

# グラウンド・ゴルフ

(室内グラウンド・ゴルフ)

ゴルフとゲートボールをミックスした競技で、比較的ゴルフの要素が強く、設定されたホールを何打でホールアウトできるかを競う。

写真



起源

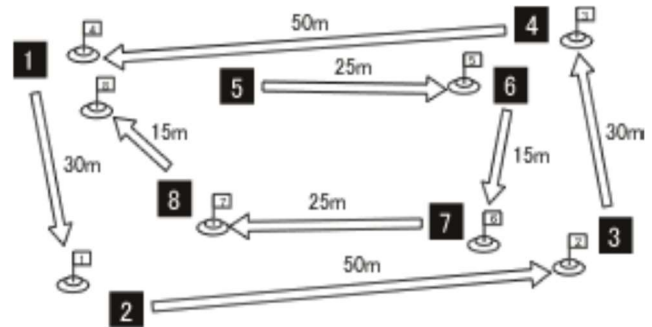
・昭和57年に鳥取県東伯郡泊村生涯スポーツ活動推進事業の一環として、泊村教育委員会が中心となって考案された。

人数

・1組6人までが標準とされているが、人数制限はなく、何人でもプレーが可能。

場所

・規格化されたコースを必要としない。  
 ・プレイヤーの目的、環境、技能などに応じて、どこでも自由にコースを設置することができる。障害物や起伏があっても楽しめるので、その場所に合わせて距離やホール数を設定することが望ましい。  
 ・標準コースは、外回りコース4、内回りコース4の合計8ホールポストを原則とする。



進め方

・ジャンケンで打順を決め、勝った順番にスタートマットにボールを置き、第1打を打つ。  
 ・第2打からは、打数に関係なく、ホールポストに遠いプレイヤーから順に打ち、あとはゴルフの要領でホールポストに入るまで打つ。  
 ・第2ホール以後は、前のホールで打数の少ないプレイヤーから順に打つ。打数が同じ場合は、前ホールでスタート順位が早かったプレイヤーが先に打つ。  
 ・プレイヤーは、プレーの妨げになるボールを一時的に取り除くことを要求することができる。取り除くのはボールの持ち主であり、その際ホールポストの後方にマークをして、取り除かなければならない。  
 ・打ったボールが、他のプレイヤーのボールに当たったときは、そのまま止まった位置からプレーを続ける。当てられたボールは、元の位置にボールの持ち主が戻す。

勝敗の決め方

・第1打がホールポストに入ったとき(ホールインワン)は、合計打数からホールインワン1回につき、3打差し引いて計算する。  
 ・個人の全ホール合計打数を算出し、打数の少ないプレイヤーの勝ち。  
 ・団体対抗の場合は、チーム全員の合計打数が少ないチームの勝ち。(合計打数が同じ場合は、最小打数が多いほうが勝ち。それでも同じ場合は、年齢の高いほうが勝ちとなる。)

その他

・ボールがホールポストに入って静止した状態を「トマリ」という。  
 ・ボールは、あるがままの状態プレーする。(草を刈ったり、枝を折ったりしない。)  
 ・ボールを紛失したり、コース外に出たりしたときは、1打付加し、ホールポストに近寄らないで、プレー可能な箇所にボールを置き、次の打を行う。  
 ・ボールが風によって動いたときは、静止するまで待ち、静止した場所から再開する。(このとき、風でホールポストに入った場合も「トマリ」となる。)  
 ・ゲーム中の判定は、プレイヤー自身が行う。ただし、判定が困難な場合は、同伴プレイヤーに同意を求める。  
 ・プレイヤーは、自分の作った穴や足跡を直していく。  
 ・体育館で行う「室内グラウンド・ゴルフ」も実施可能。