



鳥取県観光案内 とっとり旅の生情報

<http://www.tottori-guide.jp/>

ACCESS

〈飛行機の場合〉

- 東京(羽田)から鳥取砂丘コナン空港(約70分)
- 東京(羽田)から米子鬼太郎空港(約80分)

〈列車の場合〉

- 東京より(約5時間)
新幹線→新大阪乗換え→スーパーはくと…鳥取駅
- 名古屋より(約3時間20分)
新幹線→姫路乗換え→スーパーはくと…鳥取駅
- 大阪より(約2時間30分)
スーパーはくと…鳥取駅

〈お車の場合〉

- 名古屋より(約4時間30分)
名神高速道路→中国自動車道→佐用JCT→鳥取自動車道…鳥取
- 大阪より(約2時間30分)
中国自動車道→佐用JCT→鳥取自動車道…鳥取

〈高速バスの場合〉

- 東京より(約10時間10分)
- 大阪・神戸より(約2時間50分)



鳥取県内の公認グラウンド・ゴルフ場はこちら

<http://www.groundgolf.or.jp/tabid/59/catid/40default.aspx>

お問合せ先 鳥取県地域振興部スポーツ課

TEL.0857-26-7919 FAX.0857-26-8108

✉ sports@pref.tottori.lg.jp

〒680-8570 鳥取県鳥取市東町一丁目220番地

さあ、はじめよう!!

どこでも だれでも 簡単!!

グラウンド ゴルフ



グラウンドゴルフ
発祥の地、鳥取県!!

グラウンド・ゴルフの
すべてがこの一冊に!!

- 歴史 ●競技概要 ●道具 ●ルール...

GUIDE BOOK



鳥取県で誕生したグラウンド・ゴルフ

「どこでも」「だれでも」「簡単」



グラウンド・ゴルフは、高度な技術を必要とせず、しかも全力を出す場面と、集中力や調整力を発揮する場面がうまく組み合わせられており、ルールもごく簡単です。

初心者でもすぐに取り組み、高齢者だけでなく全国のあらゆる世代の人に広がっており、今では国内だけでなく、海外にまで普及発展しています。

なぜ、グラウンド・ゴルフと名づけられたのか…。

ゴルフ場に行かなくても、地域に密着している学校の屋外運

動場（グラウンド）でもできるスポーツをイメージし、

「どこでも」「だれでも」「簡単」

にできるスポーツを目指したからです。



鳥取砂丘



山陰海岸ジオパーク
浦富海岸



グラウンド・ゴルフの特徴



1 どこでもできる

規格化されたコースを必要としません。プレーヤーの目的、環境、技能、などに応じて、運動場、河川敷、公園、庭などどこでも、自由にコースを設定することができます。

2 準備は簡単

ゴルフのように穴を掘る必要がなく、ホールポストを立てるだけで準備は完了です。

3 ルールは簡単

他のスポーツに比べて、ルールがきわめて簡単で、一度プレーすれば覚えられます。

4 プレーヤーの数に制限がない

グラウンド・ゴルフは1人でも、あるいは場所さえあれば一度に何百人もの人がプレーを楽しめます。

ボールが空中を飛ぶことはないので、ホールポストの置き場所を工夫すれば、すべてのホールポストから同時にスタートしても、安全にプレーすることができます。

5 審判はあなた自身

ゲーム中の審判はプレーヤー自身が行います。判定が困難な場合には、同伴プレーヤーに同意を求めます。

6 高度な技術がなくてもできる

グラウンド・ゴルフの技術は他の競技スポーツと同じように、トレーニングによって向上し、競技性も高くなります。しかし、ゲームを楽しむためには必ずしも高度な技術を必要としません。子どもから高齢者まですべての人が、楽しくプレーすることができます。したがって、グラウンド・ゴルフはファミリースポーツとして楽しむ条件を全て備えたスポーツです。

7 時間の制限がない

ゲームの時間が決まっていないので、時間に制約されることなく、技能の水準や仲間の数、あるいはコースの特性に応じて、プレーを楽しむことができます。



グラウンド・ゴルフとは？

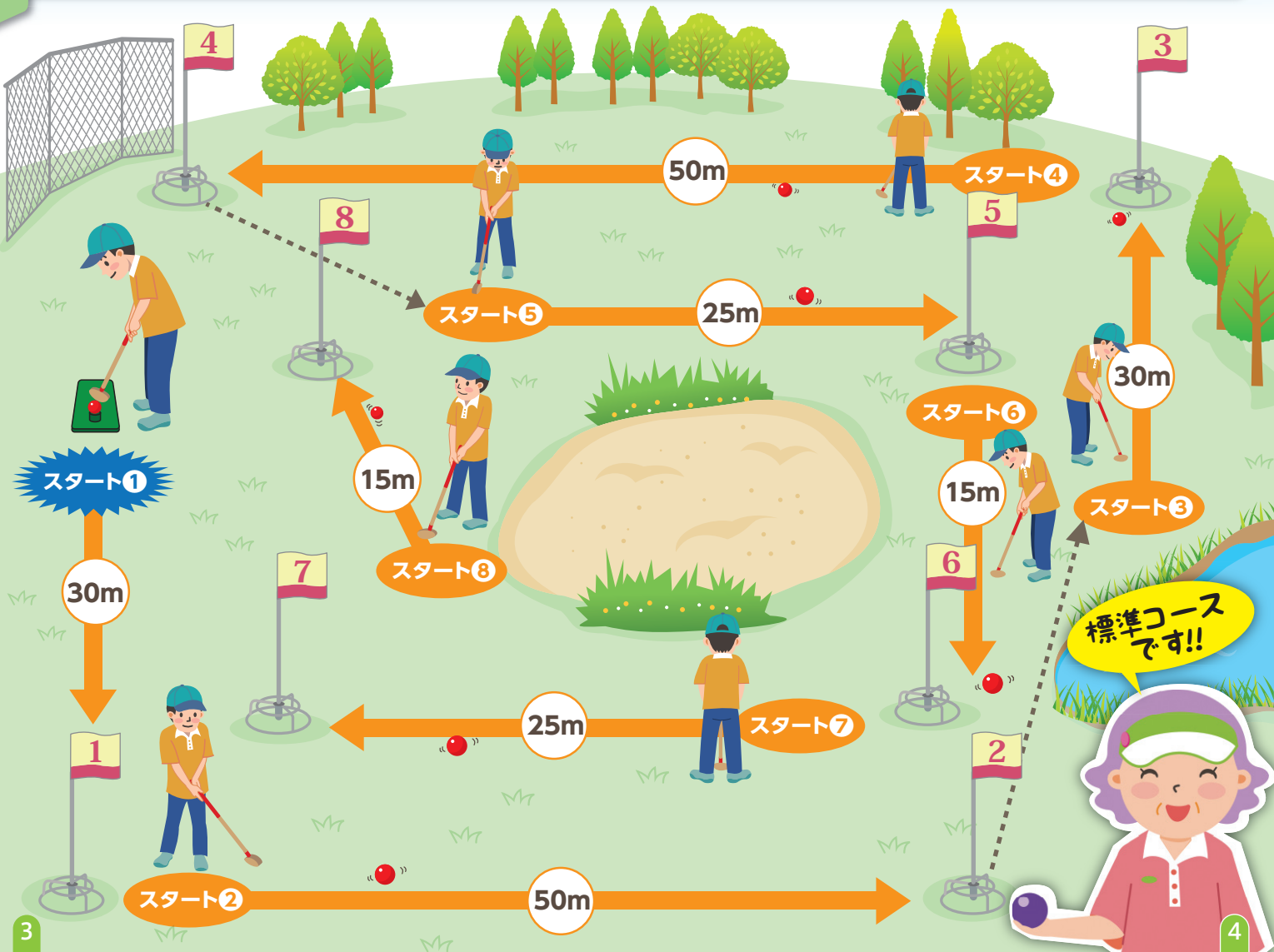


ルール概要

専用のクラブ、ボール、ホールポスト、スタートマットを使用して、ゴルフのようにボールをクラブで打ち、ホールポストにホールインするまでの打数を数えます。

コース

標準コースは、50m、30m、25m、15m各2ホールの合計8ホールで構成します。



1 マナー

プレーヤーは、自分のプレーが終わったら、すみやかに次のプレーヤーの妨げにならない場所に行く。



プレーヤーは、同伴のプレーヤーが打つときには、話したり、同伴プレーヤーのボールやホールポストの近く、プレーヤーの前後に立たない。また、自分たちの前に行く組が終了するまで、ボールを打たない。



プレーヤーは、自分の作った穴や足跡を直して行く。

こんなときはどうなるの!?

Q1 前のプレーヤーが穴を直さずに行ってしまった。この穴を直すことができますか?

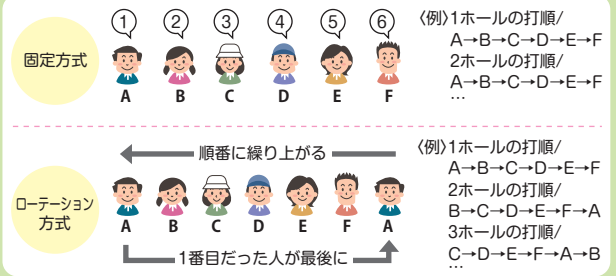
A はい。できます。ただし、自然の凹凸などは直すことができません。



2 ゲームの進め方

所定のボールを決められた打順にしたがってスタートマットから打ち始め、ホールポスト内に静止した状態「トマリ」までの打数を数える。

打順 ゲームを始める前に、どういう打順にするか決めます。(固定方式と、ローテーション方式の2通りがあります)



こんなときはどうなるの!?

Q2 打順をまちがえた場合どうなる?

A 他のプレーヤーが認めれば次の打から元の打順にもどします。しかし、他のプレーヤーが打ち直しを要求した場合は正しい打順にしたがってプレーをやり直します。(1打付加なし)

Q3 まちがえて、他のプレーヤーのボールを打ってしまったら?

A ボールの持ち主が元の位置にもどします。(1打付加なし)

連打 一人の人が「トマリ」になるまで続けて打つ、いわゆる連打は認められない。

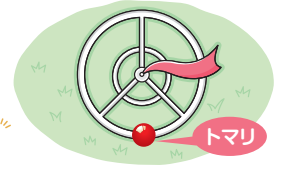
POINT ただし、クラブヘッドの長さ位、ホールポストに近づいたボールは続けて打つことができます。



こんなときはどうなるの!?

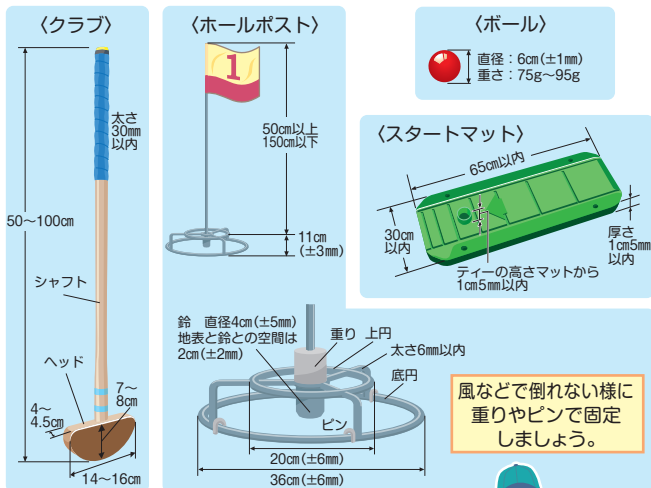
Q4 ボールがホールポストの底円の真上に止まった場合は、「トマリ」になる?

A はい。「トマリ」です。



3 用具

クラブ、ボール、ホールポスト、スタートマットは定められたものを使用しなければならない。



風などで倒れない様に重りやピンで固定しましょう。

check

クラブはグリップテープを巻いたりすることはできますが、それ以外の改造は禁止です。

NO!

ボールホルダーをつけたままのプレーも改造とみなします。



4 ゲーム中の打球練習

プレーヤーは、ゲーム中いかなる打球練習も行ってはならない。(反則は1打付加)



5 援助

プレーヤーは、打つとき、物的・人的な援助やアドバイス等を求めたり、受けたりしてプレーしてはならない。

6 ボールはあるがままの状態プレー

プレーヤーは、打ったボールが草木のしげみなどの中に入ったとき、ボールの所在と自己のボールであることを確かめる限度においてのみ、これらのものに触れることができる。草を刈ったり、木の枝を折ったりしてプレーしてはならない。



7 ボールの打ち方

プレーヤーは、ボールを打つとき、クラブのヘッドで正しく打ち、押し出したり、かき寄せたりしない。(反則は1打付加)

check



表裏とも平面の場合どちらも打面

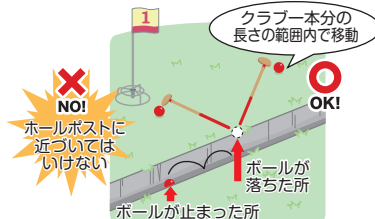


振動や風圧で、ボールを打っていないのに転がってしまった場合は、打ち直しできます。

8 紛失ボールとアウトボール

プレーヤーは、打ったボールが紛失したり、コース外に出たときは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。

ボールを他の所に移動しないと打てない場合、ボールが見えなくなった所や落ちた所から、クラブ一本分の長さの範囲内で移動できます。



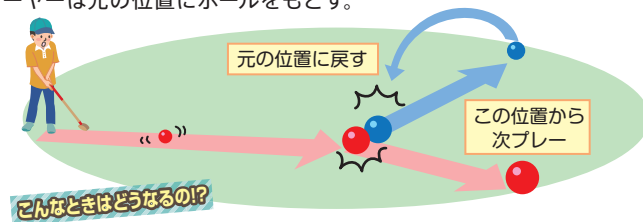
9 プレーの妨げになるボール

プレーヤーは、プレーの妨げになるボールを、一時的に取り除くことが要求できる。取り除くのはボールの持ち主であり、その際、ホールポストに対して、ボールの後方にマークをして取り除く。



10 他のプレーヤーのボールに当たったとき

プレーヤーは、打ったボールが他のプレーヤーのボールに当たったときは、ボールの止まった位置からプレーを続ける。当てられたプレーヤーは元の位置にボールをもどす。



Q5 打ったボールが他のプレーヤーのボールに当たり「トマリ」した場合は、どうなるの？また当てられたボールが「トマリ」した場合は？

A 当てたプレーヤーのボールの場合は「トマリ」。当てられたプレーヤーのボールの場合「トマリ」でない。元の位置に戻す。

Q6 プレーヤーなどにボールが当たってしまった場合、どうする？

A 小石や小枝と同じ障害物として扱われ、ボールが止まった位置から次プレー。

11 止まったボールが風によって動いたとき

プレーヤーは、打ったボールが動いている間は、ボールを打ってはならない。風によってボールが動いたときは、静止した場所からプレーをし、動いてホールポストに入った場合はトマリとする。



12 第1打がホールポストに入ったとき (ホールインワン)

プレーヤーは、打ったボールが1打目でトマリになったとき (ホールインワン) は、合計打数から1回につき3打差し引いて計算する。

13 スコアカードの記入の仕方

自分が回るコースの順番にホールポストの番号を書く

打数：ホールごとの打数 (算用数字で記入)

スコアカード

No.	氏名	ホールNo.	1	2	3	4	5	6	7	8	実打数	1打回数	合計	確認サイン	
1	〇〇〇〇		3	6	9	14	21	3	24	3	27	5	32	1	33
2	△△△△		5	7	5	17	6	23	5	28	3	31	2	33	36
3															

大会名 () () コース スタートホール () 番 年 月 日 ()

実打数 - (1打回数×3)

名前を書く (打順)

累計：これまでの合計打数

ホールインワンの回数
ホールインワン1回につき、マイナス3打

説明点
(1) 記入例
(2) ホールインワンの場合、打数欄には「1」または「-」と記入し、累計欄には1をプラスした数を記入。合計欄にはホールインワン1回につき3を引いた数を記入。
打数：算用数字または正の字

POINT

ホールインワンの場合、打数欄には「1」または「-」と記入、累計欄には1をプラスした数を記入。合計欄にはホールインワン1回につき3を引いた数を記入。