

全日本TBG協会 競技規則

改定 令和5年4月1日

「第1章」 第1条 コースは常設コース又は、仮設コースとする。

常設コース	
ホール数	9ホール又は18ホールを基準とする。
ホール距離 パー 72	①パー 3 (ショートホール) 20m~45m未満 4ホール ②パー 4 (ミドルホール) 45m~70m未満 10ホール ③パー 5 (ロングホール) 70m~90m未満 4ホール
仮設コース パー 54	①パー 2 (ショートホール) 15m~30m未満 4ホール ②パー 3 (ミドルホール) 30m~50m 10ホール ③パー 4 (ロングホール) 50m~70m 4ホール
パー 総数	9ホールのパー総数は 36 とし、その内訳はパー3が2、パー4が5、パー5が2とする。 大会は通常18ホールを基準としパー72がのぞましい。
ティグランド	台地状(3m四方)もしくは、周りのフェアウェイと区画線、柵等ではっきりと区分をし、ティマークを設置する。
フェアウェイ	幅は、6m以内とし、芝が望ましい。
境界線	コースは、溝の中に砂を入れて区分するか、煉瓦で区分するかロープを用いて明確に区分する。
バンカー・ウォーターハザード	9ホールにつき、いずれか2種類以上設置することが望ましい
標識	危険防止のための注意書き及び距離の表示等、プレーに必要な標示をする。
仮設コース	常設コースに準ずる。

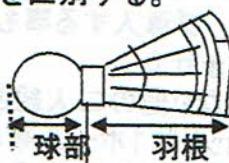
「第2章」 用具

第2条 ボール

ボールは、ゴルフボール(球部)のようなものにバトミントンに似た羽根が付いた物をボールとする。合成樹脂で、ボールと羽根のジョイントには、ビスを用いる。

全長105mm、ボールの直径40mm、羽根の直径約65mm、重量30g以下とする。

羽根は飛距離を抑える働きをし、羽根に付いたヒレは方向性の安定と転がりを抑制しているルールにおいてはボールの特殊性により、球部と羽根の部分を区別する。



第3条 クラブ

1. クラブは公認TBGクラブ、又は一般ゴルフ用クラブP、PW1本のみを用いる。

大会主催者は必ず改造クラブの有無のチェックを大会直前に改造クラブの使用は禁止する。

第4条 ショットマット

- ショットマットを使用するが、毛足の長さは一定で2cm以下でなければならない。
競技会に於いてはTBG専用マットを使用しなければならない。
- ショットマットを使用する時は、地面に平らに置かなければならぬ。又マットの裏側を使用してはならない。人口芝の場合は置き方について大会主催者に従う事とする。
- ショットマットを改造してはならない。
(曲げたり、取って付けたり、裏面に張り物をしてはならない。)
- ストッパーは常時付けたままで良いが、大会主催者の意向に従う事。
- ストッパー使用の場合、マットにボールが接地しなければならない。

図1 ショットマットのサイズ

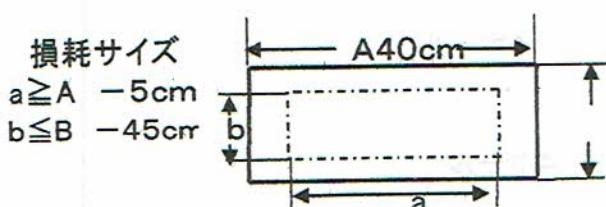
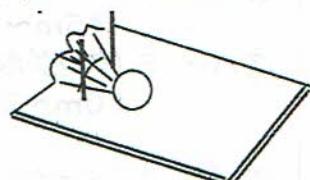


図2 ストッパーの例(参考)



第5条 ホール

上部のホールをアドバンテイジホール、下部のホールをセカンドホールと呼ぶ、
アドバンテイジホールはパラソル(傘)を逆さに立てた形で、ステンレス枠にネットを
張った固定式と、傘のように折りたためる携帯形があり、直径は110cmとする。
セカンドホールは合成樹脂性の輪で直径は86cmとする。

アドバンテイジホールはステンレス枠にネット張った物で、差し込み棒の先端を地面
に打ち込んで使用する。地面に打ち込めない場合は、自立式のホールの台座を使用する。
傾斜地では、地面よりアドバンテイジホールのネット底部から20cm、平坦地ではアドバン
テイジホールのステンレスの枠の所から地面まで50cmとし、水平にする。



※競技者は、アドバンテイジホール及び、セカンドホールに故意に触れてはならない。
(ショットした時にクラブが触れた場合は、故意とは認めない。)

固定式アドバンテイジホールが望ましい。

第6条 人数 通常4人で競技する。

第7条 競技の種類

- ストロークプレー
 - スクラッチ競技……グロススコアで順位を決める競技
 - ハンデキャップ競技……グロススコアからハンデキャップを引いたスコアで順位を決める競技
- マッチプレー
 - 各ホール毎に勝負を決める。
 - ハンデキャップ導入する事もある。
- ツーボールフォサム
2人が組みになり他の二人組と対抗する競技で、各サイドが1個のボールを交互にプレー
する。ティショットは1ホール事に組んだプレーヤーと交代して打つ。
また、ティショットに限り、全員で打ち、各組の良い方のボールを選び、その後交互にプレー
する方法でも良い。
- フォアボール………2人対2人が各自のボールをプレーして対抗し、各サイドのベスト
スコアにより勝負を競う

第8条 進め方

1. スターティングホールのティショットでの(第1打)は、くじ引き、じゃんけん、コインのトス等により順番を決める。
2. ボールがインプレーの時は、原則としてホールから最も遠いボールから先に打たなければならない。(遠球先打)
3. 2ホール以降のティショットの順番は、前ホールで最もスコアの少ないプレーヤーからプレーし、以下順番プレーする。もし、前のホールで2人以上のプレーヤーが同じスコアであった場合は、前のホールのティショットの順番に従う。
4. プレーヤーがプレーの順番をうっかり間違えてプレーしても罰ではなく、ボールが止まっている所から次のプレーをする。
5. アンプレアブルについては、原則ローカルルールに従う。

「第4章」 競技規則

第9条 ストローク

1. ボールを正しく打ち、又ボールを打つ意思でクラブを前方に動かす事を、ストロークという。つまりボールを打つ意思でクラブを振れば空振りでも1ストロークと数える。但し、クラブヘッドがボールに触れる前に何らかの理由で、スイングを中止した時は、ストロークを行なわなかったとみなす。
2. ボールはクラブヘッドで正しく打たなければならぬ。押し上げたり、かき寄せたり、あるいはくい上げてはならない。以上の反則があった時、そのストロークが1打、そして2打罰が与えられ、合計3打として数える。

第10条 ホールイン

1. ホールインとは、羽根を除く球部で決まる。
2. ホールインの判定はボールの球部を真上から見下ろして行う。
3. アドバンテージホールは、ステンレス枠内にボールが入るか、ステンレス製の枠に球部が真上から見て重なっていればインとする。
4. セカンドホールは、休部を真上から見て、輪の上に球部の一部が重なっていればインと見なすが、ストローク数に1打プラスとする。
5. アドバンテージホールの判定と処理
 - (1) 旗あるいは旗竿に引っ掛けられていればホールインとする。A
 - (2) ボールがアドバンテージホールの外側に引っかかった時、球部がアドバンテージ外で、羽根がアドバンテージホールの内側に引っ掛けられた時、1打プラスしてセカンドホールに入った事とする。

6. セカンドホールの判定の処理

図1

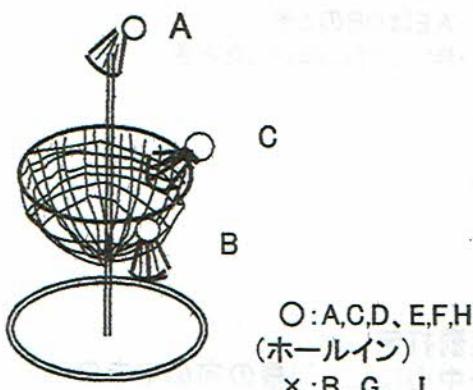
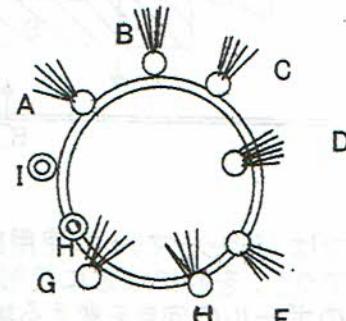


図2

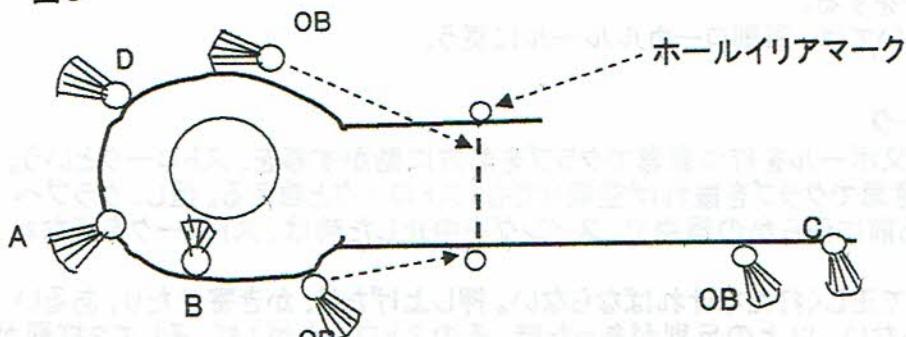


第11条 アウトオブバウンズ

1. アウト・オブ・ザ・バウンズ(OB)とは、プレーが禁止されている区域の事をいう。
2. OBの境界線は、常設コースの場合、溝又は煉瓦・ロープで標示し、仮設コースの場合は、ロープで標示する。
3. 溝又は煉瓦部分に球部が真上から見て少しでも重なっている場合、及び、ロープにボールの球部が真上から見て少しでも重なっていればインとする。
4. ホールエリアでのOBについては、全てホールイリアマークの外側から打ち直す。
(ホールイリアとアドバンテージホールの距離は5mが望ましい)

- ホールイリア内でボールが、OBラインに重なっている場合、プレースによりボールの球部がOBライン外になる時は、ボールを持ち上げて、ショットマットをボールの下に差し込みボールを移動する事なく打つ事が出来る。この場合、必ずしもショットマットの先端にボールを合わせなくとも良い。
- 打ったボールが風等で判定が難しい場合、同伴者と一緒にそん場へ行き確認する事が出来る。同伴者がインと認めた時は、その後風や何らかの理由でボールが動き、コース外に出てもインとする。
- ボールの球部がOBラインの真上から見て少しでも重なっていればインと見なす。

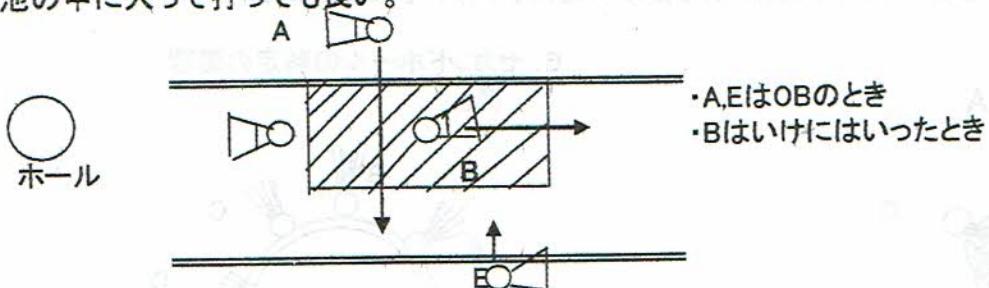
図3



※ A B C D はボールを持ち上げマット差し込みその場から打つ
ボールがOBになった時の処置

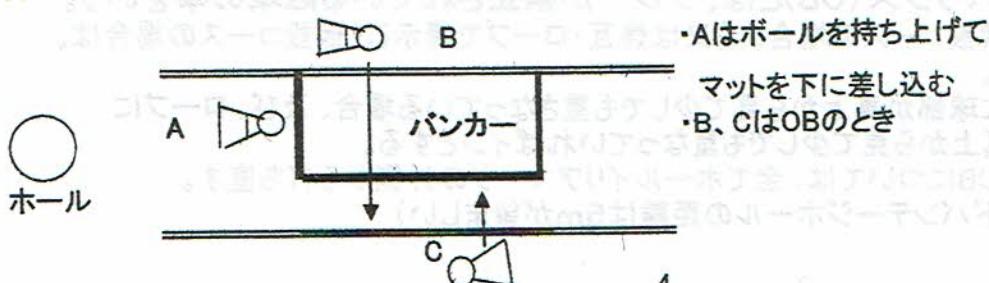
第12条

- コンパス方式
ボールがOBとなった場合1打罰してホールに近寄らないコース内地点に戻し、次のストロークを行う。結果として、ホールを中心とした円周上のコース内地点に戻す事になる。
- ドックレッグ
コースが極端なドックレッグをしている場合は、コース状況を考慮して、ローカルルールを定めて競技する事が望ましい。
- ボールがプレー出来ないハザードに入った場合、手前に戻って1打罰して次のプレーを行う。(但しバンカーはこの適用を受けない)
- 池のロープに球部が重なっている場合は、池に入ったとみなす。
- 池の中に入って打っても良い。



第13条

- バンカー内では、ショットマットは使用出来ない。
- バンカー内でクラブを砂に故意に接触させない事。(罰打無し)
- バンカー内のボールの向きを変える場合は、球部を中心にして羽根の向のむきのみ変いる。
- バンカーに入ったボールは、同伴競技者に宣言してバンカーの後ろに出て、2打罰でショットできる。また、バンカー内の邪魔者は取り除くことができる。(石も取り除ける)



第14条 プレース

○プレースとは、ボールを拾い上げて別の地点に置く事をいう。規定の方法に従えば罰打はない。又動物等により、ボールが持ち去られる等した場合、そのボールがあつた地転に別のボールを置く事が出来る、これも、プレースという。

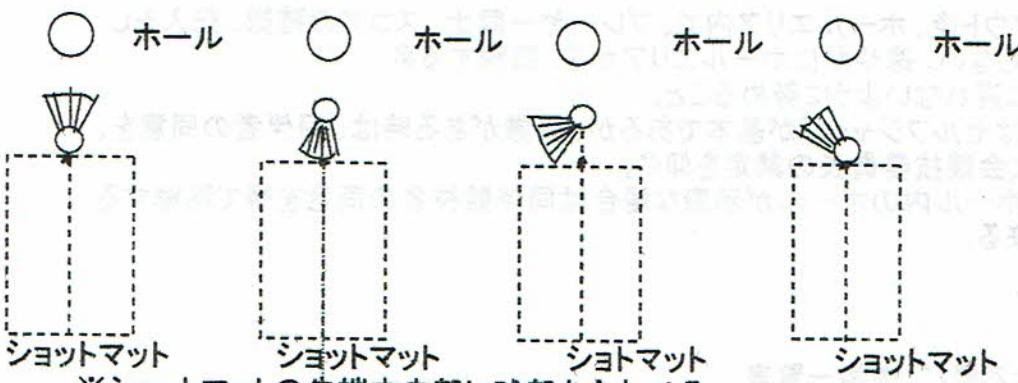
下記の方法に従えば、自由にプレースする事が出来る。この時羽根の向きを変えてても良い。

- 1) 打つ方向に向けてボールの真後ろに、しかもショットマットの先端中央部に球部を合わせボールに接するようにショットマットを置く。
- 2) ボールを拾い上げて、ストロークが終わるまでに、ショットマットは向きの修正以外前後に移動させる事は出来ない。
- 3) ショットマットの先端中央部にボールを置く。

第15条 リプレース(マークー使用)

○リプレースとは、拾い上げた、又は動かされたボールを元の地点に戻して置く事をいう、ボールを識別するため、あるいは他のプレーヤーの妨げとなる等の理由で、リプレースすべきボールを拾いあげる時、マークーを使ってマークをしなければならない、但しボールを置く時は、同伴競技者の同意を得て元の位置に戻す事とする。

※マークーの位置とショットマットの置き方



※ショットマットの先端中央部に球部を合わせる

第16条 ホールアウト

1. アドバンテージホール及びセカンドホールにプレイヤー全員がボールを入れた事をホールアウトといふ。
2. プレイヤーはホールアウト後、速やかにボールを拾い上げて、ホールエリアから離れなくてはならない。

第17条 誤球

1. 誤球したプレーヤーは1打罰で元に戻って打たなければならぬ。
2. 誤球のままホールアウトした場合は、誤球したプレーヤー、誤球されたプレーヤーも打った数に2打罰して、次のホールに進む事が出来る。

第18条 誤記

1. 提出サレタスコアの誤記は、プレーヤーのみ失格とする。

第19条 テーショットの位置

1. テーショットの位置の誤りは、其のままプレーを進めホールアウト時に3打罰を加える。

第20条

ホールの間違いに気付いた時は、プレーを止め、元のホールへ戻りプレーを再開する事が出来る。その場合罰打無しとする。

「第5章」 エチケットとマナー

(安全)

- プレイヤーは、ストロークを行う前に、クラブが当たる可能性のある所に、人がいない事を確認しなければならない。
- プレイヤーは、前の組のプレーヤーがボールの届く範囲外に進むまで、プレーをしてはならない。
- プレーヤーは、同伴競技者全員のショットが終わるまで原則として前に出てはならない。

(心配り)

- プレーヤーが、ストロークを行う時には、他の者は動いたり、大声で話してはならない。又、ティグランドには、ティショットする者以外は立ち入らない。
- 自分を有利にする行為はしない。
- バンカー使用後は、必ず砂をならしてから出る事。

(誤球)

- 使用するボールに印(マジックのみ)を付けておくと良い。各自のボールの色によって確認しておく。
- プレーヤー全員がホールアウト後、ボール拾い上げる時は、自分のボールは自分で拾い上げること。

(遅延)

- ホールアウト後、ホールエリア内で、プレーヤー同士、スコアの確認、記入をしては、ならない。速やかにホールエリアから、離脱する事。
- 前の組に遅れないように努めること。
- ジャッジはセルフジャッジが基本であるが、異議がある時は、同伴者の同意を得るか大会競技委員長の裁定を仰ぐ。
- セカンドホール内のボールが邪魔な場合は同伴競技者の同意を得て移動する事が出来る。

競技規則による罰打・失格一覧表

項目	プレー 内 容
1罰打	1 ティショットでボールガフェアウェイに届かなかった時。 (ボールがマット上にの残った場合は罰無しで第2打目から進む) 2 ボールがおOBになった時 3 ボールが池及びハザードに入った時。(バンカーを除く) 4 誤球した時。(ホールアウトしていない場合) 5 コース内の樹木、植込み等にボールがひっかかったり、植込み等に入ってショットが出来ない時。(この場合、ホールに近づかない場所からコンパス方式によりプレーする。)
2罰打	1 ボールを押したり、かき寄せたり、掬い上げした時。 2 誤球してホールアウトした時。 3 バンカーに入ったボールを、同伴競技者に宣言してバンカーの後ろに出してショットする時。
3罰打	1 テーショットの位置の誤りは、そのままプレーを進めホールアウトの時に3打罰を加える。
失格	1 提出したスコアが間違っていた時。

※1 押したり、かき寄せとは、ボールとクラブが接したまま打つことをいう。

2 風のある時など以外は、同伴競技者のショットが終わるまで前に出てはならない。