

何打で目標ホールにボールが入るかを競うゴルフゲーム

何打で目標ホールにボールが入るかを競うゴルフゲーム
文部省(現文部科学省)の生涯スポーツ推進事業の一環として鳥取県泊村で開発されました。

難易度:★★ 人数:4人～



◎ 用具

- ◆ ボール 6個 (ホワイト、イエロー、オレンジ、レッド、スカイブルー、グリーン各1個)
- ◆ クラブ 6本
- ◆ ホールポスト 8本 (旗付き1～8)
- ◆ スタートマット 8個
- ◆ マーカー (各自で用意)

◎ 場所

コースは、運動場、河川敷のような広いところや、テニスコート、庭など狭いところでも可。障害物などのある場所でも、ポスト数、距離を工夫することで設定できる。

◎ 人数

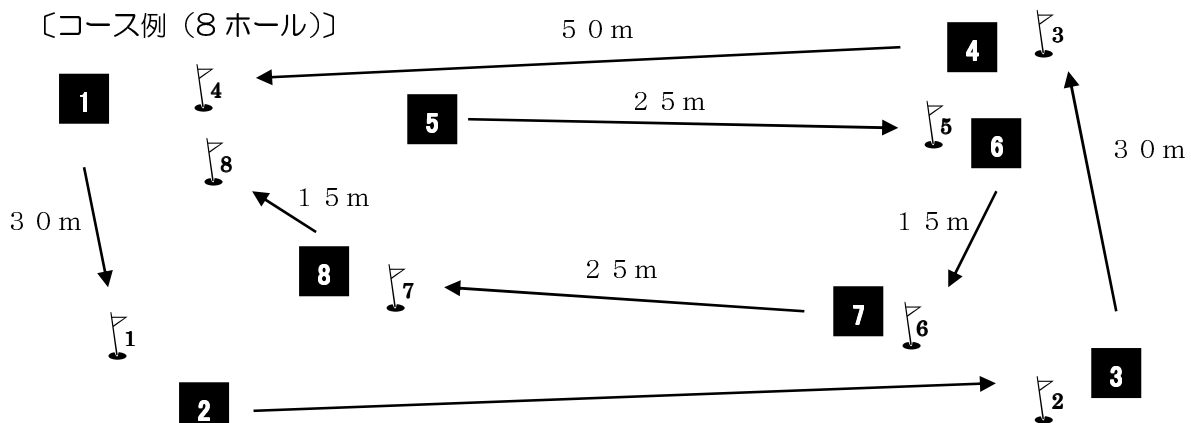
コース毎にスタートでき、団体戦、個人戦ともいずれも可。個人プレーと団体プレーの両方でプレーできます。1チームは通常6人です。

◎ コース

グラウンドゴルフのコースは、プレーする場所や人数・技能の条件に応じて、適切なコースを設定すればいいのですが、標準コースを設けています。

外回りコース4ホール (30m・50m・30m・50m)

内回りコース4ホール (25m・15m・25m・15m)



ゲームの進め方

1. ジャンケンで打順を決め、勝った人がスタート地点にボールを置き、ホールポストを目標にクラブでボールを打つ。
1打でボールを2回打ったときは2打と数え、空振りや打数は数えない。ボールが紛失したりコート外に出たときは、1打付加し、コースへ戻す。このとき、できる限りホールポストに近寄らず打球可能な位置にボールを置いて、次の打順を待つ。
2. その後、順番に各人がホールポストをめがけて打っていく。先に打った競技者のボールプレーの妨げになるときは、一時的に取り除くことを要求することができる。この時はボールの位置をマークして取り除く。他の競技者のボールに当たったときは、打者ボールは静止地点とし、当てられたボールは元の位置に戻る。風によってボールが動いていたときは静止した地点から競技をする。
3. 全員第1打が終われば、ゴルフの要領でホールポストに遠い人から順にプレーする。各人がホールポストに入るまで打っていく。ボールがホールポストに入るのを「トマリ」という。
第1打で「トマリ」となったときは、その競技者の合計打数から3打差し引いて計算する。
4. ホールポストに全員が入れば、1ホール終了となり、次のホールに移る。ただし、次のホールに移るときは、そのホールで先にプレーしているグループのプレーがすべて終了したのを確認してから行う。

【勝敗の決定】

スタートからホールポストにできるだけ少ない打数でボールを入れていきます。合計打数の少ない方が勝ちです。

■ 審判員はプレーヤー ■

ゲーム中の判定はプレーヤー自身が行います。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てください。

■ 個人戦 ■

コース毎に、何打でホールポストに入れたかを数えていき、全コース終了後、合計打数の少ないほうが勝ちとなる。合計打数が同じときは、コース毎に打数を比較していく、最小打数でトマリとなったコースの数が多いほうを勝ちとする。

■ チーム対抗戦 ■

1チーム6人の競技者で構成し、全コース終了後、チーム全員の打数を総合計して、より少ないチームを勝ちとする。

合計打数が同じときは、個人戦に準じて最少打数でトマリとなった数の多いチームを勝ちとする。

【反則】・・・以下は1打追加となる。

- ☆ 競技中に練習したとき。
- ☆ 競技者が打つときに物理的援助を求めたり、受けたりしたとき。
- ☆ 草を刈ったり、木の枝を折ったりしたとき。（ボールはあるがままの状態プレーする。）
- ☆ 足場を木などで作ったとき。なお、競技中の判定は同伴競技者が公平に行うものとする。

【エチケット】

第一章 エチケット

第1条 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行く。

第2条 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。

第3条 プレーヤーは、自分の作った穴や足跡を直して行く。

第二章 ゲームに関するルール

第4条 ゲーム

ゲームは、所定のボールを決められた打順にしたがってスタート位置から打ち始め、ホールポストに入って静止した状態「トマリ」までの打数を競うものである。

第5条 用具

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。

第6条 ゲーム中の打球練習

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。

第7条 援助

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。

第8条 ボールはあるがままの状態プレー

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、これらのものに触れることができる。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。

第9条 ボールの打ち方

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たときは1打付加する。ただし、空振りの場合は打数に数えない。(元の位置に戻して打ち直す)

第10条 プレーの妨げになるボール

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、次の打を行なわなければ成らない。

第11条 プレーの妨げになるボール

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成らない。

第 12 条 他のプレーヤーのボールに当たったとき

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。

第 13 条 止まったボールが風によって動いたとき

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。

第 14 条 第 1 打がホールポストに入ったとき

プレーヤーは、打ったボールが 1 打目でトマリ(ホールインワン)になったときは、合計打数からホールインワン 1 回につき 3 打差し引いて計算する。

第 15 条 ゲーム中の判定

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。

第 16 条 標準コース

標準コースは、外回りコース 4、内回りコース 4 の合計 8 ホールポストを原則とする。