

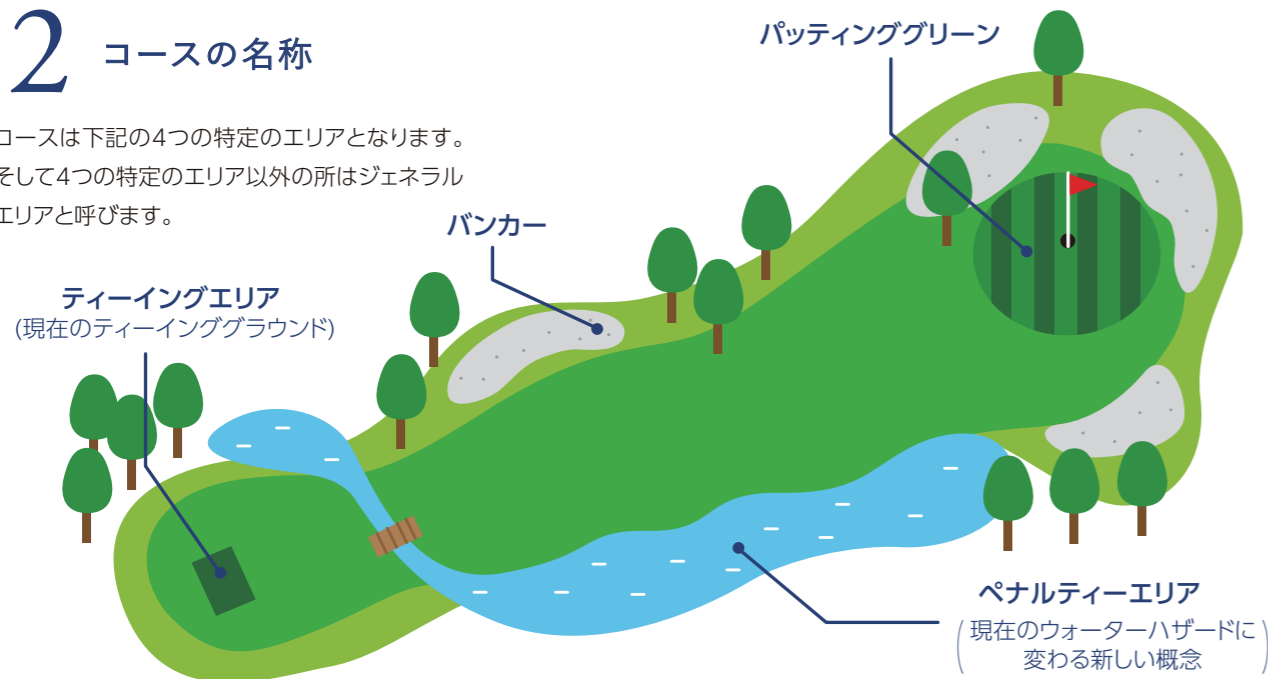
# 新しいゴルフ規則について

## 1 プレーヤーの行動

ゴルフはプレーヤー自身が規則を適用し、必要であれば自らに罰を課すゲームです。したがって、プレーヤーはゲームのすべての面で誠実で、正直でなければならないことが明記されています。そして規則もプレーヤーが合理的に行った判断をできるだけ尊重することも追記されています。また、委員会は独自の「行動規範」を作成し、それに違反したプレーヤーに1打、2打、失格の罰を課すこともできます。

## 2 コースの名称

コースは下記の4つの特定のエリアとなります。そして4つの特定のエリア以外の所はジェネラルエリアと呼ばれます。



## 4 距離計測機

原則として距離計測機器の使用をすることができます。一方、委員会はローカルルールで距離計測機器の使用を禁止することができます。距離計測機器で計測できるのは2点間の距離だけであり、高低差その他のプレーに影響する状況を計測することはできません。なお、距離計測機器にいろいろな計測機能がついていたとしても、2点間の距離を計測する機能以外のものを使用しなければ違反とはなりません。



## 3 クラブの損傷

プレーヤーがクラブを損傷してしまった場合の選択肢は2つだけです。そのまま使うか、プレーを遅らせることなく修理するか、のいずれかとなります。どのようにしてクラブが壊れたのか、そしてその損傷がどのような状態なのかは関係ありません。

## 5 速やかなプレーのペースの奨励

プレーヤーは通常、自分の順番となってから40秒以内でストロークを行わなければなりません。また、ストロークプレーでは、安全が確保できるのであれば、球の位置に関係なく、準備ができたプレーヤーからプレーすることが奨励されます。これらのことを各プレーヤーが心がけることでゴルフを速やかにプレーすることができます。

## 6 球を捜す時間

球を捜す時間は現在の5分間から3分間に短縮されます。この変更はプレーのペースに役立つでしょう。

## 7 スタンスをとった後に後方に人を立たせる

スタンスを取り始めた後に人を後方に立たせることが禁止されます。例えば、フェアウェイから球をプレーするときに、キャディーを後方に立たせてスタンスをとった場合、その後でキャディーが別の場所に移動したとしても一般の罰(マッチプレーはそのホールの負け、ストロークプレーは2罰打)を受けます。この禁止はプレーのペースに役立つでしょう。



## 8 マーカーへの告知

規則に基づいて救済を受ける場合、マーカーに事前に知らせたり、立ち会わせる必要はありません。プレーヤーが規則に基づいて誠実に処置することが求められます。

## 9 捜索中に球を動かす

球を捜索中に自分の球を偶然に動かしてしまっても罰はなく、その球を元の位置にリプレイスしなければなりません。

## 10 ストロークした球が偶然に何かに当たる

ストロークした球が偶然に自分自身、自分のキャディー、用具に当たっても罰はありません。偶然に共用のカートに当たっても罰はありません。



## 11 球を動かしたことの判断基準

球が動いた場合、プレーヤーが原因なのか、風、傾斜、その他が原因なのか判断が難しい場合があります。新しい規則ではプレーヤーが球を動かす原因となっていたと判断する場合の基準を「分かっているか、事実上確実」としています。「分かっている」は100%、「事実上確実」は95%以上の可能性を意味しています。つまりプレーヤーが動く原因となったかどうか疑わしい、95%以上の明確な証拠がない、ということであれば、プレーヤーが球を動かす原因となったものとは扱われません。

## 12 ストローク中に複数回球を打つ

例えば、偶然に2度打ちをしても罰はありません。そのストロークを1回と数えるだけです。



## 13 地面にくい込んだ球

球がジェネラルエリアにくい込んだ場合、罰なしに救済を受けることができます。例えば、球がラフの中の地面にくい込んだ場合も罰なしの救済を受けることができます。一方、委員会はこの救済をフェアウェイの区域にのみ限定するローカルルールを制定することもできます。



## 14 パッティンググリーンのプレーの線に触れる

パットをした球が転がっていくと推定するプレーの線に触れたとしても、その状態を改善することがなければ罰はありません。



## 15 パッティンググリーン上の損傷箇所

パッティンググリーン上の損傷箇所を修理することができます。例えば、プレーの線上のスパイクマークを修理することができます。ただし、自然の凹凸やホールの摩耗を修理することはできません。



## 16 パッティンググリーン上の球を動かす

パッティンググリーン上にある自分の球を偶然に動かしても罰はなく、その球は元の位置にリプレースしなければなりません。

## 17 パッティンググリーン上にリプレースした球が動く

パッティンググリーン上の球をマークして拾い上げて、元の位置にリプレースした球が偶然に動いた場合、その原因が何であったとしても、その球は罰なしに元の位置にリプレースしなければなりません。

## 18 パッティンググリーン上の球をキャディーが拾い上げる

パッティンググリーン上にある球をキャディーがマークして拾い上げる場合、プレーヤーの承認は必要ありません。

## 19 ホールに旗竿を立てたままプレーすること

ホールに旗竿を立てたままパットをして、その球が旗竿に当たっても罰はありません。つまりホールに旗竿を立てたままパットすることができます。このことは、長いパットを残したプレーヤーが誰かが旗竿に付き添ってくれるのを待つ時間を短縮できるでしょう。

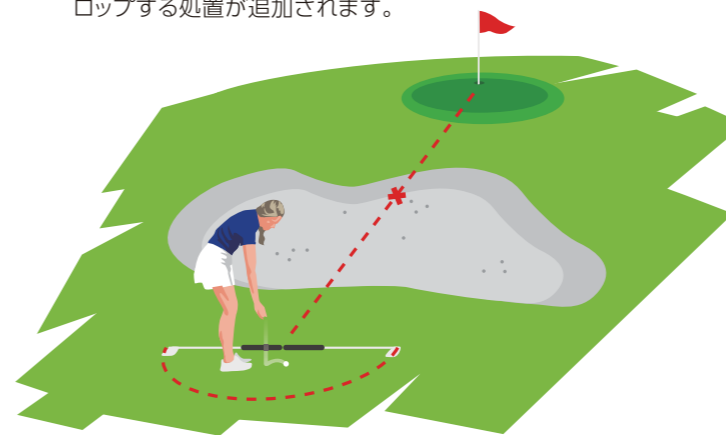


## 20 バンカー内のルースインペディメント

球がバンカー内にある場合、そのバンカー内のルースインペディメント(木の葉、枝、石などの自然物)に触れても罰はなく、取り除くこともできます。

## 21 バンカー内の球に対するアンプレヤブルの新しい選択肢

バンカー内の球に対するアンプレヤブルの処置に、現在の1罰打の処置の他に、2罰打で球とホールを結ぶ線上でそのバンカー外の後方に基点を決めて、その基点から1クラブレンジス以内でホールに近づかない救済エリアに球をドロップする処置が追加されます。



## 22 ウォーターハザードに代わるペナルティーエリア

ウォーターハザードという概念はなくなり、新しくペナルティーエリアとなります。ペナルティーエリアは水域でない区域にも設定できます。例えば、球を捜すことが困難で、見つかったとしてもプレーすることができないブッシュや崖などの区域をペナルティーエリアとして設定することができます。イエローペナルティーエリアは現在のウォーターハザードの処置をとることができ、レッドペナルティーエリアはラテラル・ウォーターハザードの処置をとることができますが、対岸での救済は廃止されます。またペナルティーエリア内の球をプレーする場合、クラブをソールしたり、ルースインペディメントを取り除くこともできます。

## 23 球の取り替え

規則に基づいて救済を受ける場合は球を別の球に取り替えることができます。カート道路、修理地、水溜まり、地面にくい込んだ球などの罰なしの救済の場合であっても球を取り替えることができます。

## 24 救済を受ける場合に使用するクラブレンジス

規則に基づいてクラブレンジスを計測する場合(例えば、救済のニヤレストポイントから1クラブレンジス)、プレーヤーが持っている最も長いクラブ(パターを除く)で計測しなければなりません。救済処置によって短いクラブで計測することはできません。

## 25 ドロップの方法

ドロップは膝の高さからドロップします。現在の肩の高さより低い所からドロップすることで球が大きく転がることを防ぎ、プレーの遅延を防ぎます。



## 26 再ドロップの要件

新しい規則では、それぞれの救済処置に救済エリアを設けています。例えば、カート道路からの救済の場合、救済のニヤレストポイントから1クラブレンジス以内でホールに近づかず、その障害が避けられる区域を救済エリアと言います。ドロップした球はこの救済エリアに落ち、そしてこの救済エリアに止まらなければなりません。ドロップした球がこの救済エリアの外に出た場合は再ドロップとなります。



## 27 リプレースする箇所が分からない場合

規則に基づいて球をリプレースするときに、その場所が分からない場合、リプレースする箇所を推定してその球をリプレースすることになります。現行の規則ではドロップとなっています。