

カルガリー日本人ゴルフ会（C J G A）

ゴルフ競技規約

旧アルバータ貿易懇話会ゴルフ協議会規約（1984.5 に制定）をベースとし、
2000.12 に改訂したものを 2010.6 に再改訂

（A）賞品

1. 原則として、順位賞 優勝、2 位、3 位の他に、Best Gross(B.G.)、Longest Drive (L.D)、 K-P 賞を設けるが、それに加え随時、7 位、10 位、20 位、B B などの飛び賞、或いは Birdie、大波賞、平行賞等の各賞を設ける事を妨げない。
2. 優勝カップは持ち回りとし、各大会の優勝者はレプリカを授与される。優勝カップの取りきり戦はこれを別途取り決める事とする。
3. H D C P 未取得の新会員、及びゲスト参加者は順位賞の入賞資格は無いが、B G、L D、K P 及び Birdie 賞は取得資格を有する。

（B）競技方法

1. 1 8 ホール、ストローク・プレイを行い、C J G A が認定した H D C P に基づく Net Score にて順位を決定する。
2. ルール及びエチケットを遵守し、RCGA 及び Local Rule に従う。
3. 競技 Speed up の為、One grip 以内の OK は認めるが、同伴競技者の承認条件。
4. 大会幹事は競技前に参加者に通告する事により、ルールの一部を変更する事が出来る。
5. ルールに関して疑義が生じた場合 C J G A の役員の裁決に従うものとする。
6. 同 Net Score の場合は(a)HDCP (Lower HDCP の者が上位)、(b)満年齢(高齢の者が上位とする)、(c)Morning Best の順に check し、順位を決定する。
7. 大会で使用する Tee は距離 6000 yard 以上を目安に、各開催コース事に競技 Tee を決定する事にする。
8. シニア・ルール：上記 7 項において、競技 Tee が Blue Tee (Back Tee)となった場合において、シニア（満年齢 60 歳以上）の方は、自己申告により White Tee での競技参加を認め、HDCP 等に変更しない。但し、シニアの方でも HDCP が single の者はこの権利を失うものとする。

(C) HDCP

1. 前年度の競技会の実績に基づき、CJGA の HDCP 算定方式に従い算出された HDCP を当年度始めの HDCP とする。
2. 新規会員は HDCP 無しで参加後、その結果により HDCP を所得できる。但し、所属クラブなどで Official HDCP 所得者は、役員の認定でこれを使用できる。
3. 最高 HDCP は 36 とする。
4. HDCP の改訂：各大会の結果に基づき、以下の様に HDCP を改訂する：
1 位、2 位、3 位入賞者は其々、20%、10%、5%の割合で四捨五入の上、次回以降の HDCP を改訂する。(但し、3 位までの入賞者の HDCP 改訂は最低 1 は行うものとする) 又、入賞の如何を問わず、Under par 相当分を HDCP から差し引くが、3 位までの入賞者は先ず上記調整を行った後に Under Par 分を差し引く事になる。

全般的留意事項

- ① スタート時間に遅れないようにしよう（幹事の身になって考えよう）
- ② 進行をスムーズにし、他人の迷惑、邪魔にならぬ事がエチケットの基本です。
- ③ ショット・パットのライン上には立たない事、アドレスしたら雑談・素振りとは止めて、皆で、ボールの行方を見守るように心掛けよう。
- ④ スタート前、集合時、終了後のクラブハウス内外では他人（特に CJGA 会員以外）の迷惑にならぬように配慮するようにしよう。
- ⑤ ベットの清算はクラブハウス内では他人に目立たない様に。
- ⑥ プレー終了後は、お互いにスコアを確認の上、遅滞無く幹事に結果を申告する様に。

ティー・グラウンド

- i. 原則として、ティーグラウンドにはプレイする人だけが上がる。プレイ終了後、速やかに次の順番の人と交代する。
- ii. ティーアップの区域は 2 個の Tee Marks と 2 クラブ長で出来る長方形の中になるが、ボールがこの中に入っていれば、身体は外に出ていても良い。この区域外でのティー・ショットを行った場合には 2 打罰で打ち直し。
- iii. 1 番ホールの打順はトス（ジャンケンその他）で決め、以後は前ホールのスコア順とする。順番を間違えた場合は打ち直しは不要だが、間違えた相手に丁重に謝る様に。

- iv. ティーを間違えた場合には、打った打数はスコアに加え（但し、罰は無し）改めて、正しいティーでプレーし直す。但し、その場合打球 OB 等の、その球の行方によって起きたペナルティーまで加える必要は無い。
- v. ティー区域で、クラブヘッドが球の位置を通過前にボールがティーより落ちた場合、もう一度ティーアップしても構わない。
- vi. OB、又はロストボールの場合には、打ち直しが必要。従い、その可能性がある場合には、極力、暫定球を打つようにしよう。暫定球は OB、又はロストの可能性のある場合に限られているので注意しよう（ウォーターハザードの可能性は対象にならない）。
- vii. ティーグラウンドが平らでなく、打ち難い時には、足やクラブヘッドで押してならすことは可能。但し、ティーグラウンド以外ではこれは反則。

スルーザクリーン

1. 原則としてホールより遠い人からプレイする。やむを得ずプレイする人より前へ出る場合は、遠く離れてプレイされるボールに注意。飛行線上には立たないようにしよう。
2. 他人のプレイを待っている間に自分のプレイを準備し、前の人が済んだら直ちにプレイ出来るようにしよう。
3. 打ち終わったら直ちに歩き出し、しかも出来るだけ早く歩くようにしよう。
4. インプレイの球の後方をクラブヘッド又は足などでならした場合には、ライの改善として反則。2 打罰。
5. 隣のコースにボールが入ったら、隣のコースの人が済むのを待って合図してから、原則として自分のコースに打ち戻し、済んだら挨拶するようにしよう。
6. 目標に対してクラブなどの目印を置いたままでプレイをした場合は反則。2 打罰。
7. OB の境界は OB 杭の内側を結ぶ線。ボールの一部がこの線内に入っている場合にはセーフとなる。
8. 球をウォーターハザード以外で紛失したり、OB に入った時は 1 打罰加算し、その球をプレーした位置に出来るだけ近い箇所から次のストロークを行わねばならず、これの反則は失格。疑わしい場合には暫定球を打っておくようにしよう。暫定球無しで行ってみた結果、OB 又はロストとなった場合には、1 打罰加算の上、打った場所に戻ってプレイするのが本来のルール、但し当会では競技進行上、現場にて 2 打罰の上でプレイする事とする。
9. ボールを捜す場合は後続組に注意し、必要ならパスさせるようにし、探す時間は最大限 5 分間のみでパートナーも協力しよう。ギブアップ宣言し、ニューボールをドロップをした後で以前のボールが発見されても、前のボールは失効。但し、

ティーショットの打ち直しはストロークするまでは前のボールが有効。

10. 誤球でプレーした人は、誤球して打った場所に戻り、2打罰を加算の上、打ち直しとなる。間違われた人は前の位置にノーペナでドロップしプレイを行う。お互いにボールが入れ替わった場合、どちらが先に間違えたかはともかく、二人とも2打罰の上、改めて打ち直しとなる。
11. 最初に打った球の位置に行くまでは、暫定球は続けてプレイできる。その地点を過ぎて打った場合は、原球はロストボール扱いとなる。
12. ドロップは、腕を身体の前、肩まで伸ばして行います。2回ドロップしても、規定のクラブレンジス以内に入らなかったり、ピンに近づいてしまう場合はプレース出来ます。
13. ドロップしたボールがOB及びハザードに入った場合、2クラブ長以上転がった場合、ホールに近づいた場合、身体に触れた場合、再ドロップが必要。2～3度やってみても上手くいかない場合にはプレースして良い。
14. サマールールの場合、グリーン以外ではボールには触れない。反則は2打罰。
15. ウィンタールールの場合、6インチ範囲内にプレース可。スルーザグリーンという場合、ハザード内、グリーン上以外はラフも含めて全てOK。時にフェアウェイのみの場合があるので注意（ローカルルール確認のこと）
16. 木の枝に止まったボールを木をゆすって落とした場合には反則。2打罰。
17. カジュアルウォーター、アンダーリペアー、人口障害物内のボールは、それらの境界（と思われる位置）から2クラブ長でホールに近づかない所にドロップ出来る。
18. コース内の杭（但しOB杭以外）、ロープの為にスイングが出来ない場合には、杭を抜いたり、ロープを動かしたりしても良い。但し、後で元の位置に戻しておく事。
19. 動物、鳥類が作った穴、掘り出した物の中にボールがある時は、又は状態がスタンスの妨げとなる時は、2クラブ長以内にドロップ出来る。
20. アンプレイアブルは、ウォーターハザードを除く場所ならコースのいかなる所にあってもアンプレイアブルを宣言できる。極端な例として、ボールがフェアウェイのど真ん中にあっても、気に入らないからアンプレを宣言する事が出来る。この場合1打罰加算で、
 - ① 紛失球やOBの場合と同様に、その球をプレーした位置に戻り、球をドロップしてからプレーを続ける。
 - ② 球のあった地点より2クラブ長以内のホールに近づかない場所に球をドロップしてからプレーを続ける。
 - ③ ホールとボールを結ぶ線上でボールの後方何処までも遠方（距離の制限は無い）に球をドロップして打つ。

尚、バンカー内でアンプレを宣言する場合、②、③を選択しても、バンカー内にドロップしなければならないので要注意。

21. 誤って球を踏みつけた場合、自分の球ならば1打罰加算。他人の球ならば、踏んだ人にも、踏まれた人にも罰は無しで、プレー可能。
22. 根の無い自然物（LOOSE IMPEDIMENT）や人工物は、ボールが動かない限り除去可能。但し、ハザード内では自然物は駄目。
23. 故意に根のある草を踏みつけたり、抜いたり、枝を折ったり、曲げたりするのは反則。2打罰。
24. ストロークプレーの時、同伴競技者に使用クラブの番手を聞いたり、教えたりするのは反則。2打罰。但し、聞いた相手が答えてくれなければアドバイスを受けた事にならないので無罰。

ウォーターハザード

- （1） ウォーターハザード（通常は黄杭）へボールが入った場合には、1打罰加算の上、以下の何れかの処理をする：
 - ① プレーした所へ戻って打ち直す。（事前に暫定球を打っておくことは出来ない）
 - ② ハザードの境界を球で最後に越えた地点とホールを結ぶ線の後方にドロップ。但し、ハザード内でそのままプレイしても良い。この場合、水の有無に限らず、ハザードの制約あり。
- （2） 球が、池を越えて先の土手に当たって戻り入水した場合も前記の何れかの処置となる。球が、池を最後に越えた向こう岸地点とホールを結ぶ線の後方にドロップする所があればよいが、そのようなケースは殆ど無い（全く無い訳ではない）ので、打ち直しとなる事が多いので注意をしよう。
- （3） ラテラル（平行）ウォーターハザード（通常、赤杭）の場合、前記第（1）項の処理の他に、“球が、最後に越えた地点、又は向かい合う対岸地点の何れから2クラブ長以内にドロップする事が出来る”。但し、1打罰加算。ラテラルウォーターハザードで球を紛失した時も同様に処理が出来る。

バンカー

1. バンカーショットが終わったら出来るだけ入念に砂をならすようにしよう。（出来ればクラブは使わずに）。本人がプレイを急ぐ場合には、パートナーが協力しよう。
2. ボールが一度で出ない場合には、後はならさないように注意する事。二度目のショットでボールがならした場所に止まった場合にはライの改善として、2打罰。
3. バンカー内では球が全く見えない場合を除き、ハザード内の自然物やボールに触

れてはならない。反則は2打罰。但し、ハザード内で球の所有者の識別が出来ぬ場合の誤球は無罰。人工物（タバコの空き箱、スコアカード、新聞紙など）は除去可能。

4. ショットの前に不使用の予備のクラブをハザード内においても、ライ改善、又は状態のテストとみなされぬ限りは無罰。但し、よほどの事がない限りは、ハザード内にクラブは置かないようにしよう。
5. 深いアゴの下にボールが入った場合は、1打罰でアンプレイアブルを宣言出来る。但し、ドロップはハザード内に限られる故、要注意。
6. バンカー内のカジュアルウォーターに球が止まった場合は、同じハザード内の水の無い所に無罰でドロップ出来る。バンカーが満水でドロップの場所がない場合は、バンカー外のドロップとなるが、1打罰加算となる。

グリーン

- ① グリーン面は傷つけないように注意しよう。足跡、スパイク傷はパットライン上にあっても、事前の修理は不可。反則は2打罰。但し、球の落ちた穴（ボールマーク）だけは、プレイ前に修理できる。自然物（LOOSE IMPEDIMENT）は取り除いても良い。
- ② パットした球が他人のボールやピンに当たった場合には2打罰。
- ③ マークした後にボールを置く場合、先ずボールを置き、それからマーカールを取り除く。そのままパットすると2打罰。
- ④ グリーン上で、他人がプレーした球が動いている時は、プレーしたり、球に触れてはならない。反則は2打罰。
- ⑤ パットした球が他人の球に当たった場合、当てた方は2打罰加算し、そのままプレーする。当てた方の球がカップインの場合にはホールアウト。当てられた方の球は必ず元の所へ戻さねばならない（当てられてホールインしても）
- ⑥ 幹事の判断でOKボールが認められる競技の場合、OKボールの声がかかったのにプレーした時にはホールアウト迄のストロークを加算する。