

## スロープレーに関する Q&A

エチケット委員会

### Q. スロープレーとなってしまう目安は?

A. 1) 前の組が見えなくなること (HSG ローカルルール 1.1)

ロングホールで見えなくなると 20 分以上遅れている

2) 1 ストローク 40 秒以内が目安 (規則 5.6)

規則では、1 ストロークを 40 秒以内に行うことを推奨している。40 秒は 1 ストロークを行うのに十分な時間で、通常はそれより速くプレーすることを心掛けたい。18 ホールを 4 時間 30 分で回るには、**毎ショット 40 秒かけることはできない。**

#### 時間測定の起点

①ショット：障害や妨げとなるものがなくなってプレーできるときから開始する

②パター：プレーヤーが球を拾い上げて、ふき、リプレースする、そのプレーヤーのプレーの線上の損傷を修理する、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経過したときに開始する。ホールを越えた場所から、あるいは球の後ろからラインを讀んだり、球をラインに合わせたりするために費やされる時間は次のストロークのための時間の一部としてカウントされる。

何回もライン合わせ直す、構え直すのはスロープレーの最大の原因。

トーナメントプロのプレーを真似すると簡単に 40 秒以上になります。気付いたエチケットリーダーは、時間を測定し個人的に時間を教え警告する。

警告後に時間超過が行われた場合は罰打を与える。

(木の葉がプレー線上に来たとか、音がした等、アドレスを解く合理的な理由があれば、起点が変わります。)

### Q. スロープレーの罰打は?

A. 3 段階で罰が重くなる (規則 5.6)

プレーを正当な理由なく遅らせた場合、最初の違反は 1 打罰、2 回目の違反は 2 打罰、3 回目の違反で失格。違反がホールとホールの間で起きた場合、罰打は次のホールに適用される。

#### ・誰が罰を受ける

プロの場合：警告を受けてから、時間を計測されて、プレーの遅かったプレーヤーに、1 打 (2 打) のペナルティが付きます。

アマチュアの場合：

プレーをしている組全員に、1 打 (2 打) のペナルティとなる場合が多い。

HSG 会：ローカルルールでは努力目標で罰打の規定は無い。

### Q. プレーのペースを遅らせないために打順を変えることはできる?

A. むしろ推奨されている (規則 6.4)