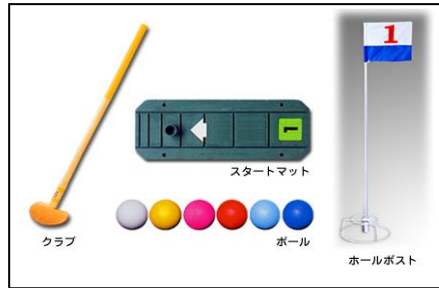
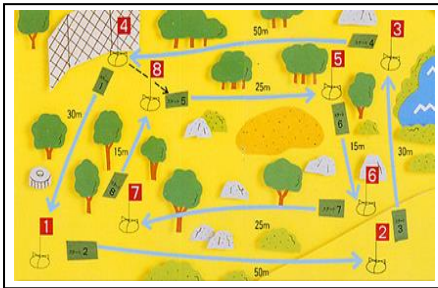


# グラウンド・ゴルフ

**概要** ゴルフとゲートボールをミックスしたスポーツ。ボールをクラブで打ち、ホールポストまでの打数を競う。



対象				場所				時期			
小学校高学年以上				屋根付きグラウンド				通年			
期待される活動の効果											
思考力	判断力	表現力	コミュニケーション能力	体力	生命の尊重	感動する心	知識・技能	協調性	主体性	問題解決能力	課題発見能力
				○			○	○	○		
活動人数 及び 時間				準備物							
○通常6人1組。 ○人数に合わせ、複数ホールから同時にスタートする。 ○1ゲーム30分				【青年の家で準備できる用具等】 ○クラブ ○ボール ○マーク ○スコアカード ○ホールポスト（16ホール） ○スタートマット（16ホール） 【団体で準備していただくもの】 ○筆記用具							

## 【競技方法】

- ①標準8ホールのコースを設定する。
  - ②打順を決め、1番より順に、スタート地点からポストに向かって第1打目を打つ。
  - ③第2打からは、ポストに遠い人から順に打つ。
  - ④ホールポストに入れば1ホール終了となり、打数をスコアカードに記入する。全員が1ホール終了したら、次のホールへ移る。
  - ⑤全ホールを終了した時点で打数を合計し、打数の少なさを競う。
- ※第1打でポストに入った場合は、合計打数から3打差し引いて計算する。

## 【その他のルール及び留意点】

- 自分のプレーが終わったら、他のプレイヤーの妨げにならないようにする。
- プレーの妨げになるボールは、一時的に拾い上げることができる。その際、ボールの後方にマークしておく。
- ボールが他のプレイヤーのボールに接触した場合、接触されて動いたボールは元の位置に戻す。
- ゲーム中の判定はプレイヤー自身が行う。

## 【活動のオススメポイント】

- 結果として勝つことに楽しさを感じることは当然であるが、それ以上に、結果に至る過程が大切にされ、プレイヤー同士の交流や触れ合いなどが重視される。
- プレイヤーの自律性が重視され、自分自身を審判する公平性や公正さが強く求められる。ルール違反をする人はいないという前提で成り立っているスポーツである。



# グラウンド・ゴルフのルール

## 第1章 エチケット

- 第1条 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。
- 第2条 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、ボールやホールポストの近くやうしろに立たない。また、自分たちの前を行く組が終了するまで、ボールを打たない。
- 第3条 プレーヤーは、自分の作った穴や足跡を直して行く。

## 第2章 ゲームに関するルール

- 第4条 ゲーム  
ゲームは、所定のボールをき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ものである。
- 第5条 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。
- 第6条 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。本条の反則は1打付加する。
- 第7条 援助  
プレーヤーは、打つとき足場を板などで作ったり、人に支えてもらったりするなど、物的・人的な援助やアドバイス、あるいは風雨からの防護を求めたり、受けたりしてプレーしてはならない。本条の反則は1打付加する。
- 第8条 ボールはあるがままの状態プレー  
プレーヤーは、打ったボールが長い草や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、これらのものにふれることができる。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。本条の反則は1打付加する。
- 第9条 ボールの打ち方  
プレーヤーは、ボールを打つときは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。本条の反則は1打付加する。ただし、から振りの場合は打数に数えない。
- 第10条 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、プレー可能な場所にボールを置き、次の打を行わなければならない。
- 第11条 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に対して、ボールの後方にマークをして取り除かななければならない。

第12条 他のプレイヤーのボールに当たったとき

プレイヤーは、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。当てられたプレイヤーはもとの位置にボールをもどさなければならない。

第13条 止まったボールが風によって動いたとき

プレイヤーは、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。

第14条 第1打がホールポストに入ったとき

プレイヤーは、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。

第15条 ゲーム中の判定

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の同意を求める。

第16条 標準コース

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