

グラウンド・ゴルフ

《ルール・審判マニュアル》



平成30年10月 制定

柏崎市スポーツ推進委員協議会

グラウンド・ゴルフとは

専用の木製（又は樹脂製）のクラブでボールを打ち、ホールポスト（支柱）に入れるまでの打数を競うスポーツ。

1. コート・用具

1-1 用具

- ① スティック：木製又は樹脂製。50cm～100cm。
- ② ヘッド：横幅 14cm～16cm、縦幅 7cm～8cm、厚み 4cm～4.5cm。
- ③ ボール：木製または樹脂製。重さ 75g～95g、直径 6cm。
- ④ ホールポスト：金属でできた 3 本の脚で均等に支えられているもの。
- ⑤ ポール：上円から 50cm 以上 150cm。ナンバーが表示された旗を取り付ける。
- ⑥ スタートマット：65cm×30cm、厚さ 15mm 以内のゴム製。

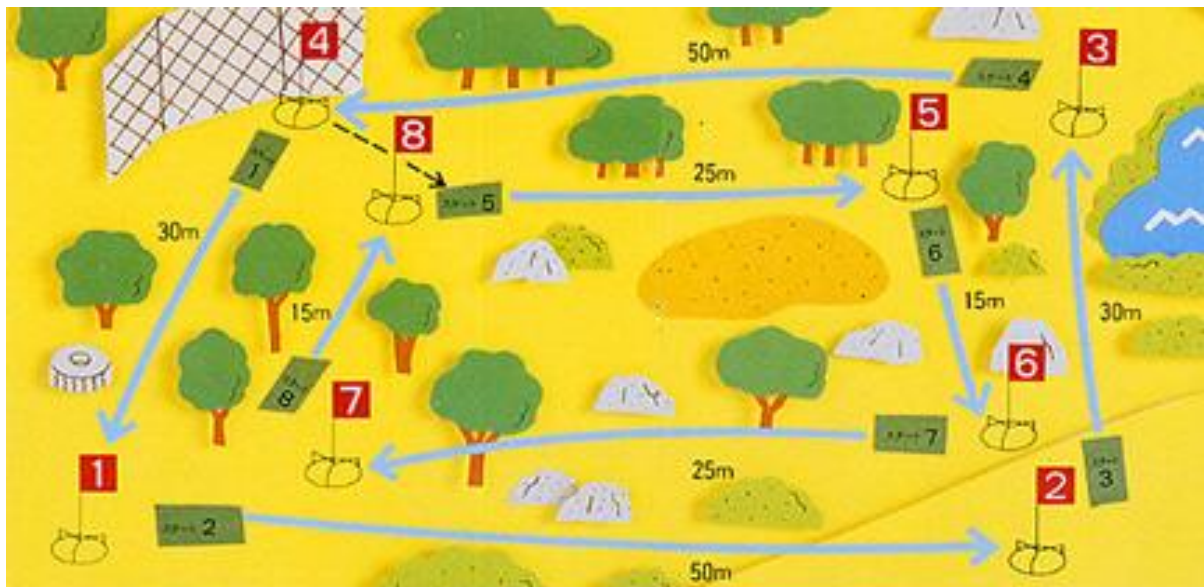
ティーの高さ：マット面から 15mm 以内。

マットにはホールナンバーが表示されていること。

1-2 コート

【コース設定】

- ・ 8ホールの場合、15m、25m、30m、50mの各コースを 2 つ設ける。

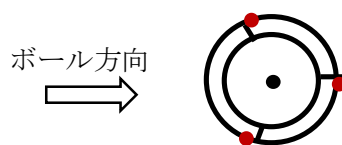


2. 試合前準備

- ① 8 ホール、16 ホール、24 ホール、32 ホールのいずれかを大会規模に合わせて準備する。
- ② 1 ホールにホールポスト、スタートマット、表示坂を各 1 個ずつ用意する。

【コース設定における注意点】

- ③ ホールのコースは他のホールのコースと干渉しないようにする。(打った球が他のホールのコース内に入らないようにする。)
- ④ ホールポストから次のスタート位置を決める際には、この間が狭くなると競技が干渉してしまう。これを避けるため、スタート位置の半径 10m 以内には、他ホールのスタート位置や他ホールのホールポストを設置しないように配慮する。
- ⑤ 8 番ホール終了したら、1 番ホールへつながるように配慮する。(1 番のスタートと、8 番のホールポスト位置は遠くならないようにする。)16 ホールのコースであれば、8 番のホールポストと 9 番のスタート位置はつながるようにし、16 番のホールポストと 1 番のスタート位置はつながるように配慮する。
- ⑥ スタート番号表示板は、ホールポストの位置から見て次に進むホールがどこかわかるように、向きを調整して設置する。(スタート番号表示板は、ただ置けば良いというものではない。)
- ⑦ 各ホールには、ホールの長さが分かるように、スタート番号表示板に長さを表示する。
- ⑧ ホールポストは、三か所をペグで固定する。



- ⑨ スタートマットの設置は、以下の通り設置する。
- ⑩ スタート位置は、スタートライン（白の PP ロープ、約 50cm）を固定設置します。そのスタートライン上にスタートマットを固定せずに置きます。置き方は、スタートマット上のボールの中心が、スタートライン上になるようにスタートマットを置きます。

【チーム編成】

- ① 1 チーム 3～5 名とする。
- ② チーム内で 1 名、主将（チームキャプテン）を選出する。
- ③ 男女構成及び年齢は自由とする。

3. 競技方法

3-1 競技説明

- ① ゲームは、所定のボールをきめられた打順にしたがってスタートマットから打ち始め、ホールポスト内に静止した状態「トマリ」までの打数を数えるものである。
- ② クラブ、ボール、ホールポスト、スタートマットは定められたものを使用しなければならない。
- ③ プレーヤーは、ゲーム中いかなる打球練習も行ってはならない。本条の反則は 1 打

付加する。

- ④ プレーヤーは、打つとき足場を板などで作ったり、人に支えてもらったりするなど、物的・人的な援助やアドバイス、あるいは風雨からの防護を求めたり、受けたりしてプレーしてはならない。本条の反則は1打付加する。
- ⑤ プレーヤーは、打ったボールが長い草や木のしげみなどの中に入ったとき、ボールの所在と自己のボールであることを確かめる限度においてのみ、これらのものにふれることができる。草を刈ったり、木の枝を折ったりしてプレーしてはならない。本条の反則は1打付加する。
- ⑥ プレーヤーは、ボールを打つときはクラブのヘッドで正しく打ち、押し出したりかき寄せたりしない。本条の反則は1打付加する。ただし、から振りの場合は打数に数えない。
- ⑦ プレーヤーは、打ったボールが紛失したり、コース外に出たときは1打付加し、ホールポストに近寄らないで、プレー可能な箇所にボールを置き、次の打を行わなければならない。
- ⑧ プレーヤーは、プレーの妨げになるボールを、一時的に取り除くことを要求することができる。取り除くのは、ボールの持ち主であり、その際ホールポストに対して、ボールの後方にマークをして取り除かなければならない。
- ⑨ プレーヤーは、打ったボールが他のプレーヤーのボールに当たったときは、そのままボールの止まった位置からプレーを続ける。当てられたプレーヤーはもとの位置にボールをもどさなければならない。
- ⑩ プレーヤーは、打ったボールが動いている間は、ボールを打ってはならない。風によってボールが動いたときは、静止した場所からプレーをし、動いてホールポストに入った場合はトマリとする。
- ⑪ プレーヤーは、打ったボールが1打目でトマリになったとき（ホールインワン）は、合計打数から1回につき3打差し引いて計算する。
- ⑫ ゲーム中の判定はプレーヤー自身が行う。ただし、判定が困難な場合は同伴プレーヤーの同意を求める。
- ⑬ その他ローカルルールを設定することも出来る。

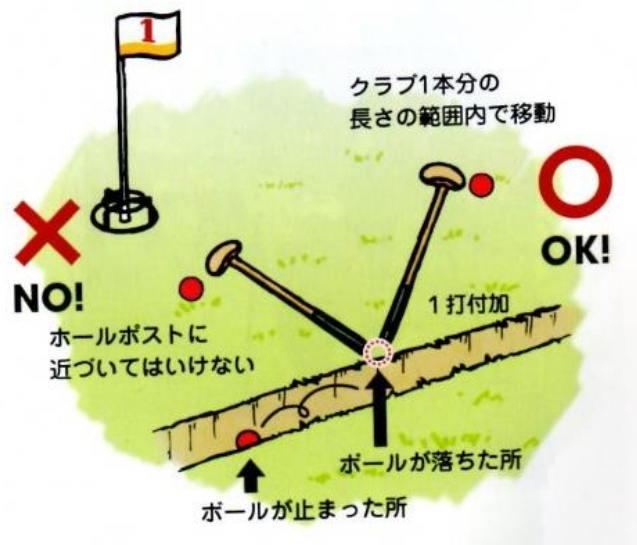
3-2 試合の流れ

- ① 開会式終了後、選手をそれぞれのスタートホールへ移動させる。
- ② 選手がスタートホールへ移動完了したことを確認したら、競技開始する。
- ③ 打順は、ローテーション方式として、ホールが変わるごとに最初に打つ人が一つずつ繰り上がる。（次のホールでは、2番目に打った人が最初に打ち、その次のホールでは3番目の人が最初に打つことになる。打つ順番は最初から変わらない。）
競技が終了するまで、最初に打つ人を、このようにローテーションを繰り返す。
- ④ スコアカードの記入は、その組の選手が記入する。その際、自己のスコアは、他者が確認して記入する。（自分で自分のスコアを記録しない。）

- ⑤ ホールポストに打球が近づき、ホールポストとの端からの距離がクラブヘッド以内の場合には、そのままお先にプレーをする。(ボールをマークして拾い上げることを禁止する。)
- ⑥ プレーヤーは、自分のプレーが終わったら、すみやかに次のプレーヤーの妨げにならない場所に移動する。
- ⑦ プレーヤーは、同伴のプレーヤーが打つときには、話したり、ボールやホールポストの近くやうしろに立たない。また、自分たちの前を行く組が終了するまで、ボールを打たない。
- ⑧ マーカー使用の際には、ホールポストに対して、ボールの後方にマーカーを置く。マーカーを置いた後に、ボールを拾い上げる。ボールを置く際には、ホールポストに対して、マーカーの前方にボールを戻すこと。

3-3 競技場の注意事項

- ① 打順は、ホール終了後にローテーションして、最初に打つ人を変えるように指示する。(ローテーションとは、次項「競技の実施」の③に記載)
- ② OB ラインがあるかないか、ある場合は、その旨説明する。
- ③ ボールを打てない状況が発生した場合の処置を説明する。すなわち、ボールが打てない場合には、1 打付加して、ホールに近づかない範囲ワンクラブ以内にボールを置き打つようにする。



- ④ 空振りは打数に数えない。
- ⑤ 6 打でとまりにならなかった場合は、その時点でプレーをやめてスコアを 7 と記載する。(参考：日本グラウンド・ゴルフ協会のルールにはありません。)
- ⑥ ホールインワン賞の対象があれば、その旨説明する。
- ⑦ 競技開始の合図について説明する。コース責任者が各ホールに選手がそろったことを確認して、コース責任者の合図で競技を開始する。
- ⑧ スコアカードの記録、確認、提出について説明する。スコアカードの記録の仕方は

以下の通り。

- (1) 氏名、性別、所属、年齢等を記入する。
- (2) 各ホールでの打数を記録する。
- (3) 8 ホール終了後の打数を合計して計の欄に記入する。
- ⑨ 4 ラウンド終了後に、1 打から 7 打の数をカウントして打数の集計を行う。
- ⑩ その後、ホールインワンの場合の打数を差し引く調整を行い、総合打数を記入する。
- ⑪ 競技中に体調不良が発生した場合、競技をやめて休養し、本部に届けることを伝える。
- ⑫ 会場内は禁煙であることを伝える。
- ⑬ ゴミは持ち帰るように促す。
- ⑭ 説明終了後に、質問を受け付けること。
- ⑮ 必要に応じ、次項「競技の実施」の内容を説明する。
- ⑯ ホールナンバープレートには、そのホールの長さの表示がしてあるので、参考にする。

3-4 競技結果

- ① 競技終了後、提出されたスコアカードを整理し、成績集計を行い、優勝者、準優勝者、第 3 位の確認を行う。
- ② 閉会式を行い、成績発表を行う。
- ③ 表彰状があれば、成績発表に合わせ、競技委員長が授与する。
- ④ 最後に審判長が講評を行う。

4-1 スコア表

スタートホール：赤1

コース順：赤 → 青 → (休憩) → 黄 → 緑

団体戦

チーム名

選手名	メンバー変更氏名	総合打数	チーム打数

サイン

		メンバー変更氏名					氏名			男 チーム名: 女 チーム姓			合計打数		調整(一)H×3			総合打数
スタート ホール	ホール№	赤1	打順1	2	3	4	5	6	7	8	計	打数	回数	計				
1R	打数											1打						順位
	累計											2打						
2R	打数											3打						サイン
	累計											4打						
3R	打数											5打						
	累計											6打						
4R	打数											7打						
	累計											合計	32					

		メンバー変更氏名					氏名			男 チーム名: 女 チーム姓			合計打数		調整(一)H×3			総合打数
スタート ホール	ホール№	赤1	打順2	2	3	4	5	6	7	8	計	打数	回数	計				
1R	打数											1打						順位
	累計											2打						
2R	打数											3打						サイン
	累計											4打						
3R	打数											5打						
	累計											6打						
4R	打数											7打						
	累計											合計	32					

		メンバー変更氏名					氏名			男 チーム名: 女 チーム姓			合計打数		調整(一)H×3			総合打数
スタート ホール	ホール№	赤1	打順3	2	3	4	5	6	7	8	計	打数	回数	計				
1R	打数											1打						順位
	累計											2打						
2R	打数											3打						サイン
	累計											4打						
3R	打数											5打						
	累計											6打						
4R	打数											7打						
	累計											合計	32					

9

7-2 スコア表の記入例

① ホールインワンは①と記入する。

- ② 4 ラウンド終了後、各打数の回数を集計し、合計を出す。(各打数の合計が 32 になることを確認する。)
- ③ ②で集計した打数を合計欄に記入する。
- ④ ホールインワンによる得点の調整 (4 回×-3) を調整欄に記入する。
- ⑤ 総合打数欄には、合計打数から調整値を引いた値を記入する。