

# ゴルゲート競技規則



黒羽町教育委員会

## 発刊にあたって

近年、高齢化社会における健康づくり、生きがいづくりの必要性が叫ばれ、日常生活の中にスポーツを取り入れようとする機運が高まってきている。

しかしながら、既成のスポーツ種目では大部分が強い体力や高度の技術が要求されるため、参加者の年齢や適性に応じきれない面もあり、特に高齢者にとっては難があることは事実である。

そこで、日常生活の中での身体活動を通じて、体力の維持・増進を図り、健康で明るくおおいのある生活を送るために、誰れにでも気軽に親しめる簡易なスポーツを考案し、提供する次第である。

## ゴルゲートの特性

1. ゴルフとゲートボールをミックスした、スポーツ
2. 相互に妨害をしない
3. 個人競技なのでチームの制約を受けない
4. 地形や広さなどに合わせてコースを自由につくれる
5. ルールが簡単である

# ゴルゲート競技規則

## 第1章 競技場、施設および用具

### 第1条 競技場、施設

第1項 コースは、止め具でグラウンドに固定されたコースロープで囲み、その形や長さは、コースセッターの任意とするが、地形を利用した変化のあるものとする。

第2項 ゲートは、幅20～40センチメートル、地上高20～50センチメートルとし、1コースに2～5ヵ所に設ける。ただし、第1ゲートに限り、ゲートの幅を22センチメートル（ゲートボール用ゲートと同じ幅）とし、スタートラインより4メートル以内の距離に設置する。

第3項 ゴールポールは、地上高20～50センチメートルとし、コースの最終地域に1コースにつき1ヵ所設ける。

第4項 バンカーを設置する場合には、直径0.2～1.0メートルとするが、その形や数は任意とする。

### 第2条 用具

第1項 スティック及びボールはゲートボール用のも

のとし、ボールの色には制限を加えないが、同一グループの競技者は異った数字や記号のボールを用いる。

第2項 ゲートは、直径1～2センチメートルの鉄棒（または、篠や竹など）をコの字型（または、 $\Delta$ 型）にしたものとする。

第3項 ゴールポールは、直径2～3センチメートルの棒状の金属製とし、先端にコースナンバーの印された紙製の三角旗（面積130～150平方センチメートル）をつけることが望ましい。

第4項 コースロープは、直径5～8ミリの麻やビニール製などの綱とする。

第5項 止め金具は、金属製とする。

## 第2章 競 技 方 法

### 第3条 人 数

第1項 1グループ(パーティー)の人数は3名を標準とするが、2～4名でも支障はない。

### 第4条 試 合

第1項 1ゲームは、1～2ラウンドをもって成立する。

第2項 1ラウンドには、3～5のコースを設定する。

(同一コースのくり返しも可。)

## 第5条 開始時の打撃順序

第1項 第1コースはトスにより、そのグループ内の競技者の打撃順序を決める。

第2項 第2コース以降は、前コースの最少打数の競技者から順に行う。

ただし、同数者がいる場合は、前コースの打撃順による。

## 第6条 方 法

第1項 スタートラインから打球し、定められたゲートを正しい方法で順に通過させ、最後のボールに当てるまでの打数を競う個人戦とする。

第2項 打撃は、グループ内の打撃順に従い、各競技者は、1巡ごとに1回の打撃しか認められない。

第3項 ゲート通過の判定は、ボールが完全にゲートを通過した場合とする。〔図解参照〕

第4項 ボールは、スティックの打球部で完全にヒットしなければならない。

(押し打ち、2度打ちの禁止) (違反→ボールは元の位置、打撃権利消失。)〔図解参照〕

第5項 スティックは、柄の中央より上部を持つなら

ば、片手、両手、握り方は自由とする。(違反打撃→ボールは元の位置、打撃権利消失。)

[図解参照]

- 第6項 打撃時に誤ってスティックの一部がボールに触れた場合は、1回打撃したことになり、ボールはそのままとする。
- 第7項 スタート時の打撃は、ボールがスタートライン上、もしくは、スタートラインに接していれば、どこから打ってもよい。(違反→打ち直し) [図解参照]
- 第8項 ゲートの通過方法は、スタートライン側のゲートから順に行い、各ゲートは、スタートライン側の方向から通過させなければならない。
- 第9項 第1ゲートに限り、1打でゲートを通過させなければならない。失敗した場合はボールをスタート、ラインに戻す。
- 第10項 スタート時の打球が、第1ゲートを通過しないでライン外に出た場合には、アウトボールの条項(第6条、第14項)は適用されない。[図解参照]
- 第11項 ゲートを通過したボールが、アウトボールに

なった場合には、その通過は有効である。(次回の打撃位置はアウト地点) [図解参照]

第12項 1回の打撃で、複数のゲートを通させた場合は、ゲートの通過順序を変えない限り、その通過は有効である。(通過順序を変えた場合は正しい順序で通過したゲートの通過は認められる。) [図解参照]

第13項 打球がゲートを完全に通過した後、地形やその他の条件により逆方向に戻され、ゲートを通過しないような位置に停止しても、そのボールのゲート通過は認められる。 [図解参照]

第14項 打球が外周ラインより外に出た場合は、その瞬間に「アウトボール」となり、ペナルティー(罰)としてコースの上がり打数にその回数を加え、そのコースの打数とする。

(アウトボールとは、完全にボールがライン外に出た状態のことで、ボールが少しでもラインに接していれば、アウトボールではない。) [図解参照]

第15項 アウトボールからの打球が再びアウトボールになった場合は、後者のアウトの位置から次

回は打撃する。〔図解参照〕

第16項 アウトボールからの打撃は、ボールが通過した位置のラインに接した内側から行う。この場合の「ラインに接する」とは、ボールがライン上にあるか、または、ラインの上方想像延長線にボールがかかっていたらよいということである。〔図解参照〕

第17項 アウトボールからの打撃では、直接ゲートを通させても有効とは認められず、打球はそのままとする。また、アウトボールからの打撃で直接ポールに当たった場合は、ボールを元の位置に戻すものとする。

ただし、次の打撃では、直接当ててもよい。

〔図解参照〕

第18項 アウトボールからの第1打を除き、打球がゴールポールに当たった後にアウトボールとなった場合は、「上がり」が優先する。〔図解参照〕

第19項 アウトになったボールは競技者が速かに回収し、ラインの通過地点外側に置く。ラインの通過地点は、必要があれば審判が指示するものとする。〔図解参照〕



第20項 打球が他球に触れた場合は、自球はそのままとするが、接触により位置を移動させられた他球は元の位置に戻す。

(審判の行為) [図解参照]

第21項 打撃の際、他球が打とうとするコースにあって打撃の妨げとなる場合や、打者のスティックの可動範囲にあって打撃動作に支障をきたす場合は、審判に「マーク」と告げ、そのボールを一時、取り除いてもらうことができる。

その場合、審判は、マークしボールを除き、打撃完了後、マーク位置にボールを正確に戻さなければならない。[図解参照]

第22項 打撃時にスティックが他球に触れて、そのボールの位置を変えてしまった場合は、打撃は有効であるが、移動させられた他球は元の位置に戻すものとする。(審判の行為) [図解参照]

第23項 バンカーが設置されているコースでは、バンカーにボールがはいった場合は、コースの上がり打数にその回数を加え、そのコースの打数とする。

(バンカーにボールがはいるとは、綱で囲ん

で作ったバンカーでは、綱に接して停止した場合を含み、その中に停止した状態をいい、ゴルフ式バンカーの場合は、砂(または、底地)に接して停止した状態をいう。)〔図解参照〕

- 第24項 打撃困難なバンカーからの打撃は、バンカー近辺の定められた場所(審判の指定)から行う。〔図解参照〕
- 第25項 バンカー内をボールが通過しただけでは、何のペナルティーも課されない。〔図解参照〕
- 第26項 競技者は、打撃後、速かにライン外に出て、自球に最も近い位置で、次の順番を待たなければならない。
- 第27項 ボールが、インプレー(打球がコース内にある場合)の状態にあるとき、競技者は、自球、他球にかかわらず、ボールに身体の一部(衣服、靴などを含む)が触れてはならない。もし、触れた場合は、故意、過失にかかわらず、ペナルティーとして、コースの上がり打数にその回数を加えそのコースの打数とする。
- 第28項 誤って他球を打撃した場合は、その競技者は、その回の打撃権利を失い、他球は元の位置に戻される。

第29項 他球を打撃したことが、そのコースの競技終了後に発見された場合は時効とする。

また、そのコースの競技途中で誤って他球でプレーしていることが判明しても、誤った時点の状態に戻すことが不可能な場合には、ボールを交換したままの状態を競技を続行する。

第30項 コース内の落下物(落葉、小石、その他)は除去してもよいが、コース設定上意図的に置かれたものや地表および生育している植物などの状態を変えることはできない。(違反→ペナルティー)

第31項 審判の指示に従わない場合は、ペナルティーが課せられる。

## 第7条 順位の決定

第1項 各コースおよび全コース(ラウンド)の順位の決定は、打数の少ない競技者から順に上位とする。

第2項 同点の競技者がでた場合は、同順位を原則とするが、必要ある場合は、最終コースでの追加再競技(プレーオフ)を行う。

## 第8条 審判

第1項 審判は、競技進行に関する一切の権限を有し  
(規則に明示されていない問題を含む。)、その判定は最終である。

第2項 権限、行為事項

- (1) 打法の正否
- (2) ゲート通過、上がり、アウトボールなどの判定
- (3) ボールの位置の決定(打撃時、マーク時、ボール移動時など。)
- (4) 反則に関する事項
- (5) スコアシートの記入及びコール

第3項 コール

- (1) 「プレーボール」…… ゲームの最初に。
- (2) 「第○打(または、○打目)」…… 1巡ごとに打撃回数を。
- (3) 「○番」…… 打撃順を告げる。
- (4) 「通過」…… ゲートを通過したとき。
- (5) 「アウト」…… アウトボールになったとき。
- (6) 「グッド(または、セーフ)」…… コース

内のライン近辺にボールが停止したとき。

(7) 「バンカー」…………… ボールのバンカー内停止

(8) 「上がり」…………… ポールタッチのとき

(9) 「反則」…………… ルール違反のとき

#### 第4項 携帯品

(1) マーク (2～3枚)

(2) スコアシート

(3) 筆記用具

#### 第5項 その他

(1) 「○番」とコールしたら、返事または、復唱させるよう指導する。

(2) 反則になる事項でも軽度のものは注意程度にとどめ、できるだけペナルティーを課さない方が望ましい。

### 第9条 付 則

第1項 第2条、第3項に規定するボールの代りにホール(穴)を用いてもよい。その場合、ホールの大きさ、深さについては、特に定めないが、常識の範囲を越えるものはさける。

第2項 第1条、第1項および第2条、第4項に規定

するコースロープの代りに石灰などを用いたライン(幅5センチメートル)の使用を可とする。

第3項 第5条, 第2項については, 競技者の希望があれば, 第1コースの打順で全コースを競技することができる。

第4項 ゲームは, 1グループに1審判を原則とするが, グループ内での相互審判や自己採点でもよい。

その場合には,

- 第6条, 第20項の文中「審判」とあるのを「そのボールの所持者」と読みかえる。
- 第6条, 第26項の一部は適用除外とする。(マークして除く場合は認める。)
- その他, 審判の行為などは, すべて競技者に移行する。

## 参 考 資 料

### ● スコアシートについて

(1) 打数記録のらん(審判が打数を誤らないためにメモするところ)

- 1に○をつけて「第1打」と告げ, グループのメンバーを定められた順に従って打たせる。1巡した

ら2に○をつけて同様のことをくり返す。

- 誰かが上つたら、このらんを見て○のついている最後の数字がその人の打数になる。
- 罰のらんにペナルティー(アウトやバンカーなど)の記録があつたら、その数を加えて、その人の打数とする。

(2) 罰のらん

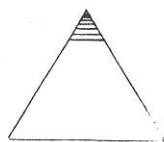
- ペナルティーの回数をメモするらん(○, ×などの記号で)

(3) 標準打数のらん

- 競技者に目標をもたせるために、標準的な打数を記入しておくところ。

● マーク例

- 一辺が3センチメートルの正三角形
- ボール紙などで作る。

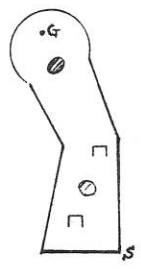


● コース例

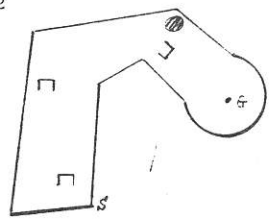
- 第1ゲートはゲートボール用のゲートを用いるとよい。
- 第2ゲート以後及びポールは竹や「しの」などでもよい。
- 第2ゲート以後のゲートの幅は20~40センチとする。

- バンカーの大きさは直径0.2~1.0メートルとする。
- 図中、Sはスタートライン、Gはゴール、斜線はバンカー。

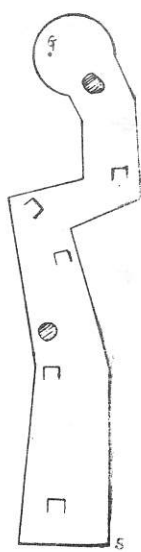
NO.1



NO.2



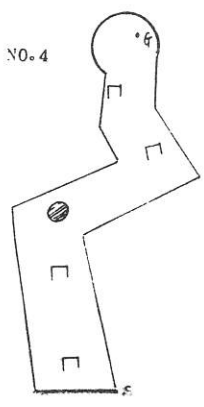
NO.5



NO.3



NO.4





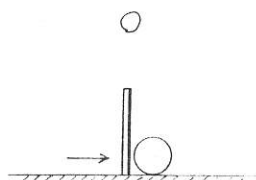
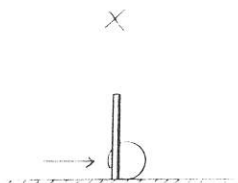
ゴルフゲート・スコアシート

ラウンド	組	審判員
------	---	-----

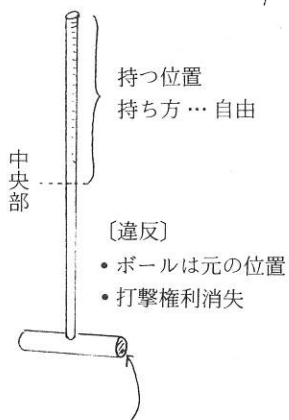
コース	1	2	3	4	5	計
標準打数						
打数記録	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
ピシ ン ケ	氏 名	氏 名	氏 名	氏 名	氏 名	氏 名

参考図解 (図の番数は条一項を示す)

6-3 通過の判定

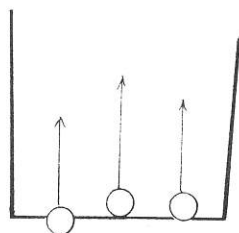


6-5 持ち方



6-4 完全ヒット

6-7 スタート打撃

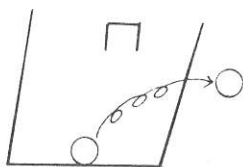


[違反]

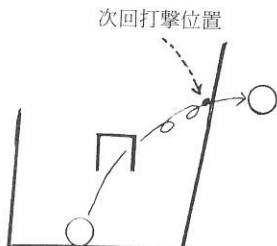
- 打ち直し

6-10 第1打→アウト

6-11 ゲート通過→アウト

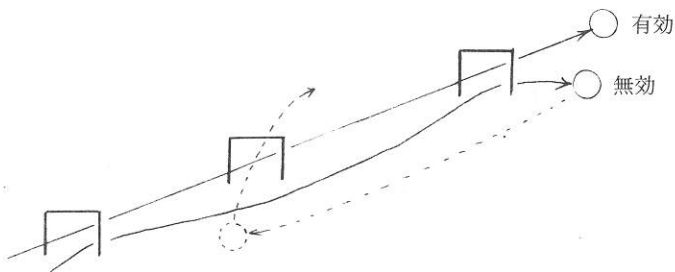


- 「アウトボール」の  
ペナルティーなし



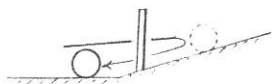
- ゲート通過は有効

6-12 複数ゲート通過

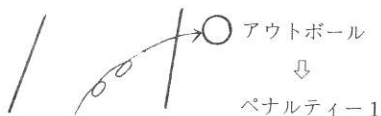


- 正しい順序で通過したゲートの通過は認める

### 6-13 ゲート通過後の逆転球



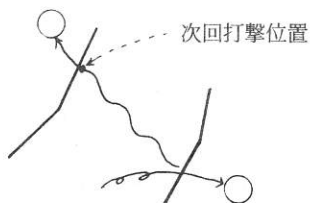
通過したことになる



打数 = (上がり打数) + (ペナルティー数)

※ラインに接していれば「アウト」  
ではない

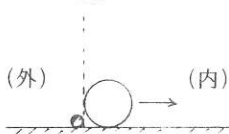
### 6-15 アウト→アウト



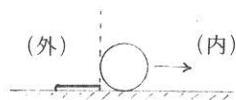
### 6-16 アウトボールの 打撃位置

「ラインに接した内側」とは

- ロープの場合

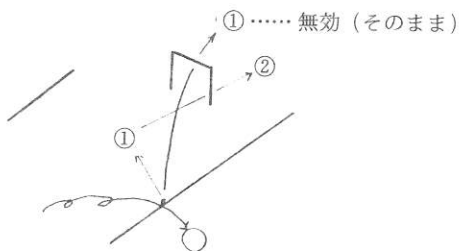


- ライン (石灰) の場合

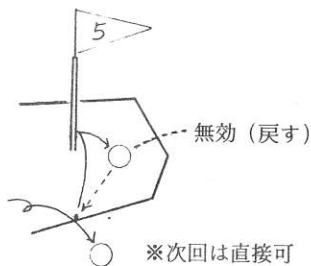


## 6-17 アウトボールの打撃方法

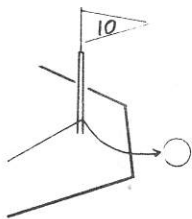
• ゲートの場合



• ボールの場合

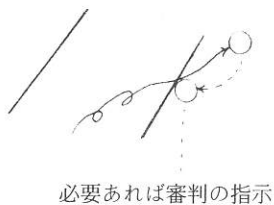


## 6-18 上がり優先

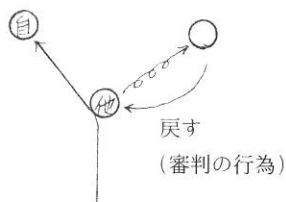


上がった時点でゲーム停止となるので  
アウトは無関係

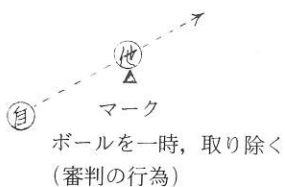
## 6-19 競技者回収の原則



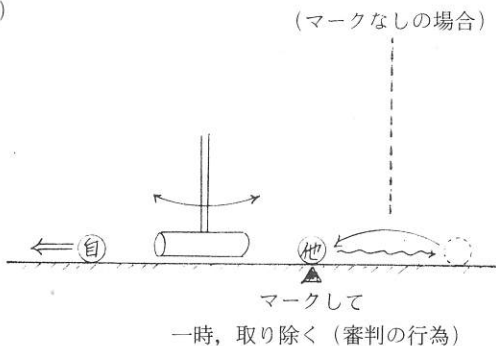
## 6-20 他球接触



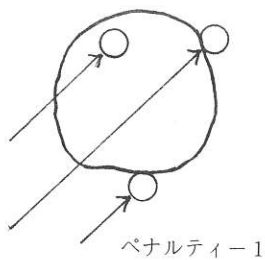
## 6-21 打撃障害



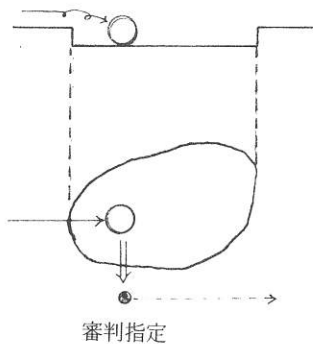
## 6-22 他球へのミスタッチ



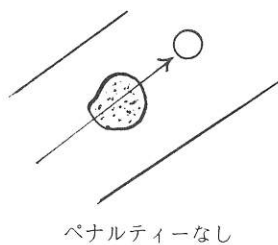
6-23 バンカー



6-24 打撃困難



6-25 バンカー内通過



MEMO



MEMO

MEMO