

# 「HSG エチケットリーダーの心得」 訂-1

2024年4月  
エチケット委員長

競技会の組合せ表が届いて、エチケットリーダーになっている貴方は、その組で一番マナーが良く組のメンバーをリード出来る人として選ばれた方です。マナーが良く、プレーも早い模範ゴルファーへ皆を導いて頂きたいと思います。一人のスロープレーが来場のすべてのプレーヤーの1日を台無しにすることを肝に銘じましょう。

競技会の前に、チョット目を通して頂きたい資料がこの心得です。

## 目 次

1. エチケットリーダーのなすべきこと
2. メンバーの指導の仕方
3. 知っておきたいルールとマナー

## 1. エチケットリーダーのなすべきこと

以下の3つをお願いします。

### 1.1 朝礼の実施

朝スタート10分前にメンバーを集めて朝礼を実施する。

挨拶例：今日はエチケットリーダーに指名されてしまいました。記録確認とスピーディプレーのリードをするように言われております。役目柄いろいろ申し上げますが、ご協力の程よろしく願いいたします。前の組と30分以上離れると反省の弁を述べさせられますので遅れないようスムーズに進行しましょう。足りないところはローハンドの〇〇さんサポートの程よろしく願いいたします。

エチケット委員会発行のマナーカードを読み合わせする。

その日の1組目で定刻より5分以上早くスタートする時は、後続の2組以上にその旨を伝えてからスタートする。前がないからと言って勝手に早出ししないこと。

### 1.2 スコアの確認と提出

ホール毎に同伴競技者のスコアをナビ画面で確認する。

別に、自己のスコアカードに記録しておき、競技終了後ナビと照合して競技委員に提出する。

ナビと違っている場合は、エチケットリーダーの提出した値が採用されるので、スコアカードでしっかり確認してください。

### 1.3 プレーの進行

その日の1組目はペースメーカーなので次の時間を目安に進む。スピード違反しない。

パー3ホール 10分、パー4ホール 15分、パー5ホール 20分、  
ハーフ2時間 15分～2時間 30分

2組目以降は前の組に遅れないよう進む。

遅れ具合の目安は以下

パー4ホールでティーアップした時、

前の組がアプローチをしている状態 : 10分の遅れ

前の組がパッティングをしている状態 : 15分の遅れ

前の組の姿が見えない状態 : 20分以上の遅れ

## 2. メンバーの指導の仕方

シニア仲間ですから、お互いに間違いや忘れがあるものだと思って優しく指導してあげましょう。

皆が楽しくプレー出来るためには、指摘や命令的会話は極力せずに、賛同を求める言い方に心掛けるが良い。

「はい 出発します」「クラブは忘れないように向こうに置きましょう」のような呼び掛けの会話でラウンドするが和やかで良い。

スピーディプレーは、走ったり近道しなくても、無駄時間の排除で達成できることをラウンド中に会話しながら進めるが良い。

20分の遅れとは、ミドルホールで前の組が見えなくなる遅れです。ミドルホールでティーアップした時、前の組がパッティングしているようだったら、遅れていることを皆に伝え意識付けをしましょう。

### 2.1 スコアに疑義が生じた場合

具体的に、ティーショット失敗したのを数えられましたか？とか、あそこで空振りしませんでしたか？と問い掛け式に質問し、否定されたら詰め寄らず申告値で進めるのが良い。言い合いは、お互いから楽しさを奪うのでしない。

### 2.2 プレー進行を遅らせないために

遅れが大きくなるのは、球探し時間とグリーン上及び周辺のプレーです。3項の「知っておきたいルールとマナー」を事象が発生した度にこまめに指導してあげるが良い。

グリーン周辺でのクラブの置き方で、来た方向に置いてあった物はピックアップしてカート側に置くか本人に渡してあげる等、行動で示してあげると和やかな雰囲気が進められる。

“こうしましょう”“こうしてください”と、その都度呼び掛けをしながら進めるのも良い。

遅れてしまったから挽回するのはかなり難しいので、遅れが大きくならないように誘導する。

大きく遅れた場合は、食事時間に挽回するようグループの会話で話題にして切り詰めに計る。

食事時の雑談には花が咲きやすいので、食事の進み具合を見て話題を変えることが出来ると良い。前の組が席を立ったのを見ていて、7分以内に立つよう皆を促す。

競技終了後は、競技委員が待っているので遅滞なくスコアカードを提出する。

### 3. 知っておきたいルールとマナー

#### 3.1 競技ルールの優先順位とその内容

##### ① 当日の競技案内に示されているルール

ジェネラルエリア 6in プレース可、グリーン上は同伴競技者の同意をもって 1 グリップ OK 他に当日朝の通達（悪天候時の処置等）

##### ② HSG ローカルルール： 以下は抜粋

###### 1. 行動規範

1. プレーのペース：前の組と 20 分以上遅れないよう努力すること。
2. 昼食時間を除き、ホール間での練習打ちを禁止する。

###### 2. バンカー

バンカー内の石は動かせる障害物

###### 3. 罰なしの救済

1. 土の付いた球は、マークして拾い上げ拭いてリプレースできる。
2. 地面のひび割れやバンカー内の亀裂は、異常なコース状態と認め救済\*を受けることができる。
3. グリーンから 2 クラブレンジス以内で、球から 2 クラブレンジス以内にある散水栓他異常なコース状態がプレーの線上にある場合は、1 クラブレンジス以内にプレースすることができる。
4. ジェネラルエリアの木の根や刈り芝の堆積・落ち葉の堆積は修理地として救済\*を受けられる。しかし、スタンスだけの障害では、プレーの障害としない。  
救済\*：ニアレストポイントから 1 クラブレンジス以内にプレースする。

###### 4. 罰ありの救済

1. OB、ペナルティーエリア打ち込みまたは紛失球に対する特設ティーがある場合、そのローカルルールの罰打をもって、特設ティーから打たなければならない。
2. OB 球または紛失球に対し、OB 球の位置または紛失した辺りの位置から 2 打付加して打たなければならない。

###### 5. その他

1. 最大スコアはパーの 2 倍 + 2 打とする。
2. 市販されている常識的なゴルフ用具は、その使用を認める。
3. JGA でドロップと定められている事項は、プレースでプレーすることができる。

##### ③ 各ゴルフ場のローカルルール：以下は良くある事項の処理法

黄杭を超えた時、ショートホールでの池入り・OB の時、ショートホール以外での池入り時 等の処置はホール毎に掲示されているゴルフ場規則による。掲示のない場合は JGA ゴルフ規則による。

##### ④ JGA ゴルフ規則

良くあることで、ハテナ?と思うようなルール

1. マーカー外にティーアップしたことを教えてもアドバイスにならない。打ってしまったら2罰打で打ち直し。
2. 誤球であったことを打った後気付いて、近くに有った正球を打つのは3打目。
3. ペナルティーエリア内であっても、打てれば罰なしにジェネラルエリアと同等に打てる。
4. パッティングの素振りですってしまった(触って動いた)球は、罰なしに元の位置に戻して打つ。戻さず、そのまま続けたら1打にカウントする。
5. パッティンググリーン上で、パッティンググリーンに止まっている球に当たると2罰打、そのまま続ける。
6. どこからでも1打加え3打目で打ち直しができる。ストロークと距離の救済。

## 3.2 心得ておきたいエチケット・マナー

エチケットリーダーとして、同伴競技者の範となって頂きたい。

### ① 誠実な行動

ルールを遵守し、正直に罰を適用する。

### ② 他人への配慮

他のプレーヤーの気を散らさない。

ショット時に音を立てたり会話したりしない。近くで動かない。

パッティングラインの前方・後方に立たない。

打ち込み禁止、打ち込んだ際は脱帽し丁寧に謝罪する。

ニアピンの旗が後続組の邪魔になる場合は、カップと等距離の横に移して置く。

### ③ コースの保護

ディボットは戻して砂を入れ押しえ込んで置く。

バンカーは、低い所から入り同じ所から出る。ショット後は足跡まで丁寧に均す。

バンカーにはレーキを持って入り、ショット後はレーキの熊手側で凸凹を均し、裏側にして熊手跡を均す。後続組への配慮としても丁寧な均しを徹底する。

ボールマークは凹みに芝を寄せてパターで平らに均す。

カップの周り、ワングリップ以内には踏み込んで荒らさないよう注意する。

カップに入ったボールは、取り出す際カップの縁を傷付けないよう注意する。ピンを抱くようにして取ると傷付け難い。

### ④ スピーディプレーの励行

スピーディプレーは、プレー中の無駄時間排除で達せられる。

素振りは1回以内。1回以内で打つルーティンを普段の練習時から心掛けておく。

球を打つ時は、同伴競技者に声を掛けて球の行方を見て貰う。

同伴競技者は、極力後方から球の行方を見てあげてあげる。シニア世代は動体視力が低下して横からでは追いにくくなる。

ティーショット後のティー探しに時間を掛けない。

30ヤード以内位までは遠球先打とし、打球の行方を見てあげてあげる。シャンクが出る時もあり危険防止。同じ位の距離の場合は、先に打つことを宣言して打つ。

ショットした後は、反省などしてないで直ぐ移動する。

球探し時間は、規則により3分以内、見つからなければ紛失球の処理をする。(ホールに近付かずに打ちやすい所から+2打：4打目として打つ)

特設ティーのあるホールでは、暫定球は打たずに進み、特設ティーを使用する。

クラブは持ってカートに乗り、降りてからバッグに収納する。

カート運転は、ゴルフの上手な人に運転して貰うのが良いが、エチケットリーダーが運転するとリードし易い面もある。

ナビ入力は、誰でも好きな人、余裕のある人にして貰う。エチケットリーダーはスコアカードが正なので、先ずはしっかり確認して正確に書く。

歩行はリズム良くサッサと歩くと疲れない。危険なので走らない、近道しない。

パッティンググリーンでは、

アプローチ用クラブはカート方向に置き、ホールアウト後真っ直ぐカートに行けるようにしておく。

パッティングラインは、パッティンググリーンに上がる前から読んで、パッティングに掛ける時間を短くするよう心掛ける。

T型マーカーは、直ぐ出せるようにポケットには3, 4個入れておく。

バンカーショットなどで遅れる人を待たずに進める。球が邪魔になる場合は、同伴競技者がマークして球を拾い上げることができる。その球は持ち主に渡し、持ち主がリプレイスできる。

全員がホールアウトしたら、速やかにパッティンググリーンを離れる。

ホールアウト後は、カートを待たせずクラブは持ってカートに乗り速やかに次のホールに向かう。

スコアの確認は、カートに乗ってからカート上で行い、ティーイングエリアに着いてから記入する。ナビ入力も移動中は危険なので着いてから行う。

次のオーナーをカート移動中に発声して伝え、グローブ着用やティーの準備をさせる。  
次に打つ人は、グローブ着用しティーの準備をして待つ。

ティーイングエリアに着いたら、オーナーはナビのスコア確認などしてしないで打つ準備をし、打てれば打つ。

注記：1. 本心得発行後に HSG ローカルルール及び日本ゴルフ協会（JGA）ゴルフ規則の改訂版が発行された場合はそれを正とする。

#### 来歴

1. 初版 2024年3月23日発行
2. 改訂-1 2024年4月26日発行 HSG ローカルルール(20240425) 改訂を反映した。