

東京都TBG協会競技規則



平成27年2月
東京都TBG協会

目 次

項目	頁
はじめに	1
1. エチケット、マナー	2
2. 用 具	2～4
(1) ボール	
(2) クラブ	
(3) ショットマット、ウインドストッパー	
(4) ホール	
3. コ ー ス	4
公認コース（公認常設コース、仮設コース）	
4. 競技方法	5～6
(1) 人数	
(2) 競技の種類	
(3) 進め方	
5. 規 則	7～11
(1) ストローク	
(2) バンカー	
(3) 池	
(4) ボールがOBになったときの処置	
(5) ペレース	
(6) リペレース（マーカー使用）	
(7) ホールイン	
(8) ホールアウト	
(9) 競技終了	
(10) 誤球と誤記	
(11) ティーショットの位置	
(12) ホールの間違え	
6. ターゲット・バードゴルフ競技規則による罰打、失格一覧表	12
7. 附 則	12

は じ め に

1. 本規則は日本T B G協会競技規則を基本として作成し、わかり易いように開設したものであり、東京都ターゲット・バードゴルフ（以下T B Gという）協会主催又は主管する競技大会において適用されるものである。

文末に（都規則）と表記ある項目は、東京都T B G協会のローカルルールとして適用するものである。

各地区、職域においてローカルルールとして特定の定めをしない限り、本規則により運営するものとする。

2. 生涯スポーツとしてのT B G普及のため、T B Gの基本的な競技方法に反しない限りそれぞれの大会の仕様にふさわしいように自由にローカルルールを定めることができる。
3. ローカルルールを定めたときは、主管者、責任者は大会参加者に本規則との変更事項等を明確に明示し、周知徹底をしなければならない。

1、エチケットとマナー

エチケットは、あらゆるスポーツにおいて重要視されているものであり、ターゲット・バードゴルフでは次のことを守って、気持ちよく、楽しくプレーしましょう。

- (1) プレーヤーは、ストロークを行う前に、クラブが当たる可能性のあるところに人がいないことを確認しなければならない。
- (2) プレーヤーが、ストロークを行うときには、他の者は動いたり、大声で話したりしてはならない。また、ティーインググラウンドには、ティーショットする者以外は立ち入らない。
- (3) プレーヤーは前の組のプレーヤーがボールのとどく範囲外に進むまで、プレーしてはならない。
- (4) 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・記入してはならない。
- (5) 使用するボールに印(マジックのみ)をつけておくと良い。各自のボールを色によって確認しておく。
- (6) 自分を有利にする行為はしない。
- (7) プレーヤー全員がホールアウト後、ボールを拾い上げることができる。
ボールを拾い上げる時は、自分のボールは自分で拾い上げること。
- (8) プレーヤーは、同伴競技者全員のショットが終わるまで前へ出てはならない。
- (9) ジャッジは、セルフジャッジが基本であるが、異義があるとき同伴者の同意を得るか、競技委員の裁定を仰ぐ。
- (10) 試合中はボールをセットして練習してはならない。(都規則)
- (11) 常に、前をあげたり、後ろを詰まらせたりしないように心掛け、素振りは最小限にとどめる。(都規則)
- (12) ホールエリア内を含め遠いボールの人からプレーするが、ホールエリアを含め、プレーをしない同伴競技者はショットマットをを先に置いてはならない。(都規則)

2. 用 具

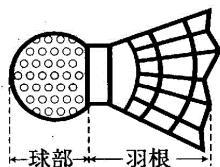
改造ボール、改造クラブ、改造ショットマットの使用は競技失格とする。(都規則)

(1) ボール

ボールは、ゴルフボール(球部)のようなものにバドミントンに似た羽根がついたものをボールとする。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、球部と羽根を区別ことがある。



(2) クラブ

日本TBG協会公認クラブ、又は、一般ゴルフ用ウェッジクラブ1本のみを用いる。クラブの改造は認められない。

公認大会は、原則として日本TBG協会公認シールを貼ったクラブを使用する。

(3) ショットマット、ウインドストッパー

- ① ゴルフ練習用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。競技会においては、センターに白線が入っているものを使用しなければならない。
- ② 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ないし、マットの裏面を使用してはならない。
- ③ ショットマットを改造してはならない(曲げたり、把手を付けたり、裏面に貼物をしてはならない)。
- ④ ストッパーは主管協会の競技委員長の判断で、認められた物を使用することができる。
ストッパーは常時付けたままにしてもよい。

図1 ショットマットのサイズ

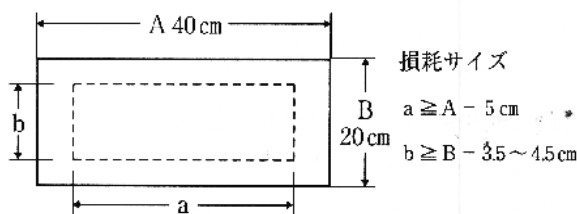
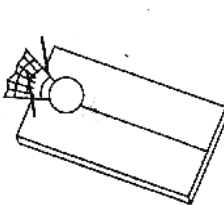


図2 ストッパーの例



(4) ホール

- ① 上部のホールをアドバンテージホール、下部のホールをセカンドホールと呼ぶ。アドバンテージホールは、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たためる折りたたみ式があり、直径が約110cmとする。セカンドホールは、合成樹脂のフープで直径が約86cm。
- ② アドバンテージホールは、ステンレス枠にネットを張ったもので、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、自立式のホール台座を使用する。セカンドホールは合成樹脂製のフープとする。
- ③ アドバンテージホールの設置は、差込棒を地面に打ち込むか、自立式のホール台座を使用するかがある。傾斜地では、地面よりアドバンテージホールのネットの底部から20cm、地面が平らなところでは、アドバンテージホールステンレスの枠のところから地面まで50cmとし、水平に設置する。

図1 傾斜地するとき

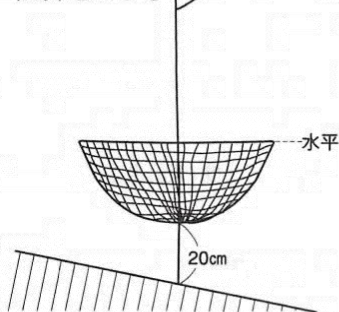
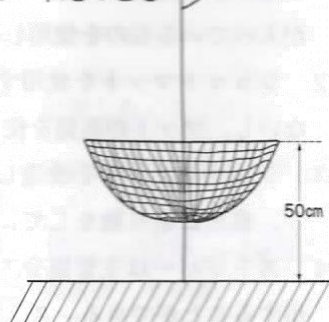


図2 平地するとき



- ④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故意に触れてはならない。
(ショットしたときにクラブがホールに触れた場合は、故意と認めない。)
- ⑤日本TBG協会が公認したコース及び公認大会においては、固定式のアドバンテージホールが望ましい。ホールは、日本TBG協会が公認したものを使用する。

3. コース

競技は、日本TBG協会の公認コースで行う。

公認基準は、以下の通りとする。

	公認常設コース	仮設コース
ホール数	9ホール又は18ホールを基準とする	常設コースに準ずる
ホール距離	①パー3(ショートホール) 30m～45m未満 ②パー4(ミドルホール) 45m～70m未満 ③パー5(ロングホール) 70m～90m	①パー2(ショートホール) 15m～30m未満 ②パー3(ミドルホール) 30m～50m未満 ③パー4(ロングホール) 50m～70m ※常設コースと同じ設定で良い
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ホール、パー4が5ホール、パー5が2ホールとする	9ホールのパー総数は27とし、その内訳は、パー2が2ホール、パー3が5ホール、パー4が2ホールとする
面積	9ホールにつき約7,000㎡とする	9ホールにつき約5,000㎡とする
ティーインググラウンド	台地状(3m四方)もしくは、周りのフェアウエイと区画線、柵等ではっきり区別をし、ティーマークを設置する。	3m四方を区画線又は柵等ではっきりと区別し、ティーマークを設置する
フェアウエイ	芝とする。幅は、6m以内とする	芝または土とする。幅は6m以内とする
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	コースは、ロープで区分する
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	設置しなくてよい
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表示をする	常設コースと同じことが望ましい
公認指導者	9ホールにつき1名以上常駐	常設コースと同じことが望ましい
主な用途	日本TBG協会公認大会、講習会の開催	講習会、その他

4. 競技方法

参加者全員に公平なプレー条件を与えることを基本原則としている。

(1) 人数

通常4人1組でプレーする。

都合により3名でもよいが、出来るだけ2名はさける。(都規則)

(2) 競技の種類

① ストロークプレー

a. スクラッチ競技・・・グロススコアで順位を決める競技。

b. ハンディキャップ競技・・・グロススコアからハンディキャップを引いたスコア順位を決める競技。

② マッチプレー

a. 各ホール毎に勝敗を決める。

b. ハンディキャップを導入することもある。

③ ツーボールフォアサム

2人が組になり他の2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。ティーショットは1ホール毎に組んだプレーヤーと交替して打つ。また、ティーショットに限り、全員で打ち、各組の良いほうのボールを選び、その後は交互にプレーする方法でも良い。

④ 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って勝敗を競う。

(3) 進め方

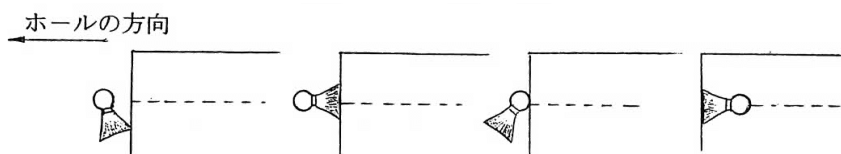
① 組の中にはリーダーを置き、リーダーは組のスムーズな進行を図る。競技中の判定、罰打等については同伴競技者の同意をえる。(都規則)

② スターティングホールのティーショット(第1打)は、くじ引き、じゃんけん、コインのトス等によって順番を決める。

③ ジャッジはセルフジャッジが基本であるが、異義ある時は同伴者の同意をえるか、競技委員の裁定を仰ぐ。(都規則)

④ ボールがインプレーのときは、ホールから最も遠いボールを先にプレーしなければならない。(遠球先打)。

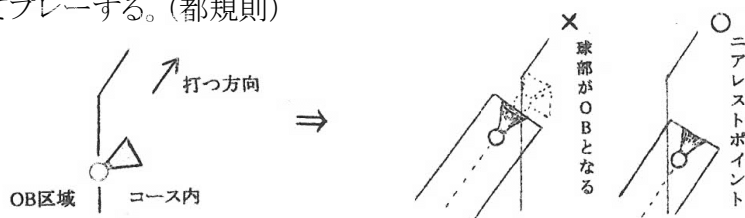
⑤ コース内は、ショットマットを使用しなければならない。打つ方向に向かって、ボールの最後方で且つ、球状部分の真後ろにショットマットの中心線を合わせて地面に平らに置き、羽根の先端をショットマットの先端に揃えて置く。(都規則)



- ⑥2ホール目以降のティーショットの順番は、前のホールで最も少ないスコアのプレーヤーからプレーし、以下順番にプレーする。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、前のホールのティーショットの順番に従う。
- ⑦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はなくボールが止まっているところから次のプレーをする。
- ⑧斜面や、風が強く通常のセットができない場合は、同伴競技者の同意を得てマットからはみ出してセットすることができる。(都規則)



- ⑨風等によりホールが傾き、又はコースロープが移動し、プレーに支障がある場合は、大会本部に連絡し競技委員が修正する。(競技者が勝手に修正してはならない)
- ⑩OB、池等の境界線上のマット使用に際し、セットしたボールがプレー禁止区域となる場合は、ホールに近づかない元の位置に出来るだけ近いコース内(ニアレストポイント)に移動してプレーする。(都規則)



- ⑪隣のコース内に打ち込んでしまったボールの処置は、同伴競技者の位置確認を得て、事前にOB境界線まで持ちよせることが出来る。(都規則)
- ⑫打ったボールが他のボールに当たった場合、自打球はそのまま、あてられたボールは元の位置にもどす。(都規則)
- ⑬他のボールが打球の妨げになる場合、妨げになるボールをマークしてもらい打つこととする。マークしたボールは元の位置にもどす。(都規則)
- ⑭コース内の樹木、植込み等にボールが、引っかかったり、入ってショット出来ないときは、ホールに近づかない所に1打付加して、コンパス方式によりプレイをする。
- ⑮プレーヤー自身の打ったボールが身体もしくは自分の持ち物にボールが当たったときは、1罰打となる。(ショットマットは除く)
- ⑯雨等で水溜りがありショットができない場合は、同伴者の同意を得てホールに近づかない元の位置に、出来るだけ近い場所に移動できる。(ニアレストポイント)この場合罰打なし。(都規則)
- ⑰ボールが傷つきプレーに支障がある場合は、同伴者の同意を得て同種類の他のボールと替えることが出来る。(都規則)
- ⑱コース内の人工の障害物及び表示物のため、プレーの妨げになる場合は同伴者の同意を得てホールに近づかない、元の場所に出来るだけ近い、プレー可能な所に移動できる。(ニアレストポイント)この場合罰打なし。但し、OBの区域内にある人工物については救済されない。表示物は抜いてはならない。(都規則)

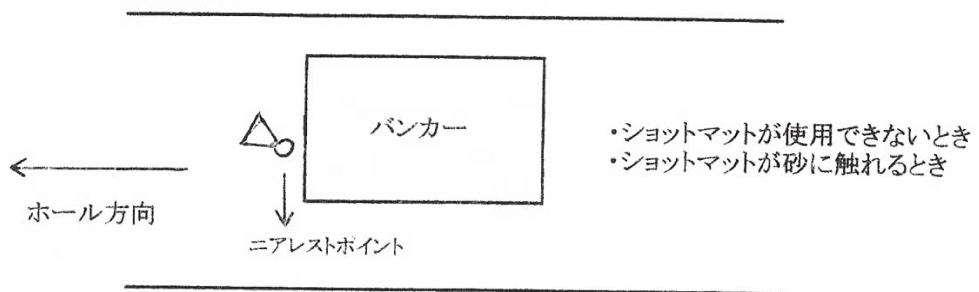
5. 規 則

(1)ストローク

- ①ボールを正しく打ち、またボールを打つ意思でクラブを前方に動かすことを、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あっても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、ストロークを行わなかったものとみなす。
- ②ボールは、クラブヘッドで正しく打たなければならない。押し出したり、かき寄せたり、あるいはすくい上げてはならない。以上の反則があったときそのストロークが1打、そして2罰打が与えられ合計3打として数える。
- ③プレーヤーのクラブが、1ストローク中に2回以上ボールに当たったとき(2度打ち)は、そのストロークが1打、そして1罰打が与えられ合計2打として数える。

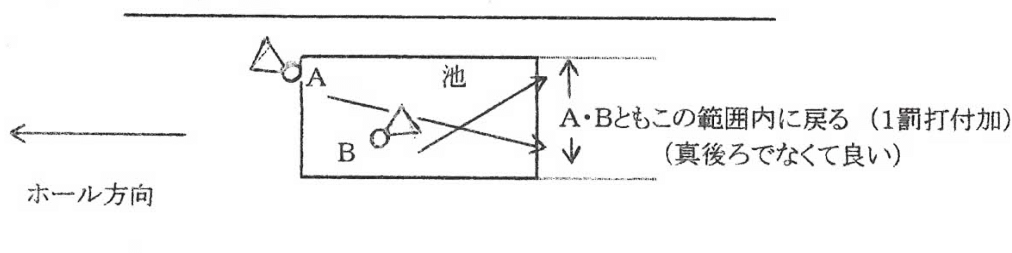
(2)バンカー

- ①バンカー内では、ショットマットは使用できない。
- ②バンカー内でクラブを砂に接触させた場合、1罰打となる。
- ③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きのみを変える。
- ④バンカーの縁にボールが停止して(バンカー内に入っていない状態)ショットマットが使用できない場合(マットが砂に触れる場合)、ホールに近寄らない最寄りの位置に移動し、罰打なしでプレーできる。(ニアレストポイント)(都規則)
- ⑤バンカー内でのプレー後は、砂面を元の状態にならしておくこと。



(3)池

- ①ボールがプレーできない池やハザードに入った場合、手前に戻って1罰打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ものとする)。
- ②ボールの球部が池のロープに触れているときは、池に入ったものとみなす。
- ③池とOBの境界線が一緒の場合は、ボールの球部が触れていれば池に入ったことになる。池の両サイドを空けることが望ましい。(都規則)
- ④池の大きさはコース幅の半分位で、長さ5m程度が望ましい。(都規則)
- ⑤仮設コースに於いては、安全上、池の手前のロープ上に、マットを重ねてセッしてもよい。(都規則)
- ⑥池に入ったボールは、マットをセッする前に拾い上げて良いが、全員がショットを終るまで前に進まないこと。



(4)OB(アウト・オブ・バウンズ)とは、プレーが禁止されている区域のことをいう。

①OB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。

②コンパス方式

・ボールがOBになった場合、1罰打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ことになる。

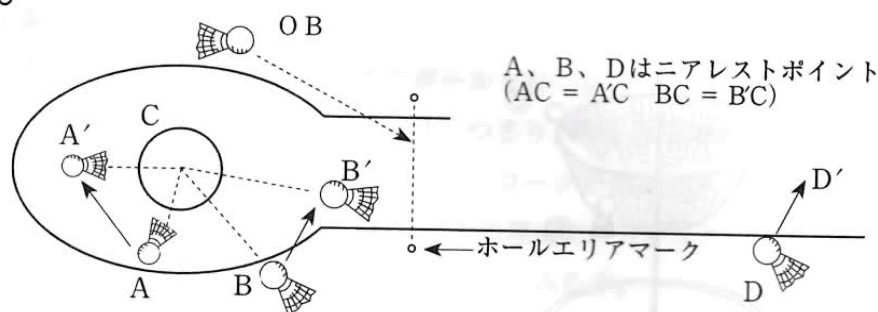
③ドッグレッグ

・コースが極端なドッグレッグしているときは、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ことが望ましい。例としては、特設ティーを設けることを勧めます。

④溝または煉瓦部分にボールが入っている場合及びロープにボールの球部が少しでも触れている場合は、セーフとなる。OBラインが煉瓦等危険さを伴う場合、ホールに近づかない範囲でコース内のニアレストポイントに入れてプレーすることができる。

⑤ホールエリアでのOBについては、すべてホールエリアマークの外側から打ち直す。(ホールエリアとアドバンテージホールの距離は、約5mが望ましい。)

図3



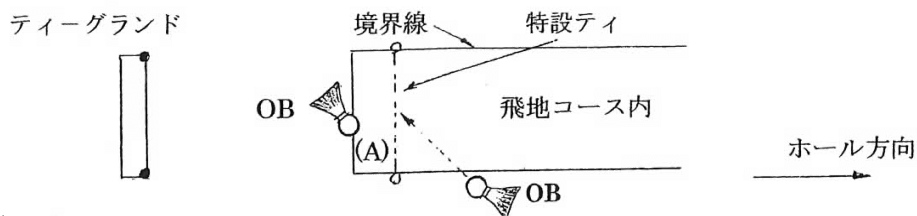
⑥ニアレストポイントとは、球部がOBラインに接した場合で、プレースにより球部がOBライン外になるときは、ホールに近づくことなく、ショットマットをフェアウエイ内に置くことができる。

⑦飛び地のあるホールの場合(都規則)

a.第1打がOBの場合は、全て1罰打付加して、特設ティーからプレーする。

b.第1打のボールが飛び地手前の境界線上で、セーフボールの場合(ニアレストポイントが取れない場合)は、無罰打で特設ティーよりプレーする。特設ティーがない場合はティーグラウンド又は前の島に戻り無罰打でプレーする。

飛び地のあるホールでの第1打のOBボルの処置



(5) プレース

プレースとは、ボールを拾い上げて「別の地点」に置くことをいい、既定的方法に従えばペナルティーは無い。また、動物などにより、ボールが持ち去られるなどした場合、そのボールがあった地点に別のボールを置くことができ、これもプレースという。

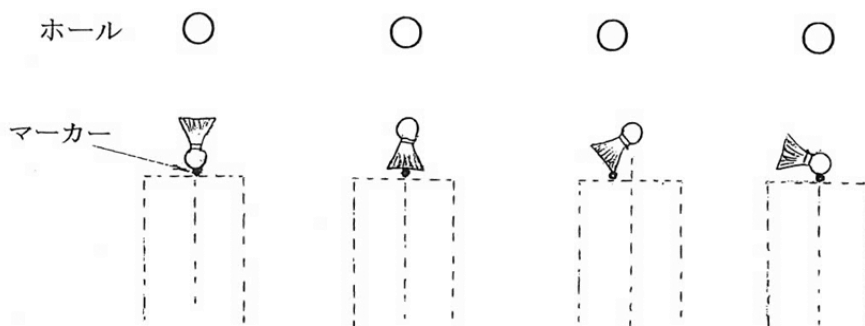
下記の方法に従えば、自由にプレースすることができる。この時羽根の向きを変えてプレースしてもかまわない。

- 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中央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 ボールを拾い上げる。但し、ボールを拾い上げてストロークが終わるまでショットマットを動かすことができない。
- ③ ショットマットの最前方にボールを置く。(羽根の部分も含む)
- ④ ホールに近寄らない「別の地点」に置くことができる場合。
 - a. ボールがOBラインに接した場合、プレースによりボールがOBライン外になるときは、ショットマットの中央線をフェアウェイ内に置くことができる(ニアレストポイント)。
 - b. バンカー等の縁でボールが止まり、ボールの直後にショットマットが置けない場合は、横または後方にプレースできる。

(6) リプレース(マーカー使用)

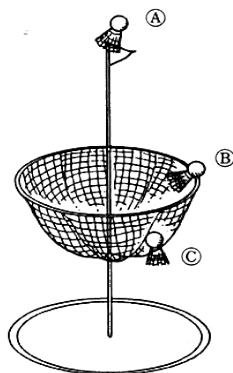
リプレースとは、拾い上げた、又は動かされたボールを「元の地点」に戻して置くことをいう。ボールを識別するため、あるいは他のプレーヤーの妨げとなるなどの理由でリプレースすべきボールを拾い上げるときは、マーカーを使ってマークをしなければならない。但し、ボールを置くときは、もとの状態に戻る。

マーカーの位置とショットマットの置き方

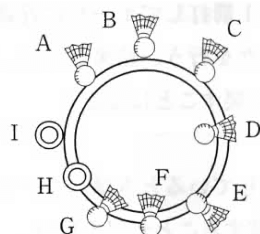


(7) ホールイン

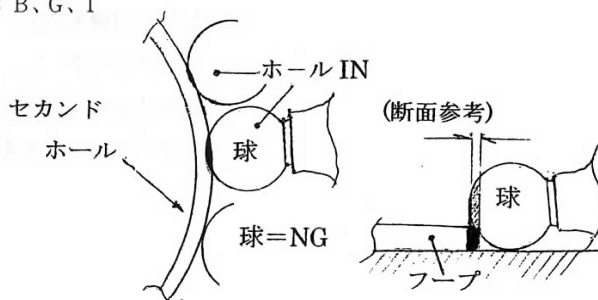
- ①ホールインとは、ボールの羽根を除く球部で決まる。
- ②ホールインの判定は、ボールを真上から見下ろして行う。
- ③アドバンテージホールは、ステンレスの枠内にボールが入るか、ステンレス製の枠に球部が触れていればホールインとする。
- ④セカンドホールは、球部の真上から見てフープの上に球部の一部分が重なっていればホールインとみなすが、ストローク数に1打プラスとする。
セカンドホールにホールインしたボールが、他の競技者がプレーするのに邪魔になるときは、プレーする人がボールのピックアップを請求することができる。(都規則)
- ⑤アドバンテージホールの判定と処理
 - a. 旗あるいは旗竿に引っ掛けていればホールインとみなす。 ①A
 - b. ボールがアドバンテージの外側に引っかかったとき、球部がアドバンテージホール外で羽根がアドバンテージホールの内側に引っかかったとき、セカンドホールに入ったものとみなす。 ②B③C



⑥セカンドホールの判定の処理



○ : A、C、D、E、F、H
(ホールイン)
× : B、G、I



(8) 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ーヤー全員ボールを入れたことをホールアウトという。
- ②プレー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ければならない。

(9) 競技終了(都規則)

- ①各組のリーダーは、競技終了後速やかに組全員のスコア申告用紙を取りまとめ(個人申告用紙と4名連記用紙の2種類)速やかに大会本部に提出する。
- ②申告用紙は本人が記入、誤記に注意すること。確認サインはフルネームで記入すること。
- ③ハンディキャップを採用した大会では、同スコアの場合は、ローハンディの人が上位となるが、ハンディキャップも同じ場合は年長者が上位となる。
- ④スクラッチ競技では同スコアの場合、年長者が上位となる。

(10) 誤球と誤記

- ①誤球したプレーヤーは、1罰打でもとに戻って打たなければならない。ホールアウト(2打以上打っている場合)していなければ、誤球した地点(付近)に戻る、この場合誤球したプレーヤーも、誤球されたプレーヤーも誤球した地点(付近)に戻り、双方とも打った数に1罰打加えること。
- 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罰打し次のホールに進むことができる。
- ③提出されたスコアの誤記は、プレーヤー本人のみ失格とする。

(11) ティーショットの位置

- ①スタート時のティーショットの位置を途中で変更してはならない。
- ②ティーショットの位置の誤りに気がついた場合は、正規のティーショットの位置まで戻り打った数に1罰打してティーショットを行う。(第1打のみ)
- ③2打目以後にティーショット位置の誤りに気がついた場合は2罰打を加える。

(12) ホールの間違い

定められたホール順にプレーをしない場合は失格とする。(そのパーティー全員)

6. ターゲット・バードゴルフ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. ティーショットの失敗によりボールがティーインググラウンド上に残ったり、フェアウェイに届かなかった場合、ティーショットをやり直すとき。 2. プレーヤーのクラブが、1ストローク中に2回以上ボールに当たったとき（2度打ち）。 3. ボールがOBになったとき。 4. ボールが池及びハザード（バンカーを除く）に入ったとき。 5. バンカー内でクラブを砂に接触させたとき。 6. 誤球したとき。（ホールアウトしていない場合） 7. プレーヤー自身の打ったボールが身体もしくは自分の持ち物にボールが当たったとき。（ショットマットは除く） 8. コース内の樹木、植込み等にボールが、引っかかったり、入ってショット出来ないとき。（この場合は、ホールに近づかない所に、コンパス方式によりプレイをする。） 9. 1打目のティーショットの位置を間違えた場合。
2罰打	1. ボールを押し出したり、かき寄せたり、すくい上げたとき。 2. 誤球をしてホールアウトしたとき。この場合誤球をしたプレーヤー、誤球をされたプレーヤーとも適用する。 3. 2打目以後にティーショット位置の誤りに気がついた場合。
失 格	1. 提出したスコアが間違っていたとき。（本人のみ） 2. 定められたホール順にプレーをしない場合。（そのパーティー全員） 3. 故意にホール及びコースを修正したとき。（都規則） 4. 改造ボール、改造クラブ、改造マットを使用したとき。（都規則）

7. 附 則

- (1)この規則は、平成7年度当協会運営委員会で、審議の上作成する。
- (2)平成8年8月3日（土）の運営委員会の承認を得、同日から実施する。
- (3)平成16年4月1日より一部改定。
- (4)平成19年4月1日より一部改定。
- (5)平成22年8月1日より一部改定。
- (6)平成27年2月1日より様式を改定。
- (7)本規則は日本TBG協会規則が改定された場合、及び必要ある時は随時見直すものとする。
- (8)競技委員会で検討し、常任理事会に報告する。