

2019年規則の紹介 <よくある場面のルール解説> RI

HSG エチケット委員会

2019年1月1日から世界中で新しいゴルフ規則が施行されました。そこで、USGA や JGA のルールや説明等を引用して、HSG の競技に関わりの深い内容について解説を作成してみました。詳細な内容については、HSG ローカルルールや JGA ホームページ掲載の規則を参照下さい。

1. 全般

(1) 期待されるプレイヤーの行動基準(規則 1.2)

すべてのプレイヤーには、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ています。

- ① 誠実に行動すること
- ② 他人への思いやり示すこと
- ③ コースを大切に扱うこと



(2) ラウンド中に損傷したクラブの使用と取り替え(規則 4.1)

プレイヤーがクラブの損傷の原因になっていない場合、損傷したクラブを取り替えることができます。

ラウンド中にあなたの責任でクラブを損傷した場合、その損傷クラブを取り替えることは出来ませんが、損傷クラブでプレーを続けることができます。



(3) プレー中に損傷した球の取り替え(規則 4.2)

プレー中に球が切れたり、割れたりした場合に限り、球を取り替えることができます。変形しているだけでは取り替えは許されません。

但し、救済を受けるときは、いつでも球を取り替えることが出来ます。



(4) 距離計測機器の使用が認められます。(規則 4.3)

距離計測機器の使用が認められ、2点間の距離を計測することができます。しかし、高低差、風向きなど、プレーに影響する他の要素を計測することはできません。

HSG では、今までローカルルールで認められていました。



(5) 最大スコアの採用(規則 21)

委員会(ローカルルール)で各ホールの最大スコアを設定することができます。

HSG ローカルルールでは、パーの3倍と決められました。



(6) 5つのコースエリア(規則 2.2)

コースは5つのコースエリアに分けられます。

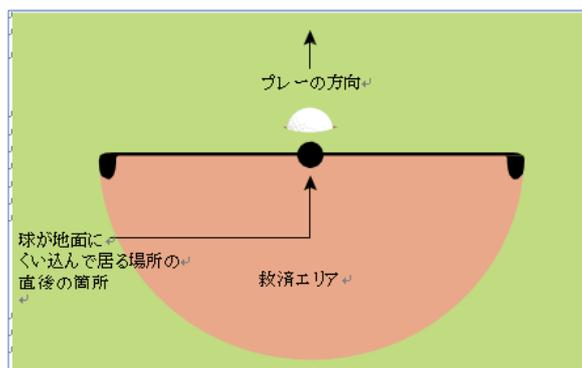
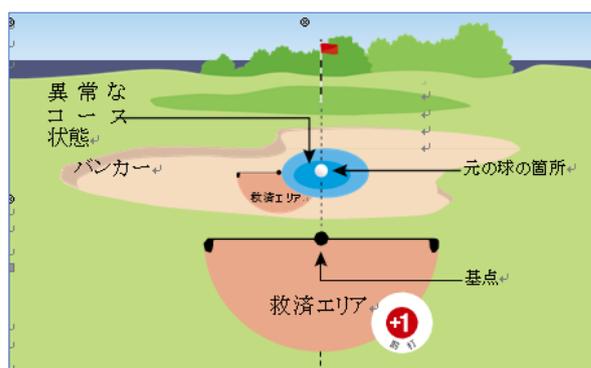
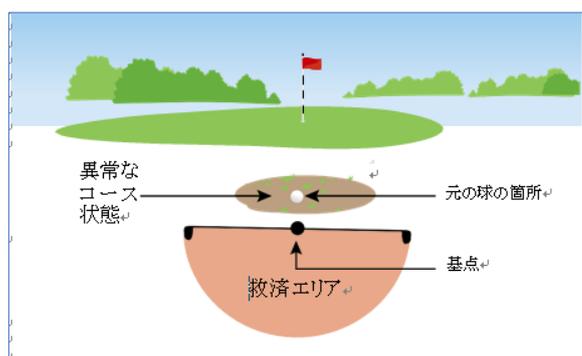
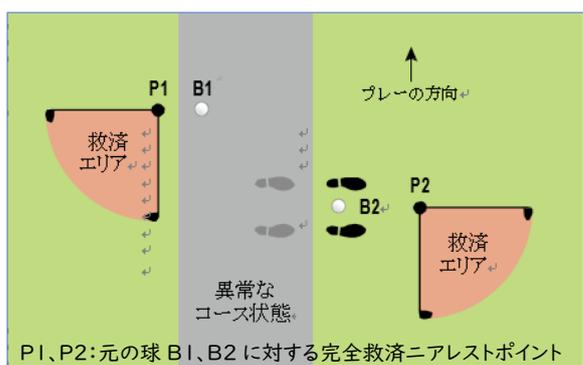
- ①ティーイングエリア:旧ティーインググラウンド
- ②ジェネラルエリア:旧スルーザグリーン
- ③バンカー
- ④ペナルティーエリア:旧ウォーターハザード
- ⑤パッティンググリーン



(7) 異常なコース状態・地面にくい込んだ球からの救済(規則 16)

ジェネラルエリアでは、異常なコース状態(動かさない障害物、修理地、一時的な水、動物の穴)と地面にくい込んだ球、からの救済を罰無しで受けることができます。

バンカー内の異常なコース状態では、罰無しの救済はバンカー内に限りますが、1打付加してバンカー外から打つことができます。



(8) 球を動かしたことの判断基準(規則 9.2)

球が動いた場合、プレーヤー等が動かしたことが「分かっている、または事実上確実」でなければ、自然の力が動かしたものとする。



(9) 球のエリア決め(12.1、定義、18.2、6.2、13.1、17.1)

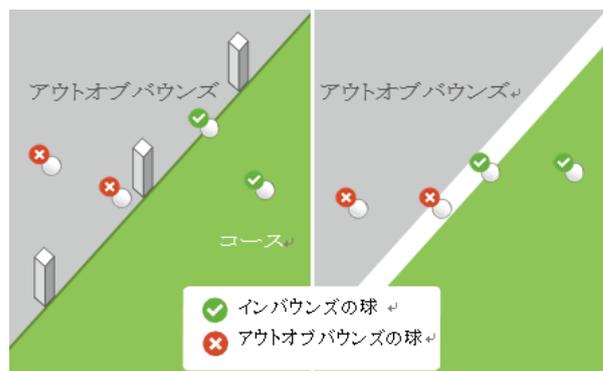
◇ バンカー

- ①バンカーの砂に触れている球はバンカー内の球
- ②通常は砂があった地面の上にある球、砂の上のルースインペディメントや動かせる障害物の上にある球はバンカー内の球
- ③バンカー内であっても、土や生長物の上にあつて砂に触れていなければバンカー外の球(アゴにせり出した芝の上など)
- ④バンカーの縁で、土や草・人工物などで構成する壁、へり、面はバンカーではない
- ⑤バンカーの縁の外側にある砂、または飛び散った砂はバンカーではない



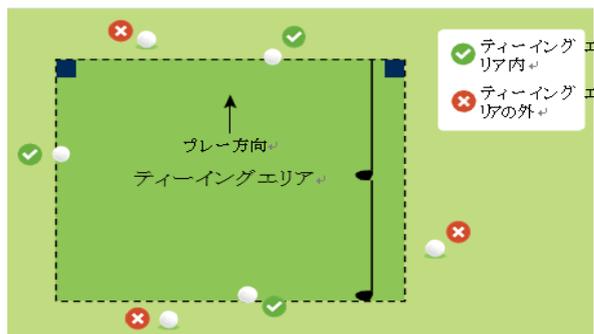
◇ アウトオブバウンズ

- ①球の一部でもコースに触れている球はインバウンズの球
- ②境界の杭は障害物ではない(固定物):動かさない、邪魔になっても救済はない



◇ ティーイングエリア

- ①球がティーイングエリアに接していればティーイングエリア内の球
- ②ティーマーカーは、ティーショットした後は動かせる障害物として扱う



◇ パットインググリーン

球の一部がパットインググリーンに接していればパットインググリーン上の球

◇ ペナルティーエリア

- ①一部でもペナルティーエリアの標示(線)に接している球はペナルティーエリアの球。
- ②境界を標示する杭は障害物:抜いて打てる、抜けなければニアレストポイントから1クラブレングス以内に罰無しにドロップできる

2. ジェネラルエリア

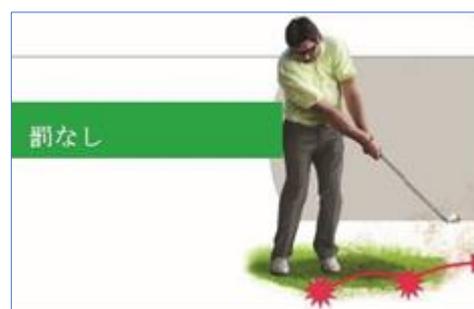
(1) 速やかなプレーのペースの推奨(規則 5.6)

レディーゴルフ(準備のできたプレーヤーからプレーする)と、プレーヤーがプレーできる状況になった後40秒以内にストロークを行うことが求められています。



(2) 2度打ちしても罰はありません(規則 11.1)

偶然、不可抗力で2度打ちしても罪はなく、そのストロークを1打と数えます。



(3) ストロークした球が自分に当たっても罰はありません(規則 11.1)

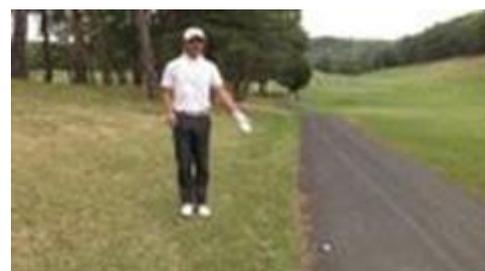
ストロークした球が偶然にプレーヤー自身に当たってしまった、または自分のキャディーや用具に当たってしまった罰はありません。球はあるがままにプレーします。



(4) 救済を受けるときにマーカーに告げる必要はありません。(規則 4.2、7.3、16.4)

救済処置をする場合、マーカー(同伴競技者)に告げる必要はありません。(プレーヤーの誠実さを信頼するというこのゲームの原則を尊重しています)

なお、暫定球を打つ場合は告げなければ罰の付いたインプレーの球となります。



(5) 球を探しているときに球を動かした場合元の位置に戻せば罰はありません(規則 7.4)

隠れている球を探しているときに万一球が動いてしまったときは、推定された元の箇所にリプレイスすれば罰はありません。その場所が分からない場合は、推定してリプレイスします。



(6) ストロークとは、球を打つためのクラブの前方への動きです。(規則 定義:ストローク) RI
 クラブヘッドが球に届く前に意図的に止めるか、止めきれない意図的な空振りはストロークになりません。また、練習スイングや打つ準備中に偶々球に当たってもストローク(打ったこと)にはなりません。

- ・パッティンググリーン上では、パターで偶々動かしても無罰でリプレイスします。
- ・パッティンググリーン以外では、動かしたことの罰打1を加えてリプレイスしなければなりません。(JGAのQ&Aでの解説)

RI 訂正



(7) アンプレアブルの球の救済(規則 19.2)

ジェネラルエリアでのアンプレアブルの球の救済は以下のいずれかです。

- ① 1 罰打:元の位置
- ② 1 罰打:ピン線上後方
- ③ 1 罰打:横



3. バンカー

(1) バンカーのルースインペディメントは取り除くことができます。(規則 12.2)

球がバンカー内にある場合、ルースインペディメント(木の葉、小枝、石などの自然物)を罰なしに取り除くことができます。このとき、球が動いてはいけません。

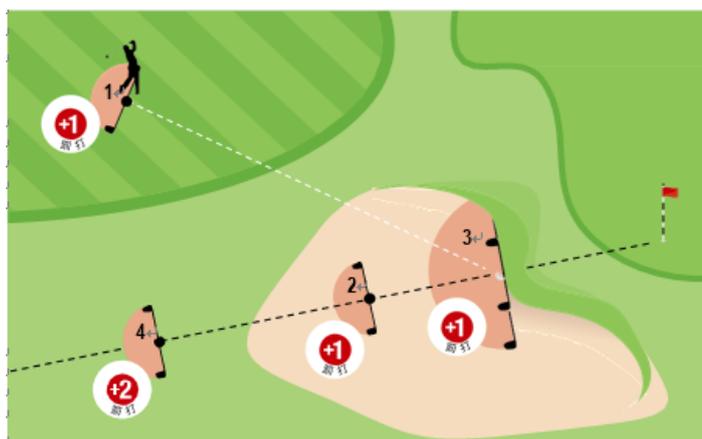


小石は、HSG ローカルルールで動かせる障害物となっているので、動いても罰なしに元の位置にリプレイスします。

(2) バンカー内アンプレアブルの球は2打付加してバンカーの外から打てる(規則 19.3)

バンカー内アンプレアブルの球の救済は、次のいずれかです。

- ① 1 罰打:元の位置
- ② 1 罰打:バンカー内ピン後方
- ③ 1 罰打:バンカー内横
- ④ 2 罰打:バンカー外のピン線上後方



4. ペナルティーエリア

(1) どのような場合でも、球の検索時間は3分です。(規則 18.2)

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、紛失として処理しなければなりません。



次のいずれか

- ① 1 罰打:元の位置
- ② 1 罰打:暫定球の正球化
- ③ 2 罰打:紛失推定位置または OB 球の近くから*

* HSG ローカルルール



(2) ペナルティーエリアの球は、ジェネラルエリアと同様に打つこともできます。(規則 17.1)

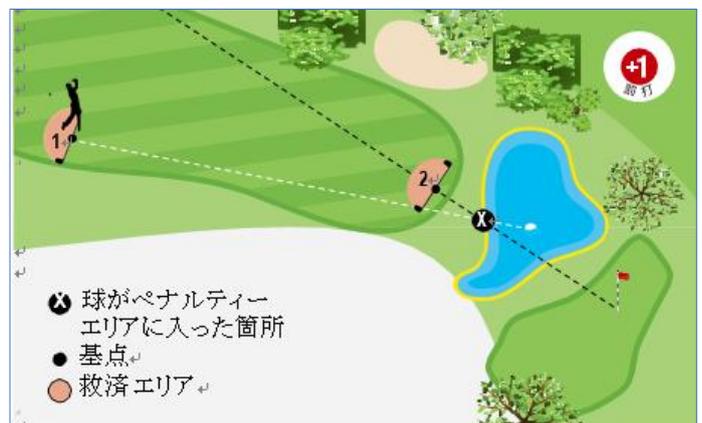
- ◇ ペナルティーエリアの球は、罰なしに、ジェネラルエリアと同様にルースインペディメントを除去しクラブをソールして打つことができます。



- ◇ 罰打付加してペナルティーエリア外から打つことができます。

(i) イエローペナルティーエリアの救済

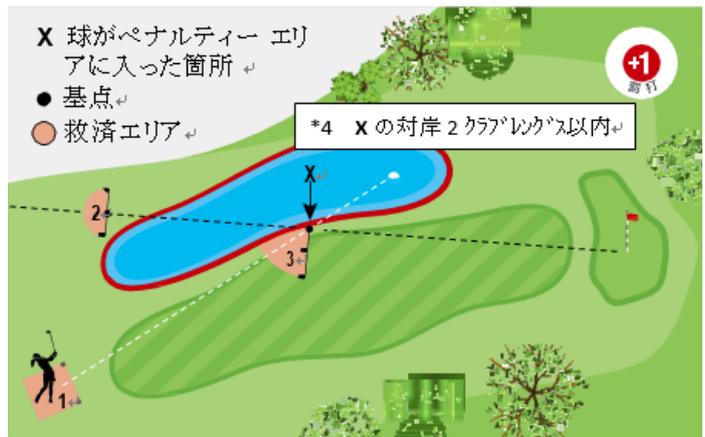
- ① 1 罰打:元の位置
- ② 1 罰打:ピン線上後方



(ii) レッドペナルティーエリアの救済

- ① 罰打:元の位置
- ② 罰打:ピン線上後方
- ③ 罰打:ラテラル(横の)救済
- ④ 罰打:Xの対岸2クラブレングス以内*

* HSG ローカルルール



- (3) エリアを計測するクラブは、パター以外の最長クラブです。(規則 定義:クラブレングス)
救済エリアやティーイングエリアを計測するクラブレングスは、プレイヤーが持っているクラブのうち、パター以外で最も長いクラブの長さとなっています。

注意:ニアレストポイントを決めるクラブは、打つクラブです。ここを起点として救済エリアは上記クラブで決める



- (4) 球をドロップする位置は膝の高さです。(規則 14.3)
球をドロップする時は、プレイヤーが立ったときの膝の高さから救済エリアに放します。救済エリアに止まらなかったときは、再ドロップし、それでも救済エリアに止まらなかったときは着地地点にプレーします。



5. パッティンググリーン

- (1) 旗竿を立てたままパットすることができます。(規則 13.2)
パッティンググリーンからパットするときに旗竿を立てたままパットすることができます。もしパットした球がホールに立てられているその旗竿に当たっても罰はなく、球はあるがままにプレーします。球が旗竿とカップに挟まれた場合、球の一部がパッティンググリーン面より下にあればホールに入ったとして扱います。



(2) パットインググリーン上で球を動かしたことに対する罰はありません(規則 9.2、9.3、13.1)

プレーヤーがパットインググリーン上のそのプレーヤーの球を偶然に動かす原因となった場合、罰はなく元の位置にリプレースします。

自然の力がパットインググリーン上の球を動かす原因となった場合、プレーヤーが次にプレーしなければならない場所は、その球が(自然の力で動かされる前に)すでに拾い上げられ、元の箇所に戻されてきたかどうかによります。



- ・すでに拾い上げられ、リプレースされていた球は元の箇所にリプレース
- ・まだ拾い上げられておらず、リプレースされていなかった球はあるがままにプレー

(3) パットインググリーン上のプレーの線に触れただけでは罰はありません(規則 8.1)

パットをするときにそのプレーの線上のグリーン面に触れただけでは罰はありません。例えば、キャディーさんがねらい目を指で触ることも違反ではありません。ただし、改善をしたという事実があれば罰(ストロークプレーでは2罰打)を受けることになります。



(4) パットインググリーン上の損傷箇所を修復できます(規則 13.1)

パットインググリーン上の損傷箇所(人、動物、乗り物などによって作られたもの)を修復することができます。例えば、プレーの線上にあるスパイクマークを修理することができます。ただし、自然に窪んでいるところを平にすることはできません。



(5) パットインググリーン上で打った球が偶然物に当たった時の処理(規則 11.1) RI 追加

- ・グリーン上に止まっている球に当る : 2 打罰そのまま続ける。当てられた球はリプレース。
- ・人、動物、動かせる障害物(動いている球を含む、ボールマーカー・旗竿を除く)に当る : 無罰カウントしない、元の位置からやり直し。
- ・ボールマーカーに当る : 無罰そのまま続ける。
- ・抜いてあった旗竿 : 無罰そのまま続ける。(規則 13.2b(2))