーショットが紛失したり、アウトオブバウンズと定められた道路を越えたかもしれないと思ったプレーヤーが暫定球をプレーした。プレーヤーは元の球を少しだけ捜したが見つからなかった。プレーヤーは前に進み、元の球があると推定する場所よりホールに近い箇所から暫定球をプレーした。その後で、プレーヤーはさらに前に進んだときに元の球をインバウンズで見つけた。元の球は予想よりもかなり前方で見つかったので、道路を跳ねて転がって行き、インバウンズに戻ってきたに違いなかった。

この場合、元の球があると推定する場所よりホールに近い箇所から暫定球がプレーされたときにその暫定球がインプレーの球となる。元の球はもはやインプレーではないので、放棄しなければならない。

18.3c(2)/2 - 相手や別のプレーヤーはプレーヤーの要請にかかわらずプレーヤーの球を捜すことができる

プレーヤーが元の球を捜さずに、暫定球でそのホールのプレーを続けることを選んだとしても、相手やストロークプレーでの別のプレーヤーは、プレーを不当に遅らせない限り、そのプレーヤーの元の球を捜すことができる。プレー

ヤーの球がまだインプレーの間に見つかった場合、そのプレーヤーは暫定球を放棄しなければならない(規則18.3c(3))。

例えば、パー3のホールで、プレーヤーのティーショットは深い森の中に入ったので、そのプレーヤーが暫定球をプレーしたところ、ホールの近くに止まった。この結果を受けて、そのプレーヤーは元の球を見つけることは望まずに、暫定球でのプレーを続けるために直接その暫定球に向かって歩いて行った。そのプレーヤーの相手やストロークプレーでの別のプレーヤーは、プレーヤーの元の球が見つかれば自分にとって有益であると思ったので、その球の搜索を始めた。

プレーヤーが暫定球に別のストロークを行う前に、相手やストロークプレーでの別のプレーヤーがプレーヤーの元の球を見つけた場合、プレーヤーは暫定球を放棄して、元の球でのプレーを続けなければならない。しかしながら、元の球が見つかる前に、プレーヤーが暫定球に別のストロークを行った場合、暫定球は元の球の推定箇所よりホールに近い場所にあったので、その暫定球がインプレーの球となる(規則18.3c(2))。

マッチプレーでは、プレーヤーの暫定球が相手の球よりホールに近い所にあった場合、その相手はそのストロークを取り消してプレーヤーに正しい順番でプレーさせることができる(規則6.4a)。しかしながら、そのストロークを取り消しても、もはやインプレーではなくなっていた元の球のステータスを変えることはない。

18.3c(2)/3 - どのような場合にホールに入った暫定球のスコアがそのホールのスコアになるのか

元の球がインバウンズで見つからない限り、プレーヤーがホールから暫定球を拾い上げたときに、ホールに入った暫定球のスコアがそのホールのプレーヤーのスコアとなる。なぜなら、この場合、ホールから球を拾い上げることはストロークを行うことと同じであるからである。

例えば、ショートホールで、プレーヤーAのティーショットは紛失するかもしれないので暫定球をプレーしたところ、ホールに入った。プレーヤーAは元の球を捜したいとは思わなかったが、プレーヤーB(Aの相手、あるいはストロークプレーでの別のプレーヤー)はプレーヤーAの元の球を捜しに出かけた。

プレーヤーAがホールから暫定球を拾い上げる前に、プレーヤーBがプレーヤーAの元の球を見つけた場合、プレーヤーAは暫定球を放棄して元の球でのプレーを続けなければならない。プレーヤーBがプレーヤーAの元の球を見つける前に、プレーヤーAがホールから暫定球を拾い上げた場合、プレーヤーAのその

ホールのスコアは「3」となる。

18.3c(2)/4 - プレーヤーが拾い上げた暫定球がその後でインプレーの球となる

規則に基づいて球を拾い上げることが認められていないときにプレーヤーが自分の暫定球を拾い上げ、その暫定球がその後でインプレーの球となった場合、そのプレーヤーは規則9.4b(球を拾い上げることや球を動かすことに対する罰)に基づいて1罰打を加え、その球をリプレースしなければならない。

例えば、ストロークプレーで、自分のティーショットが紛失するかもしれないと思ったのでプレーヤーは暫定球をプレーした。プレーヤーは元の球だと思った球を見つけ、その球にストロークを行い、暫定球を拾い上げた後になって、自分がプレーしたその球は元の球ではなく、誤球であったことが分かった。プレーヤーは元の球の捜索を再開したが、3分の捜索時間内に元の球を見つけることができなかった。

ストロークと距離の罰に基づいて暫定球がインプレーの球になったので、プレーヤーはその球をリプレースする必要があり、規則9.4bに基づいて1罰打を受ける。また、プレーヤーは誤球をプレーしたことについて2罰打を受ける(規則6.3c)。プレーヤーの次のストロークは7打目となる。

規則

19

アンプレヤブルの球

規則の目的:

規則19はアンプレヤブルの球に対するプレーヤーのいくつかの救済の選択肢を扱っている。この規則はプレーヤーにコース(ペナルティーエリアを除く)の難しい状況から脱出するために通常は1罰打で使用する選択肢を選ぶことを認めている。

19.1 プレーヤーは、ペナルティーエリア以外のどこでも、アンプレヤブルの球の救済を受けることができる

プレーヤーは、規則19.2や規則19.3に基づいて罰ありの救済を受けることにより自分の球をアンプレヤブルとして扱うことを決定できる唯一の人である。

アンプレヤブルの球の救済は、ペナルティーエリアを除き、コース上のどこでも認められる。

球がペナルティーエリアでプレーできない場合、プレーヤーの唯一の救済の選択肢は規則17に基づいて罰ありの救済を受けることである。

19.2 ジェネラルエリアやパッティンググリーンでのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢

プレーヤーはいずれも**1罰打**となる規則19.2a,b,cの3つの選択肢の1つを使用してアンプレヤブルの球の救済を受けることができる。

- 元の球が見つからなかったり、確認できなかったとしても、プレーヤーは規則19.2aに基づいて**ストロークと距離**の救済を受けることができる。
- しかし、規則19.2bに基づく後方線上の救済や、規則19.2cに基づくラテラル救済を受けるためには、プレーヤーは元の球の箇所を分かっているなければならない。

19.2a ストロークと距離の救済

プレーヤーは直前の**ストローク**が行われた場所から元の球か別の球をプレーすることができる(規則14.6参照)。

19.2b 後方線上の救済

プレーヤーは元の球か別の球(規則14.3参照)を、元の球の箇所とホールを結ぶ線上で、その元の球の箇所の後方にドロップすることができる(球をドロップすることができる後方の距離に制限はない)。ドロップしたときにその球が最初に地面に触れた線上の箇所が救済エリアを定め、その救済エリアはその地点からどの方向にも1クラブレンジとなる。しかし、次の制限がある。

- 救済エリアの場所に関する制限：
 - » 元の球の箇所よりホールに近づいてはならない。
 - » どのコースエリアでも良い。しかし、
 - » ドロップしたときに球が最初に触れたのと同じコースエリアでなければならない。

19.2c ラテラル救済

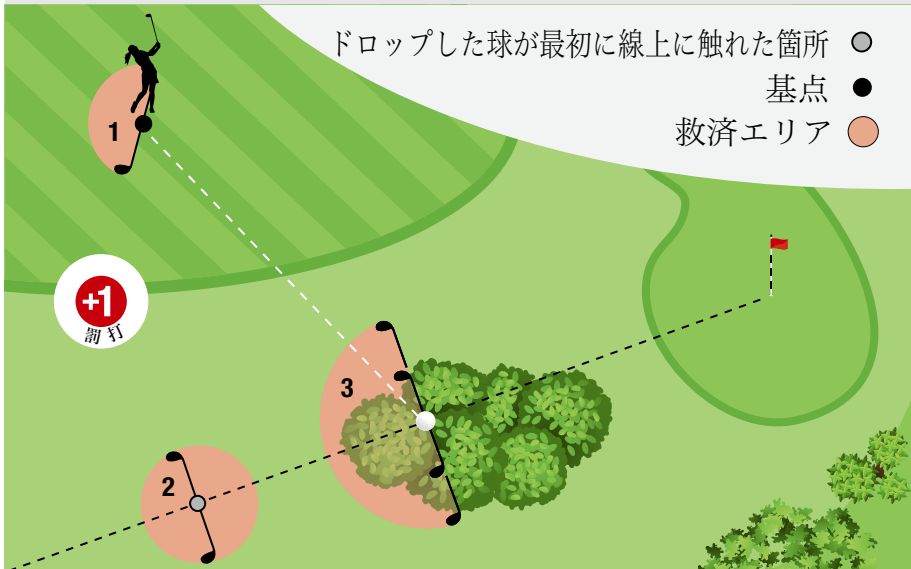
プレーヤーは元の球か別の球をラテラル救済エリアにドロップすることができる(規則14.3参照)：

- 基点：元の球の箇所。しかし、球が地面より上にある場合(例えば、木の上)、基点はその球の箇所の真下の地面の地点となる。
- 基点から計測する救済エリアのサイズ：2クラブレンジ。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。
 - » どのコースエリアでもよい。しかし、
 - » 基点から2クラブレンジ以内にコースエリアが複数ある場合、その球は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。

規則25.4m (車輪付きの移動器具を使うプレーヤーのために、規則19.2cはラテラル救済エリアを4クラブレンジに拡大するよう修正される)を参照。

規則19.2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。

図19.2: ジェネラルエリアのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢



プレイヤーはブッシュの中の球をアンプレヤブルにすることを決めた。そのプレイヤーには3つの選択肢があり、それぞれ1罰打を加え、プレイヤーは次のことができる：

- (1) 直前のストロークを行った箇所に基つき救済エリアから球をプレーすることによってストロークと距離の救済を受ける。
- (2) 元の球の箇所とホールを結んだその元の球の後方線上に球をドロップすることによって後方線上の救済を受ける。
- (3) ラテラル救済を受ける。救済を受けるための基点は元の球の箇所で、球は2クラブレンジスでその基点よりホールに近づかない救済エリアの中にドロップし、その中からプレーしなければならない。

19.3 バンカーのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢

19.3a 通常の救済の選択肢(1罰打)

プレーヤーの球がバンカーにある場合：

- プレーヤーは規則19.2の選択肢のいずれかに基づいて**1罰打**でアンプレヤブルの救済を受けることができる。ただし、
- プレーヤーが後方線上の救済(規則19.2b参照)か、ラテラル救済(規則19.2c参照)のいずれかを受ける場合、球をそのバンカー内にドロップし、球はそのバンカー内に止まらなければならない。

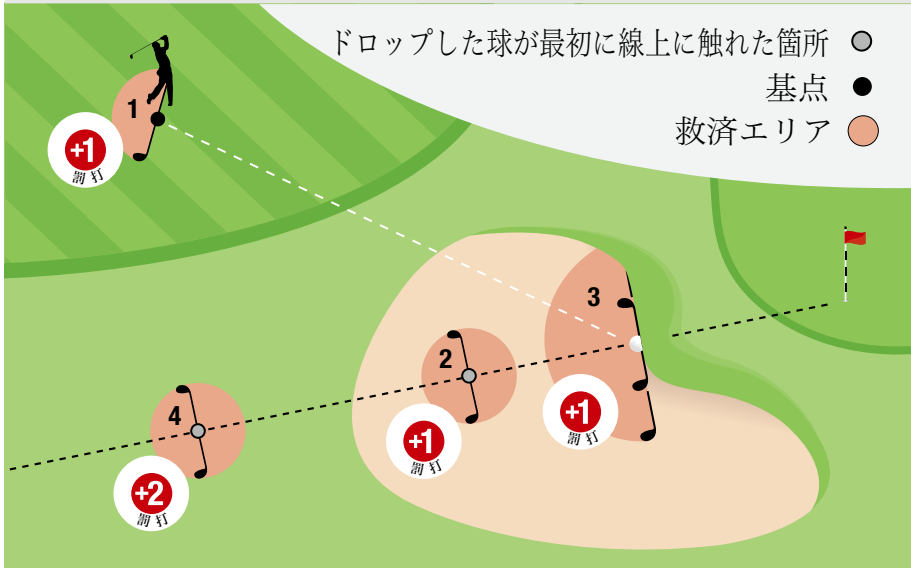
19.3b 追加の救済の選択肢(2罰打)

プレーヤーの球がバンカーにある場合の追加の救済の選択肢として、**合計2罰打**で、プレーヤーは規則19.2bに基づいてバンカーの外側で後方線上の救済を受けることができる。

規則25.4n(車輪付きの移動器具を使うプレーヤーのために、規則19.3bの後方線上の救済は1罰打に軽減される)を参照。

規則19.3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。

図19.3:バンカー内でアンプレヤブルの球の救済の選択肢



プレーヤーはバンカー内の球をアンプレヤブルであると決めた。そのプレーヤーには4つの選択肢がある。

- (1) 1罰打で、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る。
- (2) 1罰打で、プレーヤーはバンカー内で後方線上の救済を受けることができる。
- (3) 1罰打で、プレーヤーはバンカー内でラテラル救済を受けることができる。
- (4) 合計で2罰打で、プレーヤーはバンカーの外で後方線上の救済を受けることができる。

規則19.2 詳説：ジェネラルエリアやパッティンググリーンでのアンプレヤブルの球に対する救済の選択肢

19.2/1 - アンプレヤブルの球の救済を受けた後で球がプレーできる状態となる保証はない

アンプレヤブルの球の救済を受ける場合、プレーヤーは、ドロップした球が救済を受ける前の元の場所に止まったり、救済エリア内の別の場所で悪いライに止まるなど、好ましくない結果になったとしても、その結果を受け入れなければならない：

- ・ 一度ドロップした球が救済エリア内に止まったならば、そのプレーヤーは新しい状況となる。
- ・ プレーヤーがアンプレヤブルの球の救済を受けて球が止まったところからあるがままにプレーできない(あるいはプレーしたくない) と決めた場合、再びアンプレヤブルの球の救済を受けることができる。その場合、そのプレーヤーは追加の罰(1打)を受け、規則19に基づいて利用できるどの選択肢でも使うことができる。

19.2/2 - アンプレヤブルの球の救済を受ける場合、球はどのコースエリアにドロップしてもよい

プレーヤーはアンプレヤブルの球の救済の選択肢に基づいて、どのコースエリアであっても、救済エリアに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。そのことはジェネラルエリアで救済を受けて、バンカーやペナルティーエリアの中、パッティンググリーン上、プレー禁止区域の中や目的外グリーンの上に直接ドロップすることを含む。

しかしながら、プレーヤーがプレー禁止区域の中や目的外グリーンの上にドロップすることを選ぶ場合、そのプレーヤーはその後でそのプレー禁止区域や目的外グリーンからの規則で求められる救済を引き続き受けなければならない。

同様に、プレーヤーがペナルティーエリアの中にドロップすることを選び、そのプレーヤーがアンプレヤブルの球の救済を受けた後で球が止まったところからその球をプレーできない(あるいはプレーしたくない) 場合、唯一の選択肢は直前のストロークを行った場所からプレーすることによって、ストロークと距離の罰に基づいてさらに救済を受けることである。その理由は：

- ・ 球がペナルティーエリアの中にある場合にはアンプレヤブルの球の救済は認められないので、再びアンプレヤブルの球の救済を受けることはできない。

- ・ 後方線上の救済の選択肢やラテラル救済の選択肢を用いたペナルティーエリアからの救済を受けることもできない。なぜなら、その球は止まる前にそのペナルティーエリアの縁を横切っておらず、したがって基点が存在せず、後方線上の救済やラテラル救済を受けるための基点を推定する方法は存在しないからである。

ストロークと距離の救済を受けるとき、(アンプレヤブルの球の救済を受けるための最初の1罰打に加えて) そのプレーヤーは別の1打の罰を受けることになる。

19.2/3 - ストロークと距離の基点はストロークを行うまでは変わらない

ストロークと距離に基づいて救済を受けるために用いる基点は、プレーヤーが規則に基づいて球をドロップしたとしても、そのプレーヤーが自分のインプレーの球に別のストロークを行うまでは変わらない。

例えば、プレーヤーはアンプレヤブルの球の救済を受け、後方線上の救済の選択肢からラテラル救済の選択肢のどちらかに基づいて球をドロップした。ドロップした球は救済エリア内には止まったが、プレーヤーが再びアンプレヤブルと決める場所に転がり込んだ。

追加の1罰打で、そのプレーヤーは再び後方線上の救済の選択肢からラテラル救済の選択肢を使うことや、最初にアンプレヤブルとなる前にその球を最後にプレーした地点を基点として用いて、ストロークと距離の救済の選択肢を選ぶことができる。プレーヤーはドロップした球にストロークを行っていなかったため、このストロークと距離の基点は変わらない。

そのプレーヤーがドロップした球にストロークを行っていた場合、そのストロークを行った箇所が新しいストロークと距離の基点となるので、その結果は異なる。

19.2/4 - アンプレヤブルの球の救済を受けるために球を拾い上げた場合、ドロップする前にその球が修理地の中にあることが分かったときは、プレーヤーは罰なしの救済を受けることができる

プレーヤーがアンプレヤブルの球の救済を受けるために自分の球を拾い上げ、その後でその球が修理地や別の異常なコース状態の中にあつたことが分かった場合、アンプレヤブルの球の救済を受けるために規則19に基づいて球をまだインプレーにしていなかったのであれば、そのプレーヤーは依然として規則16.1に基づいて罰なしの救済を受けることができる。

19.2/5 - 後方線上の救済やラテラル救済の選択肢を使うためにはプレーヤーは球を見つけなければならない

規則19.2と規則19.3に基づく後方線上の救済とラテラル救済の両方の選択肢は、その球の元の箇所を救済の基点として必要とするので、元の球を見つけずに使うことはできない。どちらかの救済の選択肢がプレーヤーの球ではない球に関してアンプレヤブルの球の救済を受けるために使われた場合、そのプレーヤーは自分の元の球が見つかっていない場合に使うことができる唯一の規則であるストロークと距離の救済を受けていたと扱われる。

例えば、プレーヤーは悪いライにある遺棄された球を見つけた。その球を自分の球だと勘違いして、そのプレーヤーはラテラル救済(規則19.2c)を受けることに決め、球を取り替え、その球をプレーした。次のストロークをプレーするために歩いて行く間に、プレーヤーは自分の球を見つけた。プレーヤーが別の球に取り替えた時点では、元の球の箇所を知らなかったので、そのプレーヤーはストロークと距離の救済を誤所で受けたと扱われる(規則14.7)。

マッチプレーでは、そのプレーヤーは誤所からプレーしたことについてそのホールの負けとなる。

ストロークプレーでは、そのプレーヤーはストロークと距離の救済について1罰打(規則18.1)とストロークと距離の救済を受けるときに誤所からプレーしたことについて別の2罰打を受ける。誤所からのプレーが重大な違反である場合、別のホールを始めるためのストロークを行う前に(そのラウンドの最終ホールでは自分のスコアカードを提出する前に)その誤りを訂正しなければならない。

19.2a/1 - 直前のストロークを行った箇所がアンプレヤブルの球がある場所よりもホールに近かったとしても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る

球がプレーされた箇所よりもホールから遠い場所にその球が止まった場合、依然としてストロークと距離の救済を受けることができる。

ストロークと距離の救済がホールに近づいてもよい例は次の場合を含む：

- ・ ティーイングエリアからのプレーヤーのストロークが木に当たり、跳ね返ってそのティーイングエリアの後方に止まった。プレーヤーは1打の罰に基づき、そのティーイングエリアから再びプレーすることができる。
- ・ プレーヤーは下りのパットが残っており、パットしたところその球はパッティンググリーンを出て悪いライ、あるいはペナルティーエリアに転がり込んだ。プレーヤーは1打の罰に基づいてそのパッティンググリーンから再びプレーすることができる。

19.2a/2 - ストロークと距離の救済は最後のストロークの箇所だけに認められる

アンプレヤブルの球についてストロークと距離の救済を受ける選択肢は最後のストロークを行った場所にだけ適用される；プレイヤーは最後のストロークより前に行ったストロークの箇所に戻ることは認められない。

ストロークと距離の救済の選択肢や後方線上の救済の選択肢が好ましくない場合、唯一の選択肢はラテラル救済を何度も受けることであるが、プレイヤーがプレーできる場所に球が到達するまで毎回罰を受けることになる。



規則を適用するときに問題が
生じた場合のプレーヤーと
委員会のための処置

規則20

規則 20 ラウンド中の規則問題の解決; レフェリーと委員会による裁定

規則の目的:

規則20はプレーヤーがラウンド中、規則についての疑問がある場合、プレーヤーが後で裁定を得る権利を守ることができる手続き(マッチプレーとストロークプレーでは異なる)を含め、どうするべきかを扱っている。

この規則はまた事実問題を決定し、規則を適用する権限を持つレフェリーの役割を扱っている。レフェリーや委員会の裁定はすべてのプレーヤーに対して拘束力がある。

20.1 ラウンド中に生じた規則問題の解決

20.1a プレーヤーはプレーを不当に遅らせてはならない

プレーヤーはラウンド中に規則の援助を求める際、プレーを不当に遅らせてはならない:

- レフェリーや委員会が規則問題の援助のために合理的な時間内に現れない場合、プレーヤーは何をするかを決定し、プレーを続けなければならない。
- プレーヤーは、マッチプレーでは裁定を求めること(規則20.1b(2)参照)、ストロークプレーでは2つの球をプレーすること(規則20.1c(3)参照)により、自身の権利を守ることができる。

20.1b マッチプレーでの規則問題

(1) 同意による問題解決。ラウンド中、マッチプレーのプレーヤーは規則問題の決定方法に同意することができる:

- その同意の内容が規則の下では誤りであることが判明した場合でも、プレーヤーが知っている規則や罰の適用を無視することに同意したのでない限り(規則1.3b(1)参照)、その同意は最終である。
- しかし、レフェリーがマッチに同行する場合、そのレフェリーは時間内に気づいたすべての問題を裁定しなければならない(規則20.1b(2)参照)、プレーヤーはその裁定に従わなければならない。

レフェリーがいないときに、プレーヤーが規則をどのように適用するのかに

ついて同意していない、または疑問がある場合、どちらのプレーヤーも規則20.1b(2)に基づいて裁定を求めることができる。

- (2) マッチの結果が最終となる前にした裁定の要請。プレーヤーがレフェリーや委員会に規則を自分自身や相手のプレーに対してどのように適用するのかを決定して欲しい場合、プレーヤーは裁定を要請することができる。

レフェリーや委員会が合理的な時間内に現れない場合、レフェリーや委員会が対応できるようになったときに後で裁定を求めることを相手に知らせることによってプレーヤーは裁定を要請することができる。

マッチの結果が最終となる前にプレーヤーが裁定を要請した場合：

- ・ 次の時限内にその要請をした場合にだけ裁定を与える。その時限は規則問題が生じた事実プレーヤーがいつ気づいたのかによる：
 - » どちらかのプレーヤーがマッチの最終ホールをスタートする前にプレーヤーがその事実気づいた場合。プレーヤーがその事実気づいた場合、その裁定はどちらか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行う前に要請しなければならない。
 - » そのマッチの最終ホールをプレー中、または終了した後にプレーヤーがその事実気づいた場合。その裁定の要請はマッチの結果が最終となる前にしなければならない(規則3.2a(5)参照)。
- ・ プレーヤーがこの時限内に裁定を要請しなかった場合、レフェリーや委員会は裁定を与えず、問題のホールの結果は、たとえ規則を誤った方法で適用していたとしても、そのままである。

プレーヤーがすでに終了したホールについて裁定を要請した場合、次の3つ全てを満たした場合にだけ裁定を与える：

- ・ 相手が規則3.2d(1)(すでに行ったストローク数を正しく教えなかった)、または規則3.2d(2)(罰についてプレーヤーに教えなかった)に違反していた場合。
- ・ その要請がどちらかのプレーヤーがプレーしているホールを始めるためのストロークを行う前には気づかなかった事実に基づくもの、またはホールとホールの間の場合には終了したばかりのホールのプレーを始めるためのストロークを行う前には気づかなかった事実に基づく。
- ・ これらの事実気づいた後、プレーヤーが時限内に裁定を要請する(上記に示した通り)。

(3) マッチの結果が最終となった後に裁定を要請する。マッチの結果が最終となった後にプレーヤーが裁定を要請する場合：

- ・ 委員会は次の要件の両方を満たす場合にだけプレーヤーに裁定を与える：
 - » その要請がマッチの結果が最終となる前にはプレーヤーが気づかなかった事実に基づく。
 - » 相手が規則3.2d(1)(すでに行ったストローク数を正しく教えなかった)、または規則3.2d(2)(罰についてプレーヤーに教えなかった)に違反しており、そのマッチの結果が最終となる前に気づいていた場合。
- ・ このような裁定を与えることに関する時限はない。

(4) 2つの球をプレーする権利はない。マッチでの正しい処置について疑問があるプレーヤーが2つの球でホールを終えることは認められない。その処置はストロークプレーだけに適用する(規則20.1c参照)。

20.1c ストロークプレーでの規則問題

(1) 同意によって規則問題を決定する権利はない。レフェリーや委員会が規則問題を援助するために合理的な時間内に現れない場合：

- ・ プレーヤーが規則を適用するときお互いを援助することは勧められる。しかし、同意によって規則問題を決定する権利はなく、両者が同意しても、その同意はプレーヤー、レフェリー、委員会を拘束しない。
- ・ プレーヤーは自分のスコアカードを提出する前に委員会に規則問題を提起するべきである。

(2) プレーヤーは競技の他の参加者を守るべきである。すべての他のプレーヤーの利益を守るために：

- ・ プレーヤーが別のプレーヤーが規則の違反をした(または違反したかもしれない)のにその別のプレーヤーがそのことに気づいていない、または無視していることを知っている、またはそう思う場合、そのプレーヤーはその別のプレーヤー、そのプレーヤーのマーカー、レフェリー、または、委員会に知らせるべきである。
- ・ これはその問題に気づいた後で速やかに行うべきであり、不可能でない限り、その別のプレーヤーがスコアカードを提出する前に行うべきである。

プレーヤーがそうしなかった場合、委員会はそれがゲームの精神に反する重大な非行であると裁定したときは、規則1.2aに基づいてそのプレーヤーを失格とすることができる。

(3) 正しい処置について疑問がある場合、2つの球をプレーすること。 ホールのプレー中に正しい処置について疑問がある場合、罰なしに2つの球をプレーしてそのホールを終了することができる：

- プレーヤーはその疑問となる状況が生じた後、次のストロークを行う前に、2つの球をプレーすることを決めなければならない。
- プレーヤーは、その球に対して用いた処置を規則が認める場合、どちらの球をカウントするのを選び、ストロークを行う前にマーカーか別のプレーヤーに知らせるべきである。
- プレーヤーが時間内に選択をしない場合、先にプレーした球が自動的に選択した球として扱われる。
- プレーヤーは、両方の球が同じスコアであったとしても、スコアカードを提出する前にその状況の事実を委員会に報告しなければならない。プレーヤーがそうしなかった場合、**失格**となる。
- 第2の球をプレーすることを決定する前にストロークを行った場合：
 - » この規則はいっさい適用せず、プレーヤーが第2の球をプレーすることを決定する前にプレーした球でのスコアをカウントする。
 - » しかし、第2の球をプレーしたことに対する罰はない。

この規則に基づいてプレーした第2の球は、規則18.3に基づく暫定球と同じではない。

(4) ホールのスコアに関する委員会の裁定。 プレーヤーが(3)に基づいて2つの球をプレーした場合、委員会は次の方法でそのホールのプレーヤーのスコアを決定する：

- 規則がその球に対してとった処置を認める場合、選択した球(プレーヤーが選んだ球か、自動的に選ばれた球かにかかわらず)のスコアをカウントする。
- 規則がその球に対してとった処置を認めない場合、規則が他の球に対してとった処置を認める場合はその他の球でプレーしたスコアをカウントする。

- 規則が両方の球に対してとった処置を認めない場合、選択した球(プレーヤーが選んだ球か自動的に選ばれた球かにかかわらず)でのスコアをカウントする。しかしながら、誤所からの重大な違反がある場合は、他の球でのスコアをカウントする。
- 両方の球に誤所からのプレーの重大な違反がある場合、そのプレーヤーは**失格**となる。
- カウントしない球での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)はそのプレーヤーのそのホールのスコアにはカウントしない。

「規則がとった処置を認める」とは：(a)元の球をあるがままにプレーし、その場所からのプレーを認めている、または(b)プレーした球が規則に基づく正しい方法と正しい場所で、正しい手続きでインプレーにされた、のいずれかを意味する。

20.2 規則に基づく問題に関する裁定

20.2a レフェリーによる裁定

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ある。

レフェリーは裁定を行う前に委員会の援助を受けることができる。

レフェリーによる事実の裁定や規則の適用方法にプレーヤーは従わなければならない。

プレーヤーはレフェリーの裁定を委員会に上訴する権利を持たないが、裁定が行われた後に、レフェリーは次のことができる：

- 他のレフェリーからセカンドオピニオンを受けること。
- 裁定を再検討のために委員会に照会すること。

しかし、その義務はない。

レフェリーの裁定は最終である。レフェリーはプレーヤーが規則違反をすることを承認した場合、そのプレーヤーに罰はない。しかし、その誤りをレフェリーや委員会が訂正することができる状況については、規則20.2d参照。

20.2b 委員会による裁定

裁定を与えるレフェリーがいない場合、またはレフェリーが裁定を委員会に照会する場合：

- その裁定は委員会が与えることになる。
- その委員会の裁定は最終である。

委員会が裁定を下すことができない場合、その問題をR&Aの規則委員会に問い合わせることができ、その裁定は最終である。

20.2c ビデオの証拠を使用する場合に適用する「肉眼」基準

委員会が裁定を行うときに事実問題を決定する場合、ビデオの証拠の使用は「肉眼」基準によって制限される：

- ビデオに映る事実が肉眼で合理的に見ることができない場合、そのビデオの証拠が規則違反を示していたとしても採用しない。
- しかし、「肉眼」基準に基づいてビデオの証拠を採用しないときでも、プレーヤーが違反を証明する事実で別の方法で気づいた場合は規則違反が分かることがある(例えば、肉眼で見えていなかったとしてもバンカーの砂にクラブで触れたことをプレーヤーが感じた場合)。

20.2d 間違った裁定と運営上の誤り

(1) **間違った裁定。**間違った裁定はレフェリーや委員会が規則を適用しようとしたが、間違っただけで適用したときに発生する。間違った裁定の例には以下を含む：

- 間違った罰を適用する、または罰を適用しない。
- 適用しない規則、存在しない規則を適用する。
- 規則を誤解し、それを間違っただけで適用する。

レフェリーや委員会による裁定が間違っていることが後で分かった場合、可能であれば規則に基づいてその裁定を訂正する。訂正をするには遅すぎる場合、その間違った裁定が有効となる。

プレーヤーが、ラウンド中や規則5.7aに基づくプレーの中断中にレフェリーや委員会の指示をやむを得ない理由により誤解をして規則の違反となる行動をした場合(例えば、規則で認められていないのにインプレーの球を拾い上げた)、罰はなく、その指示は誤った裁定と同様に扱われる。

委員会の措置、セクション6C(誤った裁定があったとき委員会がすべきこと)参照。

(2) **運営上の誤り**。運営上の誤りは競技の運営に関する手続き上の誤りであり、マッチの結果が最終となっていたり、ストロークプレー競技が終了していたとしても、そのような誤りを訂正することについて時限はない。運営上の誤りは、間違った裁定とは異なる。運営上の誤りの例には次のことを含む：

- ・ ストロークプレーのタイの結果の計算の誤り。
- ・ 間違ったプレーヤーを競技の勝者にしたハンディキャップの計算の誤り。
- ・ 勝者のスコア掲示を誤り、間違ったプレーヤーに賞を授与。

これらの状況では、その誤りは訂正されるべきで、それに従って競技の結果は修正されるべきである。

20.2e マッチの結果が最終となった後、または競技が終了した後にプレーヤーを失格とすること

(1) **マッチプレー**。規則1.2(重大な非行)や規則1.3b(1)(故意に罰を適用しない、または知っている規則や罰を適用しないことに別のプレーヤーと同意すること)に基づいてプレーヤーを失格とすることに時限はない。

この失格はマッチの結果が最終となった後であっても適用することができる(規則3.2a(5)参照)。

委員会がマッチの結果が最終となった後に要請された裁定を与える場合については、規則20.1b(3)参照。

(2) **ストロークプレー**。通常、ストロークプレー競技の終了後は罰を追加したり、訂正してはならない。競技は次の場合に終了する：

- ・ 委員会が定めた方法で結果が最終となったとき。
- ・ マッチプレーのためのストロークプレー予選競技の場合、プレー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。

しかし、競技が終了した後であっても、次の場合にはプレーヤーを**失格**としなければならない：

- ・ プレーヤーが、1ホールでも実際のスコアより少ないスコアを提出した。ただし、罰を受けていたことを競技が終了する前には知らなかった1打または複数の罰打を含めなかったことがその少ないスコアの理由であるときを除く(規則3.3b(3)参照)。
- ・ プレーヤーが、競技終了前に、罰が失格となる他の規則に違反していることを知っていた。
- ・ プレーヤーが知っている規則や罰の適用を無視することに別のプレーヤーと同意した(規則1.3b(1)参照)。

委員会は、競技が終了した後に規則1.2(重大な非行)に基づいてプレーヤーを失格とすることもできる。

20.2f 参加資格がないプレーヤー

競技に参加したプレーヤーには競技の条件に従った参加資格がないことが分かった場合、競技の結果を訂正する時限はない。このことはマッチの結果が最終となった後や、ストロークプレー競技が終了した後であっても適用する。

こうした状況では、そのプレーヤーは失格となるのではなく、その競技にエントリーしていなかったものとして扱われ、それに応じて競技の結果は修正される。

20.3 規則が扱っていない状況

規則が扱っていない状況は委員会が裁定するべきである：

- ・ すべての状況を考慮すること。
- ・ 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こと。

規則20.1 詳説：ラウンド中に生じた規則問題の解決

20.1b(2)/1 - 裁定の要請は時限内に行わなければならない

プレーヤーは常に自分のマッチの状態を知る権利があり、裁定の要請はそのマッチの後半に解決される。裁定の要請はプレーヤーがそのマッチの後半で罰を適用しようとするのを避けるために、時限内に行われなければならない。裁定が与えられるかどうかは、そのプレーヤーがいつその事実気づいたのか(何かしたことについて罰があると知った時ではない)と、裁定の要請がいつ行

われたのかによる。

例えば、レフェリーのいないマッチの最初のホールで、プレーヤーAは規則4.2c(1)に基づいて、損傷を確認するために適切に自分の球を拾い上げ、その球が切れていると決定し、規則4.2c(2)に基づいて新しい球に取り替えた。プレーヤーAは知らなかったことだが、プレーヤーBはその球の状態を見て、個人的にはプレーヤーAの判断(球が切れていた)に同意していなかった。しかしながら、プレーヤーBはその違反の可能性を見逃すことに決め、プレーヤーAには何も言わなかった。両方のプレーヤーはホールアウトして、次のティーイングエリアからプレーした。

最終ホールを終えて、プレーヤーAが1アップで勝者となった。そのパッティンググリーンを歩いて離れるとき、委員会の人がいたので、プレーヤーBは心変わりをして、最初のホールでプレーヤーAが球を取り替えたことには同意していなかったので、委員会に裁定を要請することをプレーヤーAに告げた。

プレーヤーBは最初のホールのプレー中にその事実気づいており、その後で2番ホールでストロークが行われたので、委員会はプレーヤーBの裁定の要請は期限内に行われなかったと判断すべきである(規則20.1b(2))。したがって、委員会は裁定を与えないと決定すべきである。

そのマッチはプレーされた通り、プレーヤーAを勝者として成立する。

20.1b(2)/2 - マッチの最終ホールの終了後であるが、マッチの結果が最終となる前に行われた裁定では、プレーヤーたちがそのマッチを再開することになる場合がある

プレーヤーがマッチの最終ホールだと考えたホールを終了した後で自分の相手が規則違反をした可能性があることに気づいた場合、そのプレーヤーは裁定を要請することができる。その相手が規則違反をしていた場合、マッチのスコアが調整されるので、プレーヤーたちはそのマッチを再開するためにコースに戻らなければならないことがある。例えば：

- プレーヤーAとプレーヤーBのマッチで、プレーヤーBが5アンド4のスコアで勝った。クラブハウスへ戻る途中、そのマッチの結果が最終となる前に、プレーヤーBは自分のバッグにクラブを15本入れていたことが分かった。プレーヤーAは裁定を要請し、委員会はプレーヤーAからの裁定の要請は期限内に行われたと正しく決定した。そのプレーヤーたちは15番ホールに戻ってそのマッチを再開しなければならない。そのマッチのスコアは、プレーヤーBから2ホール差し引き(規則4.1b(4))、プレーヤーBの3アップで残り4ホールをプレーすることになる。

- ・ プレーヤーAとプレーヤーBのマッチで、プレーヤーBが3アンド2のスコアで勝った。クラブハウスへ戻る途中、プレーヤーAはプレーヤーBが14番ホールのバンカー内で練習スイングをしたときに砂を打っていたことを知った。プレーヤーBは14番ホールの勝ちとなっていた。プレーヤーAは裁定を要請し、委員会はプレーヤーAからの裁定の要請は期限内に行われたと正しく決定した。プレーヤーBが罰を受けたことをプレーヤーAに告げなかったことで、委員会は14番ホールをプレーヤーBの負けと裁定した(規則3.2d(2))。そのプレーヤーたちは17番ホールに戻ってそのマッチを再開しなければならない。そのマッチのスコアは、プレーヤーBが14番ホールの勝ちからホールの負けと変わることによって調整され、プレーヤーBの1アップで残り2ホールをプレーすることになる。

20.1b(4)/1 - マッチプレーでは2つの球でホールのプレーを終えることは認められない

マッチをプレーしているとき、そのマッチで起きるあらゆる出来事はそのマッチのプレーヤーたちだけに関係があり、そのマッチのプレーヤーたちは自分たちの利益を守ることができるので、2つの球をプレーすることはストロークプレーに限定される。

しかしながら、マッチのプレーヤーが正しい処置について確信がなく、2つの球でそのホールのプレーを終えた場合、プレーヤーと相手はその状況を委員会に問い合わせ、プレーヤーが第2の球をプレーしたことについて相手が反対していなかった場合、元の球でのスコアが常にカウントされる。

しかしながら、プレーヤーが第2の球をプレーしたことについて相手が反対し、裁定を期限内に要請していた場合(規則20.1b(2))、そのプレーヤーは規則6.3c(1)の違反となる誤球をプレーしたことについてそのホールの負けとなる。

20.1c(3)/1 - 2つの球をプレーする場合、インプレーではなくなっていた球をプレーしたことについて罰はない

ストロークプレーで、プレーヤーがどうしても確信がなく、2つの球をプレーすることに決めた場合、プレーした球のうちの一つがもはやインプレーではなくなっていた自分の元の球であったとき、そのプレーヤーは罰を受けない。

例えば、3分の捜索の後で、プレーヤーの球はペナルティーエリアの中では見つからなかったので、プレーヤーは規則17.1cに基づいてそのペナルティーエリアからの救済を正しく受け、取り替えた球をプレーした。その後、元の球がそのペナルティーエリアの中で見つかった。どうしても確信がなかったので、プレーヤーはさらにストロークを行う前に、元の球を第2の球としてプ

プレーすることに決め、元の球でのスコアをカウントすることを選んだ。プレーヤーは両方の球でホールアウトした。

規則17.1cに基づいてプレーした球がインプレーの球となり、その球でのスコアがプレーヤーのそのホールのスコアとなる。元の球はもはやインプレーではなかったので、元の球でのスコアをカウントすることはできない。しかしながら、プレーヤーが元の球を第2の球としてプレーしたということについて罰を受けることはない。

20.1c(3)/2 - プレーヤーは別のストロークを行う前に2つの球をプレーすることを決めなければならない

規則20.1c(3)は、プレーヤーがストロークを行う前に2つの球をプレーすることを決めることを求めている。なぜなら、2つの球をプレーするというプレーヤーの決定やカウントする球の選択にプレーした結果が影響しないようにするためである。球をドロップすることは、ストロークを行うことと同じではない。

その要件の適用の例は次の場合を含む：

- プレーヤーの球はジェネラルエリアの舗装されたカート道路の上に止まった。救済を受けるとき、プレーヤーはその球を拾い上げ、要求される救済エリアの外側にその球をドロップして、その球をプレーした。そのプレーヤーのマーカーはそのドロップを疑問に思い、そのプレーヤーが誤所からプレーしたかもしれないと告げた。

どうしたらよいか確信がなかったので、そのプレーヤーは2つの球でそのホールを終えたいと考えた。しかしながら、ストロークをすでに行っており、規則20.1c(3)を使うには遅すぎたので、プレーヤーは誤所からプレーしたということについて一般の罰を加えなければならない(規則14.7)。それが誤所からのプレーの重大な違反であったかもしれないとプレーヤーが考えた場合、そのプレーヤーは失格となることを避けるために規則14.7に基づいて2つの球をプレーすべきである。

プレーヤーのマーカーがそのプレーヤーがその球にストロークを行う前にそのドロップについて疑問に思い、そのプレーヤーがどうしたらよいか確信がなかった場合、そのプレーヤーは規則20.1c(3)に基づいて2つの球でそのホールを終えることができた。

- プレーヤーの球は赤杭で定められたペナルティーエリアの中にあった。その杭のひとつ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たが、プレーヤーはその杭を取り除くことが認められるのかどうか確信がなかった。プレーヤーは杭を取り除かずに自分の次のストロークを行った。

この時点で、そのプレーヤーは杭を取り除いてから第2の球をプレーして、委員会から裁定を受けることに決めた。その球がペナルティーエリアの中にあつてその杭の障害が存在していた時点で確信のない状況は生じており、そのプレーヤーは元の球にストロークを行う前に2つの球をプレーすることを決めなければならなかったので、委員会は元の球でのスコアがカウントするスコアであると裁定すべきである。

20.1c(3)/3 - 2つの球をプレーする場合、プレーヤーは元の球を拾い上げ、ドロップ、プレー、あるいはリプレーすることができる

規則20.1c(3)は元の球があるがままにプレーされる球となることを求めている。通常は、元の球があるがままにプレーして、第2の球をその時に使われる何らかの規則に基づいてインプレーにする。しかしながら、その規則に基づいて元の球をインプレーにすることも認められる。

例えば、プレーヤーは自分の球がジェネラルエリアの異常なコース状態の中にあるかどうか確信がなかった場合、プレーヤーは2つの球をプレーすることに決めることができる。そのプレーヤーはその後で元の球を拾い上げ、ドロップし、プレーすることで規則16.1b(異常なコース状態からの救済)に基づいて救済を受け、それから第2の球を元の球がその疑問となる区域にあつた場所にプレーして、そこからプレーすることでこの処置を続けることができる。

そうした場合、そのプレーヤーは元の球を拾い上げる前にその箇所をマークしておくことは推奨されるが、必ずしもその必要はない。

20.1c(3)/4 - 2つの球をプレーすることを知らせ、どちらの球をカウントするかを選んだ後で第2の球でホールを終える義務

プレーヤーが規則20.1c(3)に基づいて2つの球をプレーする自分の意図を知らせ、ひとつの球をインプレーにするか、どちらかの球にストロークを行った後は、そのプレーヤーは規則20.1c(3)の手続きに責任がある。2つの球のうち、委員会がカウントする球と裁定することになる球をプレーヤーがプレーしなかったり、その球でホールアウトしなかった場合、そのプレーヤーはホールアウトしなかったことについて失格となる(規則3.3c-ホールアウトしない)。しかしながら、カウントされない球であればホールアウトしなかったとしても罰はない。

例えば、プレーヤーの球は車両が作った轍の中にあつた。その区域は修理地とマーキングされるべきであつたと思つたので、そのプレーヤーは2つの球をプレーすることに決め、第2の球をカウントしたいと知らせた。そのプレーヤーは轍の中から元の球をプレーした。そのストロークの結果を見た後で、そのプレーヤーは第2の球をプレーしないことに決めた。そのラウンドの終了後にその事実が委員会に報告された。

委員会がその轍を修理地と決める場合、そのプレーヤーは第2の球でホールアウトしなかったことについて失格となる(規則3.3c)。

しかしながら、委員会がその轍を修理地ではないと決める場合、そのプレーヤーの元の球でのスコアがカウントされ、第2の球をプレーしなかったことについて罰を受けることはない。

第2の球にストロークを1回、あるいは複数回行ったが、そのホールを終える前にその球をピックアップしたプレーヤーについても同じ結果となる。

20.1c(3)/5 - 確信がない場合、暫定球を第2の球として使わなければならない

規則20.1c(3)は、この規則に基づいてプレーした第2の球は規則18.3(暫定球)に基づく暫定球と同じではないと規定しているが、その逆は真実ではない。暫定球をプレーした後で元の球がアウトオブバウンズであるのか、あるいはペナルティーエリア以外の場所で紛失したのかどうか確信がないので2つの球をプレーすることに決めるときは、そのプレーヤーはその暫定球を第2の球として扱わなければならない。

暫定球を第2の球として使う例は次の場合を含む：

- プレーヤーは自分の元の球がアウトオブバウンズであるかどうか確信がなかったため、元の球と暫定球でそのホールを終えた。
- プレーヤーは見つかっていない自分の元の球が異常なコース状態の中にあることが「分かっている、または事実上確実」であったが、どうすればよいか確信がなかったため、暫定球と規則16.1eに基づいて救済を受けた第2の球でそのホールを終えた。

20.1c(3)/6 - プレーヤーは1つの球を2つの異なる規則に基づいてプレーすることが認められる

プレーヤーが正しい処置について確信がない場合、そのプレーヤーは規則20.1c(3)に基づいて2つの球をプレーすることが推奨される。しかしながら、プレーヤーが1つの球を2つの異なる規則に基づいてプレーして、自分のスコアカードを提出する前に裁定を要請することを阻む規定はない。

例えば、プレーヤーの球が修理地と思われる区域のアンプレヤブルな箇所にも止まったが、修理地としてマーキングされていなかった。どうしたらよいか確信がなく、その区域が修理地ではなかった場合には、1打の罰を受け入れるつもりで、そのプレーヤーはひとつの球を使うことに決め、修理地からの救済(規則16.1)を受けるために認められる救済エリアの中で、同時に1罰打でアンプレヤブルの球の救済(規則19.2)を受けるために認められる救済エリアの一部にその球をドロップした。

委員会がその区域を修理地と決めた場合、そのプレーヤーはアンプレヤブルの球の救済を受けることについて罰を受けることはない。委員会がその区域を修理地ではないと決めた場合、そのプレーヤーはアンプレヤブルの球の救済を受けたことについて1罰打を受ける。

プレーヤーが上記の処置を用いて、その球が状態からの障害がある箇所に止まった場合(規則19.2ではなく、規則16.1の再ドロップが求められる)、そのプレーヤーは委員会からの支援を受けるか、規則20.1c(3)に基づいて2つの球をプレーすべきである。

JGA

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



プレーの他の形式
規則21~24

規則 21

個人ストロークプレーと マッチプレーの他の形式

規則の目的：

規則21は、通常のストロークプレーとは異なったスコアリングのストロークプレーの3つの形式：ステーブルフォード(ホールごとに与えられたポイントによるスコアリング)；最大スコア(各ホールのスコアの最大を制限する)；パー/ボギー(マッチプレーのスコアリングをホールごとに使用する)を含む個人プレーの他の形式を4つ扱っている。

21.1 ステーブルフォード

21.1a ステーブルフォードの概要

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、次のものをいう：

- プレーヤーやサイドのホールのスコアは、そのプレーヤーやサイドのホールのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)と委員会が設定したそのホールに決められた目標スコアとを対比して与えられるポイントに基づく。
- すべてのラウンドを終了し、最高点で終えたプレーヤーやサイドが競技の勝者となる。

規則1～20で定めているストロークプレーの規則を適用するが、これらの特別規則によって修正される。規則21.1は次のために規定されている：

- スクラッチ競技。しかし、ハンディキャップ競技にも採用することができる。
- 個人プレー競技。しかし、パートナーを伴う競技にも採用できるが、規則22(フォアサム)、規則23(フォアボール)により修正され、チーム競技については規則24により修正される。

21.1b ステーブルフォードのスコアリング

- (1) **ポイントを獲得する方法。**プレーヤーのスコアと、そのホールの決められた目標スコア(委員会が別の決められた目標スコアを設定していなければ、パー)とを対比することにより各ホールにポイントが与えられる：

プレーしたホールで	ポイント
決められた目標スコアより2打以上多いか、スコアの申告がないとき	0
決められた目標スコアより1打多いとき	1
決められた目標スコアと同じとき	2
決められた目標スコアより1打少ないとき	3
決められた目標スコアより2打少ないとき	4
決められた目標スコアより3打少ないとき	5
決められた目標スコアより4打少ないとき	6

プレーヤーがいかなる理由であっても規則に基づいてホールアウトしなかった場合には、そのホールは0ポイントとなる。

プレーのペースを支援するため、プレーヤーが自分のスコアが0ポイントとなったときには、そのホールのプレーを止めることを推奨する。

プレーヤーがホールアウトしたり、ホールアウトしないことを選んだり、自分のスコアでは0ポイントとなったときには、そのホールは終了となる。

(2) 各ホールのスコアの記入。スコアカードにホールのスコアを記入するための規則3.3bの要件を満たすために：

- ホールをホールアウトして終了した場合：
 - » ポイントを獲得する結果となるとき。スコアカードに実際のスコアを記入しなければならない。
 - » 0ポイントの結果となるとき。スコアカードにスコアを記入しないか、または0ポイントを獲得する結果となる何らかのスコアを記入しなければならない。
- ホールをホールアウトしないで終了した場合。プレーヤーが規則に基づいてホールアウトしていない場合、スコアカードにスコアを記入しないか、0ポイントを獲得する結果となる何らかのスコアを記入しなければならない。

委員会はプレーヤーが各ホールで獲得したポイントを計算する責任がある。ハンディキャップ競技では、ポイントを計算する前にハンディキャップストロークを各ホールに記入されたスコアに適用する責任がある。

委員会の措置、セクション5A(5)(競技の条件で、委員会はプレーヤーにそのスコアカードの各ホールで獲得するポイントも記入するよう推奨することはできるが、要求することはできない)参照。

図21.1b: スクラッチ・ステーブルフォードのスコアリング

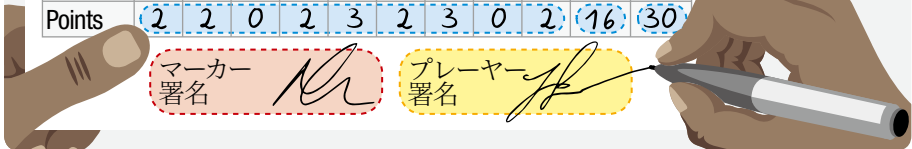
Name: John Smith Date: 01/03/23

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

責任

-  委員会
-  プレーヤー
-  プレーヤーとマーカー



21.1c ステーブルフォードの罰

ストロークプレーで適用するすべての罰はステーブルフォードに適用する。ただし、次の5つの規則のいずれかに違反したプレーヤーは失格とはならない。しかし、違反が起きたホールは**0ポイント**となる。

- 規則3.3cに基づくホールアウトをしない。
- ホールのスタートでティーイングエリアの外からプレーした誤りを訂正しない(規則6.1b(2)参照)。
- 誤球のプレーの誤りを訂正しない(規則6.3c参照)。
- 重大な違反がある誤所からのプレーの誤りを訂正しない(規則14.7b参照)。
- 間違った順番でストロークを行った誤りを訂正しない(規則22.3参照)。

プレーヤーが失格の罰となる他の規則のいずれかに違反した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

罰打を適用した後、そのプレーヤーのホールのステーブルフォードのスコアが0ポイントより少なくなることはない。

21.1d ステーブルフォードでの規則11.2に対する例外

規則11.2は次の状況には適用しない：

そのホールで1ポイントを獲得するためにはプレーヤーの動いている球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人には罰はなく、そのプレーヤーのそのホールは0ポイントとなる。

21.1e ステーブルフォードでラウンドが終わるとき

次のとき、プレーヤーのラウンドは終わる：

- 自分の最終ホールをホールアウトしたとき(例えば規則6.1や規則14.7bに基づく誤りの訂正を含む)。
- その最終ホールをホールアウトしないことを選択したとき、またはそのホールでもはや1ポイント以上を獲得できないとき。

21.2 最大スコア

21.2a 最大スコアの概要

最大スコアはストロークプレーの1つの形式で、プレーヤーやサイドのホールのスコアを委員会が設定した最大のストローク数(例えば、パーの2倍、決められた数、またはネットダブルボギー)に制限する形式である。

規則1～20で定めているストロークプレーの規則を適用するが、これらの特別規則によって修正される。規則21.2は次のために規定されている：

- スクラッチ競技。しかし、ハンディキャップ競技にも採用することができる。
- 個人プレー競技。しかし、パートナーを伴う競技にも採用できるが、規則22(フォアサム)や規則23(フォアボール)により修正され、チーム競技については規則24により修正される。

21.2b 最大スコアのスコアリング

- (1) プレーヤーのホールスコア。プレーヤーのホールスコアはそのプレーヤーのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)に基づく。ただし、実際のスコアが最大スコアを超えたとしても、そのプレーヤーのスコアは最大スコアにしなければならない。

プレーヤーがいかなる理由であっても規則に基づいてホールアウトしなかった場合には、そのホールスコアは最大スコアとなる。

プレーのペースを支援するため、プレーヤーが自分のホールスコアが最大スコアに到達した場合には、そのホールのプレーを止めることを推奨する。

プレーヤーがホールアウトしたり、ホールアウトしないことを選んだり、最大スコアに達したときに、そのホールは終了となる。

- (2) 各ホールスコアの記入。スコアカードにホールスコアを記入するための規則3.3bの要件を満たすために：

- ホールをホールアウトして終了した場合。
 - » スコアが最大スコアより少ないとき。スコアカードに実際のスコアを記入しなければならない。
 - » スコアが最大スコア以上のとき。スコアカードにスコアを記入しないか、または最大スコア以上の何らかのスコアを記入しなければならない。
- ホールをホールアウトしないで終了した場合。プレーヤーが規則に基づいてホールアウトしていない場合、スコアカードにスコアを記入しないか、または最大スコア以上の何らかのスコアを記入しなければならない。

委員会はスコアカードにスコアが記入されていない、または最大スコアを超えるスコアが記入されているすべてのホールについて、プレーヤーのスコアを最大スコアに調整する責任があり、ハンディキャップ競技では、各ホールの結果を決定する前に、ハンディキャップストロークを適用する責任がある。

21.2c 最大スコアの罰

ストロークプレーに適用するすべての罰を最大スコアにも適用する。ただし、以下の5つの規則のいずれかに違反したプレーヤーは失格とはならない。しかし、違反が起きたホールは**最大スコア**となる：

- 規則3.3cに基づくホールアウトをしない。
- ホールのスタートでティーイングエリアの外からプレーした誤りを訂正しない(規則6.1b(2)参照)。
- 誤球のプレーの誤りを訂正しない(規則6.3c参照)。
- 重大な違反である誤所からのプレーの誤りを訂正しない(規則14.7b参照)。
- 間違った順番でストロークを行った誤りを訂正しない(規則22.3参照)。

プレーヤーが失格の罰となる他の規則に違反した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

罰打を適用した後、プレーヤーのホールのスコアは委員会が設定した最大スコアを超えることはない。

21.2d 最大スコアでの規則11.2に対する例外

規則11.2は次の状況には適用しない：

そのホールを最大スコアより1打少ないスコアとするためにはプレーヤーの動いている球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに、誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人に罰はなく、そのプレーヤーのそのホールのスコアは最大スコアとなる。

21.2e 最大スコアでラウンドが終わるとき

次のとき、プレーヤーのラウンドは終わる：

- 自分の最終ホールをホールアウトしたとき(例えば規則6.1や規則14.7bに基づく誤りの訂正を含む)。
- その最終ホールをホールアウトしないことを選択したとき、またはそのホールでもはや最大スコアとなったとき。

21.3 パー/ボギー

21.3a パー/ボギーの概要

パー/ボギーはストロークプレーの1つの形式で、マッチプレーと同じスコアリング方式を使用する：

- ・ プレーヤーやサイドは、委員会が設定した各ホールの決められた目標スコアよりも少ない(または多い)ストローク数でホールを終了することにより、ホールの勝ち(または負け)となる。
- ・ ホールの負け数に対してホールの勝ち数の合計が最も多い(つまり、勝ちホール数を足し、負けホール数を差し引いた値が最も多い)プレーヤーやサイドがその競技の勝者となる。

規則1～20で定めているストロークプレーの規則を適用するが、これらの特別規則によって修正される。規則21.3は次のために規定されている：

- ・ スクラッチ競技。しかし、ハンディキャップ競技にも採用することができる。
- ・ 個人プレー競技。しかし、パートナーを伴う競技にも採用できるが、規則22(フォアサム)や規則23(フォアボール)により修正され、チーム競技については規則24により修正される。

21.3b パー/ボギーのスコアリング

(1) ホールの勝ち・負けの決定方法。スコアリングはマッチプレーと同様で、プレーヤーのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)と委員会が設定した決められた目標スコア(通常はパーかボギー)とを対比することによりホールの勝ち・負けを決定する：

- ・ プレーヤーのスコアが決められたスコアより少ない場合、そのホールの勝ちとなる。
- ・ プレーヤーのスコアが決められたスコアと同じ場合、そのホールはタイとなる(通称「ハーフ」)。
- ・ プレーヤーのスコアが決められたスコアより多い場合、またはそのホールのスコアを申告しなかった場合、そのホールの負けとなる。

プレーヤーがいかなる理由であっても規則に基づいてホールアウトしなかった場合には、そのホールは負けとなる。

プレーのペースを支援するため、プレーヤーは自分のスコアが決められたスコアを超えた場合(そのホールの負けとなるので)はそのホールのプレーを止めることを推奨する。

プレーヤーがホールアウトしたり、ホールアウトしないことを選んだり、またはそのプレーヤーのスコアが決められたスコアを超えたときにそのホールは終了となる。

(2) **各ホールのスコアの記入。**スコアカードにホールのスコアを記入するための規則3.3bの要件を満たすために：

- ホールをホールアウトして終了した場合：
 - » スコアが、ホールの勝ち、またはタイとなるとき。スコアカードに実際のスコアを記入しなければならない。
 - » スコアが、ホールの負けとなるとき。スコアカードにスコアを記入しないか、そのホールが負けとなる何らかのスコアを記入しなければならない。
- ホールをホールアウトしないで終了した場合。プレーヤーが規則に基づいてホールを終了していない場合、スコアカードにスコアを記入しないか、そのホールが負けとなる何らかのスコアを記入しなければならない。

委員会はプレーヤーが各ホールを勝ったのか、負けたのか、タイ(ハーフ)なのかを決定する責任があり、ハンディキャップ競技では、ハンディキャップストロークをそのホールの結果を決定する前に各ホールに記入されたスコアに適用する責任がある。

例外－ホールの結果に影響しなければ罰はない：プレーヤーが実際のスコアより少ないホールのスコアでスコアカードを提出したが、ホールの勝ち負け、またはタイに影響を及ぼさなかった場合、規則3.3bに基づく罰はない。

委員会の措置、セクション5A(5)(競技の条件で、委員会はプレーヤーにスコアカードにホールの結果を記入するよう推奨することはできるが、要求することはできない)参照。

21.3c パー/ボギーの罰

ストロークプレーで適用するすべての罰はパー/ボギーに適用する。ただし、次の5つの規則のいずれかに違反したプレーヤーは失格とはならない。しかし、違反が起きた**ホールの負け**となる。

- 規則3.3cに基づくホールアウトをしない。
- ホールのスタートでティーイングエリアの外からプレーした誤りを訂正しない(規則6.1b(2)参照)。
- 誤球のプレーの誤りを訂正しない(規則6.3c参照)。
- 重大な違反がある誤所からのプレーの誤りを訂正しない(規則14.7b参照)。
- 間違った順番でストロークを行った誤りを訂正しない(規則22.3参照)。

プレーヤーが失格の罰となる他の規則のいずれかに違反した場合、そのプレーヤーは**失格**となる。

罰打を適用した後、そのプレーヤーがそのホールの負けよりも悪くなることはない。

21.3d パー/ボギーでの規則11.2に対する例外

規則11.2は次の状況には適用しない：

そのホールをタイとするためにはプレーヤーの動いている球がホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに、誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人に罰はなく、そのプレーヤーのそのホールの負けとなる。

21.3e パー/ボギーでラウンドが終わるとき

次のとき、プレーヤーのラウンドは終わる：

- 自分の最終ホールをホールアウトしたとき(例えば規則6.1や規則14.7bに基づく誤りを訂正することを含む)。
- その最終ホールをホールアウトしないことを選択したとき、またはすでにそのホールの負けとなったとき。

21.4 スリーボールマッチプレー

21.4a スリーボールマッチプレーの概要

スリーボールマッチプレーはマッチプレーの形式で、次のものをいう：

- 3人の各プレーヤーが同時に他の2人のプレーヤーと個別にマッチをプレーする。
- 各プレーヤーは、1つの球をプレーし、その球を両方のマッチに使用する。

規則1～20で定めているマッチプレーの規則を個々の3つのマッチすべてに適用する。ただし、1つのマッチで規則を適用することが、もう1つのマッチでは矛盾する可能性のある2つの状況ではこれらの特別規則が適用される。

21.4b 違った順番でプレー

マッチでプレーヤーが違った順番でプレーした場合、最初にプレーするべきであった相手は、規則6.4a(2)に基づいてそのストロークを取り消すことができる：

プレーヤーが両方のマッチで違った順番でプレーした場合、各相手はそのプレーヤーとのマッチでのそのストロークを取り消すかどうかを選ぶことができる。

プレーヤーのストロークが一方のマッチだけで取り消された場合：

- そのプレーヤーは他のマッチでは元の球でプレーを続けなければならない。
- このことは、プレーヤーは各マッチで別々の球をプレーすることによりそのホールを終えなければならないことを意味する。

21.4c 相手のうちの1人が拾い上げた、または動かした球やボールマーカー

相手のうちの1人がプレーヤーの球やボールマーカーを拾い上げたり、動かす原因となったことに対して規則9.5bや規則9.7bに基づいて**1罰打**を受ける場合、罰はそのプレーヤーとのマッチにだけ適用する。

その相手のうちの1人は他のプレーヤーとのマッチでは罰を受けない。

21.5 ゴルフプレーの他の形式

特定のプレー形式のみを規則3, 規則21, 規則22, 規則23で特別に扱っているが、ゴルフは他にも多くのプレー形式(例えば、スクランブル、グリーンサム)でプレーすることもできる。

こうしたプレー形式や他のプレー形式のプレーを管理するために規則を順応させる可能性がある。

委員会の措置、セクション9(他の一般的なプレー形式に対して規則を順応させる際に推奨される方法)参照。

規則21 詳説：個人ストロークプレーとマッチプレーの他の形式

21/1 - プレーヤーはストロークプレーの複数の形式の競技に同時に参加できる

プレーヤーはストロークプレーの複数の形式の競技(通常のストロークプレー、ステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー競技など)に同時に参加することができる。

規則21.4 詳説：スリーボールマッチプレー

21.4/1 - スリーボールマッチプレーでは各プレーヤーは2つの異なるマッチをプレーしている

スリーボールマッチプレーでは、各プレーヤーは2つの異なるマッチをプレーしているので、一方のマッチに影響するが、他方のマッチには影響しない状況が生じることがある。

例えば、プレーヤーAは次のストローク、ホール、あるいはそのマッチをプレーヤーBにコンシードした。このコンシードはプレーヤーAとプレーヤーCとの間のマッチや、プレーヤーBとプレーヤーCとの間のマッチには影響しない。

規則
22フォアサム
(通称「オルタネートショット」)

規則の目的:

規則22はフォアサム(マッチプレーかストロークプレーのいずれかでプレーする)を扱っている。フォアサムは2人のパートナーが1つのサイドとして1つの球を交互にプレーする。このプレー形式のための規則は、ホールをスタートするためにパートナーたちが交互にティーオフし、交互にプレーしてホールを終えることを除いては、個人プレーに対するものと本質的に同じである。

22.1 フォアサムの概要

フォアサム(通称「オルタネートショット」)はパートナーを伴うプレー形式(マッチプレーかストロークプレーのいずれか)で、2人のパートナーが1つのサイドとして各ホールで1つの球を交互にプレーして競技する。

規則1~20はこのプレー形式(個人のプレーヤーを扱うのと同じ方法で1つの球をプレーするサイドを扱う)に適用するが、これらの特別規則によって修正される。

この形式の変形はスリーサムとして知られるマッチプレーの1つの形式である。スリーサムは個人のプレーヤーが2人のパートナー(次の特別規則に基づいて交互にプレーをする)からなる1つのサイドに対して競技する。

22.2 パートナーはいずれもサイドのために行動することができる

2人のパートナーは1つの球のみをプレーする1つのサイドとして競う。したがって:

- いずれのパートナーもストロークを行う前にそのサイドに対して認められる行動をとることができる。例えば、その球の箇所をマークすること、拾い上げること、リプレースすること、ドロップすること、そしてプレースすること(そのサイドとして次にどちらのパートナーがプレーする順番なのかは関係ない)。

- ・ パートナーとそのキャディーは他のパートナーのキャディーが援助することが認められる方法で他のパートナーを援助することができる(例えば、アドバイスを与えたり、求めること、そして規則10に基づいて認められる他の行動)。しかし、パートナーとそのキャディーは他のパートナーのキャディーに規則が認めていない援助を与えてはならない。
- ・ いずれのパートナーかいずれのキャディーがとった行動や規則違反はそのサイドに適用する。

ストロークプレーでは、パートナーのうち1人だけがそのサイドのスコアカードを証明する必要がある(規則3.3b参照)。

22.3 サイドはストロークを交互に行わなければならない

各ホールで、パートナーたちはサイドのために各ストロークを交互に行わなければならない：

- ・ パートナーは各ホールのティーイングエリアから最初にプレーする順番を交互にしなければならない。
- ・ ホールのティーイングエリアからのそのサイドの最初のストロークの後、パートナーたちはそのホールの残りのストロークを交互に行わなければならない。
- ・ ストロークが取り消される、再プレーされる、または他の規則に基づいてストロークをカウントしない場合(この規則に違反して間違った順番でストロークを行った場合を除く)、そのストロークを行った同じパートナーがそのサイドのための次のストロークを行わなければならない。
- ・ そのサイドが暫定球をプレーすることを決定した場合、そのサイドの次のストロークをプレーすることになる順番のパートナーがプレーしなければならない。

そのサイドに対する罰はパートナーが交互に行うプレーの順番には影響しない。

規則22.3に違反し、間違った順番でストロークを行ったことに対する罰：一般の罰。

ストロークプレーでは、そのサイドは誤りを訂正しなければならない：

- ・ 正しい順番のパートナーが、そのサイドが間違った順番で最初にストロークを行った所からストロークを行わなければならない(規則14.6参照)。

- 間違った順番で行った最初のストロークと、その後に誤りが訂正されるまでに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よる罰打を含む)は、カウントしない。
- 別のホールを始めるためのストロークを行う前に(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に)、そのサイドがその誤りを訂正しなかったときは、そのサイドは**失格**となる。

22.4 ラウンドのスタート

22.4a 最初にプレーするパートナー

ラウンドをスタートするとき、競技の条件でどちらのプレーヤーが先にプレーしなければならないかを決めていなければ、**サイド**はどちらのパートナーが最初のティーイングエリアからプレーするのかわることができる。

そのサイドのラウンドはパートナーがそのサイドの最初のホールをスタートするために最初のストロークを行ったときに始まる。

22.4b スタート時間とスタート地点

規則5.3aは、サイドのどちらが最初にプレーするかに応じて、各パートナーに別々に適用する：

- 最初にプレーするパートナーはスタート時間にスタート地点でプレーする準備ができていなければならない、そしてスタート時間(時間前ではなく)にスタートしなければならない。
- 2番目にプレーするパートナーはスタート時間にそのスタート地点か、そのホールでティーイングエリアからプレーした球が止まることが予想される場所の近くにいないなければならない。

パートナーのいずれかがこの方法でその場にいなかった場合、そのサイドは規則5.3aの違反となる。

22.5 パートナーたちはクラブを共用することができる

規則4.1b(2)はパートナーたちの持っているクラブの合計本数が14本を超えなければ、クラブを共用することを認めるように修正される。

22.6 ストロークを行うときにパートナーの後方にプレーヤーが立つことに関する制限

規則10.2b(4)の制限に加え、プレーヤーは、そのサイドの次のストロークのための情報を得るために、パートナーがストロークを行っている間に球の後方のプレーの延長線上やその近くに立ってはならない。

規則22.6の違反に対する罰：一般の罰。

規則22.3 詳説：サイドはストロークを交互に行わなければならない

22.3/1 - ミックスフォアサムでティーイングエリアから再びプレーする場合、同じティーイングエリアからプレーしなければならない

女子と男子で異なるティーイングエリアを使うミックスフォアサムをプレーするとき、例えば、男子が緑のティーマーカーによって定められるティーイングエリアからティーオフして、そのショットがアウトオブバウンズとなった場合、女子は次のストロークをその緑のティーイングエリアからプレーしなければならない。

22.3/2 - フォアサムでパートナー両者が同じティーイングエリアからティーオフした場合にどちらの球がインプレーとなるのかの決定

プレーヤーとそのパートナーの両方が誤って同じティーイングエリアからティーオフした場合、どちらがプレーする順番であったのかを確定しなければならない。

例えば、プレーヤーAとプレーヤーBはサイドA-Bのパートナー同士であった。プレーヤーAが最初にティーオフして、その後でプレーヤーBが同じティーイングエリアからティーオフした。

- プレーヤーAがティーオフする順番であった場合、プレーヤーBの球はストロークと距離の罰(規則18.1)に基づいてそのサイドのインプレーの球となる。そのサイドは3打(1罰打を含む)を終えたことになり、プレーヤーAが次にプレーする順番となる。
- プレーヤーBがティーオフする順番であった場合、そのサイドはプレーヤーAが最初にプレーしたときに間違った順番でプレーしたことになり、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罰打を受ける。ストロークプレーでは、プレーヤーBの球がそのサイドのインプレーの球となり、そのサイドは3打(2罰打を含む)を終えたことになり、プレーヤーAが次にプレーする順番となる。

22.3/3 - プレーヤーは自分のパートナーがプレーできるように故意に空振りしてはならない

プレーヤーはわざと球を空振りすることによってプレーする順番を変えることはできない。「ストローク」は球を打つために行われるクラブの前方への動きである。したがって、プレーヤーがわざと球を空振りした場合、そのプレーヤーはストロークを行っておらず、依然としてそのプレーヤーがプレーする順番となる。

例えば、プレーヤーAとプレーヤーBはサイドA-Bのパートナー同士であった。プレーヤーAはプレーヤーBがそのショットを打てるように球を故意に空振りした。プレーヤーAはその球を打つ意図がなかったのでストロークを行っていない。その後、プレーヤーBがその球をプレーした場合、依然としてプレーヤーAがプレーする順番であったので、プレーヤーBは間違った順番でプレーしたことになり、サイドA-Bは一般の罰を受ける。

しかしながら、プレーヤーAが球を打とうとしていたのに偶然にその球を空振りした場合、プレーヤーAはストロークを行ったことになり、プレーヤーBがプレーする順番となる。

22.3/4 - 間違ったパートナーが暫定球をプレーした場合にどのように処置すべきか

サイドが暫定球をプレーすることに決めた場合、そのサイドの次のストロークを行う順番であるパートナーがその暫定球をプレーしなければならない。

例えば、プレーヤーAとプレーヤーBはサイドA-Bのパートナー同士であった。プレーヤーAが自分の球をプレーしたところ、その球はアウトオブバウンズかペナルティーエリア以外の場所で紛失することが疑われた。そのサイドが暫定球をプレーすることに決めた場合、プレーヤーBがその暫定球をプレーしなければならない。プレーヤーAが誤ってその暫定球をプレーした場合、元の球が見つかってその暫定球がインプレーの球とならないときは、罰はない。

しかしながら、元の球が紛失してその暫定球がインプレーの球となる場合、この事例ではプレーヤーAがその暫定球をプレーしたので、そのサイドは間違った順番でプレーしたことについて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打の罰を受ける。ストロークプレーでは、その暫定球を放棄して、プレーヤーBはプレーヤーAが元の球を最後にストロークした箇所に戻って、球をインプレーにしなければならない(規則18.2b)。

規則 23 フォアボール

規則の目的：

規則23はフォアボール(マッチプレーかストロークプレーのいずれかでプレーする)を扱っている。フォアボールはパートナーたちが1つのサイドとして各自別々の球をプレーして競技する。ホールのサイドのスコアは、そのホールでのパートナーたちのうち少ない方のスコアとなる。

23.1 フォアボールの概要

フォアボールはパートナーを伴うプレー形式(マッチプレーかストロークプレーのいずれか)である：

- 2人のパートナーは1つのサイドとして共に競技し、各プレーヤーは自分自身の球をプレーする。
- ホールのサイドのスコアはそのホールの2人のパートナーのうちの少ない方のスコアとなる。

規則1～20はこのプレー形式に適用するが、これらの特別な規則によって修正される。

このプレー形式の変形はベストボールとして知られているマッチプレーの1つの形式である。ベストボールは個人のプレーヤーが2人または3人のパートナーからなる1つのサイドと競い、各パートナーは以下の特別規則によって修正された規則に基づいて各自の球をプレーする(1つのサイドが3人のパートナーからなるベストボールについては、他のパートナーとは他の2人のパートナーを意味する)。

23.2 フォアボールのスコアリング

23.2a マッチプレーとストロークプレーでのホールのサイドのスコア

- 両方のパートナーがホールアウトした、または別の方法で規則に基づいてホールを終了した場合。少ない方のスコアがそのホールのそのサイドのスコアとなる。
- パートナーのうちの1人だけがホールアウトした、または別の方法で規則に基づいてホールを終了した場合。そのパートナーのスコアがそのホールのそのサイドのスコアとなる。他のパートナーはホールアウトする必要はない。
- パートナーのいずれもホールアウトしなかった、または別の方法で規則に基づいてホールを終了しなかった場合。そのサイドのそのホールのスコアはなしとなる。つまり：
 - » マッチプレーでは、相手サイドがすでにそのホールをコンシードしていたか、負けていたのでなければ、そのサイドは**そのホールの負け**となる。
 - » ストロークプレーでは、その誤りを規則3.3cに基づいて時間内に訂正しなければ、そのサイドは**失格**となる。

23.2b ストロークプレーのサイドのスコアカード

- (1) サイドの責任。サイドの各ホールのグロススコアを1枚のスコアカードに記入しなければならない。

各ホールに対して：

- 少なくとも1人のパートナーのグロススコアをスコアカードに記入しなければならない。
- スコアカードに複数のパートナーのスコアを記入しても罰はない。
- スコアカードの各スコアはどちらのパートナーのスコアであるのかを明確にしておかなければならない；そうしなかった場合、そのサイドは**失格**となる。
- あるスコアをそのサイドのスコアとして一般的にみなすことは不十分である。

1人のパートナーだけが規則3.3b(2)に基づいてそのサイドのスコアカードのスコアを証明する必要がある。

(2) 委員会の責任。委員会は各ホールのサイドのスコアとしてどちらのスコアをカウントするのかを決定する責任がある(ハンディキャップ競技でのハンディキャップの適用を含む)：

- あるホールに1つだけスコアが記入されている場合、そのスコアをサイドのスコアとしてカウントする。
- あるホールに両方のパートナーのスコアが記入されている場合：
 - » それらのスコアが異なる場合、そのホールの最も少ない(グロスまたはネット)スコアをそのサイドのスコアとしてカウントする。
 - » それらのスコアが同じ場合、委員会はいずれかのスコアを採用することができる。使用するスコアが何らかの理由で間違っている場合、委員会は他のスコアをカウントする。

そのサイドのカウントするスコアがどちらのパートナーのスコアなのか明確に確認できない場合、あるいはそのパートナーがそのホールのプレーについて**失格**となった場合、そのサイドは**失格**となる。


図23.2b: スクラッチ・フォアボールストロークプレーのスコアリング


Names: John Smith and Kate Smith Date: 10/05/23


Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

責任

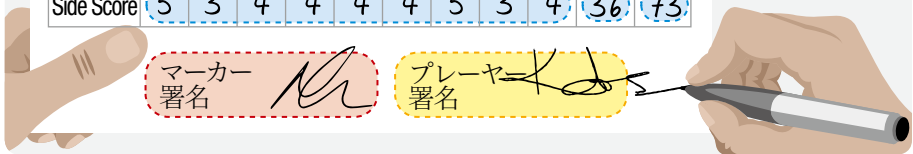
 委員会

 プレーヤー

 プレーヤーと
マーカー

マーカー
署名

プレーヤー
署名



23.2c フォアボールで規則11.2を適用しない場合

規則11.2は次の状況には適用しない：

プレーヤーのパートナーがホールをすでに終了していて、そのプレーヤーの動いている球がそのホールのそのサイドの1打少ないスコアとなるためにはホールに入る必要がある場合で、その球がホールに入る合理的な可能性がないときに、誰かによって故意に方向を変えられたり、止められたときは、その人に罰はなく、そのプレーヤーの球はそのサイドのスコアとしてはカウントしない。

23.3 ラウンドが始まる時、終わるとき；ホールが終了するとき

23.3a ラウンドが始まる時

サイドのラウンドはパートナーの1人が最初のホールをスタートするためにストロークを行ったときに始まる。

23.3b ラウンドが終わるとき

次のとき、サイドのラウンドは終わる：

- マッチプレーでは：
 - » いずれかのサイドがそのマッチに勝ったとき(規則3.2a(3)参照)。
 - » 競技の条件でマッチをタイで終わることができることを規定している場合、そのマッチが最終ホールを終えてタイのとき(規則3.2a(4)参照)。
- ストロークプレーでは、パートナーの両方がホールアウトすることにより(例えば、規則6.1や規則14.7bに基づいて誤りを訂正することを含む)、またはパートナーの1人が最終ホールをホールアウトし、他のパートナーがホールアウトしないことを選択することによってそのサイドが最終ホールを終了したとき。

23.3c ホールを終了するとき

(1) マッチプレー。サイドは次のときにホールを終了する：

- パートナーの両方がホールアウトをした、または両方の次のストロークがコンシードされた。

- ・ パートナーの一人がホールアウトをした、または次のストロークがコンシードされて他のパートナーはホールアウトをしないことを選んだ、またはそのサイドのためにはカウントしないスコアとなった。
 - ・ ホールの結果が決定された(例えば、サイドのそのホールのスコアが他のサイドが出せる可能性があるスコアよりも少なかった場合)。
- (2) ストロークプレー。パートナーのうちの1人がホールアウトして他のパートナーがホールアウトしたとき、あるいはホールアウトしないことを選択したとき、またはそのホールの失格となったときに、サイドはホールを終了する。

23.4 1人または両方のパートナーがサイドを代表することができる

サイドはラウンドの全部または一部をパートナーの1人で代表することができる。必ずしも両方のパートナーがいる必要はなく、または両方のパートナーがいても、両方のパートナーが各ホールをプレーする必要はない。

不在だったパートナーがその後でプレーするために到着した場合、そのパートナーはホールとホールの間に限ってそのサイドのためにプレーに合流することができる。つまり：

- ・ マッチプレー—マッチの誰かがホールを始める前。マッチで、いずれかのサイドの誰かがホールのプレーを始めた後にそのパートナーが到着した場合、そのパートナーは次のホールまでそのサイドのためにプレーすることは認められない。
- ・ ストロークプレー—他のパートナーがホールをスタートする前。他のパートナーがホールのプレーを始めた後にそのパートナーが到着した場合、その到着したパートナーは次のホールまでそのサイドのためにプレーすることは認められない。

到着したが、そのホールのプレーは認められていないパートナーはそのホールで他のパートナーにアドバイスを与えたり、他のパートナーを援助したり、他のパートナーのためにそれ以外の行動をとることはできる(規則23.5aと規則23.5b参照)。

規則23.4に違反してホールのプレーが認められないのにストロークを行ったことに対する罰：一般の罰。

23.5 パートナーのプレーに影響を及ぼすプレーヤーの行動

23.5a プレーヤーは、パートナーがそのパートナーの球に対して取ることができるどのような行動もとることができる

サイドの各プレーヤーは自分自身の球をプレーしなければならないが：

- プレーヤーはパートナーがストロークを行う前にそのパートナーに対して認められる行動をそのパートナーの球に関してとることができる。例えば、その球の箇所をマークすること、拾い上げること、リプレースすること、ドロップすること、そしてプレースすること。
- プレーヤーとそのプレーヤーのキャディーは他のパートナーのキャディーが援助することが認められる方法でそのパートナーを援助することができる(例えば、アドバイスを与えたり、求めること、そして規則10に基づいて認められる他の行動をとること)。しかし、そのパートナーのキャディーが規則に基づいて与えることが認められていない援助を与えてはならない。

ストロークプレーでは、パートナーたちはいずれかのプレーヤー、または他のプレーヤーを援助するためにパッティンググリーンに球を残したままにしておくことにお互いが同意してはならない(規則15.3a参照)。

23.5b パートナーはプレーヤーの行動に責任がある

プレーヤーがパートナーの球や用具に関連してとった行動は、そのパートナーがとった行動として扱われる。

パートナーがとると規則違反となる行動をプレーヤーがとった場合：

- パートナーが規則に違反したことになり、その結果となる罰を受ける(規則23.9a参照)。
- そのプレーヤーがとると規則違反となる行動の例：
 - » パートナーが行おうとしているストロークに影響を及ぼす状態を改善した。
 - » 偶然にパートナーの球を動かす原因となった。
 - » パートナーの球を拾い上げる前にその球の箇所をマークしなかった。

このことはパートナーやそのパートナーのキャディーが行うと規則違反となる行動をそのプレーヤーのキャディーがそのパートナーの球に関してとった場合にも適用する。

プレーヤーやそのプレーヤーのキャディーの行動がそのプレーヤー自身の球とそのパートナーの球の両方のプレーに影響を及ぼす場合、両方のパートナーに罰がある場合については規則23.9a(2)を参照。

23.6 サイドのプレーの順番

パートナーたちはそのサイドが最もよいと考える順番でプレーをすることができる。

このことは、規則6.4a(マッチプレー)や規則6.4b(ストロークプレー)に基づいてプレーヤーがプレーする順番であっても、プレーヤーとパートナーのいずれかが次のプレーをすることができることを意味する。

例外—マッチプレーでストロークをコンシードされた後でホールのプレーを続けること：

- プレーヤーはそのプレーヤーの次のストロークがコンシードされた後にホールのプレーを続けることが自分のパートナーの援助となる場合は、そのプレーを続けてはならない。
- そのプレーヤーがプレーを続けた場合、そのホールのプレーヤーのスコアは罰なしに有効である。しかし、そのホールのパートナーのスコアをそのサイドのスコアとしてカウントすることはできない。

23.7 パートナーたちはクラブを共用することができる

規則4.1b(2)はパートナーたちの持っているクラブの合計本数が14本を超えなければ、クラブを共用することを認めるように修正される。

23.8 ストロークを行うときにパートナーの後方にプレーヤーが立つことに関する制限

規則10.2b(4)の制限に加え、プレーヤーは、そのプレーヤーの次のストロークのための情報を得るために、パートナーがストロークを行っている間に球の後方のプレーの延長線上やその近くに立ってはならない。

規則23.8の違反に対する罰：一般の罰。

23.9 罰を1人のパートナーにだけ適用する場合、または両方のパートナーに適用する場合

プレーヤーが規則違反に対して罰を受ける場合、その罰はそのプレーヤー1人だけか、その両方のパートナー(つまりそのサイド)のいずれかに適用する。このことはその罰とプレー形式による：

23.9a 失格以外の罰

(1) 罰は通常、プレーヤーにだけ適用し、パートナーには適用しない。プレーヤーが失格以外の罰を受ける場合、その罰は通常はそのプレーヤーにだけ適用し、パートナーには適用しない。ただし、(2)で扱う状況を除く。

- ・ 罰打はプレーヤーのスコアにだけ追加し、パートナーのスコアには追加しない。
- ・ マッチプレーで、**一般の罰(ホールの負け)**を受けたプレーヤーに、そのホールでサイドのためにカウントできるスコアはない；しかし、この罰はパートナーには影響せず、そのパートナーはそのホールでサイドのためにプレーを続けることができる。

(2) プレーヤーの罰をパートナーに対しても適用する3つの状況。

- ・ プレーヤーが規則4.1b(14本のクラブの制限；共有、追加、取り替え)に違反した場合。 マッチプレーでは、そのサイドはその罰を受ける(**そのマッチのスコアの調整**)；ストロークプレーでは、パートナーもそのプレーヤーと**同じ罰**を受ける。
- ・ プレーヤーの違反がパートナーのプレーの援助となる場合。 マッチプレー、ストロークプレーのいずれの場合も、パートナーもそのプレーヤーと**同じ罰**を受ける。
- ・ マッチプレーで、プレーヤーの違反が相手のプレーに悪影響を与える場合。 パートナーもそのプレーヤーと**同じ罰**を受ける。

例外—プレーヤーが誤球に対してストロークを行った場合、パートナーのプレーを援助した、あるいは相手のプレーに悪影響を与えたものとして扱わない：

- ・ プレーヤーだけが規則6.3cの違反に対して**一般の罰**を受ける(パートナーは一般の罰を受けない)。
- ・ このことは誤球としてプレーした球がパートナーや相手、他の誰かの球であった場合でも同じである。

23.9b 失格の罰

(1) 1人のパートナーによる違反がサイドの失格となる場合。いずれかのパートナーが次の規則に基づいて失格の罰を受ける場合、そのサイドは**失格**となる：

- 規則1.2 プレーヤーの行動基準
- 規則1.3 規則に従ってプレーする
- 規則4.1a ストロークを行うときに認められるクラブ
- 規則4.1c クラブをプレーから除外するための手続き
- 規則4.2a ラウンドのプレーに認められる球
- 規則4.3 用具の使用
- 規則5.6a プレーの不当の遅延
- 規則5.7b 委員会がプレーを中断したときにプレーヤーがしなければならないこと
- 規則6.2b ティーイングエリアの規則

マッチプレーに限り：

- 規則3.2c ハンディキャップマッチのハンディキャップの適用

ストロークプレーに限り：

- 規則3.3b(2) プレーヤーの責任：スコアカードの証明と提出
- 規則3.3b(3) ホールの間違ったスコア
- 規則5.2b 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
- 規則23.2b ストロークプレーのサイドのスコアカード

(2) 両方のパートナーによる違反がそのサイドの失格となる場合。両方のパートナーがそれぞれ次の規則のいずれかに基づいて失格の罰を受ける場合、そのサイドは**失格**となる：

- 規則5.3 ラウンドを始めること、終わること
- 規則5.4 組でプレーすること
- 規則5.7a プレーを中断することができる、または中断しなければならない場合

- 規則5.7c プレーを再開するときにプレーヤーがしなければならないこと

ストロークプレーに限り：

同じホールで、両方のパートナーが次の規則の組み合わせに基づいて失格の罰を受けた場合、そのサイドは**失格**となる。

- 規則3.3c ホールアウトをしない
- 規則6.1b スタートホールでティーイングエリアの外からプレー
- 規則6.3c 誤球
- 規則14.7 誤所からプレーすること
- 規則20.1c(3) 2つの球をプレーしたことを報告しない

- (3) 1人のプレーヤーによる違反で、そのプレーヤーのそのホールのスコアだけが無効となる場合。プレーヤーが上記以外の状況で失格の罰がある規則に違反した場合には、そのプレーヤーは失格とはならない。しかし、その違反が起きたホールのそのプレーヤーのスコアはそのサイドのためにはカウントできない。

マッチプレーでは、両方のパートナーが同じホールでそのような違反をした場合、そのサイドは**そのホールの負け**となる。

規則23.2 詳説：フォアボールのスコアリング

23.2a/1 - 正しくホールアウトした球がない場合のホールの結果

フォアボールマッチプレーで、ホールを終了したプレーヤーがいない場合、最後にピックアップしたり、最後にそのホールで失格となったプレーヤーのサイドがそのホールの勝ちとなる。

例えば、サイドA-BはサイドC-Dとフォアボールマッチでプレーしていた。あるホールで、誤ってプレーヤーAがプレーヤーCの球をプレーして、その後でプレーヤーCがプレーヤーAの球をプレーして、それぞれがその間違った球でそのホールをホールアウトした。プレーヤーBとプレーヤーDは両方ともプレーした球がペナルティエリアに入り、ピックアップしてしまった。次のホールのプレー中に、プレーヤーAとプレーヤーCは両者とも前のホールで誤球をプレーしていたことが分かった。

裁定は、プレーヤーAとプレーヤーCは前のホールで失格となっていた。したがって、プレーヤーBがプレーヤーDよりも先にピックアップしていた場合、サイドC-Dがそのホールの勝ちとなり、プレーヤーDがプレーヤーBよりも先に

ピックアップしていた場合、サイドA-Bがそのホールの勝ちとなる。どちらのプレーヤーが先にピックアップしたか決められない場合、委員会はそのホールをタイ(ハーフ)と裁定すべきである。

23.2b/1 - ホールのスコアは正しいパートナーに特定されていなければならない

フォアボールストロークプレーでは、パートナーたちは正しいパートナーに特定した正しいホールのスコアを記入したスコアカードを提出する必要がある。下記はサイドA-Bがどのようにスコアカードに記入して提出するのかに基づくフォアボールのスコアリングの例である：

- ハンディキャップ競技で、プレーヤーAとプレーヤーBは両者ともにあるホールを「4」でホールアウトした。このホールではプレーヤーBはハンディキャップストロークを受けるが、プレーヤーAは受けなかった。マーカーはプレーヤーAについてグロススコア「4」を記入したが、プレーヤーBについてはグロススコアを記入せず、そのサイドのネットスコアを「3」と記入した。そのスコアカードが委員会に提出された。

裁定は、プレーヤーAの「4」というスコアがそのサイドのそのホールのスコアとなる。ハンディキャップストロークを適用する責任は委員会にだけある。そのサイドのスコアはプレーヤーAのスコアと特定されている通り「4」となる。マーカーがネットスコアを「3」と記入したことは関係ない。

- あるホールで、プレーヤーAはピックアップし、プレーヤーBは「5」でホールアウトした。マーカーはプレーヤーAのスコアを「6」と記入し、プレーヤーBのスコアを「5」と記入した。そのスコアが記入されたスコアカードが委員会に提出された。

そのホールのそのサイドについてカウントするパートナーのスコアは正しく記入されていたので、罰はない。

- あるホールで、プレーヤーAはピックアップし、プレーヤーBは「4」でホールアウトした。マーカーは誤ってプレーヤーAのスコアを「4」と記入し、プレーヤーBのスコアを記入しなかった。スコアカードがそのまま提出された。

裁定は、そのホールのそのサイドのスコアはプレーヤーAに特定されたスコアであり、プレーヤーAはそのホールを終了していなかったため、そのサイドは失格となる。

23.2b/2 - 間違っただスコアカードを提出したことに対する規則 3.3b(3)例外の適用

規則3.3b(3)(ホールの間違っただスコア)と規則23.2bが適用される方法を以下の状況が説明している。すべての場合において、サイドA-Bはあるホールについて間違っただスコアを記入したスコアカードを提出し、その誤りがそのスコアカードを提出した後であるが、競技が終了する前に発覚した。

- プレーヤーAのスコアは「4」、プレーヤーBのスコアは「5」として提出した。プレーヤーAはストロークのためのバックスイングを行ったときにクラブでバンカー内の砂に触れており、スコアカードを提出する前に規則12.2b(1)(バンカー内の砂に触れることに関する制限)の違反の罰に気づいていたが、そのホールの自分のスコアにその罰を含めなかった。
- プレーヤーAはその罰に気づいていたので、規則3.3b(3)例外は適用されず、そのサイドは規則23.2bに基づいて失格となる。
- プレーヤーAのスコアは「4」、プレーヤーBのスコアは「5」として提出した。プレーヤーAはバンカー内で練習スイングを行ったときに砂に触れたことについて規則12.2b(1)の違反となっていたが、どちらのパートナーもスコアカードを提出する前にその罰に気づかなかった。規則3.3b(3)例外が適用される。プレーヤーAのスコアがそのホールでカウントされるスコアであったので、委員会はそのホールのプレーヤーAのスコアに規則12.2b(1)の違反について一般の罰を適用しなければならない。

したがって、そのサイドのそのホールのスコアは「6」となる。規則ではそのホールの両方のパートナーのスコアが同じ場合にだけ、そのサイドがカウントするスコアをプレーヤーBのスコアに戻すことを認めている(規則23.2b(2))。

- プレーヤーAのスコアは「4」、プレーヤーBのスコアは「6」として提出した。プレーヤーAは規則15.1bに違反してルースインペディメントを取り除く間に自分の球を動かした。プレーヤーAはその球をリプレースしたが、1打の罰には気づいていなかった。プレーヤーBはその一部始終を見ており、その罰に気づいていた。プレーヤーAのスコアは「4」、プレーヤーBのスコアは「6」としてスコアカードが提出された。1打の罰が含まれていたなら、プレーヤーAのスコアは「5」となるべきであった。

プレーヤーBはその出来事とその結果としてプレーヤーAに適用されていたはずの罰に気づいていたことから、規則3.3b(3)は適用されない。そのサイドは規則23.2bに基づいて失格となる。

- プレーヤーAとプレーヤーBは両者ともにスコアを「4」として提出した。プ

プレーヤーAは確認のためにジェネラルエリアで自分の球を拾い上げたが、その球を確認するために拾い上げることの合理的な必要性はなかった。プレーヤーAとプレーヤーBのどちらもスコアカードを提出する前に規則7.3の違反の罰には気づいていなかった。

スコアカードに記入された両者のスコアは同じであったので、委員会はどちらのスコアでもカウントすることができる。委員会が後になって間違いであることが判明するプレーヤーAのスコアをカウントしていたとしても、委員会は正しいプレーヤーBのスコアをカウントすることになるので、そのサイドに罰はない。

規則23.4 詳説：1人または両方のパートナーがサイドを代表することができる。

23.4/1 - パートナーの1人が競技に参加できない場合のハンディキャップアローワンスの決定

アンダーハンディキャップでプレーされるフォアボールマッチで、最も少ないハンディキャップのプレーヤーがプレーすることができない場合、そのプレーヤーは2つのホールのプレーの間(マッチプレーでは、どちらかのサイドのプレーヤーがホールのプレーを始める前だけを意味している)でそのサイドのためにプレーを始めることができることを考慮して、その参加しないプレーヤーは無視されない。

ハンディキャップストロークは、4人すべてのプレーヤーが参加するときと同じく計算される。その参加しないプレーヤーについて間違ったハンディキャップが宣言された場合、規則3.2c(1)(ハンディキャップの宣言)が適用される。

規則23.6 詳説：サイドのプレーの順番

23.6/1 - サイドが最善と決めた順番でプレーする権利を放棄する

フォアボールマッチで、ホールから最も遠いサイドのプレーヤーがそのホールを終えないことにするとそのサイドが述べたり、暗示した場合、そのプレーヤーはそのホールを終える権利を放棄したことになり、そのサイドは相手がプレーした後その決定を変えることはできない。

例えば、サイドA-BはサイドC-Dとフォアボールマッチでプレーしていた。4つの球はすべてバッティンググリーン上にあり、プレーヤーA、プレーヤーB、プレーヤーDは2打を終えていたが、プレーヤーCは4打を終えていた。プレーヤーAとプレーヤーCの球はホールから約10フィートのところにあり、プレーヤーBの球はホールから2フィート、プレーヤーDの球はホールから3フィートのところにあった。プレーヤーCはピックアップした。プレーヤーAは、プレー

ヤーBとプレーヤーDがプレーすべきと提案した。

プレーヤーDがプレーした後、プレーヤーAはプレーする権利を放棄したことになり、プレーヤーAのスコアはそのサイドのスコアにはならない(例えば、プレーヤーBが自分のパットを失敗した場合)。プレーヤーBの球がプレーヤーDの球よりホールから遠かった場合には、その結果は異なる。プレーヤーBが最初にパットして失敗した場合、プレーヤーDがプレーする前であれば、プレーヤーAは依然としてそのホールを終える権利を有している。

23.6/2 - パートナーたちは有利な順番でプレーするときにはプレーを不当に遅らせてはならない

サイドA-Bのパートナー同士が自分たちで最善と決めた順番でプレーしたが、プレーを不当に遅らせたことについて規則5.6aの罰を受けることがある例は次の場合を含む：

- 完全なペナルティーエリア越えとなるパー3のプレーヤーAのティーショットはそのペナルティーエリアの中に止まったが、プレーヤーBのティーショットはパッティンググリーン上に止まっていた。プレーヤーAはペナルティーエリアの規則に基づいて球をプレーすることなく、そのサイドはパッティンググリーンに向かった。プレーヤーBはそのホールを終えるのに4パットしてしまった。プレーヤーAはその後でそのパッティンググリーンを離れ、ティーに戻り、別の球をインプレーにした。
- それぞれのティーショットの後で、プレーヤーAの球はホールから220ヤード、プレーヤーBの球はホールから240ヤードのところ止まった。プレーヤーBがプレーする前にプレーヤーAは自分の第2打のストロークを行った。プレーヤーAの球はホールから30ヤードのところ止まり、そのサイドはプレーヤーAを前に歩かせて自分の第3打のストロークを行わせることに決めた。

23.6/3 - マッチプレーのサイドのストロークを相手が取り消すことができる場合

フォアボールマッチで、サイドの両方のプレーヤーがティーイングエリアの外からプレーした場合、規則6.1bに基づいて最後にプレーされたストロークだけを取り消すことができる。

例えば、サイドA-BがサイドC-Dとプレーしているフォアボールマッチで、プレーヤーAとプレーヤーBの両方がティーイングエリアの外からプレーして、プレーヤーAがプレーヤーBよりも先にプレーしていた場合、サイドC-DはプレーヤーBのストロークを取り消すことができるが、プレーヤーAのストロークを取り消すことはできない。

規則6.1bはストロークの取り消しを速やかに行うことを求めている。そのことは、ホールのプレー中にプレーヤーC、あるいはプレーヤーDのプレーする順番であった場合に、プレーヤーAとプレーヤーBの両方がプレーしたときにも適用される。

規則23.7 詳説：パートナーたちはクラブを共有することができる

23.7/1 - 同時に行っていたマッチが終了した後もパートナーは引き続きアドバイスを与えたり、クラブを共有することができる

フォアボールマッチとシングルマッチを同時にプレーしている場合、サイドの2人のプレーヤーはフォアボールマッチが終了した後はもはやパートナー同士ではない。しかしながら、この2人のパートナー同士は両方のシングルマッチの残りの間はお互いにアドバイスを与えることやクラブを共有することが依然として認められる。

例えば、サイドA-BはサイドC-Dとフォアボールマッチでプレーしており、同時に行われているシングルマッチではプレーヤーAはプレーヤーCと、プレーヤーBはプレーヤーDとプレーしており、フォアボールマッチとシングルマッチは共に18ホールであった。プレーヤーAとプレーヤーBはクラブを共有しており、14本すべてプレーヤーAのものであった。フォアボールマッチは16番ホールで終了したが、両方のシングルマッチがタイであった場合、プレーヤーAとプレーヤーBはもはやパートナー同士ではないが、引き続き自分たちがプレーに選んだクラブ(共有のクラブ)を使うことができるし、お互いにアドバイスを与えることができる。

規則23.8 詳説：ストロークを行うときにパートナーの後方にプレーヤーが立つことに関する制限

23.8/1 - プレーヤーがパートナーのプレーの線の後方延長線上やその近くに立った場合の罰の適用

フォアボールで、プレーヤーが規則10.2b(4)や規則23.8に違反して自分のパートナーのプレーの線の後方延長線上やその近くに立った場合、罰の適用方法はプレーヤーがそこに立った理由と、違反があった場合はプレーヤーまたはパートナーのいずれかがその違反により援助を受けたかどうかによる。

例えば：

- プレーヤーが次のストロークの援助とするためにパートナーのプレーの線の延長線上やその近くに立った場合(例えば、パッティンググリーン上でパートナーの球の曲がり具合に基づいてプレーヤーの次のパットに関する情報を知るため)、プレーヤーは規則23.8に基づいて一般の罰を受ける。

- ・ プレーヤーが、パートナーの次のストロークのためにそのパートナーが目標を定めるために制限される区域に立ち、プレーヤーとパートナーの両方がその場を離れずに次のストロークが行われた場合、パートナーは規則10.2b(4)に基づいて一般の罰を受ける。
- ・ プレーヤーが、パートナーの次のストロークのためにそのパートナーが目標を定めるために制限される区域に立ち、そうしている間にそのパートナーの次のストロークがパッティンググリーン上でどのように曲がるのかを見た場合、プレーヤーとパートナーの両方が一般の罰を受ける。これは、パートナーの規則10.2b(4)の違反がプレーヤーを援助することにもなるので、プレーヤーは同じ罰を受けることになる(規則23.9a(2)参照)。(新)

規則23.9 詳説：罰を1人のパートナーにだけ適用する場合、または両方のパートナーに適用する場合

23.9a(2)/1 - プレーヤーの違反がパートナーのプレーの援助となる例

フォアボールマッチプレーとフォアボールストロークプレーの両方において、プレーヤーの規則違反がそのパートナーの援助となる場合、そのパートナーも同じ罰を受ける。

サイドA-Bの両方のパートナーが同じ罰を受ける例は次の場合を含む：

- ・ サイドA-BはサイドC-Dとプレーしており、プレーヤーBの球はホールの近くで、プレーヤーAが自分のパットの狙いを定める援助となる位置に止まっていた。プレーヤーCはプレーヤーBにプレーヤーBの球をマークして拾い上げるように要請した。プレーヤーBはその球を拾い上げることを拒否し、プレーヤーAはプレーヤーBの球が狙いを定める援助となる位置にあるままパットした。

プレーヤーBは援助となる球を拾い上げなかったことについて規則15.3a(プレーの援助となるパッティンググリーンの球)に基づいて一般の罰を受ける。そのことはプレーヤーAの援助となったので、プレーヤーAも一般の罰を受ける。

- ・ プレーヤーAの球はアウトオブバウンズとなり、そのホールを終えないことに決めた。プレーヤーBの球はホールまで同じような距離にあった。プレーヤーAはプレーヤーBの球の近くに球をドロップしてパッティンググリーンに向けてプレーしたが、そうすることはプレーヤーBの援助となった。

そのホールはまだ終了しておらず、その結果はまだ確定していなかったので、プレーヤーAのさらなるプレーは規則5.5a(ホールのプレー中、練習ストロークの禁止)に違反となる練習とみなされる。プレーヤーAの練習はプ

プレーヤーBの援助となったので、プレーヤーBも一般の罰を受ける。

23.9a(2)/2 - プレーヤーの違反が相手のプレーに悪影響を及ぼす例

フォアボールマッチプレーで、プレーヤーの規則違反が相手に悪影響を及ぼした場合、そのプレーヤーのパートナーも同じ罰を受ける。

例えば、サイドA-BはサイドC-Dとフォアボールマッチでプレーしていた。あるホールのプレー中、4人すべてのプレーヤーがそのホールをどのようにプレーするかについて考えている間に、プレーヤーAはすでに行った間違っただストローク数をプレーヤーCとプレーヤーDのどちらかに教えた。サイドC-DはプレーヤーAからの情報に基づいて戦略を立て、パートナーの1人がストロークを行った。

プレーヤーAはすでに行った正しいストローク数を教えなかったことについて規則3.2d(1)(すでに行ったストローク数について相手に教えること)に基づいて一般の罰を受ける。この違反は相手のプレーに悪影響を及ぼしたのでプレーヤーBも同じ罰を受ける。したがって、サイドA-Bはそのホールの負けとなる。

23.9a(2)/3 - 間違っただストローク数を教えたり、罰を相手に告げなかったとしても、プレーヤーがそのホールの勝敗に関係ない場合には相手に悪影響を及ぼしたとはみなされない

フォアボールマッチのプレーヤーが、あるホールで勝敗に関係なくなってから、すでに行っただ間違っただストローク数を教えたり、罰を相手に告げなかった場合、そのホールのそのプレーヤーのスコアはそのマッチに関係ないので、その相手のプレーに悪影響を及ぼしたとみなされることはない。

例えば、サイドA-BはサイドC-Dとフォアボールマッチをプレーしていた。プレーヤーAは1罰打を受けたが、そのことを相手に告げなかった。プレーヤーBがプレーヤーCまたはプレーヤーDのいずれかが他のストロークを行う前や、同様の行動をとる前にホールアウトし、プレーヤーBのスコアがプレーヤーAのスコアに罰が適用されなかったとしたときよりも少なかった場合、プレーヤーAはホールの勝敗に関係なくなるとみなされ、Aだけが規則3.2dに基づいてそのホールの失格となる。

規則 24 ティーム競技

規則の目的:

規則24はティーム競技を扱っている(マッチプレーかストロークプレーのいずれかでプレーする)。ティーム競技では複数のプレーヤーやサイドがティームとして競技し、そうしたラウンドやマッチの結果が集計され、ティーム全体のスコアとなる。

24.1 ティーム競技の概要

- ・ 「ティーム」とは複数のプレーヤーからなるグループをいい、個人またはサイドとして他のティームと競う。
- ・ ティームイベントでのプレーヤーたちのプレーは、同時に行われる別の競技(例えば個人ストロークプレー)の一部とすることもできる。

規則1~23はティーム競技に適用するが、これらの特別規則によって修正される。

24.2 ティーム競技の条件

委員会はプレー形式、ティーム全体のスコアの計算方法、その他の競技の条件を決定する。例えば:

- ・ マッチプレーでは、マッチに勝った場合やタイになった場合に与えられるポイント。
- ・ ストロークプレーでは、各ティームの合計スコアにカウントするためのスコア数。
- ・ 競技がタイの場合、タイのまま終わらせるのかどうか、終わらせない場合、タイを決定する方法。

24.3 ティームキャプテン

各ティームはティームを率いて、そのティームについての決定(例えば、そのティームのどのプレーヤーがどのラウンドやマッチでプレーするのか、プレーヤーたちのプレーの順番をどうするのか、あるいは誰と誰をパートナーとして組ませるのか)を行うティームキャプテンを指名することができる。

ティームキャプテンはその競技でプレーヤーとしてプレーすることができる。

24.4 チーム競技で認められるアドバイス

24.4a チームにアドバイスを与えることが認められる人(アドバイス・ギバー)

委員会は、ラウンド中にそのチームのプレーヤーにアドバイスを与えたり、規則10.2で認めている他の援助をしたりすることができ、そのチームのプレーヤーがアドバイスを求めることができる人(アドバイス・ギバー)を各チームが1名指名することを認めるローカルルールを採用することができる：

- アドバイス・ギバーは、チームキャプテン、チームコーチ、またはその他の人(その競技でプレーしているチームメンバーを含む)ができる。
- 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らない。
- 委員会はチームのアドバイス・ギバーをラウンド中や競技中に変更することを認めることができる。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型H-2(委員会は各チームが2人のアドバイス・ギバーを指名することを認めるローカルルールを採用することができる)参照。

24.4b プレー中のアドバイス・ギバーに関する制限

チームのアドバイス・ギバーがそのチームのプレーヤーである場合、その競技でラウンドをプレーしている間はアドバイス・ギバーとして行動することは認められない。

ラウンドをプレーしている間、そのアドバイス・ギバーは規則10.2のアドバイスや他の援助に関する制限については、他のプレーしているチームメンバーと同じように扱われる。

24.4c パートナー以外のチームメンバー間でアドバイスをすることはできない

サイドのパートナーとして共にプレーしている場合を除き：

- プレーヤーはそのコースでプレーしているチームメンバーにアドバイスを求めることも与えることもできない。

- このことは、そのチームメンバーがそのコースでそのプレーヤーと同じ組でプレーしているか、あるいは違う組でプレーしているかにかかわらず適用する。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型H-5(ストロークプレーのチーム競技(プレーヤーのラウンドのスコアはチームのスコアの一部としてだけカウントされる)では、委員会は、同じ組でプレーしているチームのメンバーがパートナー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る)参照。

規則24.4の違反の罰：規則10.2aに基づく一般の罰。

規則24.4 詳説：チーム競技で認められるアドバイス

24.4/1 - 委員会はチームキャプテンやアドバイス・ギバーへの制限を設けることができる

委員会はチームキャプテンやアドバイス・ギバーになることができる人やその行動を制限するローカルルールを採用することができる。

制限の例は次を含む：

- アマチュアゴルファーだけにチームキャプテンおよび/またはアドバイス・ギバーとなることを許可する。
- チームキャプテンおよび/またはアドバイス・ギバーはパッティンググリーンに立ち入ることが認められないと規定する。
- アドバイスは自ら与えなければならず、無線、電話、あるいはその他の電子的な方法で与えてはならない。

JGA

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



障がいを持つプレイヤーのため
のゴルフ規則の修正

規則25

規則
25障がいを持つプレーヤーのための
ゴルフ規則の修正

規則の目的：

規則25は特定の障がいを持つプレーヤーが障がいを持たないプレーヤー、同じ障害をもつプレーヤー、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することができるように特定のゴルフ規則の修正を規定している。

25.1 概要

規則25は、すべてのプレー形式を含むすべての競技に適用する。規則25の特定の修正された規則を使用するかどうかの決定はプレーヤーの障がいのカテゴリーと参加資格による。

規則25は次の障がいのカテゴリーのプレーヤーのために特定の規則を修正する：

- 盲目のプレーヤー(特定のレベルの視力障害を含む)。
- 義手や義足のプレーヤー(四肢欠損や手足を失った人の両方)。
- 移動補助器具を使うプレーヤー。
- 知的障がいを持つプレーヤー。

その他の障がいのタイプを持つ多くのプレーヤーがいる(例えば、神経疾患を持つプレーヤー、整形外科の疾患を持つプレーヤー、低身長プレーヤー、耳の不自由なプレーヤーなど)。これらの障がいのカテゴリーは現在のところ規則25では扱われておらず、これらのプレーヤーに対するゴルフ規則の修正を扱う規定はない。

用具の規則は修正されずに適用する。ただし、用具の規則セクション7に規定されている場合を除く。医療上の理由のための用具(クラブや球以外)の使用に関する情報については、規則4.3b参照。

委員会の措置、セクション5D (プレーヤーの参加資格に関するガイダンスと、規則25に関する追加のガイダンスと、障がいを持つプレーヤーに関連する競技)。

25.2 盲目のプレーヤーのための修正

目的:

規則25.2は盲目(特定のレベルの視力障害を含む)のプレーヤーが補助員とキャディーの両方から支援を同時に受けることを認め、目標を定める支援を認め、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与え、球の拾い上げ、ドロップ、プレース、リプレースの支援を認めている。

25.2a 補助員からの支援

盲目のプレーヤーは補助員から次の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目標を定めるとき。
- ・ アドバイスを求めたり、受ける。

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25.2e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。

25.2b プレーヤーは補助員1人だけが認められる

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、規則10.3a(1)(プレーヤーは一度にキャディー1人だけが認められる)に規定されているのと同じ方法で、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。

25.2c 規則10.2b(3)(目標を定める、スタンスをとる、スイングをすることを援助するために物を置いてはいけない)の修正

規則10.2b(3)は修正され、プレーヤー、キャディー、補助員が、目標を定める支援のため、または行うことになるストロークのためのスタンスをとる支援のために物を置いた場合(例えば、プレーヤーが目標とする場所や足の位置を示すために地面にクラブを置くなど)は、罰はない。しかし、その物はストロークを行う前に取り除かなければならず、そうしなかった場合は、プレーヤーは規則10.2b(3)の違反に対して**一般の罰**を受ける。

25.2d 規則10.2b(4)(プレーヤーがストロークを行う前にキャディーに対して制限される区域)の修正

規則10.2b(4)は修正され、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ければ、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。

25.2e 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(プレーヤーを案内したり、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目標を定めたり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)。
- 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)。

25.2f 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。
- 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)の禁止事項の制約を受ける。

25.2g 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。

25.2h 球をドロップ、プレース、リプレースすることの支援

盲目のプレーヤーのために、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。

25.3 義手や義足のプレーヤーのための修正

規則の目的:

規則25.3は義手や義足のプレーヤー(四肢欠損や手足を失った人の両方を意味する)に義肢の使用、クラブをアンカリングしてストロークを行うこと、そして球をドロップ、プレース、リプレースすることの支援を認めている。

25.3a 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委員会が裁定することを条件に、規則4.3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。

義手や義足を使用する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。

25.3b 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クラブの大部分を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。

25.3c 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

義手や義足のプレーヤーのために、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。

25.3d 定義「リプレース」の修正

義手や義足のプレーヤーのために、定義「リプレース」(そして規則14.2b(2))は修正され、プレーヤーが、手または他の用具の部分を使用すること(例えば、クラブで球を転がすなど)のいずれかによって球をリプレースすることを認める。

25.4 移動補助器具を使用するプレーヤーのための修正

目的:

規則25.4は移動補助具を使うプレーヤーが同時に補助員とキャディーの両方によって支援されることを認め、スタンスをとること、そしてストロークを行うことを支援するための移動補助具(車椅子、その他の車輪付きの移動器具、つえ(ステッキ)、松葉づえなど)をプレーヤーがどのように使用できるかを説明し、そして特定の救済処置を修正する。

規則25.4aと規則25.4lはすべての移動補助器具(つえ(ステッキ)、松葉づえ、車椅子、その他の車輪付きの移動器具を含む)に適用する。

規則25.4mと規則25.4nは車椅子とその他の車輪付きの移動器具だけに適用する。

25.4a 補助員や他の人からの支援

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：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)により認められている通り、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。

25.4b 補助員からのアドバイス

移動補助具を使うプレーヤーは、規則10.2a(アドバイス)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25.4j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。

25.4c プレーヤーは補助員1人だけが認められる

移動補助器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、規則10.3a(1)(プレーヤーは一度にキャディー1人だけが認められる)に規定されているのと同じ方法で、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。

25.4d 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、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様々な規則のための「スタンス」に影響を与えるであろう。

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。

25.4e 定義「リプレース」の修正

移動補助器具を使うプレーヤーのために、定義「リプレース」(そして規則14.2b(2))は修正され、プレーヤーが、手または他の用具の部分を使用すること(例えば、クラブで球を転がすなど)のいずれかによって球をリプレースすることを認める。

25.4f 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。
- ・ 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。

25.4g 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。
- ・ 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。

25.4h 規則10.1b(クラブをアンカリング(固定)すること)の修正

プレーヤーが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クラブの大部分を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。

25.4i 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

プレーヤーの移動補助具の使用を考慮し、規則10.1cは修正され、プレーヤーは故意に移動補助具のどの部分もプレーの線(または球の後方延長線上)の両側に置いたり、触れたりしてストロークを行ってはならない。

25.4j 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)(目標を定める、スタンスをとる、スイングをするときの援助となる物を置いてはならない)は修正されない。
- 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)。

25.4k 規則11.1b(2)の修正

移動補助器具を使うプレーヤーのために、規則11.1b(2)は修正され、パッティンググリーンからプレーされて動いているプレーヤーの球が偶然にその移動補助器具に当たった場合、その球をあるがままにプレーしなければならない。

25.4l 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の規則12.2b(1)の適用

規則12.2b(1)に基づき、プレーヤーは、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ず、また、次のストロークについての情報を得るために砂の状態をテストしてはならない。

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。

25.4m 車輪付きの移動器具を使うプレーヤーのため：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クラブレンジスから4クラブレンジスに拡大する。

25.4n 車輪付きの移動器具を使うプレーヤーのため：規則19.3b(バンカーのアンプレヤブルの球に対する救済)

車輪付きの移動器具を使うプレーヤーがバンカー内でアンプレヤブルの球に対する救済を受ける場合、規則19.3bは修正され、そのプレーヤーは**1罰打**でバンカーの外に後方線上の救済を受けることができる。

25.5 知的障がいを持つプレーヤーのための修正

目的：

規則25.5は知的障がいを持つ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を認め、特定のプレーヤーを担当せず、そしてアドバイスを与えることは認められないスーパーバイザーの役割を明確にしている。

25.5a 補助員やスーパーバイザーからの支援

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る。

委員会はプレーヤーを支援する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、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25.5cに記述される制約がある。
 - » 規則10.2a(アドバイス)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。

25.5b プレーヤーは補助員1人だけが認められる

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、規則10.3a(1)(プレーヤーは一度にキャディー1人だけが認められる)に規定されているのと同じ方法で、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。

25.5c 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(委員会によって承認された場合)、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)(目標を定める、スタンスをとる、スイングをするときの援助となる物を置いてはならない)は修正されない。
- 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)。

25.5d 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。

25.5e 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、委員会が両方の種類の障がいに対処するために規則25の規則を組み合わせることを推奨する。

25.6 すべての障がいのカテゴリーのための一般的な規定

25.6a 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。

25.6b 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ー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ーヤーの合理的な判断を受け入れるべきである。また、委員会はプレー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。

委員会の措置、セクション5D (プレーヤーの参加資格に関するガイダンスと、規則25に関する追加のガイダンスと、障がいを持つプレーヤーに関連する競技)。

定義

相手

マッチでプレイヤーが対戦する人。相手という用語はマッチプレーにのみ適用する。

アウトオブバウンズ

委員会によって定められたコースの境界線の外側のすべての区域。その線の内側のすべての区域はインバウンズである。

コースの境界線は地面の上方と、地面の下方の両方に及ぶ：

- このことは、境界線の内側のすべての地面とその他のもの(例えば、自然物や人工物)は、地面の上、上方、地下のどこにあっても、インバウンズであることを意味する。
- ある物が境界線の内側と外側の両方にまたがっている場合(例えば、境界フェンスに取り付けられている階段、根元は線の外側にあるが枝は線の内側に伸びている木(またはその逆))、その線の外側にある部分だけがアウトオブバウンズとなる。

境界線は境界物や線によって定められるべきである：

- **境界物**：杭やフェンスによって定められる場合、境界線はその杭やフェンスポスト(支柱を除く)のコース側を地表レベルで結んだ線によって定められ、そしてそれらの杭やフェンスポストはアウトオブバウンズである。

壁のような他の物で定められる場合、または委員会が違った方法で境界フェンスを扱いたいと考える場合、委員会はその境界線を定めるべきである。

- **線**：地面に塗られた線によって定められる場合、境界線はその線のコース側の線となり、その線自体はアウトオブバウンズである。

地面の線が境界線を定める場合、境界線がある場所を示すために杭を使用することができる。

境界線を定めたり、示したりするために杭を使用する場合、その杭は境界物である。

境界杭や境界線は白色とするべきである。

アドバイス

次のときにプレイヤーに影響を及ぼすことを意図した口頭によるコメントや行為(例えば、ストロークを行うために使用したクラブを見せること)：

- クラブを選択するとき。
- ストロークを行うとき。
- ホールや、ラウンド中のプレー方法を決定するとき。

しかし、アドバイスには公開されている情報は含まない。例えば：

- コース上の物の位置(例えば、ホール、パッティンググリーン、フェアウェイ、ペナルティーエリア、バンカー、別のプレイヤーの球)。
- ある1点から他の1点までの距離。
- 風向き。
- 規則。

アドバイス/1 - アドバイスとなる口頭でのコメントや行動

コメントや行動がアドバイスとみなされ、認められない例は次の場合を含む：

- 似たようなストロークをすることになっていた別のプレイヤーの耳に入ることを意図して、プレイヤーがクラブ選択に関する発言をした。
- 個人ストロークプレーで、7番ホールをホールアウトしたばかりのプレイヤーAは、そのパッティンググリーンを少し外れたところに球があったプレイヤーBに対して、次のストロークを行う方法を実演してみせた。プレイヤーBはまだそのホールを終えていなかったので、プレイヤーAは7番ホールで罰を受ける。しかし、プレイヤーAとプレイヤーBの両者が7番ホールを終えていた場合、プレイヤーAは8番ホールでその罰を受ける。
- プレーヤーの球は悪いライに止まっており、そのプレイヤーはどんな行動をとるべきかを慎重に検討していた。別のプレイヤーが「ショットするのは無理だね。私だったらアンプレヤブルの球の救済を受けることにするよ。」とコメントした。そのコメントはプレイヤーがそのホールの間にプレーする方法の決定に影響を与えた可能性があるのでアドバイスとなる。

アドバイス/2 - アドバイスとはならない口頭でのコメントや行動

アドバイスとはならないコメントや行動の例は次を含む：

- ・ 6番ホールプレー中に、プレーヤーは別のプレーヤーに4番ホール(同じくらしい長さのパー3)でその別のプレーヤーが使用したクラブの番手を尋ねた。
- ・ プレーヤーは2打目のストロークを行い、その球はパッティンググリーンに乗った。別のプレーヤーも同様に2打目をパッティンググリーンに乗せた。最初にグリーンに乗せたプレーヤーが、2番目にグリーンに乗せたプレーヤーに2打目で使ったクラブの番手を尋ねた。
- ・ ストロークを行った後で、プレーヤーは「5番アイアンを使うべきだった」とまだグリーンに球を乗せていない同組の別のプレーヤーに言ったが、その別のプレーヤーのプレーに影響を及ぼす意図はなかった。
- ・ プレーヤーは別のプレーヤーが最後のストロークで使ったクラブの番手を確かめるためにそのバッグを覗き込んだが、何も触れたり、動かすことはなかった。
- ・ パットのラインを読んでいる間に、プレーヤーは誤って別のプレーヤーのキャディーにアドバイスを求めたが、そのキャディーを自分のキャディーだと思っていた。そのプレーヤーはすぐにその誤りに気づいて、その別のプレーヤーのキャディーに答えないようにと告げた。

アドバイス/3 - 公開されている情報を含む発言がアドバイスとなる場合

公開されている情報についての発言は罰なしに受けることができる。しかし、その発言にプレーヤーがホールのプレー中やラウンド中にクラブを選択する、ストロークを行う、またはプレー方法を決定する際に影響を与えることを意図した情報が含まれる場合、その発言はアドバイスとなる。

アドバイスとはならない発言の例：

- ・ 「ペナルティーエリアがグリーンエッジから5ヤード手前にある。」
- ・ 「風が西から吹いているので、このホールの風は右から吹いている。」

アドバイスとなる発言の例：

- ・ 「ペナルティーエリアがグリーンエッジから5ヤード手前があるので、グリーン中央に確実に届くクラブを使用した方がいいかも。」
- ・ 「このホールは風がフォローだから、グリーン手前に球を打たないと。」
(新)

委員会

競技またはコースを管理する人、またはグループ。

委員会/1 - 委員会のメンバーの任務と責任の制限

委員会は一部のメンバーの役割を制限したり、一部の裁定は特定のメンバーの同意を必要としたり、一部の責任を委員会の外部の人たちに委託することができる。

例：

- マッチプレーやストロークプレーでレフェリーの任務を制限すること。
- 特定のレフェリー、委員会のメンバーのみがプレーのペースの方針を施行することができるようにすること。
- プレーヤーが規則1.2に基づく重大な違反で失格となるかどうかの決定は、少なくとも3名の委員会のメンバー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フェッショナル、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。(新)

異常なコース状態

次の4つの定義された状態：

- 動物の穴。
- 修理地。
- 動かさない障害物。
- 一時的な水。

一時的な水

次の条件を満たす地表面に一時的に溜まった水(例えば、雨や散水による水溜まり、水域から溢れた水)：

- ・ ペナルティーエリアにはないもの。
- ・ プレーヤーがスタンスをとる前やスタンスをとった後に見えている(プレーヤーの足で過度に踏み込まずに)。

単に地面が濡れている、ぬかるんでいる、軟らかい、またはプレーヤーが地面に立ったときに水が瞬時的に見える、というだけではこの条件を満たさない；水溜まりはスタンスをとる前と後のいずれかに存在していなければならない。

特別なケース：

- ・ 露や霜は一時的な水ではない。
- ・ 雪と自然の水(霜以外)は、プレーヤーの選択で、ルースインペディメントか、または地面の上にある場合は一時的な水のいずれかとなる。
- ・ 人造の水は障害物である。

一般の罰

マッチプレーではホールの負け、ストロークプレーでは2罰打。

インプレー

コース上にあり、ホールのプレーで使用しているプレーヤーの球の状態：

- ・ 球は次のときにホールで初めてインプレーの球となる：
 - » プレーヤーがティーイングエリアからその球にストロークを行ったとき。
 - » マッチプレーで、プレーヤーがティーイングエリアの外からその球にストロークを行い、相手が規則6.1bに基づいてそのストロークを取り消さなかったとき。
- ・ 球はホールに入るまでインプレーのままとなる。ただし、次のときはもはやインプレーではなくなる：
 - » その球がコースから拾い上げられたとき。
 - » その球が紛失した(コース上に止まっていたとしても)、またはアウトオブバウンズに止まったとき。

» 別の球に取り替えたとき(規則で認められていなかったとしても)。

インプレーではない球は誤球である。

どんな時でもプレーヤーは複数のインプレーの球を持つことはない(プレーヤーが1つのホールで同時に複数の球をプレーできる限定された状況については規則6.3d参照)。

規則が「止まっている球」、または「動いている球」に言及する場合、それはインプレーの球を意味する。

インプレーの球の箇所をマークするためにボールマーカーが所定の位置にある場合：

- 球が拾い上げられていなかった場合、その球はまだインプレーである。
- 球が拾い上げられてからリプレースされた場合、そのボールマーカーがまだ取り除かれていなかったとしてもその球はインプレーである。

動いた

止まっている球が元の箇所を離れて他の箇所に止まり、それが肉眼によって見ることができる(誰かが実際にそれを見ていたかどうかにかかわらず)場合。

このことは球が元の箇所を離れ、上下、水平、どの方向に動いたかにかかわらず適用する。

球が揺れている(または振動している)だけで、元の箇所に留まっている、または戻っている場合、その球は動いたことにはならない。

動いた/1 - 物に載っている球が動いたことになる場合

球をリプレースしなければならないのか、あるいはプレーヤーが罰を受けるのかどうかを決めるために、球が上に止まっていたその物全体が地面に関して動いた場合を除き、球が上に止まっていた大きな状態や物の特定の部分に関してその球が動いた場合にだけ球は動いたと扱われる。

球が動いたことにならない例は次の場合を含む：

- 球が木の枝の分かれ目に挟まって止まっており、その木の枝が動いたが、その枝の中のその球の箇所は変わらなかった。

球が動いたことになる例は次の場合を含む：

- ・ 球は静止したプラスチック製のカップの中に止まっていたが、そのカップが風に吹かれたことで、そのカップ自体が地面に関して動いた。
- ・ 球は静止した動力付きカートの中や上に止まっていたが、そのカートが動き出した。

動いた/2 - テレビの証拠が止まっていた球の位置が変わったことを示したが、肉眼では合理的に認識できない程度であった

止まっている球が動いたかどうかの決定をする場合、プレーヤーはその球を規則に基づいてリプレイしなければならぬのかどうかを決めることができるように、その時に合理的に得られるすべての情報に基づいて判断しなければならない。プレーヤーの球が元の位置を離れて、別の場所に止まったことがその時に肉眼で合理的に認識できない程度であった場合、その決定が後になって間違っていたことが極めて高度なテクノロジーを通じて示されたとしても、その球は動いていなかったというプレーヤーの判断が最終となる。

一方で、委員会が、得られるすべての証拠に基づいて、その球はその時に肉眼で認識できる程度にその位置を変えたとは決定した場合、たとえ誰もその球が動くのを実際に見ていなかったとしても、その球は動いていたと判断される。

動かさない障害物

次の障害物をいう：

- ・ 不合理な努力なしには、またはその障害物やコースを壊さずには動かすことができない。
- ・ その他の点において動かせる障害物の定義に合致しない物。

委員会は、障害物が動かせる障害物の定義に合致したとしても、その障害物を動かさない障害物と定めることができる。

動かさない障害物/1 - 障害物の周りの芝は障害物の一部ではない

動かさない障害物へと通じている芝や動かさない障害物を覆っている芝はその障害物の一部ではない。

例えば、水道管の一部が地下にあり、一部が地上に出ていた。地下にあるその水道管が芝を盛り上げる原因となっても、その盛り上がった芝はその動かさない障害物の一部ではない。

動かせる障害物

合理的な努力でその障害物やコースを損傷させずに動かすことができる障害物。

動かせない障害物や不可分な物の一部(例えば、門、ドア、取り付けられたケーブルの一部)がこれらの2つの基準に合致する場合、その部分は動かせる障害物として扱われる。

しかし、動かせない障害物や不可分な物の動かせる部分が動かすことを意図して作られていない場合(例えば、石壁の一部から分離した石)にはこの規定は適用しない。

障害物が動かせる場合であっても、委員会はそれを動かせない障害物として定めることができる。

オーナー

ティーイングエリアから最初にプレーするプレーヤーの権利(規則6.4参照)。

改善

プレーヤーがストロークに対して潜在的な利益を得るためにそのストロークに影響を及ぼす状態、またはプレーに影響を及ぼす他の物理的な状態の1つまたは複数を変えること。

外的影響

プレーヤーの球、用具、コースに起きることに影響を及ぼす可能性のある次の人や物：

- すべての人(別のプレーヤーを含む)。ただし、プレーヤー、またはそのキャディー、プレーヤーのパートナーや相手、それらのキャディーを除く。
- すべての動物。
- すべての自然物、人工物やその他の物(動いている別の球を含む)。ただし、自然の力を除く。
- 人工的に発生させた風や水(例えば、送風機や灌漑システムなど)。

完全な救済のニヤレストポイント

異常なコース状態(規則16.1)、危険な動物の状態(規則16.2)、目的外グリーン(規則13.1f)、プレー禁止区域(規則16.1fと規則17.1e)から罰なしの救済を受けるため、または特定のローカルルールに基づいて救済を受けるときの基点。

この基点は次の要件を満たして球があるものと推定された地点である：

- 球の元の箇所にもっと近く、しかし、その箇所よりホールに近づかない。
- 要求されるコースエリア内。
- そのストロークに対して救済を受けようとしている状態からの障害(使用される規則に基づく)がなくなる所。そのストロークとは、もしその状態が元の箇所になかったらプレーヤーが元の箇所から行っていただろうストロークを意味する。

この基点を推定するときには、プレーヤーはそのストロークで使用していたであろうクラブの選択、スタンス、スイング、プレーの線を特定する必要がある。

プレーヤーは選択したクラブを持って実際のスタンスをとったり、スイングしたりすることによってそのストロークを試してみる必要はない(しかし、プレーヤーが正確に推定をするためには通常はそうすることが勧められる)。

完全な救済のニヤレストポイントは救済を受けている特定の状態だけを対象としているので、他の何かによって障害が生じる場所となることもある：

- プレーヤーが救済を受けた後、救済が認められる別の状態による障害が生じた場合、そのプレーヤーは改めて、新しい状態からの新しい完全な救済のニヤレストポイントを決定することによって救済を受けることができる。
- 救済は各状態から別々に受けなければならない。ただし、すでに各状態から別々に救済を受けたが、それらの別々の救済を受け続けても互いの状態による障害が繰り返されると結論づけることが合理的な場合、プレーヤーは両方の状態からの救済を同時に受けることができる(この場合、両方の状態からの完全な救済のニヤレストポイントを決定することになる)。

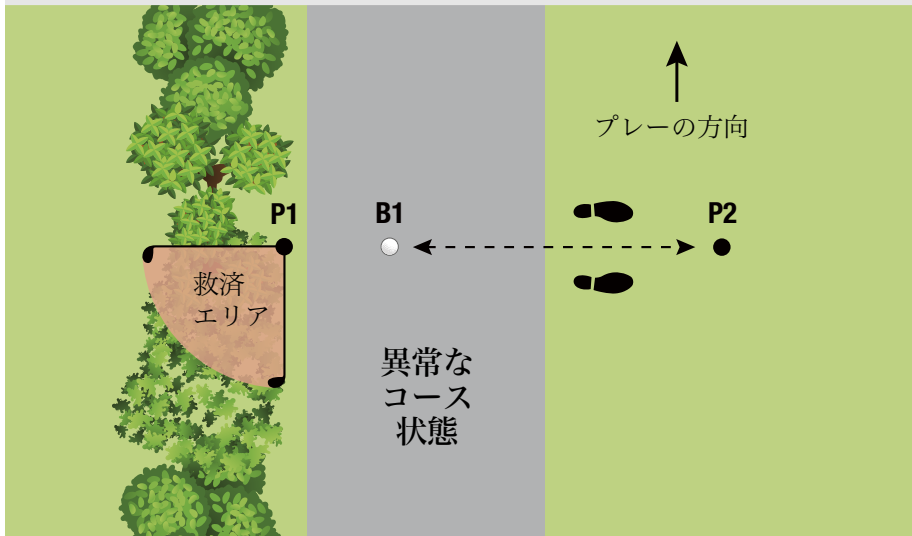
完全な救済のニヤレストポイント/1 - 完全な救済のニヤレストポイントを解説している図

図では、動かさない障害物による障害からの救済について規則16.1(異常なコース状態)の「完全な救済のニヤレストポイント」という言葉を、右利きのプレーヤーの場合について解説している。

完全な救済のニヤレストポイントは厳格に解釈されなければならない。プレーヤーは、2つの等距離の完全な救済のニヤレストポイントがある場合を除き、球をその動かさない障害物のどちら側にドロップするのを選ぶことは認められない。

その動かさない障害物の一方がフェアウェイでもう一方がブッシュであったとしても、完全な救済のニヤレストポイントがそのブッシュの中であれば、その場所がそのプレーヤーの完全な救済のニヤレストポイントである。

図 完全な救済のニヤレストポイント/1



- 図は右打ちのプレーヤーを想定しています。
- プレーヤーは異常なコース状態(ACC)による障害があり、罰なしの救済が認められます。
- 球がB1にある場合、完全な救済のニヤレストポイントは P1となります(そこがブッシュの中でプレーすることができなかったとしても)。
- 道路の反対側のP2はACCから完全な救済を受けることができますが、P1の方がP2よりもB1から近いからです。

完全な救済のニヤレストポイント/2 - プレーヤーが完全な救済のニヤレストポイントを決定するときに推奨される手続きに従わない

完全な救済のニヤレストポイントを決定するための推奨される手続きがあるが、規則では関連する規則(規則16.1b(ジェネラルエリアの球に対する救済))に基づいて異常なコース状態からの救済を受ける場合など)に基づいて救済を受けるときに、完全な救済のニヤレストポイントを決定することをプレーヤーに要求していない。プレーヤーが完全な救済のニヤレストポイントを正確に決めなかったり、間違った完全な救済のニヤレストポイントを特定した場合、そのプレーヤーはその結果として規則の要件を満たさない救済エリアに自分の球をドロップして、その後その球をプレーしたときにだけ罰を受ける。

完全な救済のニヤレストポイント/3 - 完全な救済のニヤレストポイント を決定するために使っていなかったクラブでストロークを行うときにその 状態が依然として障害となる場合、プレーヤーは救済を正しく受けて いなかったことになるのか

プレーヤーが異常なコース状態からの救済を受ける場合、そのプレーヤーはその箇所からその球をプレーするために用いていたはずのクラブ、スタンス、スイング、そしてプレーの線について自分に生じていた障害についてのみ救済を受けることになる。そのプレーヤーが救済を受けた後で、行っていたはずのストロークについてもはや障害が存在しない場合、さらなる障害は新しい状況となる。

例えば、プレーヤーの球はグリーンから約230ヤードのジェネラルエリアの深いラフの中にあった。プレーヤーは次のストロークを行うためにウエッジを選んだところ、自分の足が修理地の区域を定める線に触れていることが分かった。そのプレーヤーは完全な救済のニヤレストポイントを決定し、規則14.3b(3)(球は救済エリアにドロップしなければならない)と規則16.1(異常なコース状態からの救済)にしたがって、所定の救済エリアに球をドロップした。

その球は転がってその救済エリア内の良いライに止まり、そのプレーヤーは次のストロークを3番ウッドでプレーできるかもしれないと思った。そのプレーヤーが次のストロークでウエッジを使えばその修理地の障害は存在しなかった。しかしながら、3番ウッドを使うことにすると、そのプレーヤーは再び自分の足がその修理地を定めている線に触れていた。それは新しい状況となり、そのプレーヤーはその球をあるがままにプレーするか、その新しい状況について救済を受けることができる。

完全な救済のニヤレストポイント/4 - プレーヤーは完全な救済のニヤレスト ポイントを決定したが、意図するストロークを行うことが物理的にできない

完全な救済のニヤレストポイントを決定する目的は、障害となっている状態がもはや障害とならない最も近い場所に基点を見つけることである。完全な救済のニヤレストポイントを決定するとき、プレーヤーは良いライやプレーできるライを保証されていない。

例えば、プレーヤーが完全な救済のニヤレストポイントから計測した要求される救済エリアと思われる場所から、プレー方向が樹木で塞がれている、あるいはブッシュのせいでプレーヤーが意図するストロークのためのバックスイングをとることができないという理由でストロークすることができない場合、そのことはその特定されたポイントが完全な救済のニヤレストポイントであるという事実を変えることはない。

その球をインプレーとした後で、そのプレーヤーはその後で自分がどのような

種類のストロークを行うのか決めなければならない。そのストローク(クラブ選択を含む)は、その状態がなかったとしたら元の箇所から行っていたはずのストロークとは異なるかもしれない。

特定した救済エリアのどの部分であっても、その球をドロップすることが物理的に可能でない場合、そのプレーヤーはその状態からの救済を受けることは認められない。

完全な救済のニヤレストポイント/5 - プレーヤーは完全な救済のニヤレストポイントを決めることが物理的にできない

プレーヤーが自分の完全な救済のニヤレストポイントを決めることが物理的にできない場合、そのポイントを推定しなければならず、救済エリアはその推定したポイントに基づく。

例えば、規則16.1に基づいて救済を受けるとき、そのポイントが木の幹の中となったり、あるいは境界フェンスが要求されるスタンスをとることを妨げたことにより、プレーヤーは完全な救済のニヤレストポイントを決定することが物理的にできなかった。

そのプレーヤーは完全な救済のニヤレストポイントを推定し、球を特定した救済エリアにドロップしなければならない。

特定した救済エリアにその球をドロップすることが物理的に可能でない場合、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は認められない。

キャディー

次の方法を含め、ラウンド中にプレーヤーを助ける人：

- クラブを持って行くこと、運ぶこと、扱うこと：プレー中にプレーヤーのクラブを持って行く、運ぶ(例えば、カートやトロリーで)、扱う人は、プレーヤーによってキャディーとして指名されていなかったとしても、そのプレーヤーのキャディーである。ただし、邪魔にならない所にプレーヤーのクラブ、バッグ、カートを移動するためや、親切心から行動(例えば、プレーヤーが置き忘れたクラブを取りに行く)した場合は除く。
- アドバイスを与えること：プレーヤーのキャディーは(パートナーやパートナーのキャディーを除き)、プレーヤーがアドバイスを求めることができる唯一の人である。

キャディーは規則が認める他の方法でプレーヤーを助けることもできる(規則10.3b参照)。

救済エリア

プレーヤーが規則に基づいて救済を受けるときに球をドロップしなければならないエリア。後方線上の救済(規則16.1c(2)、17.1d(2)、19.2b、19.3参照)の例外があるが、各救済規則はプレーヤーに次の3つの要素に基づく大きさと場所を持つ特定の救済エリアを使用することを要求する：

- **基点**：救済エリアの大きさを計測するときの起点。
- **基点から計測する救済エリアの大きさ**：救済エリアは基点から1クラブレングスか、2クラブレングスのいずれかとなる。しかし、一定の制限がある。
- **救済エリアの場所の制限**：救済エリアの場所は1または複数の方法で制限されることがある。例えば：
 - » 特定の定義されたコースエリアだけとなる(例えば、ジェネラルエリアだけ、またはバンカーやペナルティーエリアの外)。
 - » 基点よりもホールに近づかない。または救済を受けているペナルティーエリアやバンカーの外でなければならない。
 - » 救済を受けている状態による障害(特定の規則で定めている)がなくなる所。

後方線上の救済では、プレーヤーは使用される規則によって認められる場所の線上にドロップしなければならないが、ドロップしたときにその球が最初に地面に触れた線上の箇所が救済エリアを定め、その救済エリアはその地点からどの方向にも1クラブレングスとなる。

プレーヤーが後方線上の救済を使用する際に再度、または2回目のドロップをしなければならない場合、そのプレーヤーは次のことができる：

- 球をドロップする箇所を変えて(例えば、ホールより近く、または遠くにドロップする)、その箇所に基いて救済エリアを変える。
- 違うコースエリアにドロップする。

しかし、そうすることで規則14.3cの適用の方法は変わらない。

救済エリアの大きさを決定するためにクラブレングスを使用する場合、プレーヤーは溝、穴または類似の物を直接越えて計測することができるし、物(例えば、木、フェンス、壁、トンネル、排水管やスプリンクラーヘッド)を直接越えて、または中を通して計測することができる。しかし、自然にうねった地面の中を通して計測することは認められない。

委員会の措置、セクション2I(委員会はプレーヤーが特定の救済を受ける場合に救済エリアとしてドロップゾーンの使用を認める、または要求することができる)参照。

救済エリア/1 - 球が救済エリアにあるかどうかの決定

一般的に、球の一部でも1または2クラブレンジス以内であれば、その球は救済エリアに止まったことになる。

しかし、基点がある規則に基づいて救済を受ける場合(例えば、動かさない障害物からの救済を受ける場合)、球の一部でも基点よりホールに近づいている場合、その球は救済エリアの中にはない。

後方線上の救済や、救済エリアとしてドロップゾーンを使用する場合、基点がないので、球の一部が救済エリアに触れているか、せり出している場合、その球は救済エリアの中にある。このことは、球の一部が救済エリアの前の縁よりもホールに近いところにあったとしても同じである。(新)

境界物

アウトオブバウンズを定める、または示している人工物(例えば、壁、フェンス、杭、レーリング)で罰なしの救済は認められない。

境界物には境界フェンスの基礎や柱を含む。しかし、次のものは含まない：

- 壁やフェンスに取り付けられた支柱やガイヤ。
- 壁やフェンスを乗り越えたり、通り抜けるために使用する門、階段、橋、類似の建造物。

境界物はその全体または一部を動かすことができたとしても、動かせないものとして扱われる(規則8.1a参照)。

境界物は障害物でも、不可分な物でもない。

境界物/1 - 境界物に取り付けられている物のステータス

境界物に取り付けられているが、定義「境界物」から除外されている物は障害物であり、プレーヤーはそうした物から罰なしの救済を受けることが認められる場合がある。

委員会が境界物に取り付けられている障害物からの罰なしの救済を与えたくない場合、その障害物を不可分な物と規定するローカルルールを使うことができる。その場合、境界物に取り付けられている障害物は障害物としてのステータスを失うので、罰なしの救済は認められない。

例えば、支柱が境界フェンスの近くにあり、その支柱を障害物のままとするとプレーヤーにその境界物からの罰なしの救済を実質的に与えてしまう場合、委員会はその支柱を不可分な物と定めることを選ぶことができる。

クラブレングス

ラウンド中にプレーヤーが持っている14本(またはそれ以下)のクラブ(規則4.1b(1)で認められる通り)のうち、パター以外で最も長いクラブの長さ。

クラブレングスは各ホールのそのプレーヤーのティーイングエリアを定めるときや、規則に基づいて救済を受ける場合にそのプレーヤーの救済エリアのサイズを決定するとき使用される計測単位である。

これらのエリアを計測する目的のために、クラブのトールからグリップのバットエンドまでのクラブの全体の長さが使用される。しかし、そのグリップエンドに取り付けられた物はクラブレングスの一部ではない。

クラブレングス/1 - 最も長いクラブが折れたときにはどのように計測すべきか

プレーヤーがラウンド中に持っている最も長いクラブが折れた場合、その折れたクラブの元の長さは引き続きそのプレーヤーの救済エリアを決定するために使われる。しかしながら、その最も長いクラブが折れて、プレーヤーがその折れたクラブを別のクラブと取り替えることが認められ(規則4.1a(2))、取り替える場合、その折れたクラブはもはやそのプレーヤーの最も長いクラブとはみなされない。

プレーヤーが14本より少ないクラブでラウンドを始め、そのプレーヤーがラウンドを始めたときのクラブよりも長い別のクラブを追加することに決めた場合、その追加したクラブがパターでない限りは計測に使われる。

コース

委員会が設定した境界の縁の内側のすべてのプレーエリア：

- ・ 境界の縁の内側のすべてのエリアはインバウンズであり、コースの一部である。
- ・ 境界の縁の外側のすべてのエリアはアウトオブバウンズであり、コースの一部ではない。
- ・ 境界の縁は地面の上方と、地面の下方の両方に及ぶ。

コースは5つの定義されたコースエリアで構成されている。

コースエリア

コースを構成する次の5つの定義されたエリア：

- ・ ジェネラルエリア。
- ・ プレーヤーがプレーするホールをスタートするときそこからプレーしなければならないティーイングエリア。
- ・ すべてのペナルティーエリア。
- ・ すべてのバンカー。
- ・ プレーヤーがプレーしているホールのパッティンググリーン。

誤球

次のプレーヤーの球以外のすべての球：

- ・ インプレーの球(元の球か、取り替えた球かにかかわらず)。
- ・ 暫定球(規則18.3cに基づいて放棄する前の)。
- ・ 規則14.7bや規則20.1cに基づいてストロークプレーでプレーした第2の球。

誤球の例：

- ・ 別のプレーヤーのインプレーの球。
- ・ 捨てられている球。
- ・ プレーヤー自身の球でアウトオブバウンズとなっている球、紛失球となった球、あるいは拾い上げていてまだインプレーに戻していない球。

誤球/1 - 誤球の一部は依然として誤球である

プレーヤーがインプレーの球だと誤って思い込んで、遺棄されていた球の一部にストロークを行った場合、そのプレーヤーは誤球に対してストロークを行ったことになり、規則6.3cが適用される。

誤所

プレーヤーが自分の球をプレーすることを規則が求めている、または認めている場所以外のコース上のすべての場所をいう。

誤所からのプレーの例：

- 誤った箇所球をリプレースしてプレーすること、または規則がリプレースを求めているのにリプレースをせずにプレーすること。
- ドロップした球を所定の救済エリアの外からプレーすること。
- 誤った規則に基づいて救済を受け、その結果、球を規則に基づいて認められていない場所にドロップし、規則に基づいて認められない場所からプレーすること。
- プレー禁止区域から球をプレーすること、またはプレー禁止区域がプレーヤーの意図するスタンスやスイング区域の障害となるときに球をプレーすること。

プレーヤーは次の状況では誤所からプレーしたことはない。

- ホールのプレーをスタートするときに、ティーイングエリアの外から球をプレーした、またはその誤りを訂正しようとしているときにティーイングエリアの外からプレーした(規則6.1b参照)。
- プレーヤーがストロークを再プレーしなければならないのに、再プレーをせずに球が止まった箇所からプレーをした。

最大限の救済を受けることができるポイント

完全な救済のニヤレストポイントがない場合に、バンカー(規則16.1c)やパッティンググリーン(規則16.1d)の異常なコース状態から罰なしの救済を受けるための基点。

この基点は次の要件を満たして球があるものと推定された地点である：

- 球の元の箇所に最も近く、しかし、その箇所よりもホールに近づかない。
- 要求されたコースエリア内。

- その異常なコース状態がなかったら元の箇所から行っていたであろうストロークに対してその状態による障害が最小となる所。

この基点を推定するときには、プレーヤーはそのストロークで使用していたであろうクラブの選択、スタンス、スイング、プレーの線を特定する必要がある。

プレーヤーは選択したクラブを持って実際のスタンスをとったり、スイングしたりすることによってそのストロークを試してみる必要はない(しかし、プレーヤーが正確に推定をするためには通常はそうすることが勧められる)。

最大限の救済を受けることができるポイントは、球のライと、プレーヤーの意図するスタンスとスイング、そしてパッティンググリーンに限りプレーの線に対する相対的な障害の程度を比較することによって見つけられる。例えば、一時的な水からの救済を受ける場合：

- 最大限の救済を受けることができるポイントは、プレーヤーが立つ所よりも球が浅い水の中にある所かもしれないし(ライやスイングよりもスタンスに影響する)、またはプレーヤーが立つ所よりも球が深い水の中にある所かもしれない(スタンスよりもライとスイングに影響する)。
- パッティンググリーン上で、最大限の救済を受けることができるポイントは球が一時的な水の最も浅い所を通過することになるプレーの線に基づくかもしれないし、または球が最も短距離でその水を通過することになるプレーの線に基づくかもしれない。

最大スコア

プレーヤー、またはサイドのホールのスコアが委員会が設定した最大ストローク数(行ったストロークと罰打を含む)に制限する(例えばパーの2倍、決められた数字、ネットダブルボギー)ストロークプレーの1つの形式。

サイド

マッチプレーやストロークプレーでラウンドを一つのユニットとして競う2人以上のパートナー。

各パートナーが自分の球をプレーする(フォアボール)か、またはパートナーたちで1つの球をプレーする(フォアサム)かにかかわらず、パートナーたちの各組が1つのサイドとなる。

サイドはチームと同じではない。チーム競技では、各チームは個人またはサイドとして競うプレーヤーたちで構成する。

暫定球

プレーヤーによってプレーされたばかりの球が次の可能性がある場合にプレーされる別の球：

- ・ アウトオブバウンズ。
- ・ ペナルティーエリア以外で紛失。

暫定球はプレーヤーのインプレーの球ではない(規則18.3cに基づいてインプレーの球となる場合を除く)。

ジェネラルエリア

コース全体から他の4つの定義されたエリア(つまり(1) プレーヤーがプレーするホールをスタートするときにそこからプレーしなければならないティーイングエリア、(2)すべてのペナルティーエリア、(3)すべてのバンカー、(4)プレーヤーがプレーしているホールのパッティンググリーン)を除いたコースエリア。

ジェネラルエリアには次を含む：

- ・ ティーイングエリア以外のコース上のすべてのティーイング場所。
- ・ すべての目的外グリーン。

自然の力

風、水などの自然の影響、または重力の影響により明らかな理由がなく何かが起きる場合。

地面にくい込む

プレーヤーの球がそのプレーヤーの直前のストロークの結果として作られたその球のピッチマークの中にあり、その球の一部が地表面より下にある場合。

地面にくい込んだことになるために球は必ずしも土に触れる必要はない(例えば、草やルースインペディメントが球と土の間にあることもある)。

重大な違反

ストロークプレーで、誤所からのプレーが正しい場所から行われるストロークと比較してプレーヤーに著しい利益を与える可能性がある場合。

重大な違反があったかどうかを決めるための比較をする場合、考慮に入れる要素には次のものを含む：

- そのストロークの難易度。
- 球からホールまでの距離。
- プレーの線上にある邪魔な物の影響。
- ストロークに影響を及ぼす状態。

重大な違反の概念はマッチプレーには適用しない。なぜなら、プレーヤーが誤所からプレーした場合、そのプレーヤーはそのホールの負けとなるからである。

修理地

委員会が修理地と定める(マーキングや他の方法により)コースのすべての部分。定めた修理地には次の両方を含む：

- その定めた区域の縁の内側のすべての地面。
- その定めた区域内に根付いているすべての草、ブッシュ、木、その他の生長または付着している自然物。これらには地面の上方でその定めた区域の縁の外側に伸びた部分が含まれる。しかし、その定めた区域の縁の外側の地面に付着していたり、その縁の外側の地下にある部分(例えば、その縁の内側に根付いている木の一部である木の根)は含まれない。

また、委員会が修理地として定めていなかったとしても次のものは修理地に含まれる：

- 次のときに委員会、または管理スタッフが作った穴：
 - » コースセットアップ(例えば、杭を取り除いた穴や、別のホールのプレーのために使用しているダブルグリーン上のホール)。
 - » コース管理(例えば、芝、切り株を取り除くときにできた穴やパイプラインを設置するときにできた穴。しかし、エアレーションホールを除く)。
- 後で移すために積まれた刈草、葉、他の物。しかし：
 - » 移すために積まれた自然物はルースインペディメントでもある。
 - » 移すことを意図せずにコース上に残されている物は、委員会が修理地として定めていなければ、修理地ではない。
- プレーヤーの球の近くにあるためにプレーヤーのストロークやスタンスにより損傷する可能性のある動物の住処(例えば、鳥の巣)。ただし、ルースインペディメントとして定義されている動物(例えば、ミミズや昆虫)によって作られた住処を除く。

修理地の縁は杭、線、物理的な特徴を持った物で定めるべきである：

- **杭**：杭で定める場合、**修理地**の縁は、地表レベルでその杭と杭の外側を結んだ線で定め、その杭は**修理地**内である。
- **線**：地面上に塗った線で定める場合、**修理地**の縁はその線の外側の縁となり、線自体は**修理地**内である。
- **物理的な特徴を持った物**：物理的な特徴を持った物(例えば、花壇やターフナーセリ)で定める場合、**委員会**は**修理地**の縁を定める方法を告知するべきである。

修理地の縁が線や物理的な特徴を持った物で定められている場合、**修理地**の存在を示すために杭を使用することができる。

杭が**修理地**の縁を定める、また示すために使用されている場合、その杭は**障害物**である。

修理地/1 - 委員会や管理スタッフが原因となった損傷は必ずしも修理地ではない

管理スタッフが作った穴は、修理地としてマーキングされていなかったとしても、修理地である。しかしながら、管理スタッフが原因となったすべての損傷が自動的に修理地となるわけではない。

自動的に修理地とはならない損傷の例は次を含む：

- トラクターによる轍(しかし、委員会が深い轍を修理地と宣言することは正当化される)。
- パッティンググリーン面よりも沈み込んだ古いホールの埋め跡。ただし、規則13.1c(パッティンググリーン上で認められる改善)を参照すること。

修理地/2 - 修理地に根付いている木の上にある球は修理地の中にある

木が修理地の中に根付いていて、プレーヤーの球がその木の枝の上にある場合、たとえその枝が定められた区域の外側に伸びていても、その球は修理地の中の球である。

そのプレーヤーが規則16.1に基づいて罰なしの救済を受けることに決め、その球がその木の上にある場所の真下の地面の箇所がその修理地の外側となる場合、救済エリアを決定して救済を受ける基点はその地面の箇所となる。

しかし、木の中にある球の真下の地面の箇所が修理地の中にある場合(または、

その状態の中にプレーヤーが立つことになるなど、他の障害が生じる場合)、その箇所は完全な救済のニヤレストポイントを決めるための参考として使用される。

修理地/3 - 倒木や木の切り株は必ずしも修理地ではない

委員会が取り除くつもりであっても、まだ取り除く作業に入っていない倒木や木の切り株は、自動的に修理地とはならない。しかしながら、その木や木の切り株を後に取り除くために地面から掘り起こしたり、切断する作業に入っている場合、そうした倒木や木の切り株は「後で移すために積まれた物」であり、したがって修理地である。

例えば、ジェネラルエリアで倒れて、まだ切り株と繋がっている木は修理地ではない。しかしながら、プレーヤーは委員会に救済を要請することができ、委員会がその倒木に覆われた区域を修理地と宣言することは正当化される。

障害物

不可分な物と境界物を除くすべての人工物。

障害物の例：

- 人工の表面を持つ道路(これらの人工的な縁石を含む)。
- 建物、避難小屋。
- スプリンクラーヘッド、排水口、灌漑ボックスまたは制御ボックス。
- 杭、壁、レーリング、フェンス(しかし、これらがコースの境界線を定める、または示す**境界物**である場合を除く)。
- ゴルフカート、芝刈り機、車、他の車両。
- ゴミ箱、案内標識、ベンチ。
- プレーヤーの用具、旗竿、レーキ。

障害物は動かせる障害物か、動かせない障害物のいずれかとなる。動かせない障害物の一部(例えば、門、ドア、取り付けられたケーブルの一部)が動かせる障害物の定義に合致する場合、その部分は**動かせる障害物**として扱われる。

ペイントした点や線(境界やペナルティーエリアを定めるために使用されるものなど)は**障害物**ではない。

委員会の措置、セクション8；ローカルルールひな型F-23(委員会は特別な救済処置を適用するために特定の障害物を臨時の動かせない障害物として定めるローカルルールを採用することができる)参照。

スコアカード

ストロークプレーで、各ホールのプレーヤーのスコアを記入するカード。

スコアカードは次のことを可能とする委員会が承認した書面や、電子形式とすることができる：

- ・ 各ホールのプレーヤーのスコアを記入すること。
- ・ 物理的な署名や委員会が認めた電子的認証によってマーカーとプレーヤーがそのスコアを証明すること。

マッチプレーではスコアカードを要求しないが、マッチのスコアを記入しておくためにプレーヤーが使用することがある。

スタンス

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。

規則25.4d (移動補助器具を使うプレーヤーについては、ストロークの準備、ストロークを行う際の移動補助器具の位置を含めるようにこの定義は修正される)を参照。

ステーブルフォード

ストロークプレーの1つの形式で、次のものをいう：

- ・ プレーヤーやサイドのホールのスコアは、そのプレーヤーやサイドのホールのストローク数(行ったストロークと罰打を含む)と委員会が設定したそのホールに決められた目標スコアとを対比して与えられるポイントに基づく。
- ・ すべてのラウンドを終了し、最高点で終えたプレーヤーやサイドが競技の優勝者となる。

ストローク

球を打つために行われるクラブの前方への動き。

しかし、次の場合にはプレーヤーはストロークを行ったことにはならない：

- ・ ダウンスイングの間に球を打たないことに決めて、クラブヘッドが球に届く前に、そのクラブヘッドを意図的に止めること、または止めることができないうちに意図的に空振りをすることによって打つことを避けた場合。

- ・ 練習スイングを行っているときや、ストロークを行う準備をしている間に偶然に球を打った場合。

規則が「球をプレーすること」に言及する場合、その意味はストロークを行うことと同じである。

ホールやラウンドのプレーヤーのスコアは、すべての行ったストロークと罰打の両方を意味する「ストローク」または「すでに行ったストローク」の数として表される(規則3.1c参照)。

ストローク/1 - ストロークが行われたのかどうかの決定

プレーヤーがその球を打とうとしてクラブでダウンスイングを始めた場合、そのプレーヤーの行動は次のときにストロークとしてカウントする：

- ・ クラブヘッドが外的影響(木の枝など)によって方向を変えられたり、止められた(その球を打ったかどうかは問わない)。
- ・ ダウンスイングの途中でクラブヘッドがシャフトから外れ、そのプレーヤーはそのシャフトだけでダウンスイングを続けた(そのシャフトで球を打ったかどうかは問わない)。
- ・ ダウンスイングの途中でクラブヘッドがシャフトから外れ、そのプレーヤーはそのシャフトだけでダウンスイングを続けたところ、そのクラブヘッドが落下してその球に当たった。

次の各状況では、そのプレーヤーの行動はストロークとしてカウントしない：

- ・ ダウンスイングの途中でプレーヤーのクラブヘッドがシャフトから外れた。そのプレーヤーは球に届く前にダウンスイングを止めたが、そのクラブヘッドが落下し、その球に当たって動かした。
- ・ バックスイングの途中でクラブヘッドがシャフトから外れた。そのプレーヤーはそのシャフトでダウンスイングを終えたが、その球を打たなかった。
- ・ クラブが届かない木の枝の上に球が引っかかって止まっていた。そのプレーヤーがその球の代わりにその枝の下の部分を打つことによってその球を動かす場合、規則9.4(プレーヤーが拾い上げた、または動かした球)が適用される。

ストロークと距離

プレーヤーが直前のストロークを行った所から球をプレーすることによって規則17, 規則18, 規則19に基づいて救済を受ける場合の処置と罰(規則14.6参照)。

ストロークと距離という用語は次の両方を意味する：

- プレーヤーが1打の罰を受ける。
- プレーヤーが直前のストロークを行った箇所からホールに向けて得た距離の利益を失う。

ストロークに影響を及ぼす状態

プレーヤーの止まっている球のライ、意図するスタンス区域、意図するスイング区域、プレーの線、そのプレーヤーが球をドロップまたはプレースすることになる救済エリア。

- 「意図するスタンス区域」には、(i)プレーヤーが足を置くことになる場所と、(ii)意図するストロークの準備やそのストロークを行うときにプレーヤーの体を位置させる方法と場所に合理的に影響を及ぼすかもしれないすべての区域の両方を含む。
- 「意図するスイング区域」には、意図するストロークのためのバックスイング、ダウンスイング、スイングの終了に合理的に影響を及ぼすかもしれないすべての区域を含む。
- 「ライ」、「プレーの線」、「救済エリア」という各用語には定義がある。

ストロークプレー

プレーヤーやサイドがその競技のすべての他のプレーヤーやサイドと競うプレー形式。

ストロークプレーの通常の形式(規則3.3参照)：

- ラウンドのプレーヤーやサイドのスコアは各ホールをホールアウトしたストローク数(行ったストロークと罰打を含む)の合計となる。
- すべてのラウンドを最も少ない合計ストロークで終了したプレーヤーやサイドが勝者となる。

スコアリング方法が異なるストロークプレーの他の形式はステーブルフォード、最大スコア、パー/ボギー(規則21参照)である。

すべてのストロークプレーの形式は個人競技(各プレーヤーが1人で競う)か、パートナーたちのサイドが関与する競技(フォアサムやフォアボール)のいずれかでプレーすることができる。

スリーボール

次のマッチプレーの形式：

- 3人のプレーヤーが同時に他の2人を相手に個別のマッチをプレーする。
- 各プレーヤーは1つの球をプレーし、その球が両方のマッチで使用される。

ティー

球をティーイングエリアからプレーするときに、その球を地面から上げるために使用する物。ティーは4インチ(101.6mm)以下の長さで、用具規則に適合していなければならない。

ティーイングエリア

プレーヤーがプレーするホールをスタートするときに最初にそこからプレーしなければならないエリア。

ティーイングエリアは次の方法で定めた奥行2クラブレンジスの長方形である：

- 前の縁は委員会が設置した2つのティーマーカーの最も前方を結ぶ線によって定められる。
- 横の縁は2つのティーマーカーの外側から後方の線によって定める。

ティーイングエリアは5つの定義されたコースエリアの1つである。

コース上(同じホールか、他のホールかにかかわらず)にあるすべての他のティーイング場所はジェネラルエリアの一部である。

動物

人間以外の動物界のすべての生き物で、哺乳類、鳥類、爬虫類、両生類、無脊椎動物(例えば、ミミズ、昆虫、クモ、甲殻類)を含む。

動物の穴

動物が地面に掘った穴。ただし、ルースインペディメントとしても定義される動物(例えば、ミミズや昆虫)が掘った穴を除く。

動物の穴という用語には次のものを含む：

- 動物が穴から掘り出して分離している物。
- その穴に通じるすり減った獣道や痕跡。
- 動物が地下に穴を掘った結果、盛り上がった、または変化した地面のすべての区域。

動物の穴には、動物の穴に通じるすり減った獣道や痕跡の部分ではない動物の足跡は含まない。

取り替え

プレーヤーが別の球をインプレーの球にしてホールをプレーするために使用している球を替えること。

次の場合にかかわらず、元の球に**取り替えて**どのような方法でも別の球をインプレーにした場合(規則14.4参照)、その別の球は**取り替えた**ことになる：

- 元の球がインプレーであった。
- 元の球がコースから拾い上げられていた、または紛失球、アウトオブバウンズであるためにもはやインプレーではなかった。

取り替えた球は、たとえ次の場合であっても、そのプレーヤーのインプレーの球となる：

- その**取り替えた**球を間違った方法で、または誤所にリプレースした、ドロップした、プレースした。
- プレーヤーが規則に基づいて元の球をインプレーに戻すことを要求されていたのに、その別の球に**取り替えた**。

ドロップ

球を持ち、その球をインプレーにする意図を持って空中を落下するように離すこと。

プレーヤーが球をインプレーにする意図なしに球を離した場合、その球はドロップしたことにはならず、インプレーにはならない(規則14.4参照)。

各救済規則が球をドロップする、そしてその球が止まらなければならない具体的な救済エリアを特定している。

救済を受ける場合、プレーヤーは球を膝の高さから離さなければならない、次の要件を満たさなければならない：

- ・ プレーヤーが球を投げたり、回転をかけたり、転がしたりせずに、または球が止まることになる場所に影響を及ぼす可能性のあるその他の動きをせずに、球を真っすぐに落下させなければならない。
- ・ 球が地面に落ちる前にそのプレーヤーの体や用具に当たってはならない(規則14.3b参照)。

バー/ボギー

マッチプレーのようなスコアリングを使用するストロークプレーの形式：

- ・ プレーヤーまたはサイドは、委員会が設定したホールに決められた目標スコアより少ない、またはその目標スコアより多いストローク(行ったストロークと罰打を含む)でそのホールを終了することによりそのホールの勝ち、または負けとなる。
- ・ 競技は、勝ったホール数の合計が負けたホール数の合計と比べて最も多いプレーヤー、またはサイドが勝ちとなる(つまり、勝ったホールを加え、負けたホールを引く)。

パートナー

マッチプレーかストロークプレーのいずれかで、サイドとしてプレーヤーと共に競うもう1人のプレーヤー。

旗竿

ホールの場所をプレーヤーに示すために委員会が準備してホールの中に立てた動かせるポール。旗竿にはそのポールに取り付けた旗と他の素材や物を含む。

クラブや棒のような人工的な物あるいは自然物がホールの位置を示すために使われている場合、規則の適用については、それは旗竿であるものとして扱われる。

旗竿の要件は用具規則の中で明記している。

パッティンググリーン

プレーヤーがプレーしているホールの次のエリア：

- ・ パッティングのために特別に作られたエリア。
- ・ 委員会がパッティンググリーンとして定めたエリア(例えば、臨時のグリーンを使用する場合)。

ホールのパッティンググリーンにはプレーヤーが球をプレーして入れようとするホールがある。

パッティンググリーンは5つの定義されたコースエリアの1つである。プレーヤーがそのときプレーしていない他のすべてのホールのパッティンググリーンは、目的外グリーンであり、ジェネラルエリアの一部である。

パッティンググリーン縁は特別に作られたエリアが始まると見て分かる所によって定める(例えば、縁を示すために明確に芝が刈られている所)。ただし、委員会が違った方法(例えば、線や点を使用することにより)でその縁を定めている場合を除く。

2つの異なったホールのためにダブルグリーンを使用している場合：

- 2つのホールが設置されているパッティンググリーンはどちらのホールをプレーしているときでもパッティンググリーンとして扱われる。
- しかし、委員会はダブルグリーンを2つの異なったパッティンググリーンに分ける縁を定めることができ、プレーヤーが2つのホールのうちの1つをプレーしている場合、その縁を境にして他のホールのために使用されているダブルグリーンの部分は目的外グリーンである。

バンカー

バンカーとするために作られた砂のエリアで、芝や土が取り除かれて窪みとなっている場合が多い。

次の部分はバンカーの一部ではない：

- その作られたエリアの縁で土、草、積み芝、または人工物で構成するへり、壁(または法面)。
- 土やその作られたエリアの縁の内側に生長している、または付着しているすべての自然物(例えば、草、ブッシュ、木)。
- その作られたエリアの縁の外側にある、または、飛び散っている砂。
- その作られたエリアの縁の内側ではないコース上の他のすべての砂の区域(例えば、砂漠や他の自然の砂の区域、またはウェストエリアと言われることがある区域)。

バンカーは5つの定義されたコースエリアの1つである。

委員会は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(つまりバンカーではない)、作られていない砂の区域をバンカーとして定めることができる。

バンカーが修理中で委員会がそのバンカー全体を修理地として定める場合、そのバンカーはジェネラルエリアの一部として扱われる(つまりバンカーではない)。

この定義と規則12で使用する「砂」という言葉には、砂の中に混ぜられている土と同様に、バンカーの素材として使用する砂に類似するすべての素材(例えば、粉碎された貝)を含む。

フォアサム(通称「オルタネートショット」)

2人のパートナーが1つのサイドとして各ホールで1つの球を交互にプレーして競技するプレー形式。

フォアサムを2人のパートナーからなるサイドと、2人のパートナーからなる別のサイドとのマッチプレー競技としてプレーすることができるし、2人のパートナーからなる複数のサイド間でストロークプレー競技としてプレーすることもできる。

フォアボール

2人のパートナーからなるサイドの各プレーヤーが自分自身の球をプレーして競うプレー形式。ホールのサイドのスコアはそのホールの2人のパートナーのうち少ない方のスコアとなる。

フォアボールを2人のパートナーからなるサイドと2人のパートナーからなる別のサイドでのマッチプレー競技としてプレーすることもできるし、2人のパートナーからなる複数のサイド間でストロークプレー競技としてプレーすることもできる。

不可分な物

委員会がコースをプレーする上で挑戦の一部として定めた罰なしの救済が認められない人工物。

不可分な物は動かさないものとして扱われる(規則8.1a参照)。しかし、不可分な物の一部(例えば、門、ドア、取り付けられたケーブルの一部)が動かせる障害物の定義に合致する場合、その部分は動かせる障害物として扱われる。

委員会が不可分な物として定めた人工物は障害物でも境界物でもない。

プレーの線

プレーヤーがストローク後に自分の球にとらせたい線で、その線には地面の上方と、その線の両側に合理的な距離を持つその線上の範囲を含む。

プレーの線は2つの点を結ぶ直線とは限らない(例えば、プレーヤーが球にとらせたい場所に基づいて曲線となることもある)。

プレー禁止区域

委員会がプレーを禁止したコースの一部。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いずれかの部分として定めなければならない。

委員会はどのような理由でもプレー禁止区域を採用することができる。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。

委員会は線または杭でプレー禁止区域の縁を定めるべきで、そのプレー禁止区域が普通の異常なコース状態やペナルティーエリアとは異なるものであることが識別できる線または杭(杭の上部に印をつけるなど)を使用するべきである。

プレー禁止区域/1 - プレー禁止区域から突き出ている生長物のステータス

プレー禁止区域から突き出ている生長物のステータスはプレー禁止区域の種類による。その生長物はそのプレー禁止区域の一部であるかもしれず、その場合にはプレーヤーは救済を受ける必要があるので、そのことは重要である。

例えば、プレー禁止区域がペナルティーエリア(その縁は地面の上方と下方に及ぶ)として定められていた場合、そのプレー禁止区域の縁を越えて外側に伸びている生長物のどの部分もそのプレー禁止区域の一部ではない。しかしながら、プレー禁止区域が修理地(定められた区域の内側のすべての地面と地面の上方でその縁の外側に伸びたすべての生長物を含む)として定められていた場合、その縁から突き出ているすべての部分はそのプレー禁止区域の一部である。

紛失

プレーヤー、またはそのキャディー(またはプレーヤーのパートナーやパートナーのキャディー)が球を捜し始めてから3分以内に見つからない球の状態。球はプレーヤーが**紛失**であると宣言することでは**紛失**とはならない。

プレーヤーが自分の代わりに他の人が搜索することを許すために、その搜索の開始を故意に遅らせた場合、その搜索時間はそのプレーヤーがその区域への到着を遅らせていなかったとしたら搜索のための場所に着いていたと思われる時間に始まる。

搜索が始まり、その後正当な理由があって一時的に中止した場合(例えば、プレーが中断されて捜すことを止めた場合、または別のプレーヤーがプレーするのを脇に寄って待つ必要がある場合)、または**誤球**を自分の球だと勘違いした場合：

- 搜索を中止してから再開するまでの間の時間はカウントしない。
- 搜索のために認められる時間は、中止前と搜索再開後の搜索時間を合計して3分となる。

紛失/1 - プレーヤーが暫定球をプレーするために戻る場合も搜索時間は継続する

プレーヤーが自分の球の搜索を始めてから暫定球をプレーするために直前のストロークをプレーした箇所に戻って行った場合、誰かがそのプレーヤーの球を引き続き捜しているかどうかにかかわらず、3分の搜索時間は継続する。

紛失/2 - 2つの球を搜索する場合の搜索時間

プレーヤーが2つの球(インプレーの球と暫定球など)をプレーして、両方の球を捜している場合、そのプレーヤーに2つの別の3分の搜索時間が認められるかどうかは、各状況の事実による。

その2つの球がそれらを同時に捜すことができる同じ付近にある場合、そのプレーヤーは両方の球を捜すための3分間だけが認められる。

しかし、その2つの球が同時に捜すには離れすぎている可能性がある場合、そのプレーヤーはそれぞれの球について3分の搜索時間が認められる。

さらに、2つの球が同じ付近にあっても、2つの球に対して3分の搜索時間がプレーヤーに認められる要素がある場合があり、その例として：

- 元の球がブッシュに入ったように見えたが、暫定球はブッシュではない近くのラフにある場合。
- 元の球がフェアウェイで跳ねてラフに入ったのが分かったが、暫定球は元の球が止まっていると思われる場所よりはるか遠くに落ちた場合。

ペナルティーエリア

プレーヤーの球がそこに止まった場合、1打の罰で救済が認められるエリア。

ペナルティーエリアは次の区域をいう：

- コース上のすべての水域(委員会によってマーキングされているかどうかにかかわらず)で、海、湖、池、川、溝、地上にある排水路またはその他の水路(水がなかったとしても)を含む。
- 委員会がペナルティーエリアとして定めるコースの他のすべての部分。

ペナルティーエリアは5つの定義されたコースエリアの1つである。

マーキングに使用する色によって区別される2つの異なったタイプのペナルティーエリアがある：

- イエローペナルティーエリア(黄線または黄杭でマークする)では、プレーヤーに2つの救済の選択肢(規則17.1d(1)と(2))がある。
- レッドペナルティーエリア(赤線または赤杭でマークする)では、プレーヤーがイエローペナルティーエリアに対してとることのできる2つの救済の選択肢に加え、ラテラル救済の選択肢(規則17.1d(3))がある。

ペナルティーエリアの色を委員会がマーキングしていなかった、特定していなかった場合はレッドペナルティーエリアとして扱う。

ペナルティーエリアの縁は地面の上方と、地面の下方の両方に及ぶ：

- このことは、その縁の内側のすべての地面とその他の物(例えば、自然物や人工物)は、地面の上、上方、地下のどこにあっても、そのペナルティーエリアの一部であることを意味する。
- 物がその縁の内側と外側の両方にまたがる場合(例えば、ペナルティーエリアにかかる橋、根元は縁の内側にあるが枝は縁の外側に伸びている木(またはその逆))、その縁の内側にある部分だけがペナルティーエリアの一部となる。

ペナルティーエリアの縁は杭、線、または物理的な特徴を持つ物で定めるべきである：

- ・ **杭**：杭で定める場合、ペナルティーエリアの縁は、地表レベルでその杭と杭の外側を結んだ線で定め、その杭はペナルティーエリア内である。
- ・ **線**：地面上に塗った線で定める場合、そのペナルティーエリアの縁はその線の外側の縁となり、線自体はそのペナルティーエリア内である。
- ・ **物理的な特徴を持った物**：物理的な特徴を持った物(例えば、砂浜、砂漠地帯、保護壁)で定める場合、**委員会**はそのペナルティーエリアの縁を定める方法を告知するべきである。

ペナルティーエリアの縁を線や物理的な特徴を持った物で定めている場合、ペナルティーエリアの場所を示すために杭を使用することができる。

ペナルティーエリアの縁を定める、また示すために杭を使用する場合、その杭は**障害物**である。

委員会がペナルティーエリアの縁を定める際に、明らかにペナルティーエリアの一部である水域を誤って含めなかった場合(例えば、ペナルティーエリアの一部がジェネラルエリアになってしまうような場所に杭を設置した)、そのエリアはペナルティーエリアの一部である。

委員会が水域の縁を定めていない場合、ペナルティーエリアの縁はその自然な境界によって定める(つまり、水を溜める窪みの傾斜が始まる所)。

地上の水路に普段は水が入っていない場合(例えば、雨季以外では水のない排水路や貯留区域)、**委員会**はその区域をジェネラルエリアの一部(つまりペナルティーエリアではない)として定めることができる。

ホール

プレーしているホールのパッティンググリーン上の終了地点：

- ・ **ホール**は直径4.25インチ(108mm)でなければならず、深さは少なくとも4インチ(101.6mm)なければならない。
- ・ **ライナー**を使用する場合、その外径は4.25インチ(108mm)を超えてはならない。ライナーはパッティンググリーン面より少なくとも1インチ(25.4mm)沈めなければならない。ただし、土質によりライナーをパッティンググリーン面に近づける必要がある場合を除く。

「ホール」(明朝体の太字で定義として使用されていない場合)という言葉は、特定のティーイングエリア、パッティンググリーン、ホールと関連するコースの部分という意味で規則のあらゆるところで使用される。ホールのプレーはティーイングエリアから始まり、球がそのパッティンググリーン上のホールに入ったとき(または規則が別途、そのホールの終了を規定しているとき)に終わる。

ホールに入る

球がストローク後にホールの中に止まり、球全体がパッティンググリーン面より下にあるとき。

規則が「ホールアウトする」、「ホールアウト」と言及する場合、それはプレーヤーの球がホールに入ったときを意味する。

球がホールの中の旗竿に寄りかかって止まっている特別なケースについては、規則13.2cを参照のこと(球の一部がパッティンググリーン面より下であればその球はホールに入ったものとして扱われる)。

ホールに入る/1 - 球がホールの内側の壁面にくい込んだ場合、ホールに入ったことになるためにはその球のすべての部分がパッティンググリーン面より下になければならない

球がホールの内側の壁面にくい込み、その球のすべての部分がパッティンググリーン面よりも下にない場合、その球はホールに入ったことにはならない。たとえその球が旗竿に触れていたとしても、そのことは当てはまる。

ホールに入る/2 - たとえ「止まって」いなかったとしても球はホールに入ったとみなされる

定義「ホールに入る」での「止まる」という言葉は、球がホールの中に落ちて、弾んで飛び出た場合には、ホールに入ったことにはならないことを明確にするために使われている。

しかしながら、球がまだ動いている(ホールの底で回っていたり、弾んでいるなどしている)ときにプレーヤーがその球をホールから取り出しても、その球はそのホールの中でまだ止まっていなかったが、ホールに入ったとみなされる。

ボールマーカー

拾い上げる球の箇所をマークするために使用する人工物(例えば、ティー、コイン、ボールマーカーとして作られた物や別の小さい用具)。

規則が「ボールマーカーが動かされること」に言及する場合、そのボールマーカーとは拾い上げていてまだリブレースしていない球の箇所をマークするためにコース上の所定の位置にあるボールマーカーのことを意味する。

マーカー

ストロークプレーでは、プレーヤーのスコアをそのプレーヤーのスコアカードに記入することと、そのスコアカードを証明することについて責任を負う人。マーカーには別のプレーヤーになることができる。しかし、パートナーはなることはできない。

委員会はプレーヤーのマーカーになる人を指定することができ、またプレーヤーがマーカーを選択する方法を指示することができる。

マーク

次のいずれかの方法によって止まっている球の箇所を示すこと：

- ・ ボールマーカーを球の直後、または球のすぐ近くに置くこと。
- ・ クラブを球の直後、または球のすぐ近くの地面の上に留めておくこと。

球を拾い上げた後、その球をリブレースしなければならない場合にその箇所を示すためにマークは行われる。

マッチプレー

プレーヤーまたはサイドが相手または相手となるサイドと1または複数のラウンドのマッチで直接対戦してプレーするプレー形式：

- ・ プレーヤーまたはサイドは、より少ないストローク(行ったストロークと罰打を含む)でホールを終了することによりそのマッチのホールの勝ちとなる。
- ・ プレーヤーまたはサイドがプレーする残りのホール数より多いホール数を相手または相手となるサイドからリードしたときにそのマッチの勝ちとなる。

マッチプレーはシングルマッチ(1人のプレーヤーが、1人の相手に対して直接プレーする)、スリーボールマッチ、2人のパートナーからなるサイド間でのフォアサムやフォアボールマッチとしてプレーすることができる。

目的外グリーン

プレーヤーがプレーしているホールのパッティンググリーン以外のコース上のすべてのグリーン。目的外グリーンには次のものを含む：

- すべての他のホール(そのときにプレーヤーがプレーしていない)のパッティンググリーン。
- 臨時のグリーンが使用されているホールの通常のパッティンググリーン。
- パッティング、チップング、ピッチングのためのすべての練習グリーン(ただし、委員会がローカルルールでそれらを目的外グリーンから除外している場合を除く)。

目的外グリーンはジェネラルエリアの一部である。

用具

プレーヤーやそのプレーヤーのキャディーが使用している、身に着けている、手にしている、運んでいる物。

コース保護のために使用する物(例えば、レーキ)はプレーヤーかキャディーが手にしているか、運んでいる間に限り、用具となる。

プレーヤーのために誰かが持ち運んでいるクラブ以外の物は、それらがプレーヤーの持ち物であったとしても、用具ではない。

用具規則

プレーヤーがラウンド中に使用することが認められるクラブ、球、他の用具の仕様や他の規定。用具規則は【RandA.orgまたはJGAホームページ】で閲覧できる。

ライ

球が止まっている箇所と、球に触れているか、球のすぐ近くにある、生長または付着している自然物、動かさない障害物、不可分な物、境界物。

ルースインペディメントと動かせる障害物は球のライの一部ではない。

ラウンド

委員会が設定した順番でプレーする18(またはそれ以下)のホール。

リブレース

球をインプレーにする意図を持って、球を手で接地させて放すことによって置くこと。

プレーヤーが球をインプレーにする意図なしに球を置いた場合、その球をリプレースしたことはならず、インプレーではない(規則14.4参照)。

規則が球のリプレースを要求するときは必ず、その規則は球をリプレースしなければならない箇所を特定する。

規則25.3dと規則25.4e (義手や義足のプレーヤー、または移動補助器具を使うプレーヤーについては、用具を使用して球をリプレースすることを認めるようにこの定義は修正される)を参照。

ルースインペディメント

分離した自然物。例えば：

- 石、分離した草、葉、枝、小枝。
- **動物**の死骸や排泄物。
- ミミズ、昆虫や簡単に取り除くことができる類似の**動物**、そしてそれらが作った盛り土やクモの巣(例えば、ミミズの放出物や蟻塚)。
- 圧縮された土の塊(エアレーションプラグを含む)。

次のものは分離した自然物(つまりルースインペディメント)として扱わない：

- 付着している、または生長している。
- 地面に固くくい込んでいる(つまり、簡単に拾い上げることができない)。
- 球に貼り付いている。

特別な場合：

- **砂**、バラバラの土はルースインペディメントではない(これにはミミズ、昆虫または類似の**動物**によって作られた盛り土の場合を含まない)。
- **露**、**霜**、**水**はルースインペディメントではない。
- **雪**と**自然の水**(霜以外)は、プレーヤーの選択で、ルースインペディメントか、または地面の上にある場合は**一時的な水**のいずれかとなる。
- **クモの巣**は他の物に付着していたとしてもルースインペディメントである。
- **球の上の**生きて**いる昆虫**はルースインペディメントである。

ルースインペディメント/1 - 果実(フルーツ)のステータス

木やブッシュから分離した果実は、たとえその果実がコース上には見つからない木やブッシュから分離したとしても、ルースインペディメントである。

例えば、一部が食べかけであったり、切り分けられている果実や果実の一切れからむいた皮はルースインペディメントである。しかし、プレーヤーが果実を持ち運んでいる場合は、その果実はそのプレーヤーの用具となる。

ルースインペディメント/2 - ルースインペディメントが障害物となる場合

ルースインペディメントは、建設や製造の過程を通じて、障害物に変わることがある。

例えば、分割され、足が取り付けられた丸太(ルースインペディメント)は組み立てることでベンチ(障害物)に変わったことになる。

ルースインペディメント/3 - 唾のステータス

唾は、プレーヤーの選択で一時的な水かルースインペディメントのどちらかとして扱うことができる。

ルースインペディメント/4 - 道路の舗装に使われているルースインペディメント

砂利はルースインペディメントであり、プレーヤーは規則15.1aに基づいてルースインペディメントを取り除くことができる。その権利は、道路が砂利で覆われている場合、その道路は人工的に舗装された道路となり、その道路を動かさない障害物にするという事実によって影響されない。同じ原則が石、砕いた貝殻、ウッドチップなどで作られた道路や通路にも適用される。

そうした状況では、プレーヤーは次のことができる：

- その動かさない障害物の上で球をあるがままにプレーし、その道路から砂利(ルースインペディメント)を取り除く(規則15.1a)。
- その異常なコース状態(動かさない障害物)からの罰なしの救済を受ける(規則16.1b)。

プレーヤーは罰なしの救済を受けることを選ぶ前に、その球をあるがままにプレーする可能性を判断するためにその道路からいくつかの砂利を取り除くこともできる。

レフェリー

事実問題を決定し、規則の適用をするために委員会が指名したオフィシャル。

マッチプレーでは、レフェリーの任務と権限は役割によって決まる。

- レフェリーがひとつのマッチのラウンド全体に割り当てられる場合、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関する行動に対応する責任がある(規則20.1b(1)参照)。
- レフェリーが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、そのレフェリーは次の場合を除いてマッチに関与する権限はない：
 - » 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)。
 - » マッチの一方あるいは両方のプレーヤーが規則1.2(プレーヤーの行動基準)、規則1.3b(1)(2人または複数のプレーヤーが知っている規則や罰を無視することに同意)、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スタート地点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)。

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る。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る。

マッチプレー、ストロークプレーで委員会はレフェリーの任務を制限することができる。

分かっている、または事実上確実

プレーヤーの球に起きたことを決定するための基準(例えば、球がペナルティーエリアの中に止まったかどうか、球が動いたのかどうか、何が球を動かす原因となったのか)。

分かっている、または事実上確実は、単に可能性がある、または起こりそうであること以上のことで、次のいずれかを意味する：

- 問題になっている出来事がプレーヤーの球に起きたという決定的な証拠がある(例えば、プレーヤー、または他の目撃者がそれが起きるのを見ていた場合)。
- 疑念がほんのわずかにあるものの、合理的に入手可能なすべての情報は、問題になっている出来事の起きた可能性が95%以上であることを示している。

「合理的に入手可能なすべての情報」にはプレーヤーが分かっている情報と、プレーヤーが合理的な努力で、かつプレーを不当に遅らせることなく得られる他のすべての情報を含む。

球を搜索する場合、3分の搜索時間内に分かった情報だけが、分かっている、または事実上確実があるかどうかを決定する際に考慮される。

分かっている、または事実上確実/1 - 球が動いた場合の「分かっている、または事実上確実」基準の適用

何が球を動かす原因となったのか「分かっている」のでなければ、合理的に得られるすべての情報を考慮しなければならず、その証拠をプレーヤー、相手あるいは外的影響がその球を動かす原因となったことが「事実上確実」であるかどうかを決定するために評価しなければならない。

状況にもよるが、合理的に得られる情報は次を含むがそれらに限定されない：

- その球の近くでとられたあらゆる行動の影響(ルースインペディメントの動き、練習スイング、クラブを地面に置いてスタンスをとるなど)。
- そうした行動と球の動きとの間に経過した時間。
- 球が動く前のその球のライ(フェアウェイにあった、丈の高い草の上に載っていた、不完全な地表面の上にあった、パッティンググリーン上にあったなど)。
- その球の近くの地面の状態(傾斜の度合いや表面の不整箇所が存在など)。そして、
- 風速や風向、雨やその他の気象条件。

分かっている、または事実上確実/2 - 「事実上確実」であることが3分の搜索時間が終了した後で明らかになったことは関係ない

「分かっている、または事実上確実」基準を使用する規則に基づいて球を搜索

する場合(例えば規則17.1d)、「分かっている、または事実上確実」であったかどうかの決定は、3分の搜索時間が終わった時点でプレーヤーが分かっている証拠に基づかなければならない。

プレーヤーが後になって分かったことが無関係である例は次の場合を含む：

- プレーヤーのティーショットは深いラフと大きな動物の穴を含む区域に止まった。3分の搜索の後で、球がその動物の穴の中にあることは「分かっている、または事実上確実」ではないと決定した。プレーヤーがティーイングエリアに戻る途中で、その球はその動物の穴の中で見つかった。

プレーヤーがまだ別の球をインプレーにはしていなかったとしても、搜索時間が終わったときにその球がその動物の穴の中にあることは「分かっている、または事実上確実」ではなかったため、そのプレーヤーは紛失球についてストロークと距離の救済を受けなければならない(規則18.2b-球が紛失、またはアウトオブバウンズとなった場合に行くこと)。

- プレーヤーは自分の球を見つけることができず、観客(外的影響)が拾ってしまったのだと思ったが、そのことについて「事実上確実」という十分な証拠はなかった。3分の搜索時間が終わってから少し経ったときに、観客がそのプレーヤーの球を持っていることが分かった。

外的影響によって動かされていたことが分かったのは搜索時間が終わった後なので、プレーヤーは紛失球についてストロークと距離の救済を受けなければならない(規則18.2b)。

分かっている、または事実上確実/3 - 自分の球が別のプレーヤーによってプレーされていたことにプレーヤーが気づかなかった

球が動かされていたとして扱うためには、プレーヤーの球を別のプレーヤーが誤球としてプレーしたことが「分かっている、または事実上確実」でなければならない。

例えば、ストロークプレーで、プレーヤーAとプレーヤーBは自分たちのティーショットをジェネラルエリアの同じ場所に打ち込んだ。プレーヤーAは球を見つけ、その球をプレーした。プレーヤーBは自分の球を捜すために前に進んだが、自分の球を見つけることができなかった。3分後、プレーヤーBは別の球をプレーするためにティーに戻り始めた。その途中で、プレーヤーBはプレーヤーAの球を見つけ、プレーヤーAが誤って自分の球をプレーしていたことが分かった。

プレーヤーAは誤球をプレーしたことについて一般の罰を受け、その後で自分自身の球をプレーしなければならない(規則6.3c)。両方のプレーヤーが3分以上

搜索していたとしても、プレーヤーAは自分の球の搜索を始めていなかった(搜索はプレーヤーBの球を捜すためであった)ので、プレーヤーAの球は紛失になっていなかった。プレーヤーBの球に関して、3分の搜索時間が終わったときにその球が別のプレーヤーによってプレーされていたことが「分かっている、または事実上確実」ではなかったので、プレーヤーBの元の球は紛失となっており、プレーヤーBはストロークと距離の罰に基づいて別の球をインプレーにしなければならない(規則18.2b)。

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 委員会の役割	436
1A 一般的なプレー	436
1B 競技会	436

II 一般的なプレー

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	440
2A アウトオブバウンズ	440
(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	440
(2) コース内の境界をマーキングする	442
2B ティーイングエリア	443
2C ペナルティーエリア	443
(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	444
(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	445
(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	445
(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	446
(5) ペナルティーエリアのステータスを赤と黄で変える	447
(6) ペナルティーエリアをプレー禁止区域と定める	448
(7) コースに隣接する水域	448
2D バンカー	449
2E パッティンググリーン	450
2F 異常なコース状態	450
(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	450
(2) 修理地の縁をマーキングしたり、定める方法	451
2G プレー禁止区域	451
(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	452
(2) プレー禁止区域をマーキングする方法	452
2H 不可分な物	453
2I ドロップゾーン	454
(1) どのような場合にドロップゾーンを使うか	454
(2) ドロップゾーンをどこに設置するか	454
セクション3 一般的なプレーのためのローカルルール	455
セクション4 一般的なプレーのための追加の検討事項	455
4A プレーのペースと行動規範	455

(1) スタート間隔	456
(2) プレーのペースの方針	456
(3) 行動規範の方針	457
4B プレーの中断	457
4C 規則の支援を与えること	457

III 競技会

セクション5 競技前 460

5A 競技の条件を定める	460
(1) 参加資格	460
(2) エントリーの要件と日程	462
(3) 形式(ハンディキャップアローワンスを含む)	462
(4) 他のプレー形式の規定	463
(5) いつスコアカードを提出したことになるか	465
(6) タイの決定方法	467
(7) いつ競技会の結果が最終となるか	469
(8) 競技会が始まった後に競技の条件を変更すること	470
(9) アンチ・ドーピング	471
5B コースをマーキングする	471
(1) アウトオブバウンズ	471
(2) ペナルティーエリア	471
(3) バンカー	473
(4) 異常なコース状態や不可分な物	473
(5) プレー禁止区域	473
(6) 臨時の障害物	473
5C ローカルルール	474
5D 規則25を使う障がいを持つプレイヤーのための参加資格の決定	475
5E 練習区域を定める	475
5F ティーイングエリアとホールロケーション	476
(1) ティーイングエリアの選択	476
(2) ホールロケーションの選択	477
5G 対戦表(ドロー)、組、スタート時間	478
(1) 対戦表(ドロー)	478
(2) スタート時間とプレーする組み合わせ	480
(3) マーカー	481
(4) スタートエリア	482
5H プレーのペースの方針	482
5I 行動規範の方針	483
(1) 行動規範を定める	483
(2) 行動規範の認められる、認められない使用	484

(3) 規範の違反の罰を決める	485
(4) 行動規範の罰の段階のサンプル	485
(5) ゲームの精神と重大な非行	486
5J プレーヤーとレフェリーのための情報	486
(1) ローカルルール	486
(2) 組み合わせや対戦表(ドロー)	487
(3) ホールロケーションシート	487
(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)	487
(5) プレーのペースと行動規範の方針	488
(6) 避難計画	488
(7) 「歯止めとなる」ことを防ぐためのガイダンスと説明	488
セクション6 競技中	489
6A スタート時	489
6B コース	490
(1) ラウンド中のコース管理作業	490
(2) ホールロケーションとティーイングエリアを定める	491
6C プレーヤーに規則の支援を与える	493
(1) レフェリーと委員会のメンバーの任務と権限	493
(2) レフェリーがプレーヤーに規則違反を承認する	493
(3) 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	493
(4) レフェリーの裁定に同意しない	494
(5) 正しい情報をレフェリーに提供するプレーヤーの責任	494
(6) 事実問題を解決する方法	495
(7) マッチの正しい状態が決められない	496
(8) プレーヤーが適用しない規則に基づいて処置した場合の裁定への対処	496
(9) マッチプレーの誤った裁定への対処	498
(10) ストロークプレーの間違った裁定への対処	499
(11) マッチプレーとストロークプレーを混合する	504
6D プレーのペースを施行する	505
6E 中断と再開	505
(1) プレーの即時中断と通常の間断	505
(2) いつプレーの中断と再開をするかの決定	506
(3) プレーの再開	507
(4) ラウンドを取り消すかどうか	507
(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、 プレーを中断する	508
(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	508
(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	509
6F スコアリング	509
(1) マッチプレー	509

(2) ストロークプレー	509
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	510
(1) 予選カットを行い、新しい組み合わせを作成する	510
(2) マッチプレーの棄権や失格への対処	511
(3) ストロークプレーの棄権や失格への対処	512
(4) マッチプレーへの予選	512
(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	512
セクション7 競技後	512
7A ストロークプレーのタイの決定	512
(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	513
(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	513
7B 結果を最終的なものとする	513
7C 賞を授与する	513
7D 競技終了後に生じた規則やスコアの問題	513
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	521
(1) ローカルルール制定のガイドライン	521
(2) ローカルルールの告知	523
8A コースの境界とアウトオブバウンズ	523
8B ペナルティーエリア	526
8C バンカー	533
8D パッティンググリーン	535
8E 特別な救济措置	539
8F 異常なコース状態や不可分な物	556
8G 特定の用具の使用制限	579
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。	588
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	591
8J 悪天候時やプレーを中断する措置	593
8K プレーのペースの方針	594
8L スコアカードの責任	599
8M 障がいを持つプレーヤーのためのローカルルールひな型	600
セクション9 他のプレー形式	604
9A 修正ステーブルフォード	604
9B グリーンサム	604
9C スクランプル	605
9D 4人中ベスト2人のスコアをカウント	605



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)。
- 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)。
- 規則25を使う障がいを持つプレイヤーのための参加資格要件を決める(セクション5D)。
- 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5E)。
- 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5F)。
- 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5G)。
- プレーのペースや行動規範の方針を定める(セクション5Hと5I)。
- プレーヤーやレフェリーに資料を用意する(セクション5J)。

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、プレーヤーが適用できるローカルルール、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)。

1 委員会の役割

- 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)。
- 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)。
- 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こと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、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。例えば、杭やペイントされた線が委員会によって所定の位置に設置されます。または、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：

a. 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、コースの土地の実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。

b. 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、クラブハウスの掲示板、ローカルルール、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の混同を避けるために、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すが、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。

c. 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-6参照)。
- ・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)。

d. 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

2 一般的なプレーのためのコースマーキング

のコース側の縁が境界を定めるのか、あるいは球がその壁を越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、あるいは堀を越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ますでしょう。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-6参照)。

e. 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。
- 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つのホールの上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記しておくべきです(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用可能にするために、2つのティーマーカーの後方にティーの刈高の芝がしっかり確保できるように、そ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。

それぞれのティーマーカーは、そのティーイングエリアの前方の縁がランディングエリアの真ん中に向けられるように位置させるべきです。

ハンディキャップ査定用に提出できる有効な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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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。ホールの変更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クラブレンジ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(ローカルルールひな型E-5参照)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う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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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、そうした区域と意図するジェネラルエリア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

2 一般的なプレーのためのコースマーキング

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るでしょう。
- 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の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越えてプレーすることがあり、小川を越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越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越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(ローカルルールひな型E-1)。

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のを忘れてはなりません。

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。

a. 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のホールや池などで、バックティーからのプレーではペナルティーエリアを越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。しかし、複数のティーが同じ競技に使用されている場合は推奨しません。

b. 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)。

c. 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の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

2 一般的なプレーのためのコースマーキング

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パッチ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、パッチ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に定めることができます(セクション2G参照)。

(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を意味していません。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越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が、プレーヤーがそのペナルティーエリアの片側にドロップすることが合理的な選択肢とならないような形状であったり、そのような場所にある場合(例えば、レッドペナルティーエリアがコースの境界に隣接している)、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)を使うことができます。ペナルティーエリアが境界に隣接している場合、そのペナルティーエリアの縁をマーキングする必要をなくすために追加のローカルルール(ローカルルールひな型B-1参照)を規定することができます。

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を決める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線や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

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ー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クや他の方法で定めたり、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ー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ー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

プレー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特定の色はありませんが、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定め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-13参照)。
 - » 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車輪の跡や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で妥当ではありません。

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として定めなければならず、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。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外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るでしょう。

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、人工的な壁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、その壁が不可分な物として定められていなければ、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。

21 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特殊な救済エリアです。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プレーヤー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の代わりにの選択肢。
- ・ ローカルルールひな型F-23—臨時的の動かさない障害物。

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―、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)。

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

一般的なプレー中のプレーヤーの楽しみを高めるために、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したり、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：

4 一般的なプレーのための追加の検討事項

- ・ 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。
- ・ 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) スタート間隔

コースが過密になることはラウンドが必要以上に時間がかかる一般的な原因となります。ティータイムの間隔が大きいほど、プレーは良く流れます。しかし、委員会は多くの場合、できる限り多くのプレーヤーにコースや競技でプレーする機会を与えたいと望むこととのバランスをとる必要があるでしょう。

2ボールでのプレーの場合は少なくとも8分の間隔が推奨されます。3ボールのプレーでは、間隔は少なくとも10分に増やすべきです。4ボールの場合は、11、または12分の間隔を考えるべきです。

適切なスタート間隔であっても、コース上ではいくつかの要因(例えば、球の搜索、特に難しいホールや易しいホールがある)が原因で遅れが生じる可能性があります。そのような遅れの影響を空のスタート間隔(「スターターズギャップ」と呼ばれている)を用意することによって最小にすることができます。

例えば、スタート間隔が10分で委員会が空のスタート間隔を10組ごとの後に設けた場合、最初の組から90分ごとに10分の休みがあることとなります。そのラウンドの最初の方の特定のティーで遅れが発生してきた場合、そのスターターズギャップはその遅れの影響を最小のものにするでしょう。空のスタート間隔がない場合、そのホールでの待ちがその日が進むにつれて大きくなるでしょう。

(2) 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が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。

(3) 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、またはコースのウェブサイト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ーク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。

JGA

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



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。

a. 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。

b. 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。

c. アマチュア資格

競技会をアマチュアゴルファーだけに限定したり、プロフェッショナルゴルファーだけに限定したり、あるいはすべてのプレーヤーに互いに競うことを許すことができます。競技会に誰でも参加できる場合、委員会はプレーヤーに競技前に申込書などで資格(例えば、「アマチュア」)を証明することを求めるべきです。

d. 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。
 - » 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。
- ・ 1日で、または複数日でプレーされる複数ラウンドの競技会について、各プレーヤーが最初のラウンドの時点でのハンディキャップで競技全体をプレーするかどうか、またはプレーヤーは各ラウンドで更新されたハンディキャップを使用するかどうかを規定すること。プレーヤーのハンディキャップはそのような複数ラウンドの間では変更しないことが推奨されます。

e. 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区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、その競技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、あるいはマッチプレーのためのストロークプレーの予選)。
- ・ 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。ハンディキャップ競技について、委員会はすべてのプレイヤーが使用しなければならないティー、またはプレイヤーのハンディキャップ、性別、年齢によって使用されることになるティーを明記することができます。その代わりに、委員会は各プレイヤーにそのプレイヤーがプレーしたいティーを選択することを認めることもできます。
- ・ 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5G(1)参照)。

- どのような賞が授与されるのか(誰が賞を受け取ることができるのかを含む)。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する必要があります。

(4) 他のプレー形式の規定

a. 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を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。

b. 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。

c. 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)。
- 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、初心者の競技会について、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。

d. 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。

e. 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。

f. ティーム競技

プレーの形式がティ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：
 - » ティームのメンバーがプレーする順番。例えば、ハンディキャップの順番でなければならない、またはティームキャプテンが決定しなければならない。
 - » 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。
 - » 複数のティームの競技で、競技終了時点で複数のティームがタイとなった場合の勝者の決定方法。
 - » 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。

- » ティ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。
- 1人または複数のプレーヤーが何らかの理由(例えば、病気)によりマッチをスタートできない、またはマッチを終了できない場合の個々のマッチの結果がどうなるかを規定します。例えば、委員会はそのようなマッチの結果はマッチのタイとしたり、相手の勝ちとすることもできます。ホールのアップ、ダウンをカウントバックの目的のために考慮に入れる場合、委員会はマッチのスコアを明記する(例えば6&5)ように決定することもできます。
- ストロークプレーで：
 - » 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(セクション5A(6)参照)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。

a. 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。

b. 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スコアカードに本人のハンディキャップを入力させることができます(ローカルルールひな型L-2)。

委員会はプレーヤーに委員会の責任である他の関連項目を他の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他の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。
- ・ステーブルフォードで、各ホールの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、ゴルフ規則に基づく罰はありません。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。

a. 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。
- 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。

b. 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。

c. 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と、それらのホールをプレーする順番。
- 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、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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイドランス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。

d. 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、勝者をランダムな方法(コイントスなど)で決めるかを検討することができるでしょう。

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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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)。

a. 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。
- ・ 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、そのことをプレー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。

b. 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。
- 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)はプレー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、すべてのプレーヤーが18ホールのラウンドのうちの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ト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確実に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間違っただけで処置をする可能性がないように、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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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合うでしょう(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が、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、動かせない障害物と臨時の動かせない障害物(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、臨時の動かせ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、上を越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

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。
- 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。
- ストロークプレーのラウンドが一旦開始された後は、その競技会のためのいかなるローカルルールも変更することは推奨されません。ただし、その変更による影響がその競技会のいかなるプレーヤーにも及ぶ前に行われる場合を除きます。

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)。
- プレーヤーがいつでも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)。
- プレーのペースの方針(セクション8K)。
- スコアカードの責任(セクション8L)。
- 障がいを持つプレーヤーのためのローカルルールひな型(セクション8M)。

5D 規則25を使う障がいを持つプレーヤーのための参加資格の決定

規則25.1に規定されている通り、障がいを持つプレーヤーのために修正された規則はすべての競技に適用し、競技者が規則25の修正された特定の規則を使用するかどうかの決定はプレーヤーの障がいのカテゴリーと参加資格によります。

プレーヤーの参加資格について評価することは委員会の必須の役割ではありません。規則25の特定の規則を使用するためのプレーヤーの参加資格の決定は明確な場合もありますが、明確ではない場合もあります。規則25のための参加資格は、誰かに障がいがあるかどうかという決定よりも、プレーヤーのゴルフをプレーする能力に関してそのプレーヤーの障がいを持つ影響に基づきます。

委員会は規則25を使用するプレーヤーの参加資格を確認するためにプレーヤーの障がいの証拠を求めることができます。そのような証拠には、医療証明書、国の管理機関からの確認書、正式に認可された医療機関によって発行されたパス、あるいはそれに類似のものがなり得るでしょう。

別の方法として、委員会は特定のパスや証明書を持つプレーヤーだけに競技会(プレーヤーの障がいのカテゴリーに適用できる修正された規則を使用する資格のあるプレーヤーと一緒に)で競技する資格があると規定することができます。

委員会が障がいのカテゴリーの証拠として求めることができる、またはプレーヤーに特定の競技のために参加資格を持つことを求めることができるパスの例は、EDGA(ヨーロッパ障がいゴルフ協会)のWR4GD(障がいを持つプレーヤーのワールドランキング)のプレーヤーパスやEDGAのアクセスパスです。これらのパスはEDGA参加資格チームによって運営され、発行されます。そしてゴルファーがEDGAパスを入手するための申し込み手続きは無料です。さらなる情報はwww.edgagolf.com/online/pass/pass_info.phpで閲覧することができます。

5E 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の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。
 - 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)。

5F 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アで越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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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横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ますでしょう。

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

新しいホールは、1つのラウンドのすべてのプレーヤーが同じ位置に切られた各ホールでプレーすることを条件に、理想的には競技が始まる日か、委員会が適切と考えた他の時点に切られるべきです。

しかし、1つのラウンドが2日以上でプレーされる場合(例えば、プレーヤーが競技でどの日にプレーするかを選択できる)、委員会は競技の条件でホールやティーイングエリアはその競技の各日で異なった位置となることをプレーヤーに知らせることができます。しかし、同日においては、すべてのプレーヤーは同じ位置の各ホールと各ティーイングエリアでプレーをしなければなりません。

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、大きなバンカーを越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。

5G 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—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—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—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、予選のスコアが対戦表(ドロー)の決定に使用される場合、その対戦表(ドロー)は上位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)。
- ・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-)(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-)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-)の作成はハンディキャップによって、ストロークプレーの予選を通じて、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-)の作成方法を規定すべきでしょう。

対戦表(ドロ-)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-)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-)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人など)とすることは良い考えです。最終的な対戦表(ドロ-)を満たす数のプレーヤーがいない場合、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-)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-)を32名のプレーヤーとする一方で、他の対戦表(ドロ-)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。スタート間隔に関する推奨についてはセクション4A(1)参照。

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：

- 委員会は各マッチを終了しなければならない日時を規定するべきです。
- 委員会は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)を規定するべきです。
- 委員会はそうするための正当な理由がある場合はタイの競技日の延長を認めることを決めることもできます。プレーヤーが延長することを決めた場合、そのような延長を許可したり、そのような許可の解釈をすることについては委員会の決定事項です。

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つのシングル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、各プレーヤーのマーカー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ー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ーを見つけるか、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

委員会はプレー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。

5H 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となります(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ーヤーが観視され、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たり、長いパー3、ドライブブルなパー4、リーチバブルなパー5に遅れがあればコールアップの処置を行う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を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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンスに収録されている規定や推奨事項を参考にすべきです。

5I 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)。そのような規範の目的はゴルフゲームをプレー中のプレーヤーに委員会が期待する行動基準と、その規範の違反に対して適用する罰の概要を説明することにあります。しかし、ゴルフ規則はプレーヤーがゲームのプレー中に行うことができる、または行うことができない行動を決定し、委員会は行動規範を通じて異なった罰を適用することによってこれらの許可や制限を変える権限を持っていません。

行動規範が制定されていなかった場合、委員会は規則1.2aを使用して不適切な行動に対してプレーヤーに罰を課すことが制限されます。規則に基づくゲームの精神に反する行動に適用できる唯一の罰は失格となります(更なる情報についてはセクション5I(5)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：

- 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5I(4)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。

(2) 行動規範の認められる、認められない使用

a. 認められる：

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、または観客に適切な配慮を示さない。
- ・ 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。
- ・ ソーシャルメディアの使用の制限。
- ・ 容認できる服装の詳細。

b. 認められない：

委員会は次のことに対して行動規範を使用することはできません。

- ・ ゴルフ規則の既存の罰を変更する。例えば、パッティンググリーン上で球を拾い上げる前にマークをしなかったプレーヤーに対する罰を1罰打から2罰打にするなど。
- ・ プレーヤーの態度に関係のない行動に新しい罰を作る。例えば、委員会が認められないローカルルールを制定して行動規範を使用することはできません。例えば、アウトオブバウンズにある施設を越えて球を打ったプレーヤーに罰を課したり、確認のために球を拾い上げることを他のプレーヤーに告げなかったプレーヤーに対する罰を作るなど。
- ・ ラウンド前やラウンドとラウンドの間のプレーヤーの不適切な態度に対してストロークの罰を適用する。しかし、委員会は他の制裁を適用することができます。例えば、その競技からプレーヤーを退場させたり、将来の競技に参加することを拒否するなど。
- ・ プレーヤーの家族、支援者による観戦者規定の違反に対して行動規範に基づく罰を課す。例えば、ジュニア競技で許されていないのに家族がフェアウェイを歩いた場合にプレーヤーに罰を課すなど。

(3) 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。
- ・ 制裁を懲戒的なものにするのか、またはストロークの罰を要するのか、あるいは規則に基づいた他の罰とするのかどうか。懲戒的な制裁はその委員会によって運営されるひとつ、または複数の今後の競技会への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。そのような制裁はゴルフ規則とは区別し、そのような制裁を規定して解釈を示すことは委員会の問題です。
- ・ 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(例えば、最初の違反は1罰打、2回目の違反は一般の罰など)。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。
- ・ 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。
- ・ 行動規範の違反は、複数の違反に対する罰が段階的に厳しく適用される場合、複数のラウンドの競技では、後のラウンドに持ち越されます。例えば、36ホールの競技で、最初の違反が警告で、2回目の違反が1罰打である場合、委員会はラウンド1のいかなる違反もラウンド2に持ち越されることを規定することができます。
- ・ 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。
- ・ 行動規範がプレーヤーのキャディーに適用されるかどうか。行動規範は規則 10.3cに基づいて自動的にプレーヤーのキャディーにも適用します。したがって、委員会が行動規範のいかなる側面もプレーヤーのキャディーには適用したくない場合は、その解釈を行動規範に規定しておく必要があります。

(4) 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 1

- ・ 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罰打。
- ・ 3回目の違反—一般の罰。
- ・ 4回目の違反や重大な非行—失格。

罰の段階のひな型 2

- ・ 行動規範の最初の違反—1罰打
- ・ 2回目の違反—一般の罰。
- ・ 3回目の違反や重大な非行—失格。

違反が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。

(5) 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そのプレーヤーをその競技から外すという最も厳しい制裁が正当化されるほど期待されるゴルフの規範から逸脱し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詳説1.2a/1で閲覧できます。

5J 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、あるいはコースのデジタル通信方式などで、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スタート時間と組み合わせを受け取ったり、ウェブサイトでスタート時間と組み合わせ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。このハンディキャップストロークの順番を決める方法についてのガイダンスはワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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、ハンディキャップの差をどうするのか。

- ・ 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、委員会はワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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説明した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。

(7) 「歯止めとなる」ことを防ぐためのガイダンスと説明

「歯止めとなる」はストロークプレーの次の状況を表現するため使用される一般的な用語です：

プレーヤーは、他のどのプレーヤーからも同意を得ることなく、自分の球をパッティンググリーン上のホールの近くに残したままにしました。その位置はパッティンググリーンの外からプレーすることになる別のプレーヤーの球がその止まっている球に当たった場合に利益を得る可能性がある場所でした。

この場合、誰かのプレーヤーの援助をするためにその球をその場所に残しておくことの同意はなかったので、規則違反とはなりません(規則15.3a参照)。

しかしながら、R&AとUSGAは「歯止めとなる」はその競技のその他のすべての

プレーヤーを考慮に入れていないので、歯止めとなる状態のプレーヤーがその他のプレーヤー達と比べて有利となる可能性があるという見方をしています。

その結果として、R&A と USGA はプレーヤーたちに次のガイダンスと最善の策の説明を提示します：

- ・ ストロークプレーでは、競技はすべてのプレーヤーに関係し、そしてその競技の各プレーヤーは自分たち自身の利益を守るためにその場にいることはできないので、そのフィールドを守ることはその競技のすべてのプレーヤーが共有する重要な責任です。
- ・ したがって、ストロークプレーでは、ホールの近くにあるプレーヤーの球がそのパッティンググリーンの外からプレーすることになる他のプレーヤーを援助する合理的な可能性がある場合、両方のプレーヤーは、ホールの近くの球のプレーヤーが他のプレーヤーがプレーする前にその球をマークして拾い上げることを確実にすべきです。
- ・ すべてのプレーヤーがこの最善の策に従えば、その競技に参加するすべての人の利益を守ることを確実にします。

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カ所(例えば、掲示板やデジタル通信方式)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、球捜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、すべてのレフェリー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づ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プレー中に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

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誰かによって動かされてしまう状況もあるでしょう。

a. 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いのであればティーイングエリアを再配置することができます。

b. 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。

c. 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。

d. 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そのホールを終えることができます。委員会はその後そのホールをプレーしている次の組の前にホールを移動させる必要があるのかどうか(例えば、その損傷がプレー中に悪化する可能性がある場合)を評価することができます。ホールを移動させる必要がある場合、そのホールが元々あった場所と同じ挑戦を与えるように近くの似たような場所、理想的には元の場所からできる限り離れないように移動させるべきです。

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、その組がそのホールを終えることができるのに必要な程度にそのホールを修理することができず、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) レフェリーと委員会のメンバーの任務と権限

定義「レフェリー」で詳しく規定されている通り、マッチプレーの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ります。一方で、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。

レフェリーが1つのマッチに割り当てられているのかどうかに関係なく、事実がその時に相手に知られ、時間内に要請がなければ、レフェリーは裁定の要請に関して行動することはできません。

一部のレフェリーまたは委員会の一部のメンバーの役割を制限することについては詳説「委員会/1」を参照。

(2) 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(9)や6C(10)を参照してください。

(3) 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ストロークプレー(マッチプレーでは、レフェリーがそのラウンドを通じて1のマッチに割り当てられているときは)では、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。

(4) 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。

(5) 正しい情報をレフェリーに提供するプレーヤーの責任

レフェリーは裁定を行う前に状況の事実を決定するためにプレーヤーの援助に頼ることがよくあります。これらの状況で、プレーヤーはレフェリーが裁定を行うことができるようにそのレフェリーに正しい情報を提供するために最善を尽くす必要があります。

委員会に追加の情報が寄せられ(例えばビデオ検証)、与えられた裁定が間違っていたことが発覚した場合、委員会がとるべき行動はそのプレーヤーが正しい情報をレフェリーに提供するために最善を尽くしていたかどうかによります。

プレーヤーが最善を尽くさず(例えば、故意にフェリーに誤解させるコメントを与えたり、故意に情報を与えなかったり)、その結果、レフェリーがプレーヤーに誤所からプレーするように指示した場合、委員会はその問題となったホールについてそのプレーヤーが規則14.7の違反をしたとその裁定を訂正するべきです。レフェリーが適用されるべき罰をそのプレーヤーに課していなかった場合(例えば、プレーヤーがストロークに影響を及ぼす状態を改善していた場合)も同様です。委員会はそのプレーヤーを規則1.2aに基づき重大な非行に対して失格とすることも検討するべきです。

しかしながら、プレーヤーが正しい情報を提供するために最善を尽くし、レフェリーがそのプレーヤーが提供した情報のすべて、または一部に基づいて裁定を行った場合、そのプレーヤーに誤所からプレーしたことに対して遡って罰を課すべきではありません。しかし、レフェリーに話をする前のプレーヤーの行動が規則に違反していた場合は、遡ってプレーヤーに罰が課せられます。

例えば、プレーヤーがラフの中に止まっている自分の球がストロークの前に動いたのを見ていて、自分が動かした原因になっているとは思いませんでした。プレーヤーはその後にレフェリーに、球が動く前にその球の近くの草に触れたとは思わないと話しました。その情報に基づいて、レフェリーは球を罰なしにあるがままにプレーするように裁定しました。そのラウンドの後半で、ビデ

オの証拠によりプレーヤーが球のすぐ近くの草に触れていて球を動かす原因となっていたことが明らかになりました。そうであれば、プレーヤーは1罰打を加え、次のストロークをする前にその球をリプレースするべきでした。

この状況では、委員会は、球を動かす原因となったことに対してそのホールのプレーヤーのスコアに1罰打を遡って加えるべきです。しかし、プレーヤーはレフェリーが裁定するのを援助するために最善を尽くしていたので、誤所からプレーしたことに対する罰は課せられません。

類似の例は、プレーヤーがプレーの準備をしている間にストロークに影響を及ぼす状態を改善した場合(例えば、パッティンググリーン縁を歩いているときに、知らずにプレーの線上にある小さく盛られた砂を踏んで押し付けた場合)です。プレーヤーの行動を完全には見ていなかった、すぐ近くにいたレフェリーがプレーヤーが自分のライを改善していたかもしれないことに懸念を持ちました。そのプレーヤーに何をしたのか質問したところ、プレーヤーはプレーの線を跨いだと思うと発言しました。この情報に基づいてレフェリーは罰なしと裁定をしました。その後で、そのプレーヤーは自分のライン上を歩き、その際に砂を踏みつけてプレーの線を改善していたことが分かりました。そのプレーヤーはレフェリーに正しい情報を提供するために最善を尽くしましたが、その行動はレフェリーとの会話をした時点ですでに起きていたことであるので、委員会は裁定を訂正し、そのホールでプレーヤーは一般の罰を受けるとの裁定を遡ってするべきです。

(6) 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その時点で入手できる情報に基づい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。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なく、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られるべきです。プレーヤーと他のプレーヤーの証言が対立しており、証拠の重さがどちらのプレーヤーにも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ったプレーヤー、またはそのスコアに関係のあるプレーヤーに有利に裁定すべきです。

- ・ 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肉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)。
- ・ 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)。
- ・ 事実問題はできるだけ速やか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。しかし、当初の裁定を行った後に追加の証拠が得られる場合、そのような裁定は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。裁定が間違っていたことが分かった場合、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(9)や6C(10)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。

(7) 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決定することを試みるべきです。委員会が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。

(8) プレーヤーが適用し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、「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ひ込みました。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。

(9) 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。

a. 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次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。しかし、プレーヤーを失格とすべきであったのにそうしなかった場合、その裁定はプレーヤーが次のマッチをスタートする前、または競技の結果が最終となる前であればいつでも訂正することができます(しかし、規則1.2または規則1.3b(1)に基づいてプレーヤーを失格とすることについての制限はありません)。
- 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。
- 上記の箇条書き以外の場合、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。

b. 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が、更なるストロークが行われていない場合、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、そのマッチがタイで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。

c. マッチでレフェリーによる間違っただ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、誤所から球をストロークして、委員会がその後その間違っただ裁定に気づいた場合、次の原則が適用されます：

- ・ 重大な違反がなく、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ていない場合、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：
 - » 相手が関連するホールで次のストロークをまだ行っていない場合、委員会はその裁定を訂正すべきです。
 - » 相手がその裁定が与えられた後にそのホールの次のストロークをまだ行っていない場合、どちらのプレーヤーも次のティーイングエリアからストロークを行っていない、あるいは最終ホールでは、そのマッチの結果がまだ最終となっていなければ、委員会はその裁定を訂正すべきです。
 - » 裁定を訂正するには遅すぎる場合、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。

(10) ストロークプレーの間違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。

a. 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

違った裁定を訂正すべきです(規則20.2e参照)。

b. 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 て告げる

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
て告げた。プレーヤーが一旦そのストロークを再プレーすると、その裁定は成立し(そのストロークをレフェリーが取り消したことを含め)、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。

c. 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、そのプレーヤーが誤所からストロークを行い、委員会がその後で間違っ
た裁定に気づいた場合、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：
- プレーヤーが別のホールを始めるためのストロークを行っていないならば(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行われ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するよう指示すべきです。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。
- 裁定を訂正するには遅すぎる場合、間違っ
た裁定の後に行われたストロークは罰なしに成立します。

d. 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

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

の事実を照らして、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。その間違っただ情報が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情報を与えた場合、プレーヤーは罰を免除されるべきではありません。

例えば、プレーヤーが、レフェリーに今後の参考のために、ジェネラルエリアの球の周辺の砂を取り除くことができるかどうかを尋ねた。そのレフェリーは誤って、プレーヤーにそうすることが許されると教えた。その質問は特定の状況には関連しなかったので、プレーヤーがそのラウンドの後半でその規則に違反した場合、罰は免除されません。

- 特定の裁定

レフェリーが間違っただ裁定を行った場合、そのプレーヤーは罰を免除されません。委員会はプレーヤーがその競技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処置をする状況となっているその競技が終わるまで、その罰なしの期間を延長するべきです。しかしながら、その競技中に、そのプレーヤーが適切な処置に気づいたり、そのプレー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、プレー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そのプレー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。そのプレーヤーがそのラウンドの後半で、または同じ競技の次のラウンド中に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ー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情報を与えた場合、そのプレー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ます。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、その競技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、プレーヤーがレフェリーに「距離計測器が認められる」と告げられた場合、そのプレーヤーはその競技中に距離計測機器を使用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裁定に気づいたならば、そのプレー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。

e. 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、その球をリプレー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ースされます。

f. 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、その暫定球でそのホールを終了しなければならない」と間違っ
告げられました。その暫定球はプレーヤーが規則18.3cに基づいて放棄しなければならない誤球でしたが、そのプレーヤーはその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づいた場合、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、間違っただ裁定の後にそのホールを終えるためにそのプレーヤーが要したその暫定球でのストローク(その暫定球への2打目をそのホールでの2打目とする)と裁定すべきです。しかしながら、そのペナルティーエリアからプレーヤーが元の球をプレーすることが明らかに合理的ではなかった場合、そのプレーヤーはそのホールのスコアに規則17.1に基づく1罰打を加えるべきです。

g. 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づ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づいた場合、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づいた場合、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。

h. 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づ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づいた場合、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づいた場合、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。

i. 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ティ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ティ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ティ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。

(11) 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、委員会はプレーヤーを支援するために最善を尽くすべきです。

a. 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プレーすることを認める場合、ストロークプレーの規則が適用されることをプレーヤーに告げるべきです。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。

b. 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裁定を要請した場合、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可能であれば適用すべきです。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、規則21.2c、そして規則21.3c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る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が、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いけません。
- ・ 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るでしょう。

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：

a. 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詳説5.7c/1を参照してください。

b. 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。

c. 一時的な水

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べきです。

マッチプレーでは、ホール周辺の一時的な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。

d. 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

a. 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。
- ・ 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。

b. 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ドランスはありません。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、その日の残りの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が著しく改善する可能性がある場合はラウンドを取り消すことが合理的でしょう。

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、プレーを中断する

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、ラウンド中にプレーを中断して、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づいた場合、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、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。委員会はプレーヤーのスコアを加算し、ネット競技の場合はプレーヤーのハンディキャップストロークを計算し、それをそのプレーヤーのネットスコアの計算のために適用するべきです。

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(ドロー)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(委員会はこの順番を変えることができます)。

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。

規則3.3b(3)の例外に基づく罰の適用がカットラインやすでに作成された対戦表(ドロー)にどのような影響を与えるべきかについての詳細はRandA.orgで入手できます。

(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。
- ・ 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。
 - » 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。
 - » 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。
- » 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

プレーヤーがストロークプレー競技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バック(マッチングスコアカー

7 競技後

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、委員会がプレーヤーのハンディキャップの計算や適用を間違い、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ストロークプレーの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るべきです。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るべきです。
- ・ 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に基づいて認められる賞だけをアマチュアゴルファーに授与すべきです。委員会はRandA.orgアマチュア資格規則と添付されている付属のガイダンスノートを参照すべきです。

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。
- ・ プレーヤーのハンディキャップの計算を間違えた。

7 競技後

- ハンディキャップの適用を間違えた。
- 最終成績にプレーヤーを掲載しなかった。
- 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

JGA

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

目次

8 ローカルルールひな型	
(1) ローカルルール制定のガイドライン	521
(2) ローカルルールの告知	523
8A コースの境界とアウトオブバウンズ	523
A-1 境界と境界線を定める一般的な方法	523
A-2 壁、道路、他の物を使う場合の境界の明確化	524
A-3 境界フェンスは異なった方法で扱われる	524
A-4 コース内のアウトオブバウンズ	524
A-5 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	525
A-6 アウトオブバウンズを示す杭	526
8B ペナルティーエリア	526
B-1 ペナルティーエリアを定める	526
B-2 レッドペナルティーエリアの反対側での救済	527
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	531
B-4 水路をジェネラルエリアとして定める	532
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	533
8C バンカー	533
C-1 バンカーの縁の明確化	533
C-2 砂の区域のステータスの変更	534
C-3 バンカー内にない砂に類似する素材のステータスの明確化	534
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	535
8D パッティンググリーン	535
D-1 パッティンググリーンの縁の明確化	535
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	536
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	536
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	537
D-5 練習グリーンや臨時のパッティンググリーンのステータス	538
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	539
8E 特別な救済措置	539
E-1 ドロップゾーン	539
E-2 球をふくこと	542
E-3 プリファードライ	543
E-4 エアレーションホールからの救済	544

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	545
E-6	保護フェンスに対するプレーの線の救済	551
E-7	電気が流れる境界フェンスからの救済	552
E-8	プレー禁止区域を定める	552
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	553
E-10	若木の保護	554
E-11	送電線によって方向を変えられた球	555
E-12	フェアウェイマットの強制的な使用	555
8F	異常なコース状態や不可分な物	556
F-1	異常なコース状態や不可分な物を定める	556
F-2	地面に食い込んだ球の救済の制限	557
F-3	修理地を近くにある障害物の一部として扱う	558
F-4	豪雨や通行による広範囲の損傷	559
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	560
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	561
F-7	張芝の継ぎ目からの救済	561
F-8	地面のひび割れからの救済	562
F-9	フェアウェイの、またはフェアウェイに近接する木の根からの救済	562
F-10	動物による損傷	563
F-11	蟻塚	564
F-12	動物の糞	564
F-13	動物の蹄による損傷	565
F-14	ルースインベディメントの堆積	565
F-15	パッティンググリーン上のキノコ	566
F-16	一時的な水で満ちたバンカー	566
F-17	すべての道路や通路を障害物として扱う	567
F-18	動かせる障害物を動かさない障害物として扱う	567
F-19	パッティンググリーン周辺の縁取り用の溝	568
F-20	コンクリート製の排水路	568
F-21	ペイントした線や点	569
F-22	臨時の動力線とケーブル	570
F-23	臨時の動かさない障害物	571
F-24	ペナルティーエリア内の動かさない障害物からの罰なしの救済	577
F-25	異常なコース状態の上、中、下を通さずに完全な救済のニヤレストポイントを決定する	578
F-26	境界フェンスや壁の門	579
8G	特定の用具の使用制限	579
G-1	適合ドライバーヘッドリスト	579
G-2	溝とパンチマークの仕様	580

G-3	適合球リスト	580
G-4	ワンボールルール	581
G-5	距離計測機器の使用を禁止する	582
G-6	動力付き移動機器の使用を禁止する	582
G-7	特定の種類のシューズの使用を禁止する	583
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	584
G-9	壊れた、または著しく損傷したクラブの取り替え	584
G-10	46インチを超える長さのクラブの使用を禁止する	585
G-11	グリーンリーディング資料の使用を制限する	586
G-12	パッティンググリーンからのストロークのためにプレーの線を読む支援となる資料の使用の禁止	588
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	588
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	588
H-2	チーム競技でアドバイス・ギバーを指名する	589
H-3	チームキャプテンになることができる人の制限	590
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	591
H-5	アドバイス：同じ組のチームメンバー	591
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	591
I-1	ラウンド前の練習	591
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	593
8J	悪天候時やプレーを中断する措置	593
J-1	プレーの中断と再開の方法	593
J-2	一時的な水の除去	594
8K	プレーのペースの方針	594
K-1	ラウンドやラウンドの一部についての最大時間	595
K-2	ホール毎とショット毎のプレーのペースの方針	595
K-3	プレーのペースの罰の段階の修正	598
8L	スコアカードの責任	599
L-1	プレーヤーまたはマーカーの証明がないことに対する規則3.3b(2)に基づく罰の修正	599
L-2	スコアカードのハンディキャップをプレーヤーの責任とする	599
8M	障がいを持つプレーヤーのためのローカルルールひな型	600
M-1	車輪付きの移動器具を使用するプレーヤーのための球のプレース	600
M-2	車輪付き移動器具を使用するプレーヤーに対する特定のバンカーからの罰なしの救済	602
M-3	運動失調症やアテトシスのプレーヤーのための規則10.1b(クラブをアンカリングすること)の制限された例外	602

9 他のプレー形式

9A	修正ステーブルフォード	604
9B	グリーンサム	604
9C	スクランブル	605
9D	4人中ベスト2人のスコアをカウント	605

8 ローカルルールひな型

ローカルルールは、委員会が一般的なプレーや、特定の競技のために採用する規則の修正、または追加の規則です。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、そしてローカルルールがセクション8(1)に規定されるガイドラインと一致していることを確認する責任があります。

これらのガイドラインに矛盾するローカルルールは認められず、そのようなローカルルールの下でプレーされたラウンドはゴルフ規則に基づいてプレーされたとはみなされません。

委員会がローカルルールひな型に規定されている目的に矛盾したローカルルールを採用する場合、プレーヤーがハンディキャップ目的のラウンドの認められるスコアとして提出できるのかについてハンディキャップの管理者に相談するべきです。

(1) ローカルルール制定のガイドライン

ローカルルールを制定する前に、委員会は次のガイドラインを考慮するべきです。

- a. 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。
- b. 委員会はゴルフ規則に基づいて、コースや競技に応じた特有のニーズに合わせてローカルルールを採用するというゴルフ規則に基づく重要な権限を持っています。一方で、委員会はセクション8の目的の説明で扱われている種々の状況に対処するためにのみにローカルルールを使用するべきです。
- c. ローカルルールひな型はその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の書き方の例として役立つこともできます。しかし、委員会がコースや競技に応じた特有のニーズに合わせてローカルルールひな型の文言を変更する場合、その変更が規定されている目的と一致していることを確認する必要があります。

この要件に合うローカルルールひな型の変更の例には次を含みます：

- ローカルルールひな型E-4(エアレーションホールからの救済)の使用をバッチカルカットで使用するために拡大すること。
 - ローカルルールひな型F-10(動物による損傷)の使用をバンカーに拡大すること。
- d. 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。

8 ローカルルールひな型

e. 委員会はゴルフ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用してはなりません。

認められないローカルルールの例には次を含みます：

- ・ 不適合クラブの使用を認めること。
- ・ 球の搜索時間を3分から5分に延長すること。
- ・ プレーヤーが複数のキャディーを使用することを認めること。

f. 規則1.3c(3)は委員会がゴルフ規則と異なる方法で罰を適用する権限はないことを規定しています。したがって、委員会は罰を無視する、修正する、または適用するためにローカルルールを使用してはなりません。

認められないローカルルールの例には次を含みます：

- ・ 間違っただけのティーイングエリアからプレーしてもプレーヤーがその誤りを1分以内にストロークを行うことで訂正すれば、その罰を無視すること。
- ・ 不適合クラブでストロークを行った場合の罰を失格から一般の罰に軽減すること。
- ・ プレーヤーが確認のために球を拾い上げる際に、他のプレーヤーに知らせなかったことに対して1罰打を加えること。

g. ローカルルールがローカルルールひな型に基づいている場合、委員会はそのローカルルールを解釈する際の支援をR&Aに求めることができます。しかし、委員会が独自のローカルルールを策定していた場合、そのローカルルールを解釈することはその委員会の問題となります。

h. ローカルルールを一時的な状況の理由で導入する場合、その状況がそのローカルルールの使用をもはや必要としなくなった場合はすぐに取り下げるべきです。

i. セクション8のローカルルールひな型はひな型の形式とすることを十分に正当化するほど頻繁に生じる状況や問題を扱っています。時々、規定されているひな型がなくても、ローカルルールが正当化される場合があります。その場合、委員会はそのローカルルールを明確かつ簡単な文言で規定するべきです。しかし、最も重要なことは、そのローカルルールがゴルフ規則とローカルルールひな型の目的の説明に一致しているということです。

例えば、フェアウェイのディボット跡から罰なしの救済を認めることは、規則1の目的の中で定められているコースをあるがままにプレーする、球をあるがままにプレーするという重要な原則に矛盾します。

委員会が、公正なプレーを妨げる地域的な異常な状態のために、これらのガイドラインでは扱っていないローカルルールが必要かもしれないと考える場合、その委員会はR&Aに相談するべきです。

(2) ローカルルールの告知

委員会はスコアカード、プレーヤーへの注意事項、デジタルでの伝達方法にかかわらず、すべてのローカルルールをプレーヤーが入手できるようにする必要があります。

ローカルルールのひな型全文の省略版を提供する場合(例えば、スコアカードの裏面など)、委員会はその全部を入手できるようにする必要があります(例えば、掲示板やウェブサイト上で)。

8A コースの境界とアウトオブバウンズ

A-1 境界と境界線を定める一般的な方法

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。

境界を定める最も一般的な方法は杭やペイントされた線や既存のフェンスを使用することです。ローカルルールにすべての境界を記述する必要はありませんが、境界を定めるために使用されている方法を記述することは役に立ちます。境界が視覚的に明確ではなく、境界を定めるために使用されている方法がより一般的でない場合は具体的な詳細を規定することを推奨します。これらを記述することができる方法のいくつかの例が次に挙げられます：

- アウトオブバウンズは[アウトオブバウンズを定める方法を挿入、例えば、白杭、線、フェンス]により定められる。
- [ホール番号を明記]の左の境界は[場所を明記、例えば道路上の]白いペイント[ラインまたは点]のコース側の縁により定められる。
- [ホール番号を明記]の間にあるコース管理区域はその区域を取り囲んでいるフェンスによって定められたアウトオブバウンズである。

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、道路、他の物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、道路、他の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、代わりに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、定めるのがよいでしょう。

ローカルルールひな型 A-2.1

「[物を特定する、例えば、壁や道]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[物を特定する、例えば、壁や道]を越えたときに、球はアウトオブバウンズとなる。」

ローカルルールひな型 A-2.3

「[ホール番号を明記]の境界は[物や特徴の説明を挿入]により定められる。」

A-3 境界フェンスは異なった方法で扱われる

目的 フェンスにより定められる場合、その境界の縁は地表レベルのフェンスポスト(支柱を除く)のコース側の点を結ぶ線によって定められ、これらのフェンスポストはアウトオブバウンズとなります。しかし、委員会はそのフェンスの特徴や、そのフェンスを取り囲む植物により異なった方法で境界フェンスを扱うことを選択することができます。

委員会は線や杭に関連する境界を定める方法を変えることはできません。

ローカルルールひな型 A-3

「球が(ホール番号を明記)フェンス(支柱を除く)を地表レベルで越えた場合、その球はアウトオブバウンズとなる。」

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。球はアウトオブバウンズに止まったときにだけアウトオブバウンズとなるからです。

ローカルルールひな型 A-4

「[ホール番号を明記]のプレー中、[アウトオブバウンズを定める方法の説明を挿入、例えば、白杭]により定められるそのホールの[場所やサイドを明記]はアウトオブバウンズである。

これらの[アウトオブバウンズを定めるために使用される物を明記、例えば、杭]は[ホール番号を明記]のプレー中は境界物である。他のすべてのホールに対しては、それらは[動かせない/動かせる]障害物である。」

A-5 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-5

「道路[その道路やプレーに影響するホールを特定]上に止まった、またはその道路を越えた球は、他のホールに対してインバウンズとなるコースの他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-6 アウトオブバウンズを示す杭

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できず、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。委員会がその杭を障害物として定めた場合、その杭は動かせない障害物、または動かせる障害物として定めることができます。

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-6

「[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。

ペナルティーエリアの縁を杭や線を使って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縁を物理的な特徴と言葉を使うこと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ます場合があります。言葉によって定めるのは、そのペナルティーエリアの縁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す。いくつかの例は次の通りです：

- ・ [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縁まで及び、そのレッドペナルティーエリアの縁はそのアウト

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。
- ・ 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縁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縁によって定められる。

一つのペナルティーエリアが複数のホールのプレーに対して関連する可能性がある場合、委員会は一つのホールのプレー中はそのホールの挑戦性を維持するためにイエローペナルティーエリアとして定めることを選択できます。しかし、ラテラル救済が適切である他のすべてのホールのプレーに対してはそのペナルティーエリアをレッドとして定めるローカルルールを制定することができます。

- ・ 「 [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] 番ホールのイエローペナルティーエリアは、すべての他のホールをプレーする場合はレッドペナルティーエリアとしてプレーする。」

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：

8 ローカルルールひな型

- 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。
- この選択肢が利用できる場合、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)、そのプレーヤーはそれぞれ **1 罰打**で規則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、**1 罰打**の追加の選択肢として、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で、その推定された2つの地点を結ぶ直線がそのペナルティーエリアの外側を横切ってはならない)。
- 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。
 - » 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。」

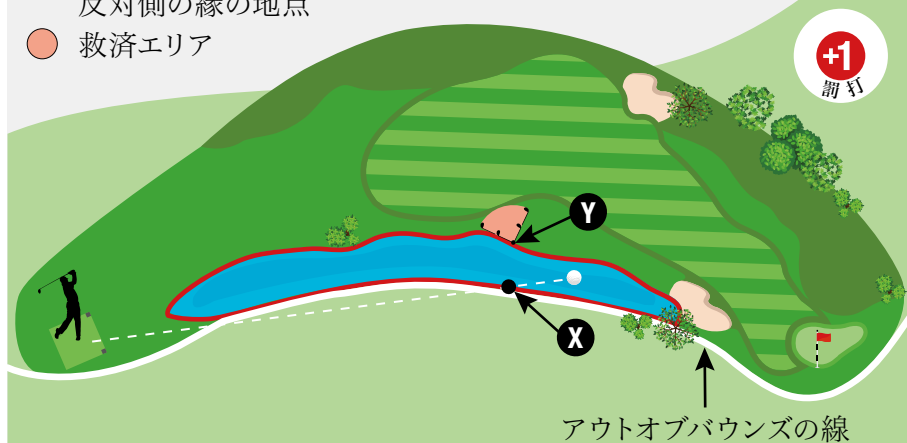
ローカルルールひな型 B-2.2

ローカルルールひな型B-2.1が適用となるが、第二段落に次の修正を伴う：

「または、球がコースの境界と一致するペナルティーエリアの縁を最後に横切った場合、**1 罰打**の追加の救済の選択肢として、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。」

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のを、見るができない。
- プレーヤーがストロークと距離の罰、または規則17の別の選択肢のいずれかに基づいて別の球をプレーする前に球を捜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が利用できる場合(ローカルルールひな型E-1参照)、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。

8 ローカルルールひな型

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[特定の水路と場所を説明。例えば、6番ホールの溝]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、ジェネラルエリア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(見つからなかったとしても、その球が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)、[適用できるのであれば]。
- [その球が特別にマーキングされた2本の杭の間などそのペナルティーエリアの縁を横切らなければならない場所を明記]。

その場合、プレーヤーはそれぞれ**1罰打**で次の救済の選択肢がある：

- プレーヤー規則17.1dの選択肢の一つに基づいて救済を受けることができる。
- 追加の選択肢として、プレーヤーは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することができる。そ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。」

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やペナルティー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。

8 ローカルルールひな型

これらを記述することができる方法のいくつかの例が次に挙げられます：

- ・ [場所とホール番号を明記、例えば、15番のグリーンの左側] にあるバンカーの縁は地表レベルの [色を挿入] の杭の外側の縁によって定められ、その杭自体はバンカー内となる。この杭は動かせる障害物である。
- ・ [場所とホール番号を明記] 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。
- ・ [場所とホール番号を明記] の右側のバンカーの縁は砂に掘られた溝によって定められる。
- ・ 整えられている(例えば、均されている)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」では委員会がローカルルールによって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ることができると規定しています。

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] の作られていない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 バンカー内にはない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定めたり、マークすることができます。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るようになります。

ローカルルールひな型 C-4

「 [特定の場所を明記] 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 エプロンの刈高と比較してパッティンググリーンの刈高との違いを識別できないことによって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定することが難しい場合があります。このような場合、委員会はペイントされた線や点を使ってパッティンググリーンの縁を定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-1

「パッティンググリーンの縁は [線や点を挿入] によって定められる。この点または線はパッティンググリーンの [内] [外] 側であり、この点または線からの罰なしの救済を受けることはできない。」

D-2 臨時のパットインググリーンを使用している場合のパットインググリーンへのステータス

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、パットイング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インググリーンを用意して、その臨時のパットインググリーンをそのホールで使うパットイング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。臨時のパットインググリーンに取って代わられたパットインググリーンは、もはやプレーヤーがプレーしているホールのパットインググリーンではないので、自動的に目的外グリーンとなります。

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インググリーンがパットインググリーンとして使用される。臨時のパットインググリーンに取って代わられたパットイング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：

- いくつかのパットイング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イング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イング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イング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

「規則13.1fは次のように修正される：

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)。」

D-4 目的外グリーンから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エプロンやフリンジとなる。
- ・ 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-4.1

「〔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、〔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。」

ローカルルールひな型 D-4.2

「目的外グリーンは[目的外グリーンの縁からの距離/目的外グリーン周辺の区域を明記]を含むものとして扱われる。プレーヤーに規則13.1fに基づく目的外グリーン(この拡大された区域を含む)からの障害がある場合、そのプレーヤーは罰なしの救済を受けなければならない。

[その区域がプレーヤーのスタンスだけに障害となる場合、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。」

D-5 練習グリーンや臨時のパットインググリーンのステータス

目的 目的外グリーンには定義上パットイ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トインググリーンは、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することができる。」

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、そのグリーンの一部(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ある部分にある場合に、目的外グリーンがプレーヤーのスタンスだけに障害となっている場合は障害が生じていないことに修正することができます。

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の一部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。

[目的外グリーンがプレーヤーのスタンスだけに障害となる場合、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。」

8E 特別な救済措置

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特別な救済エリアです。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、次のような場合に通常の救済の選択肢を使うプレーヤーに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。

8 ローカルルールひな型

- 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。
- ローカルルールひな型F-23－臨時の動かせない障害物。

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。

委員会は特定の状況(例えば、大きなペナルティーエリア)に対して複数のドロップゾーンを設定することができます。この場合、委員会はどちらのドロップゾーンを使用するのか(例えば、最も近いドロップゾーン、ホールに近づくない最も近いドロップゾーン)を明記すべきです。

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を参照して下さい。

ローカルルールひな型はドロップゾーンの最も一般的な使用の2つについて規定しています。しかしながら、これらは上述されている他の規則に対して必要に応じて修正して使用することができます。

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。

「プレーヤーの球が [場所を特定] にある[使用を制限する場合は色を特定]ペナルティーエリアの中に球がある場合(見つからないが、球がその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)、プレーヤーには次の選択肢があり、それぞれ**1罰打**で：

- そのプレーヤーは規則17.1に基づき救済を受けることができる。
- 追加の選択肢として、そのプレーヤーは元の球か別の球を [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ができる。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 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。

「プレーヤーの球が〔場所を特定〕にある修理地の中にある場合(見つからない球がその修理地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)、プレーヤーには次の救済の選択肢がある：

- 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。
- 追加の選択肢として、そのプレーヤーは元の球か別の球を〔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とができる。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 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。

「プレーヤーが〔場所を特定〕にある〔使用を制限する場合は色を特定〕ペナルティーエリアの中にある場合(見つからないがその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)、プレーヤーにはそれぞれ**1罰打**で次の救済の選択肢がある：

- プレーヤーは規則17.1d(1)に基づいてストロークと距離の救済を受けることができる。
- プレーヤーは元の球か別の球を〔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ができる。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-2 球をふくこと

目的 地面の状態により、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マークして拾い上げ、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ます。

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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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列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。プレーヤーは拾い上げる前にその球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 一時的に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、フェアウェイの一部や全部を保護することができるようにする「プリファードライ」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。

コース全体が湿っているような状態で球に泥がつく原因となる可能性がある場合、「プリファードライ」のローカルルールを使用するのではなく、委員会はプレーヤーにジェネラルエリアではその球をマークして拾い上げ、ふいてリプレースするのを認めることを選択することもできます(ローカルルールひな型 E-2参照)。

ストロークプレーのラウンドが始まった後に、プリファードライ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ます。

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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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

「プレーヤーの球の一部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] に触れている場合、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

8 ローカルルールひな型

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。
 - » 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。しかし、規則14.2eを適用することに関しては、そのプレーヤーは一度その球をインプレーにする意図を持って球を接地させて手放したのであれば、その球をプレーする箇所を選択したことになる。

このローカルルールに基づいて球がプレースされ、インプレーとなった後、プレーヤーがその後で救済を規定する他の規則に基づいて処置する場合、このローカルルールを再度使うことができる。

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-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、または規則13.1cのバッティンググリーン上の損傷という意味の範疇には含まれません。したがって、プレーヤーはバ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、ジェネラルエリアやバッティンググリーン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、エアレーションホールが球のライに著しく障害となるかもしれない場合、委員会は、エアレーションホールの中にある、または触れている球に対して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や意図するスイング区域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ために受諾でき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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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ーヤーに周知しておく

8 ローカルルールひな型

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、プレー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。

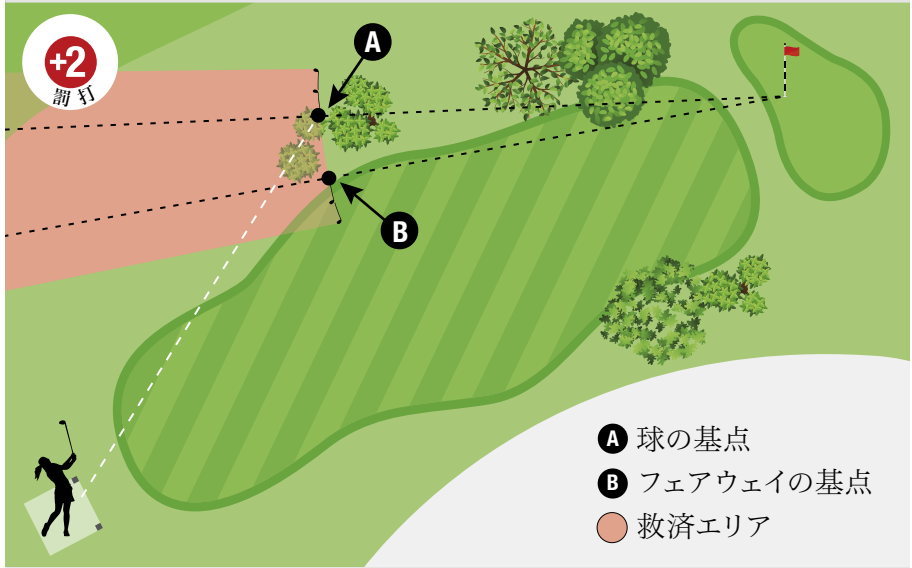
この選択肢は、球が止まったと推定される地点やアウトオブバウンズとなった地点からプレーしているホールのフェアウェイの縁までの間で、ホールに近づかない広い区域の中にプレーヤーがドロップすることをできるようにします。

プレー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、この救済はプレー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からない場合、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ぬ。

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。

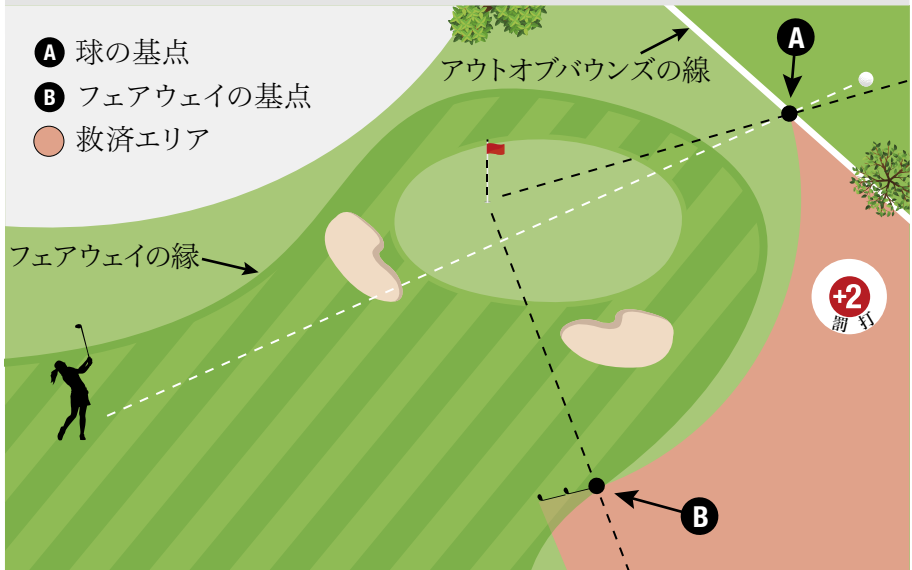
ローカルルールひな型E-5 図2:アウトオブバウンズの球



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。
<p>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。</p>		

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)。	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。
- ・ 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エリアの区域を意味する。

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クラブレングスの範囲)。
- ・ 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クラブレングスの範囲)。

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。
- ・ 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：

- ・ 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。
- ・ 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を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。

8 ローカルルールひな型

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に近いにあり、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物として使う場合、その境界フェンスから一定の距離内(例えば、2クラブレングス)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クラブレングスを計測し、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、1クラブレングスの救済エリアが認められます。

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、[特定の場所を明記]にあるホールの電気が流れる境界フェンスから[2クラブレングスなど、特定の距離]以内にある場合、プレーヤーは規則16.1の手続きを使って罰なしの救済を受けることができる。しかし、次の基点に基づく：

- 基点はそのフェンスから[2クラブレングスなど、特定の距離]で、ホールと元の球の箇所の距離と等距離のところになる。」

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部分は異常なコース状態の一部かペナルティエリアの一部のどちらかとして扱わなければなりません。

委員会はど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、上部が緑の青杭]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

「[その区域をマーキングする方法と場所を明記。例えば、上部が緑の赤/黄杭]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ペナルティーエリアとして扱われるプレー禁止区域であり、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

「[区域を特定]はアウトオブバウンズであり、プレー禁止区域として定められる。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援助をするために、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。

同様に、委員会は若木の集合を1つのプレー禁止区域としてマークすることができます。

あるいは、委員会は若木をプレーヤーが救済を受けることを要求されない異常なコース状態として定めることを選ぶことができます。

いずれの場合も、そうした木は杭、テープ、あるいは他の何かしらの明確な方法によって特定するべきです。

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物を取り除くべきです。

ローカルルールひな型 E-10.1

「 [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意図する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、プレーヤーの意図する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。」

ローカルルールひな型 E-10.2

「[マーキングを特定]によって識別された若木は異常なコース状態である。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。

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認められません。

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[建造物を説明、例えば、送電線、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、プレーヤーは元の球か別の球をそのストロークを行った箇所からプレーすることにより、そのストロークを再プレーしなければならない(規則14.6参照)。

プレーヤーがそのストロークを再プレーしたが、誤所からプレーした場合、プレーヤーは規則14.7に基づいて**一般の罰**を受ける。

プレーヤーがそのストロークを再プレーしなかった場合、プレーヤーは**一般の罰**を受け、そのストロークをカウントするが、誤所からプレーしたことにはならない。」

E-12 フェアウェイマットの強制的な使用

目的 長期の寒い気候が芝の生長を遅らせている場合など、プレー中の損傷からコースを保護する必要があるかもしれません。このような場合、委員会はフェアウェイの芝の長さかそれ以下に刈ってあるジェネラルエリアでパターを使ってストロークをしない場合はマットの使用を要求することを決定することができます。

ジェネラルエリアのフェアウェイ以外でこのローカルルールを使うことは勧め

8 ローカルルールひな型

られず、パターの使用を特定の区域に制限することは認められません。

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、ワールドハンディキャップシステムの出版物や、自分の地域を管轄するハンディキャップ団体が規定するその他のガイダンス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-12

「プレーヤーの球がフェアウェイの芝の長さかそれ以下に刈られたジェネラルエリアにあり、そのストロークのためにパターを使用しない場合、プレーヤーは、元の球を拾い上げ、元の球か別の球を人工のマット上にプレースし、そこから球をプレーすることによって罰なしの救済を受けなければならない。そのマットは球が止まっていた箇所の上に置かなければならない。

プレースした球がマットから転がり出た場合、プレーヤーは2回目の球のプレースを試みなければならない。球が再度マットの上に止まらない場合、球をプレースしたときにそのマット上にその球が止まる最も近くてホールに近づかない場所にそのマットを移動しなければならない。

ストロークを行う前にマット上の球を偶然に動かした場合、罰はなく、その球を再度マットの上にプレースしなければならない。

マットを地面に固定するためにティーを使用した場合、球をそのティーの上にプレースしてはならない。

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對する罰：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。

- 一般的ではない物のステータスを障害物として明確にする。

- ・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が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(パイリング)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。」

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)。

8 ローカルルールひな型

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く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)にく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く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、バンカー上部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 F-2.2

「規則16.3は次のように修正される：

球がバンカー上部の〔積み芝の面〕〔土の法面〕にくい込んだ場合、罰なしの救済は認められない。」

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、委員会が修理地と定め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。

定義「完全な救済のニヤレストポイント」はこのシナリオを想定していませんが、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一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〕につなげられている場合、規則16.1に基づいて救済を受ける場合、一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、それらは一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：

「〔景観用の植栽区域など、区域を説明〕が人工の表面を持つ道路や通路に囲まれている場合(その区域に生長しているすべての物を含む)、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、一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エ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充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-5.1

「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上にある、または近接していて、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。

しかし、物理的な障害とプレーの線の障害の両方を含め完全な救済を受けなければならない。

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。」

ローカルルールひな型 F-5.2

ローカルルールひな型F-5.1は適用するが、第2段落に下記を追記する。

「このローカルルールは球と障害物の両方がフェアウェイの芝の長さかそれ以下に刈ってあるジェネラルエリアの部分にある場合にだけ適用する。」

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16.1a(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、救済は認められない。」

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

8 ローカルルールひな型

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ーヤーの障害となる場合、たとえその球が基点から1クラブレングス以内にある場合でも、そのプレーヤーは規則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 特定の状態では、コースの一部が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。プレー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[コースの区域を明記、例えば、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。

[しかし、そのひび割れがプレーヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、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-9 フェアウェイの、またはフェアウェイに近接する木の根からの救済

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ーヤーに禁止することはアンフェアとなるでしょう。委員会は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て見える状況下では、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クラブレンジス)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

「プレイヤーの球がジェネラルエリアにあり、[コースの区域を明記、例えば、フェアウェイの芝の長さかそれ以下に刈ってある区域で、あるいはフェアウェイの長さかそれ以下に刈ってある区域の縁から特定のクラブレンジス以内にあるラフで] 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。そのプレイヤーは規則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、その木の根がプレイヤーのスタンスにだけ障害となっている場合、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-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。

こ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

「[動物の種類] によって生じた[コースの区域を明記、例えば、ジェネラルエ

8 ローカルルールひな型

リア]の損傷の区域は規則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、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-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

「[蟻塚の種類を説明]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

「プレイヤーの選択で、[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、プレイ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。この損傷はパッティンググリーン上では修理できますが(規則13.1参照)、他のコース上では罰なしの救済を受けることはできません。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イ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、プレイ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、規則16.1は適用せず、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。]

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-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イ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

8 ローカルルールひな型

たル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 パットिंगグリーン上のキノコ

目的 パットिंग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

「パットिंग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 バンカーや複数のバンカーが水浸しになった場合、プレーヤーは最大限の救済を受けるか、1罰打でそのバンカーの外に救済を受けるかに限定されるでしょうから、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。委員会は特定のバンカーを、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ようにするために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特定したバンカーでのみ使うべきであり、一時

的な水で満ちたすべて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。その理由はラウンド中に個々のバンカーが完全に水浸しから部分的な水浸しに変わる可能性があり、ジェネラルエリアの修理地として扱われたバンカーから罰なしの救済を受けられるプレーヤーがいる一方で、球が入ったときには完全には水浸しになっていないのでバンカーとして扱わなければならないプレーヤーがいることは不適切となるからです。

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。

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対する罰：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対する罰：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

8 ローカルルールひな型

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、動かせ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せ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(触れている球を含む)。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線や、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。
- ・ 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せない障害物に近い。

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せ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せ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對する罰：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 委員会がパッティ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罰なしの救済を受けることができないことを明確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

「パッティ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 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-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.それらが合理的な努力でその障害物やコースを損傷させずに動かすことができる場合、それらは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クラブレンジス。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。
 - » 動かせ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ストロークを行った場所から元の球か別の球をプレーすることによってそのストロークを再プレーしなければならない(規則14.6を参照)。

プレーヤーが再プレーをしたが、誤所からプレーした場合、プレーヤーは規則14.7に基づいて**一般の罰**を受ける。

プレーヤーがそのストロークを再プレーしない場合、そのプレーヤーは**一般の罰**を受け、そのストロークはカウントするが、プレーヤーは誤所からプレーしたことにはならない。

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 球が地面から立ち上がった高架のケーブルに当たる：球が地面から立ち上がったケーブルに当たった場合、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 球が臨時の動かせない障害物を支えるワイヤに当たる：臨時の動かせない障害物(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対する罰：規則14.7aに基づく一般の罰。」

F-23 臨時の動かせない障害物

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15.2参照)、動かせない障害物(規則16.1参照)、あるいは臨時の動かせない障害物(TIO)なのかを明記すべきです。

TIO(グラウ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を動かせない障害物であるかのように取り扱い、規則16.1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せ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。

8 ローカルルールひな型

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がプレイヤーの球とホールを結んだ直線上にある場合、「介入の救済」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がもはやプレイ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、プレイヤーが救済を受けることができることを含みます。

プレイヤーが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、そのプレイ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、そのプレイヤーはTIOからの介入の障害から完全な救済が通常は保証されています。

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、定義「動かせる障害物」に適合しない構造物である。

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、あるいはローカルルールひな型F-22を使って臨時の高架の動力線またはケーブル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がプレイヤーの球とホールの間で介入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。それはプレイ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16.1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)。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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)。
- 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クラブレンジス以内にある(この1クラブレンジ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：
 - » プレーヤーが罰なしの救済を受けることが認められない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。

8 ローカルルールひな型

- » 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。
- 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。
 - » (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クラブレンジ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16.1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16.1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。プレーヤーが他の救済規則に基づいて処置することができる方法については、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16.1c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。球がペナルティーエリアにある場合、基点と救済エリアはそのペナルティーエリアの中でなければならない。

8 ローカルルールひな型

他の救済規則に基づいてプレーヤーが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、プレーヤーが規則16.1の救済措置を使う場合には両サイドの救済は認められない。

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。
- ・ このローカルルールを使う。

しかし、プレーヤーは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を動かせ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：

- ・ 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対する罰：規則14.7aに基づく一般の罰。」

F-24 ペナルティーエリア内の動かせない障害物からの罰なしの救済

目的 プレーヤーの球がペナルティーエリアの中にあり、そのプレーヤーに動かせない障害物からの障害がある場合、罰なしの救済は認められません(規則16.1a(2)参照)。しかしながら、委員会がペナルティーエリア内の特定の障害物から罰なしの救済を与えたいと思う事例があるでしょう。

このローカルルールを使う場合、委員会はどの動かせない障害物に適用し(すべての動かせない障害物からの罰なしの救済を認めるのではなく)、すべてのホールに適用しない場合は、どのホールに適用するのかを明記すべきです。

ローカルルールひな型 F-24

「[ホール番号を明記]のペナルティーエリアの中にある[どの動かせない障害物なのかを明記]による障害からの救済は次の修正と共に規則16.1bに基づいて認められる：

- ・ 基点：完全な救済のニヤレストポイントはそのペナルティーエリアの中でなければならない。

8 ローカルルールひな型

- 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：
 - » 球が止まっている同じペナルティーエリアの中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。
 - » その動かせない障害物によるすべての障害から完全に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。」

F-25 異常なコース状態の上、中、下を通さずに完全な救済のニヤレストポイントを決める

目的 プレーヤーに薄いフェンスや壁などの異常なコース状態からの障害がある可能性があり、その完全な救済のニヤレストポイントがその異常なコース状態の反対側となる場合、それが救済の結果に関して重大かつ望ましくない影響を与えるかもしれません。

プレーヤーは物を越えたり、通してクラブレングスを計測することが認められていますが、委員会はその異常なコース状態の上、中、下を通さずに完全な救済のニヤレストポイントを決めなければならないことを要求したいと思うかもしれません。

また、委員会は物を越えたり、通して計測できることをプレーヤーに禁止するこのローカルルールひな型を使いたいと思うかもしれません。

ローカルルールひな型 F-25.1

「規則16.1に基づいて救済を受ける場合、[異常なコース状態とホール番号を明記]の上、中、下を通さずに完全な救済のニヤレストポイントを決めなければならない。

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 F25.2

「[異常なコース状態とホール番号を明記]から救済を受ける場合、その救済エリアは、異常なコース状態の基点がある側と同じ側でなければならない。

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。」

F-26 境界フェンスや壁の門

目的 委員会がプレーヤーに境界フェンスや壁の閉まっている門(例えば、その門が私有地への入り口となっている場合)から罰なしの救済を受けることを禁止したい場合、その門が閉じているときは、境界物の一部として扱うことができます。

このローカルルールの実施はその門を動かすとプレーヤーが規則8.1の違反となってしまう可能性があるので前もって委員会は十分に検討をするべきです。

ローカルルールひな型 F-26

「境界の壁とフェンスに取り付けられた閉まっているすべての門は境界物の一部である。規則15.2または規則16.1に基づいてそのような門からの救済は認められない。

しかし、開いている門は境界物の一部とはみなされず、閉じたり、別の位置に動かしたりすることができる。」

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。

このローカルルールが実施されていなかったとしても、使用するドライバーは用具規則の規定に適合しなければなりません。

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。

8 ローカルルールひな型

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対する罰：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。4年間という告知期間が与えられるまで、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ー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。

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、プレーヤーは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、使用する球は用具規則の規定に適合してい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いと見なされる。

このリストは定期的に更新され、RandA.orgで閲覧できる。

適合球リストに掲載されていない球をドロップ、リプレース、プレースしてもまだプレーしていなければ、そのプレーヤーは、罰なしに、規則14.5に基づいてその誤りを訂正することができる。

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せん。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、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、誤りを訂正することができる。誤りを訂正する場合、プ

8 ローカルルールひな型

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・同じモデルの球を使用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ときに、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・同じモデルの球を使用しなければならない；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プレ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**1罰打**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用具を使用すること(特定の要件を満たすことを条件とする)を認めていますが、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の罰則参照。」

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に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。

8 ローカルルールひな型

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シューズを履いてストロークを行ってはならない：

- ・ 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鋲を有するスパイク(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)。
- ・ 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の罰則参照。」

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の罰則参照。」

G-9 壊れた、または著しく損傷したクラブの取り替え

目的 規則4.1a(2)は、クラブを乱暴に扱った場合を除き、プレーヤーがラウンド中に損傷したクラブを修理したり取り替えることを認めています。しかし、委員会はクラブを取り替えることをそのクラブが壊れた、または著しく損傷した場合(亀裂が入ったクラブを含まない)に制限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-9

「規則4.1a(2)は次のように修正される。

ラウンド中(規則5.7aに基づいてプレーが中断されている場合を含む)にプレーヤーやそのキャディーが損傷させたクラブは「壊れた、または著しく損傷し

た」場合にだけ取り替えることができる。この修正を除いて、規則4.1a(2)は適用される。

このローカルルールに関して：

次の場合にクラブが「壊れた、または著しく損傷した」ことになる：

- ・シャフトがバラバラになる、裂ける、曲がる(シャフトがへこんでいるだけの場合を除く)。
- ・クラブフェースのインパクトエリアが目に見えて変形している(クラブフェースに傷が入っている、亀裂が入っているだけの場合を除く)。
- ・クラブヘッドが目に見えて、著しく変形している(クラブヘッドに亀裂が入っているだけの場合を除く)。
- ・クラブヘッドがシャフトから外れている、または緩んでいる。
- ・グリップが緩んでいる。

例外：クラブフェースとクラブヘッドは単に亀裂が入っているというだけでは「壊れた、または著しく損傷した」ことにはならない。

ローカルルールの違反の罰—規則4.1b参照。」

G-10 46インチを超える長さのクラブの使用を禁止する

目的 許容されるクラブの最大長を制限するため、委員会はパターを除くクラブの最大長を46インチに制限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。

測定許容誤差の0.20インチが46インチを超えて認められます。

クラブの長さの測定方法の説明は用具規則パート2.1c、図3を参照のこと。

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。

誤解を避けるために、このローカルルールひな型が施行される場合、身体的な必要性からプレーヤーに46インチを超えるクラブの使用を認める例外は適用できません。

ローカルルールひな型 G-10

「ストロークを行うとき、プレーヤーはパターを除き46インチの長さを超えるクラブを使用してはならない。

8 ローカルルールひな型

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なったことに対する罰：失格。

こうした長さ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-11 グリーンリーディング資料の使用を制限する

目的 規則4.3そして詳説4.3a/1では具体的に詳細なグリーンリーディング資料のサイズと縮尺を制限しています。しかし、プレーヤーとキャディーがパッティンググリーン上でプレーの線を読む支援のために自分たちの目と判断力だけを使うことを確実にするために、プレーヤーたちが彼らのラウンドを通じてその競技会での使用が承認されたヤーデージブックだけを使うことに制限されるという要求により、委員会はグリーンリーディング資料の使用をさらに制限することができます。

このローカルルールは最も高いレベルの競技ゴルフだけ、その場合であっても委員会がヤーデージブックの承認手続きを取り行うことが現実的である競技会だけを対象としています。

このローカルルールを採用する場合、委員会はプレーヤーが使用することができるヤーデージブックの承認に責任があり、承認されたヤーデージブックは最小限の詳細(著しい傾斜、段、傾斜で球が止まらないエッジなどのグリーンの部分を示す)だけを記したパッティンググリーン図を含むべきです。

プレーヤーとキャディーはパッティンググリーン上でプレーの線を読む支援とするために、このローカルルールに基づいて認められるメモである限りは、承認されたヤーデージブックに手書きのメモを加えることができます。

ローカルルールひな型G-11

「規則4.3aは次のように修正される：

ラウンド中、プレーヤーは委員会が承認したヤーデージブックだけを使用することができる。この制限は、ホールロケーションシートを含め、その他のあらゆるコース図にも適用される。

さらなる制限がプレーヤーによって使用される手書きのメモとパッティンググリーン上でプレーの線を読む支援となる可能性のあるその他のあらゆる資料に適用される：

- 手書きのメモは、プレーヤーとそのプレーヤーのキャディーだけが承認されたヤーデージブックや承認されたホールロケーションシートにラウンド前や

ラウンド中に加えることができ、そのプレーヤーやキャディーだけによって収集された情報に限定される。

- 手書きのメモは、コースやテレビ放送を見ることによってプレーヤーやそのプレーヤーのキャディーの個人的な経験を通じてのみ得られた情報を含むことができる。ただし、以下で得られた情報に限定される：
 - » 転がしたり、プレーした球(そのプレーヤー、キャディー、あるいは誰か別の人によってかどうかにかかわらず)を観察したりする間。
 - » そのプレーヤーやキャディーのパッティンググリーンについての判断力や一般的な観察を通じて。

こうした手書きのメモやその他の資料へのさらなる制限は、そうした情報が、プレーヤーがパッティンググリーン上でプレーの線を読む支援とならない場合(スイング思考やそのプレーヤーのクラブ番手ごとのキャリー距離のリストを含む手書きや印刷された情報など)には適用されない。

ラウンド中、プレーヤーが下記を使用した場合：

- 委員会が承認していないヤーデージブック、その他のコース図、またはホールロケーションシート。
- 認められていない方法で得られた手書きのメモや情報を含む承認されたヤーデージブックや承認されたホールロケーションシート。
- パッティンググリーン上でプレーの線を読む支援となる可能性のあるその他のあらゆる資料(特定のグリーンであるか、一般的なグリーンであるかどうかにかかわらず)。

そのプレーヤーはこのローカルルールの違反となる。

「使用する」とは、以下のものを見ることを意味する：

- 委員会が承認していないヤーデージブック、その他のコース図、ホールロケーションシートのどのページでも。
- 見ることでそのプレーヤーやキャディーがパッティンググリーン上でプレーの線を読む支援となる可能性のある場合、以下のどれであっても：
 - » 認められていない方法で得られた手書きメモや情報を含む承認されたヤーデージブックや承認されたホールロケーションシートのページ。
 - » その他のあらゆる資料。

8 ローカルルールひな型

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
- ・ 2回目の違反の罰：失格。」

G-12 パッティンググリーンからのストロークのためにプレーの線を読む支援となる資料の使用の禁止

目的 詳説4.3a/1は、グリーンを読むというプレーヤーの能力がパッティング技術の本質的な一部であり続けるように、ラウンド中にプレーヤーがパッティンググリーンの中の自分のプレーの線を読む支援として使うことができる詳細なパッティンググリーンマップや同様の電子的/デジタル資料のサイズと縮尺を制限しています。しかし、委員会は、そのような目的のためにいかなる資料の使用も禁止することによって、プレーヤーがパッティンググリーンの中のプレーの線を読む判断、技術、能力をさらに重視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-12

「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、パッティンググリーンから行われるストロークのためのプレーの線を読む支援とするために、いかなる手書きの資料、コピーされた資料、電子的またはデジタルの資料も使用してはならない。

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
- ・ 2回目の違反の罰：失格」

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。
- ・ プレーヤーのキャディーの選択を制限する(アマチュアをキャディーにすることを求める、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

キャディーが認められないとき：

「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、プレー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

プレー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：

「プレー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：そのプレーヤーはそうしたキャディーの支援を受けた各ホールに対して**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、プレー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

プレーヤーがキャディーを使用するように要求されるとき：

「プレー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：プレー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(ティームと個人の両方の競技がある場合を含む)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)。

8 ローカルルールひな型

- 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。
- 委員会が各チームに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] 。

ローカルルール違反の罰：規則10.2に基づく一般の罰。]

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(例えば、アドバイスギバーがプレーヤーの球を動かす原因となった場合、プレーヤーは規則9.4に基づく1罰打を受ける)。

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、求めることができる。」

81 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。

8 ローカルルールひな型

- マッチプレーとストロークプレー(規則5.5b)。ホールの終了後、次のホールを始める前に、プレーヤーは終了したばかりのホールのパッティンググリーン、次のホールのティーイングエリア、練習グリーンやそれらの近くでパットやチップの練習を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。」」

1-2 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(例えば、プレーヤーが将来のホールの位置に対して練習パッティングをすることを禁止する)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もできます。委員会はホールとホール間の練習グリーンやその近くでプレーヤーがパッティングやチップングをすることを禁止することもできます。

ローカルルールひな型 1-2

「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ティンググリーンやその近くで練習ストロークを行う。
- ・ 終了したばかりのパッティ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ティンググリーン面をテストする。
- ・ [練習グリーンやその近くで練習ストロークを行う。]

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
 通常の中断： 3回の連続するサイレン
 プレー再開： 2回の短いサイレン

8 ローカルルールひな型

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 委員会はパッティ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 J-2

「プレーヤーの球がパッティンググリーン上にあり、パッティ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。
- 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。
- [委員会が認めた場合に限り、球がパッティンググリーン近くのコースエリアにあるときにそのパッティンググリーン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交させて、ホールを越えた合理的な距離(すなわち、少なくとも1ローラーレングス)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

速やかなプレーを推奨し、強化するために、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るべきです。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。そうした時間制限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罰打** [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レフェリーがいる競技会では、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-3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。

ローカルルールひな型K-2に規定する方針は、その組が前の組からスタート間隔以上となった場合にアウトオブポジションとなることを定めます。

代わりに、アウトオブポジションの定義は前の組に関連してそのコースの組の場所に基づくことができます。例えば：

- その組がパー3のティーに到着する前に、前の組のすべてのプレーヤー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た。

8 ローカルルールひな型

- ・ その組のすべてのプレイヤーがティーイングエリアからストロークを行う前に、パー4またはパー5のホールが完全に空いた。

ストロークを行うための時間

組が計測される場合、各プレイ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イ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。

複数ラウンドのストロークプレー競技のバッドタイム

複数のラウンドにわたるストロークプレー競技では、委員会はバッドタイムをその競技全体を通じて持ち越すことを決めることができます。例えば、プレイヤーが第1ラウンドでこのローカルルールに基づくバッドタイムを受けた場合、その後のラウンドでの次のバッドタイムは2回目のバッドタイムとなり、2回目のバッドタイムの罰が適用となります。

バッドタイムをストロークプレーからマッチプレーに、または1つのマッチから別のマッチプレー競技に持ち越すことは適切ではありません。

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

最初の組とスターターズギャップの後の組は、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) チッピング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：

- 最初のバッドタイムの罰：口頭による警告。
- 2回目のバッドタイムの罰：1罰打。
- 3回目のバッドタイムの罰：一般の罰(2回目のバッドタイムの罰に加えて適

8 ローカルルールひな型

用される)。

- ・ 4回目のバッドタイムの罰：失格。

プレーヤーは計測されている間にストローク毎に割り当てられた最大時間を越えたときだけ、このローカルルールに違反するバッドタイムと評価される。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。」

ローカルルールひな型K-2に含めるための追加の選択肢

ローカルルールひな型K-2には含まれていませんが、委員会は必要な場合に下記の選択肢を含むことができます。：

- ・ アウトオブポジションの定義を、計測をする前にプレーヤーに公式な警告(オフィシャルウオーニング)(例えば、プレーヤーの位置を改善するために少なくとも1ホールを与える)を与えなければならないことを規定するために修正することができる。
- ・ 組がアウトオブポジションとなった場合の処置を、計測を始める前にプレーヤーが距離を計算する合理的な時間が許されることを規定するために修正することができる。
- ・ 同じラウンド中に再度アウトオブポジションとなった場合の処置を、バッドタイムをその競技のストロークプレーラウンドの最後まで持ち越すことを規定するために修正することができる。
- ・ レフェリーはいつでも1ショットをプレーするための特定の時間(例えば120秒)以上かかっているプレーヤーを観察し、その組がインポジションであったとしても、その超過したショット時間をそのプレーヤーに知らせて計測することを方針に規定することができる。

K-3 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、最初のバッドタイムの罰を1罰打となるように修正することができます。委員会は最初のバッドタイムに対する1罰打の代わりに一般の罰を適用することもできます。

ローカルルールひな型 K-3

「ローカルルールひな型K-2の罰則を次のように修正する。

ローカルルールの違反の罰：

- ・ 最初のバッドタイムの罰：1罰打。
- ・ 2回目のバッドタイムの罰：一般の罰(最初のバッドタイムの罰に加えて適用される)。
- ・ 3回目のバッドタイムの罰：失格。」

8L スコアカードの責任

L-1 プレーヤーまたはマーカの証明がないことに対する規則 3.3b(2)に基づく罰の修正

目的 規則3.3b(2)はスコアカードのホールのスコアがプレーヤー、マーカ（またはその両者）によって証明されていなかった場合に失格の罰を課しています。

しかし、委員会がその罰打を2罰打に修正することがより適切であると考えた場合、そうすることを選択することができます。

ローカルルールひな型 L-1

「規則3.3b(2)は次のように修正される：

プレーヤーが、そのプレーヤー、マーカのいずれか(またはその両者)によってホールのスコアが証明されていないスコアカードを提出した場合、プレーヤーは一般の罰(2罰打)を受ける。

罰はそのプレーヤーのラウンドの最後のホールに適用する。」

L-2 スコアカードのハンディキャップをプレーヤーの責任とする

目的 規則3.3b(4)はプレーヤーのハンディキャップがスコアカードに示されていることを要件としておらず、その競技のそのプレーヤーのネットスコアを算出するためにそのプレーヤーのハンディキャップストロークを計算することは委員会の責任であると規定しています。

しかし、状況によっては、委員会がプレーヤーのハンディキャップを計算することが難しい場合があります。例えば、委員会が競技運営を援助するコンピューターシステムを持っていない場合や、委員会がプレーヤーのハンディ

8 ローカルルールひな型

キャップのデータベースにアクセスできない場合などです。

そのような状況の場合、委員会は、プレーヤーにスコアカードにそのプレーヤーのハンディキャップを示すことを要求するために規則3.3b(4)の修正を選択することができます。その地域を管轄するハンディキャップシステムの運用により、委員会はスコアカードに示さなければならないハンディキャップを特定する必要があるかもしれません。

ローカルルールひな型 L-2

「規則3.3b(4)は次のように修正される：

プレーヤーはスコアカードに自分のハンディキャップ[示すことになるハンディキャップを特定する、例えば、ハンディキャップインデックス、コースハンディキャップ、プレーイングハンディキャップ]を示す責任がある。

委員会がプレーヤーのラウンド終了時にそのプレーヤーからスコアカードを一旦受理したら、その委員会には次の責任がある。

- プレーヤーのスコアを加算すること。
- プレーヤーのネットスコアを計算するためにプレーヤーのハンディキャップストロークを適用すること。

プレーヤーが正しいハンディキャップの記載がないスコアカードを提出した場合：

- スコアカード上の多すぎるハンディキャップ、または示されていないハンディキャップ。これがプレーヤーが受け取るストローク数に影響した場合、そのプレーヤーはハンディキャップ競技から**失格**となる。影響しなかった場合、罰はない。
- スコアカード上の少なすぎるハンディキャップ。プレーヤーに罰はなく、その示されている少なすぎるハンディキャップを使用してのネットスコアが有効となる。

8M 障がいを持つプレーヤーのためのローカルルールひな型

M-1 車輪付きの移動器具を使用するプレーヤーのための球のプレース

目的 いくつかの車輪付き移動器具の機能には球が止まった場所に関してプレーヤーのスタンス(その器具が最初に位置していた場所に基づく)が速やかに、そして一貫してとることができない場合を生じさせます。

委員会はこのローカルルールを車輪付き移動器具を使用するプレーヤーが望ま

しいセットアップの位置を実現するために何回もその機器を置きなおす必要がなくなるようにそのプレーヤーを援助するために採用することができます。

このローカルルールはパッティンググリーン、ジェネラルエリア、ペナルティーエリア、バンカーを含むコース上のどこでも適用できます。

車輪付き移動器具を使用するプレーヤーが安全を確保する必要があること(例えば、この器具を急な斜面に置くこと)の決定に関して影響を与えることはこのローカルルールの目的ではありません。そのような場合、他の救済規則(例えば、規則19に基づくアンプレヤブルや、規則17に基づくペナルティーエリアの救済)を適用することができます。

ローカルルールひな型 M-1

「ストロークを行う前に、車輪付き移動器具を使用するプレーヤーは、元の球か別の球をこの救済エリアの中にプレースして、そこからプレーすることにより、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：基点からホールに近づかない6インチ。しかし、次の制限がある。
- 救済エリアの場所に関する制限：
 - » 同じコースエリアでなければならない。
 - » 元の球がフェアウェイの芝の長さかそれ以下に刈られているジェネラルエリアに止まっていたのでなければ、フェアウェイの芝の長さかそれ以下に刈られている場所であってはならない(つまり、例えば、ラフの中の球をフェアウェイにプレースすることはできない)。

このローカルルールに基づいて救済を受ける場合、プレーヤーは球を複数回プレースすることが認められる(例えば、最初に球をプレースした場所がスタンスからやや離れ過ぎていた場合)。

例外一球をプレーすることが明らかに不合理な場合、救済はない。

球をあるがままにプレーすることが明らかに不合理な場合、このローカルルールに基づく救済はない(例えば、球が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)。

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。」

M-2 車輪付き移動器具を使用するプレーヤーに対する特定のバンカーからの罰なしの救済

目的 特定のバンカーのデザインや形状は車輪付き移動器具を使用するプレーヤーが球をプレーするためにそのバンカーに出入りすることがとても難しく、または事実上不可能である状況を生じさせます。

規則25.4nは、車輪付き移動器具を使用するプレーヤーがバンカー内のアンプレヤブルの球に対する救済を受けることができるように規則19.3を修正し、プレーヤーは1罰打でそのバンカーの外に後方線上の救済を受けることができます。しかし、とりわけ、車輪付き移動器具を使用するプレーヤーだけが参加する競技では、委員会が特定のバンカーやコース上のすべてのバンカーからの罰なしの救済を与えることが適切であると考えた場合には、そうすべきです。

ローカルルールひな型 M-2

「車輪付き移動器具を使用するプレーヤーのために、[具体的なバンカーを特定、またはコース上のすべてのバンカー]はジェネラルエリアの修理地とする。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。」

M-3 運動失調症やアテトーシスのプレーヤーのための規則10.1b(クラブをアンカリングすること)の制限された例外

目的 極度の痙攣や震えを生じさせる運動失調症やアテトーシスのプレーヤーは何かしらの方法でアンカリングをしたストロークをすることなしにパットをすることがほぼ不可能な場合があります。これらの状況はその状態の症状が極度に体の動きと連動するようなストロークを行う際に関連する最小限の動きに起因してパッティングに特に影響します。

このローカルルールは、次の3つの要件を満たすことを条件に、委員会がそのようなプレーヤーに規則10.1b(クラブをアンカリングすること)に基づく罰を免除することを認めます。

- プレーヤーがWR4GDパスまたはEDGAアクセスパスを持っている。
- プレーヤーが運動失調症やアテトーシスの症状を持っている。
- その状態がそのプレーヤーのパットする能力に著しい悪影響を与える明らかな証拠(例えば、プレーヤーは通常ラウンド毎に50を超えるパットを要する)があると委員会が決定する。

ローカルルールひな型 M-3

「運動失調症やアテトーシスによってプレーヤーのパットする能力に著しい悪影響を与える明らかな証拠があると委員会が決定し、プレーヤーがWR4GDパスやEDGAアクセスパスを持っている場合、そのプレーヤーは規則10.1b(クラブをアンカリングすること)に基づく罰を免除される。」

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1～25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1～25への修正の詳細はRandA.orgで閲覧できます。

ゴルフ規則やプレーしている形式のための追加の修正でカバーされていない状況は委員会が解決すべきでしょう：

- すべての事情を考慮する。
- その状況を、合理的で、フェアで、類似の状況がゴルフ規則やその形式のための修正に基づいて扱われる場合と一貫性のある方法で取り扱う。

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、ボギー以下は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化形です。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みます：

- 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

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形が存在します。そうした変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

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。

ゴルフ規則のオフィシャルガイド 2023年1月施行

定価：本体5,000円＋税

発行日 2023年3月1日

発行者 (公財)日本ゴルフ協会

〒104-0032

東京都中央区八丁堀 2-24-2

八丁堀第一生命ビル4階

TEL. (03) 6275-2644

<http://www.jga.or.jp/>

発売元 ゴルフダイジェスト社

〒105-8670

東京都港区新橋 6-18-5

TEL. (03) 3431-3060 (販売部)

印刷所 凸版印刷株式会社

ISBN978-4-7728-4212-9 C2075

無断複製転載を禁ず



R&AとUSGAは見直しを行った上で
ゴルフ規則を近代化し、より分かり易く、
適用しやすいものになっています。
ゴルフ規則のオフィシャルガイドは、規則全文、
規則の詳説、委員会の措置、
そしてローカルルールひな型を
収録した完全な規則の資料です。
また、実際の状況で使う規則を説明した多くの
図も掲載しています。



PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF