

特集 1 規則の近代化について



R&AとUSGAは3月1日に「ゴルフ規則を近代化するための変更案」を発表いたしました。この変更案はまだ最終的なものではなく、世界中のゴルファーからのフィードバックをもとにさらに議論したうえで最終案を決定し、2019年1月1日に施行することを目指しています。

規則の近代化について

今回の変更は、通常の4年に1度の規則改訂とは違い、規則全体を抜本的に見直し、規則の条項、構成、内容のすべてが近代化のために書き換えられます。この変更を議論することになった主な原因は、長年に渡って規則を改訂し続けた結果、規則がとて長く、複雑で難しいものになってしまったため、多くのプレーヤーが規則を理解できず、新しいゴルファーが増えることを妨げている可能性すらあることなどが挙げられます。この近代化のための変更は規則をより簡単な言葉で、明確で簡潔な規定にし、誰もが理解できるようにすることを目的としています。現段階の案では、規則の条項は34から24に減り、500ページに及ぶゴルフ規則裁定集

は廃止され、代わりにプレーヤーがコースに持っていくためのプレーヤー版規則、そして本規則、そして規則の解釈を助けるためのハンドブックを発行することが予定されています。

今回発表されている案は文字通り案の段階であり、最終的に決定されたものではありませんが、新しい規則の概要を知っていただくために提案されている主な規則について簡単に解説いたします。

(注:解説の罰打はストロークプレーの場合を前提としています。)

1 委員会が行動規範とそれに違反した場合の罰を制定できます。

現規則

エチケットの重大な違反があった場合、委員会は失格の罰を課すことができますが、失格以外の罰を課すことまでは認められていません。

新規則

委員会が行動規範を策定し、それに違反したプレーヤーに失格以外の罰、例えば、1罰打、2罰打を課すことができるようになります。

2 距離計測機器の使用が認められます。

現規則

原則として距離計測機器の使用は認められていません。そして委員会は距離計測機器の使用をローカルルールで認めることができます。

新規則

原則として距離計測機器の使用が認められ、委員会がローカルルールでその使用を禁止することができるようになります。



3 地面にくい込んだ球の救済はスルーザグリーン全域で認められます。

現規則

地面にくい込んだ球の救済は芝草を短く刈ってある区域に限定されています。委員会はその救済をローカルルールでスルーザグリーン全域に拡大することができます。

新規則

地面にくい込んだ球の救済はスルーザグリーン全域で認められます。委員会はその救済をローカルルールで芝草を短く刈ってある区域に限定することができます。

4 捜索中に球を動かしても罰はありません。

現規則

自分の球を捜索中に動かしてしまった場合は原則として1罰打を受けます。

新規則

捜索中に自分の球を動かしても罰はありません。そしてその球はリプレースしなればなりません。

5 パットिंगグリーン上で球を偶然に動かしても罰はありません。

現規則

プレーヤーが自分のインプレーの球を動かした場合は1罰打を受けます。

新規則

パットिंगグリーン上に限って、偶然に自分の球を動かしても罰はなく、その球をリプレースしなればなりません。この新規則の解釈はすでに今年からローカルルールで制定することが認められています。

6 ストロークした球が自分自身や、自分のキャディー、携帯品に当たっても罰はありません。

現規則

ストロークして動いている球がプレーヤー本人に当たったり、そのプレーヤーのキャディーや携帯品に当たった場合は1罰打を受けます。

新規則

偶然に当たったのであれば罰はなく、球はあるがままの状態プレーをしなればなりません。

7 パッティンググリーン上のプレーの線に触れても罰はありません。

現規則 パットの線上のパッティンググリーン面に触れただけで2罰打を受けます。

新規則 プレーの線上(「パットの線」という言葉はなくなり、「プレーの線」に統一されます)のパッティンググリーン面に触れただけでは罰はありません。

8 パッティンググリーン上の損傷箇所はその種類を問わず修理できます。

現規則 パッティンググリーン上ではボールマークと古いホールの埋め跡については修理ができ、それ以外のプレーに影響する損傷箇所(例えばスパイクマーク)を修理することは認められていません。

新規則 パッティンググリーン上の損傷箇所はその種類を問わずに修理することが認められます。ただし、自然の凹凸やエアレーション作業でできた穴は「損傷箇所」ではないので修理することはできません。



9 パッティンググリーン上の球を拾い上げるのに承認は不要です。

現規則 プレーヤー以外の方が球を拾い上げる場合、そのプレーヤーの承認を必要としています。

新規則 パッティンググリーン上の球に限り、プレーヤーのキャディーは、そのプレーヤーの承認なしに球をマークして拾い上げることができます。

10 ホールに立っている旗竿に当たっても罰はありません。

現規則 パッティンググリーン上からストロークした球がホールに立てられている旗竿に当たった場合は2罰打となります。

新規則 もはや旗竿に球が当たっても罰はありません。したがって、旗竿をホールから取り除かずにパットをすることができます。



11 プレーヤーの後方にキャディーが立つことが禁止されます。

現規則 プレーヤーがストロークをする前であればキャディーがプレーの線の後方に立つことはできますが、ストローク中もキャディーが後方に立っていた場合は2罰打となります。

新規則 プレーヤーがスタンスをとった後はもはやキャディーはプレーの線上の後方に立つことはできません。この新規則はプレーのペースを支援するでしょう。



12 球探しの時間は3分となります。

現規則 球を探し始めてから5分以内に自分の球を見つけることができなければ紛失球となります。

新規則 球を探し始めてから3分以内に自分の球を見つけることができなければ紛失球となります。この変更は球が紛失球となるリスクを高め、暫定球をプレーすることを促進し、プレーのペースを支援するでしょう。

13 救済を受ける場合は球を取り替えることができます。

現規則 罰なしの救済(動かせない障害物からの救済など)の場合は球を取り替えることができず、罰ありの救済(アンプレヤブルの処置など)の場合は球を取り替えることができます。

新規則 罰なし、罰ありにかかわらず、救済の処置をする場合は球を取り替えることができます。この統一は規則を簡単にするでしょう。

14 規則に基づいて球を拾い上げる場合、マーカ―や同伴競技者に告げる必要はありません。

現規則 いくつかの規則(規則5-3, 12-2など)では球を拾い上げる前にマーカ―、同伴競技者に告げることを要求しています。

新規則 規則に基づいて球を拾い上げる場合は、マーカ―、同伴競技者に告げる必要はありません。ゴルフはプレーヤーが自ら規則を守るゲームであり、規則はプレーヤーが誠実であることを前提としています。

15 バンカー内のルースインペディメントを取り除くことができます。

現規則 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(木の葉などの自然物)に触れることはできず、この違反は2罰打となります。

新規則 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に触れたり、取り除いたりすることができます。場所にかかわらずルースインペディメントを取り除くことを認めることで規則を簡単にします。



16 合計で2罰打を払えば、バンカーの外にドロップできます(アンプレヤブルの処置)。

現規則 バンカー内の球に対してアンプレヤブルの処置をとる場合、最後にプレーした所がバンカー外でなければ、バンカーの外にドロップすることはできません。

新規則 合計で2罰打を払えば、球とホールを結ぶ線上でそのバンカー外の後方に球をドロップすることができます。バンカーが苦手なプレーヤーにとっては良い規則かも知れません。

17 「ウォーターハザード」 という概念はなくなります。

現規則

水域はウォーターハザードまたはラテラル・ウォーターハザードとして定めて1罰打のもとに救済を受けることが認められています。しかし、水域ではない区域、例えばブッシュ、雑木林、崖などは定義上のウォーターハザードではありません。

新規則

水域であるかどうかにかかわらずプレーがほぼ出来ないような林や崖となっている区域を「ペナルティーエリア」として定め、現規則のウォーターハザードと類似の1罰打での救済を受けることができます。また、このペナルティーエリア内の球をそのままプレーする場合は、ルースインペディメントに触れることの禁止やクラブを地面につけることの禁止はもはや適用されません。

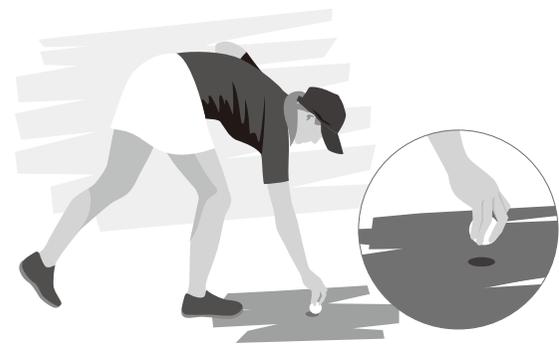
18 ドロップの方法が変わります。 高さに制限はありません。

現規則

ドロップの方法は、真っすぐに立ち、球を肩の高さに持ち、腕を伸ばしてドロップをしなければなりません。

新規則

球が空中をわずかでも通れば、ドロップの方法に制限はありません。とても低い位置からドロップすることで現規則にある再ドロップという追加の処置をしなければならない可能性を減らし、プレーのペースの支援にもなります。



19 救済エリアの計測は クラブレングスではなくなります。

現規則

規則に基づいて救済を受ける場合、例えば、救済のニヤレストポイントから1クラブレングス、球から2クラブレングス、などのようにクラブの長さでその範囲を決定しています。

新規則

クラブレングスではなく、20インチ、または80インチというように決められた一定のサイズの範囲が救済エリアとなります(例えば、救済のニヤレストポイントからホールに近づかない20インチの範囲に球をドロップする)。この規則はすべてのプレーヤーに同じサイズの救済エリアを提供します。計測はシャフトにつけた印によって行われるでしょう。

20 規則に基づいて推定、計測する場合、 プレーヤーの合理的な判断が支持されます。

現規則

規則に基づいて推定したり、計測をする場合、プレーヤーがどのような努力をしたのかに関係なく、実際にその推定や計測が間違っていれば、プレーヤーは誤所からのプレーをしたものと裁定されます。例えば、球がウォーターハザードの限界のどの地点を最後に横切ったのかを推定する場合などです。

新規則

プレーヤーがその状況下で正確に推定、計測するために合理的に期待されるすべてのことをしていたのであれば、仮にその後でビデオなどでその推定、計測が誤っていたことが発覚しても、プレーヤーが行った判断が支持されます。

以上、変更が提案されている主な規則をご説明いたしました。全体的には、例外規定を少なくし、球がある場所による禁止事項の違いや、救済の処置による手続きの違いを解消するなど規則を簡単にするための変更が顕著となっています。またプレーのペースを支援するための規則変更も多く見られます。そして、本来、ゴルフはプレーヤー本人の誠実さによって規則が守られる自己規律のゲームであることを強調するため、他の人の承認を必要とする規定の排除や、ビデオなどの技術によって発覚する事実よりプレーヤーの努力を優先する規定が提案されています。

ビデオの証拠の使用についての制限

TV中継がされるゴルフトーナメントでは、プレーヤー達が気づくことができなかつた事実が高解像度のカメラやビデオの再生、スローモーションといった技術によって明らかにされることがしばしばあります。そして新たに明らかになった事実によりプレーヤーが罰を受けたり、ときには失格となったり、そしてすでに時間が経っているにもかかわらず、プレーヤー達の順位に影響を及ぼすなど、そのトーナメントの他のプレーヤー、レフェリー、そしてゴルフファンに大きな混乱を引き起こす結果となってしまうことがあります。ゴルフは本来、プレーヤーが自らの誠実さと正直さに

よって、事実を判断し、正しく規則を適用することが求められるゲームです。プレーヤーが特定の状況下で限られた時間の中で自らの誠実さと正直さによって行った行動は支持されるべきで、人知をもっては知ることができないような事実がビデオ等の技術によって明らかにされた証拠が優先されるべきではありません。そこでR&AとUSGAは「ビデオによる証拠の使用についての制限」についての解釈を示した裁定34-3/10を4月25日に発表し、この解釈は即時にすべてのゴルファーに適用されることになりました。この裁定では、2つのケースについて説明しています。

CASE 1

プレーヤーやその近くにいる人が裸眼では発見できない事実がビデオ等の技術によって明らかにされた場合、その証拠は採用されません。例えば、バンカー内でバックスイングする際にクラブヘッドがわずかに数粒の砂に触れていたことは通常、裸眼では気づくことができないでしょう。



CASE 2

規則に基づいて地点や場所を推定したり、計測する場合、プレーヤーがその状況下で正確な決定をするために期待されることをしていたのであれば、ビデオがそのプレーヤーの決定が誤りであるという証拠を発見したとしても、その証拠は採用されません。例えば、球がウォーターハザードの限界のどこを横切ったのか、プレーヤーはcm単位で正確に決定できるわけではありません。限られた時間内にプレーヤーは球の方向、地形などの状況や、他の人の証言などその時点で得られる情報からその地点を決定します。その後ビデオによりその地点が多少違う事が発見されたとしても、その証拠は採用されません。

この裁定の解釈に基づいて、ビデオ等の証拠を採用するのか、あるいはプレーヤーが行った決定を支持するのかの決定は委員会の責任によって行われることになります(この裁定の詳細については、JGAホームページをご参照ください)。

JGAホームページでは新規則の全文の日本語訳の初案や、主要変更点の解説を掲載しており、すべてのゴルファーが閲覧することができますので、ぜひご参照ください。そしてR&Aでは新規則についての日本のゴルファーからの意見を受け付けていますのでR&Aアンケートページで皆様のご意見を反映していただければと思います(JGAホームページより日本語でR&Aのアンケートにご回答いただけます)。

