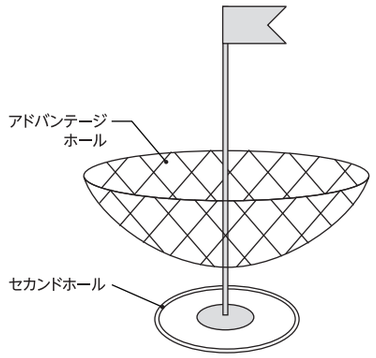
競技の進め方

1. 打順はジャンケンなどで決め、スタートの第1打は、スタートマット上にシャトルボールを置いてから始める。
2. 第2打以降、ホールから最も遠いボールの人からプレー(同距離の場合はジャンケンなどで決める)する。
   このとき、拾い上げたシャトルボールは15㎝の範囲内でホールに近寄らない方向の別地点に置いて(プレース)打ってもよい。また、羽根の向きを変えてプレースしても構わない。
3. 何回かの打撃でホールインして、そのホールのプレーは終了する。
4. 2ホール目以降は前のホールでスコアの最も少ないプレーヤーから始める。
   同じスコアの場合は、前のホールの順番に従う。
5. 勝敗は全ホールの合計打数の少ないプレーヤーが勝ちとなる。
   ※ボールの識別や、他のプレーヤーの妨害とならないようにするためにボールを拾い上げるときは、マーカーを置いてから行う。

ホールイン

- ホールインとは、ボールの羽根部分を除く球体の部分がホールの内側に停止したことをいう。
- 判定はホールの真上から見下ろして行う。
- ホールインの判定は、アドバンテージホール、セカンドホールの内側のラインで行う。
- 内側ライン上にボールが停止したときは、ボールの羽根部分を除く球状部分の半分以上がボールの内側にあればホールインとなる。



［アドバンテージホール］
上部ホールのことで、傘を逆さにして立てた形状

［セカンドホール］
下部ホールのことで、フープ(輪)を地面においたもの

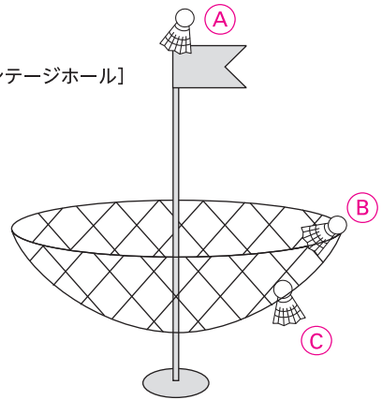
※プレーヤーは、アドバンテージホール並びにセカンドホールに触れてはならない。

■［アドバンテージホールにホールイン］
……ストローク数がスコア

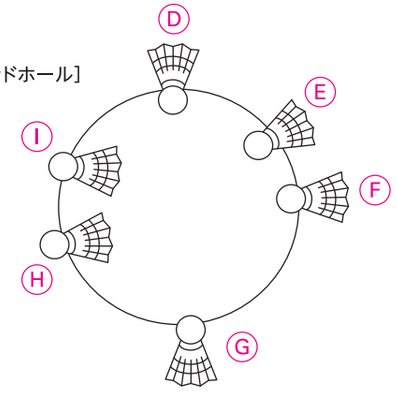
■［セカンドホールにホールイン］
……ストローク数プラス1打がスコア

［判定］

［アドバンテージホール］



［セカンドホール］



1. 旗あるいは旗竿、アドバンテージホールの外フレームにボールが停止したときは、アドバンテージホールに入ったものとみなす。(A)(B)
2. ボールがアドバンテージホールの外側ネットに引っかかったときは、セカンドホールに入ったものとみなす。(C)
3. セカンドホールの内側ラインにボールの球状部分が半分以上かかっておればホールインとみなす。(D)(E)(F)
4. セカンドホールにボールの球状部分が半分以上外にあったり、接している場合は、ホールインとはならない。(G)(H)(I)

ストローク

- ボールを正しく打つ意思でクラブを振って空振りした場合、1ストロークと数える。
- ただし、クラブヘッドがボールに触れる前に何かの理由でスイングを中止したときはストロークしなかったものとみなす。
- 押し出したり、かき寄せたり、すくいあげたときは反則で、2打を付加する。
- ストローク中に2回以上ボールに当たったときは合計2打として数える。
- ボールがフェアウェイから出たときは、1打付加し、そのボールを最後にプレーした地点にできるだけ近いOB地点からストロークする。
- OBラインが石灰やロープで表示されているとき、そのラインにボールの球状部分が少しでも触れている場合はセーフとなる。

プレース

プレースとは、ボールを拾い上げ、ルールに従って別の地点に移すことを言う(羽根の向きを変えてもよい)。
プレースを次の方法で行えば反則とならない。また、動物などにボールを持ち去られたときは、そのボールのあった地点に別のボールを置くことができるが、これもプレースという。

［ショットマットを使用する場合］
ボールの真後ろ、ボールに接するようにショットマットを置き、ボールを拾い上げてマットの最前方に置く。

［ショットマットを使用しない場合］
拾い上げたボールをホールに近寄せない方向に15㎝以内だけ置きかえることができるため、「元あった地点」にマークしなくてもよいが、拾い上げると位置が不明になる恐れがある場合は、マークして拾い上げる。

名前＼ホール	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	合計スコア
大会名／＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 月 日 サイン＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿																			

名前＼ホール	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	合計スコア
大会名／＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 月 日 サイン＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿																			

※コピーしてお使い下さい。