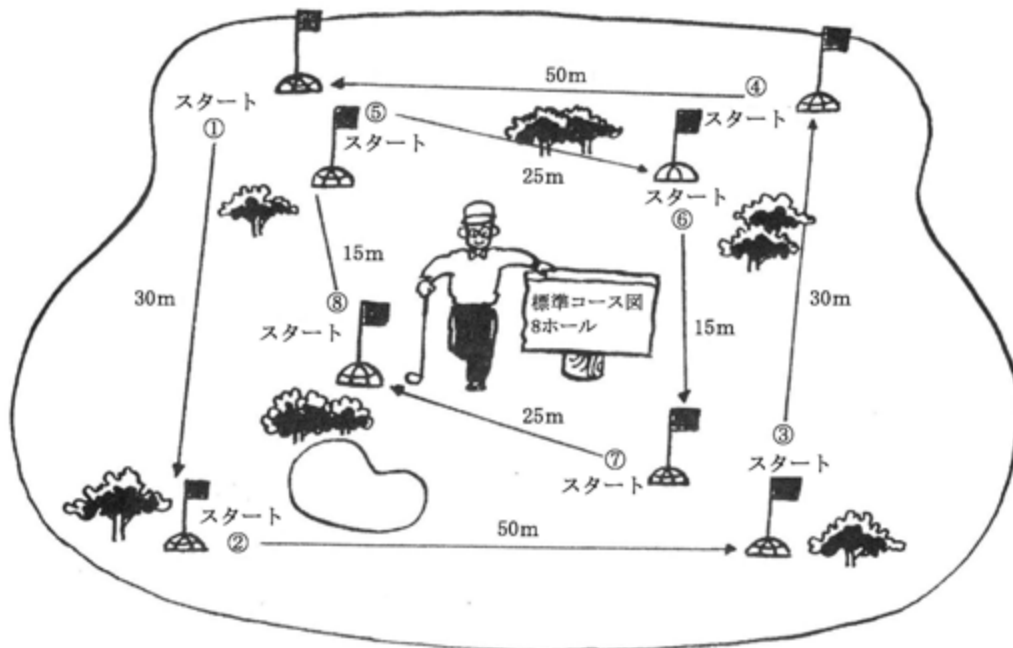


ゴルフをアレンジして考案されたスポーツです。  
決められたホールポストに向かって、クラブでボールを打ち、少ない打数でホールポストに入れるのを競うスポーツです。  
コースは平地でなくても障害物や起伏があっても楽しめます。



### 1 コースのとりかた

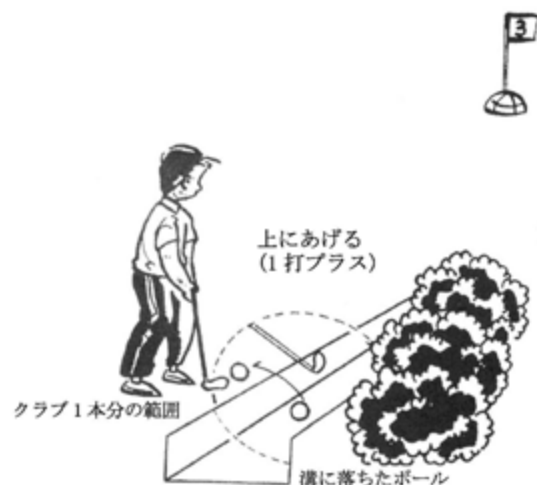


### 2 ゲームのすすめかた

決められた位置から決められた手順でホールポストに向かってボールを打ちます。

- (1) ジャンケンなどで決めた順番にプレーします。打順を間違えて打ってしまったときは、同伴者が認めれば、次の打撃から元の順番に直します。しかし、同伴者が打ち直しを要求したときは、正しい順番に従ってやり直します。
- (2) 1打でボールを2回打ったときは、2打とします。ただし、空振りには打数に数えません。
- (3) ボールが溝に落ちたり、深い草などでボールを他の所に移動しないと打てないときは、ホールポストに近づかない位置にボールを移動して打ちます。動かす距離はクラブの長さ以内とします。ただし、この場合は、1打プラスになります。
- (4) 同伴者のボールがプレーの妨げになるときは、取り除くことを要求できます。

その時はホールポストに向かってボールの後ろに目印となるもの（マーカー、コイン）を置いて取り除きます。



- (5) 風でボールが動いたり、打ったボールが観客や他のボールに当たってしまったときは、ボールが止まったところからプレーを続けます。(当てられたボールは持ち主が元の位置に戻します。)
- (6) ボールがホールポスト内に静止した状態を「トマリ」と言い、そのホールはそれで「あがり」となります。  
 ボールがホールポストの外輪の真上に止まったときは「トマリ」とします。

### 3 スコアカードのつけかた

- (1) ボールを打った数と、反則をおかした数を正の字で記入します。  
 (2) ホールインワンのときは、次のような○印をし、最後に3打点少なくします。

ホール	1		2		3		4		5		6		7		8	
氏名																
A	F	3	IF	7	T	9	F	12	⊖	13	T	15	IF	19	正	(24)
	3	3	4	7	2	9	3	12	1	13	2	15	4	19	5	21

(ボールを打った数を正の字でカウント) → (ボールを打った数と、反則をおかした数を正の字で記入します)  
 ホールインワンのとき○印をする。あとで3打点少なくなる →  $\begin{pmatrix} 24 \\ -3 \\ \hline 21 \end{pmatrix}$

### 4 勝敗と得点の数えかた

順位は、全ホール総打数を合計し、打数の少ない人が勝ちとなります。打数が同じときは、最少打数の多いほうが勝ちとなります。

ホール	1		2		3		4		5		6		7		8		順位
氏名																	
A	F	3	IF	7	T	9	F	12	⊖	13	T	15	IF	19	正	(24)	1
	3	3	4	7	2	9	3	12	1	13	2	15	4	19	5	21	
B	F	3	T	5	T	7	T	9	T	11	T	13	IF	17	IF	(21)	2
	3	3	2	5	2	7	2	9	2	11	2	13	4	17	4	21	

### 5 反則として1打プラスされる事例

- (1) 競技中に打球練習を行ったとき。  
 (2) 競技のじゃまになるからといって、草木石などを除いたり曲げてもらったりしたときや、アドバイスを受けたり傘をさしてもらうなど、同伴者に物的・人的な援助をもらったとき。  
 (3) クラブのヘッド以外の部分でボールを打ったとき。  
 (4) ホールポストとボールを結ぶ線およびボールの後方の延長線上を、またいで打ったとき。