

東京都ターゲット・バードゴルフ  
( T B G )  
競技規則



令和3年4月  
東京都TBG協会

# 目 次

項目	頁
はじめに	1
1 エチケット、マナー	1～2
2 用具	2～4
(1) ボール	
(2) クラブ	
(3) ショットマット、ウインドストッパー	
(4) ホール	
3 コース	4
認定コース(常設コース、仮設コース)	
4 競技方法	5～6
(1) 人数	
(2) 競技の種類	
(3) 進め方	
5 規 則	7～11
(1) ストローク	
(2) バンカー	
(3) 池	
(4) アウト・オブ・バウンズ(OB)とボールの処置	
(5) プレース	
(6) リプレース(マーカー使用)	
(7) ホールイン	
(8) ホールアウト	
(9) 競技終了	
(10) 誤球と誤記	
(11) ティーショットの位置	
(12) ホールの間違え	
6 ターゲット・バードゴルフ競技規則による罰打、失格一覧表	12
7 附 則	12

## はじめに

- 1 本規則は日本ターゲット・バードゴルフ(以下TBGという)協会競技規則を基本として作成し、わかり易いように解説したものであり、東京都TBG協会主催又は主管する競技大会において適用されるものである。  
各地区、職域においてローカルルールとして特定の定めをしない限り、本規則により運営するものとする。
- 2 生涯スポーツとしてのTBG普及のため、TBGの基本的な競技方法に反しない限りそれぞれの大会の仕様にふさわしいように自由にローカルルールを定めることができる。
- 3 ローカルルールを定めたときは、主管者、責任者は大会参加者に本規則との変更事項等を明確に明示し、周知徹底をしなければならない。

## 1 エチケットとマナー

エチケットとマナーは、あらゆるスポーツにおいて重要視されているものであり、TBG では次の事を守って気持ちよく、楽しくプレーしましょう。

### 安 全

- (1) プレーヤーは、ストロークを行う前にクラブが当たる可能性のあるところに人がいないことを確認しなければならない。
- (2) プレーヤーは前の組のプレーヤーがボールのとどく範囲外に進むまで、プレーしてはならない。
- (3) プレーヤーは、同伴競技者全員のショットが終わるまで前へ出てはならない。
- (4) 各ティーショットは後方ティーから先打とする。
- (5) プレーヤーは、先打プレーヤーがショットマットを拾い上げたら前進する。

### 気配り(心配り)

- (1) プレーヤーがストロークを行うときには、他の者は動いたり、大声で話したりしてはならない。また、ティーインググラウンドには、ティーショットする者以外は立ち入らない。
- (2) 自分を有利にする行為はしない。
- (3) 試合中はボールをセットして練習してはならない。
- (4) ホールエリア内を含め、遠いボールの人からプレーするが、ホールエリアを含め、プレーをしない同伴競技者はショットマットを先に置いてはならない。

## 誤球

- (1) 使用するボールに印(マジックインクのみ)を付けておくと良い。各自のボールを色によって確認しておくが良い。
- (2) プレーヤー全員がホールアウト後、ボールを拾い上げることができる。  
ボールを拾い上げる時は自分のボールは自分で拾い上げる事。

## 遅延

- (1) ホールアウト後、ホールエリア内でスコアの確認・記入をしてはならない。
- (2) ジャッジは、セルフジャッジが基本であるが、異義があるときは同伴競技者の同意を得るか、大会競技委員長の裁定を仰ぐ。
- (3) 前の組との間隔をあげないようにプレーをしなければならない。
- (4) セカンドホール内のボールが邪魔な場合は同伴競技者の同意を得て移動することができる。

## 2 用具

改造ボール、改造クラブ、改造ショットマットの使用は競技失格とする。

### (1) ボール(図1)

ボールは、ゴルフボール(球部)のようなものにバドミントンに似た羽根がついたもので総称してボールと言う。合成樹脂で、ボールと羽根のジョイントには、ビスを用いる。

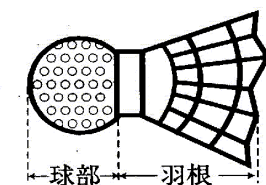
全長105mm、ボールの直径40mm、羽根の直径約65mm 以下、重量30g 以下とする。

羽根は飛距離を抑える働きをし、羽根に付いたヒレは方向性の安定と転がりを抑制している。

ルールにおいてはボールの特殊性により、球部と羽根を区別することがある。

ボールの改造は認められない(ビスを外す等)

図 1



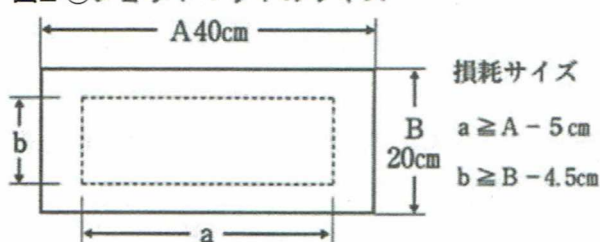
### (2) クラブ

TBG クラブ、又は一般ゴルフ用ウェッジクラブ1本のみを用いる。クラブヘッドの改造は認められない。

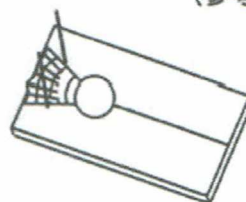
### (3) ショットマット、ウインドストッパー

- ① ゴルフ練習用ショットマットを使用するが、ショットマット全体の厚みは一定で2.5cm以下でなければならない。競技会においては、センターに白線が入っているものを使用しなければならない。
- ② ショットマットを使用する時は、地面に平らに置かなければならないし、マットの裏側を使用してはならない。
- ③ ショットマットを改造してはならない(曲げたり、把手を付けたり、裏面に貼物をしてはならない)
- ④ ストッパーは認められた物を使用することができる。  
ストッパーは常時付けたままにしてもよい。

図2 ①ショットマットのサイズ



②ストッパーの例  
(参考)



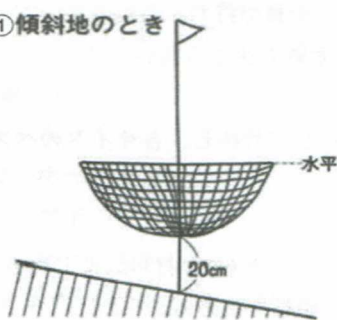
### (4) ホール

上部のホールをアドバンテージホール、下部のホールをセカンドホールと呼ぶ。アドバンテージホールは、パラソル(傘)を逆さに立てた形で、ステンレス枠にネットを張った固定式と傘のようにたためる折りたたみ式がある。セカンドホールは、合成樹脂のフープを使用する。

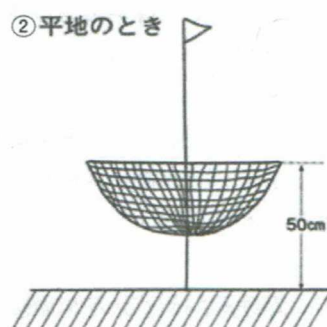
直径はアドバンテージホールが約110cm、セカンドホールが約86cmとする。

アドバンテージホールは、差込棒を地面に打ち込んで使用する。打込めない場合は自立式のホール台座を使用する。傾斜地では、地面よりアドバンテージホールのネットの底部から20cm、平坦地ではアドバンテージホールステンレス枠のところから地面まで50cmとし、水平に設置する。

図3 ①傾斜地のとき



②平地のとき



プレーヤーは、アドバンテージホール並びにセカンドホールに故意に触れてはならない。

(ショットしたときにクラブがホールに触れた場合は、故意と認めない。)

日本TBG協会が認定したコース及び認定大会においては、固定式のアドバンテージホールが望ましい。ホールは日本TBG協会が認定したものを使用する。

### 3 コース

競技は、一般社団法人日本ターゲット・バードゴルフ協会(以下日本 TBG 協会という)の認定コースで行う。認定基準は、以下の通りとする。

	常設コース	仮設コース
ホール数	9ホール又は 18 ホールを基準とする	常設コースに準ずる
ホール距離	①パー3(ショートホール) 40m 未満 ②パー4(ミドルホール) 40m～70m 未満 ③パー5(ロングホール) 70m～90m	常設コースに準ずる
パー総数	9ホールのパー総数は 36 とし、その内訳は、パー3が2ホール、パー4が5ホール、パー5が2ホールとする	常設コースに準ずる
面積	9ホールにつき約 7,000 m <sup>2</sup> とする	常設コースに準ずる
ティーイング グラウンド	台地状(3m四方)もしくは、周りのフェアウェイと区画線、柵等ではっきり区別をし、ティーマークを設置する。	常設コースに準ずる
フェアウェイ	芝とする。 幅は、4m以内とする	使用するグラウンドに準ずる。
境界線	コースは、溝の中に砂を入れて区分するか煉瓦で区分するか、ロープを用いて明確に区分する	ロープで区分する
バンカー / ウ ォーターハザ ード	9ホールにつきいずれか 2 種類以上設置することが望ましい	常設コースに準ずる
標識	危険防止のための注意書き及び距離の表示等プレーに必要な表示をする	常設コースに準ずる
公認指導者	9ホールにつき1名以上	常設コースに準ずる
主な用途	日本TBG協会認定大会、講習会の開催	常設コースに準ずる

## 4 競技方法

### (1) 人数

通常4人1組でプレーする。

都合により3名でもよいが、出来るだけ2名はさける。

### (2) 競技の種類

#### ① ストロークプレー

a. スクラッチ競技・・・グロススコアで順位を決める競技。

b. ハンディキャップ競技・・・グロススコアからハンディキャップを引いたスコアで順位を決める競技。

#### ② マッチプレー

a. 各ホール毎に勝敗を決める。

b. ハンディキャップを導入することもある。

#### ③ 2人組戦

ワンボールフォアサムとツーボールフォアサムがあり、2人1組で競技することをいう。

イ ワンボールフォアサム

スタートで打つ順番を決めて、ホールアウトするまで交互に打つことをいう。

ロ ツーボールフォアサム

ティショットに限り全員が打ち、各組の良い方のボールを選び、その後は交互にプレーする。

#### ④ フォアボール

2人対2人が各自のボールをプレーして対抗し、各サイドのベストスコアによって勝敗を競う。

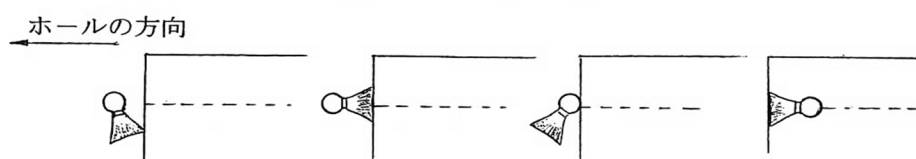
### (3) 進め方

① 組の中にはリーダーを置き、リーダーは組のスムーズな進行を図る。競技中の判定、罰打等については同伴競技者の同意を得る。

② スタートホールでのティーショット(第1打)は、くじ引き、じゃんけん、コインのトス等によって順番を決める。

③ ボールがインプレーのときは、ホールから最も遠いボールを先にプレーしなければならない。(遠球先打)。

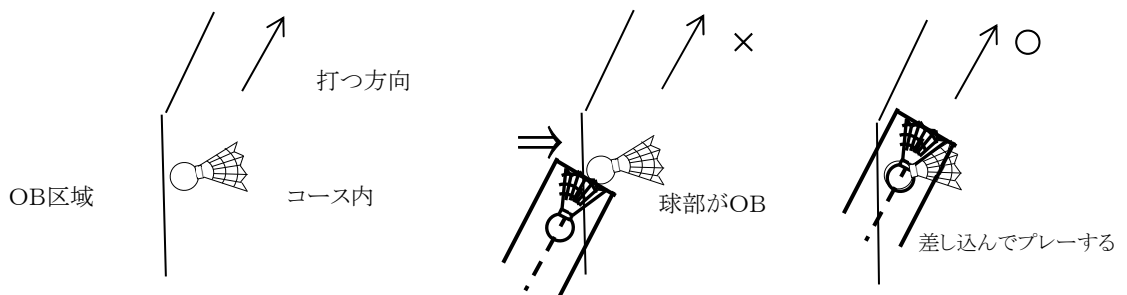
④ コース内は、ショットマットを使用しなければならない。打つ方向に向かって、ボールの最後方で且つ、球状部分の真後ろにショットマットの中心線を合わせて地面に平らに置き、羽根の先端をショットマットの先端に揃えて置く。



- ⑤ 2ホール目以降のティーショットの順番は、前のホールで最も少ないスコアのプレーヤーからプレーし、以下順番にプレーする。もし、前のホールで2人以上のプレーヤーが同じスコアであった場合は、前のホールのティーショットの順番に従う。
- ⑥ プレーヤーが、プレーの順番をうっかり間違えてプレーしても罰はなくボールが止まっているところから次のプレーをする。
- ⑦ 斜面や、風が強く通常のセットができない場合は、同伴競技者の同意を得てマットからはみ出してセットすることができる。



- ⑧ 風等によりホールが傾き、又はコースロープが移動し、プレーに支障がある場合は、大会本部に連絡し競技委員が修正する。(競技者が勝手に修正してはならない)
- ⑨ フェアウエー、池等の境界線上のマット使用に際し、セットしたボールがプレー禁止区域となる場合は、マットをボールの下に差し込んでプレーする(多少ホールに近づいてもよい)。



- ⑩ 隣のコース内に打ち込んでしまったボールの処置は、同伴競技者の位置確認を得て、事前にコース境界線まで持ち寄せることができる。
- ⑪ 打ったボールが他のボールに当たった場合、自打球はそのままで、あてられたボールは元の位置にもどす。
- ⑫ 他のボールが打球の妨げになる場合、妨げになるボールをマークしてもらい打つこととする。マークしたボールは元の位置にもどす。
- ⑬ コース内の樹木、植込みにボールが、引っかかったり、入ってショット出来ないとき等は、1打付加してホールに近づかないコース内地点に戻しプレーをする(アンプレアブル)
- ⑭ プレーヤー自身の打ったボールが身体もしくは自分の持ち物に当たっても無罰打とする
- ⑮ 雨等で水溜りがありショットができない場合は、同伴者の同意を得てホールに近づかない元の位置に、出来るだけ近い場所に無罰で移動できる。
- ⑯ ボールが傷つきプレーに支障がある場合は、同伴者の同意を得て他のボールと替えることができる。
- ⑰ コース内の人工の障害物及び表示物のため、プレーの妨げになる場合は同伴者の同意を得てホールに近づかない元の場所出来るだけ近いプレー可能な所に移動できる。(ニヤレストポイント)この場合罰打なし。

但し、OBの区域内にある人工物については救済されない。表示物は抜いてはならない。



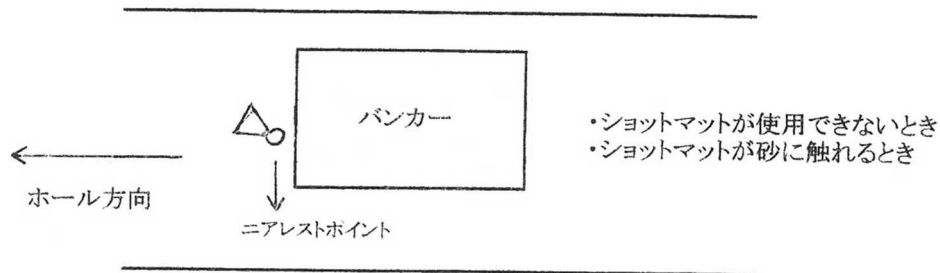
## 5 規則

### (1) ストローク

- ① ボールを正しく打ち、またボールを打つ意思でクラブを前方に動かすことを、ストロークという。つまりボールを打つ意思でクラブを振れば空振りであっても1ストロークと数える。  
ただし、クラブヘッドがボールに触れる前に、スイングを中止したときは、ストロークを行なわなかったものとみなす。
- ② ボールは、クラブヘッドで正しく打たなければならない。押し出したり、かき寄せたり、あるいはすくい上げてはならない。以上の反則があったときそのストロークが1打、そして2罰打が与えられ合計3打として数える。
- ③ 2度打ちは無罰とする。

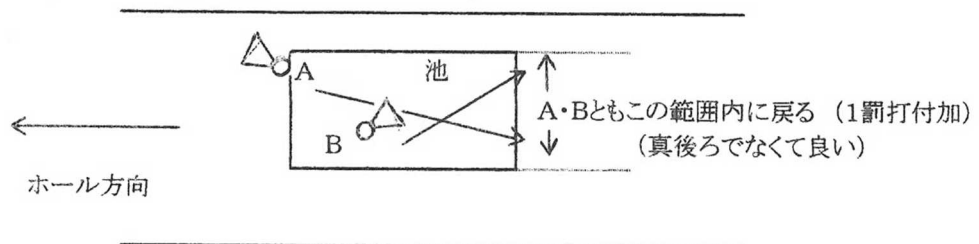
### (2) バンカー

- ① バンカー内では、ショットマットは使用できない。
- ② バンカー内ではクラブを砂に故意に接触させない事。
- ③ バンカー内のボールの向きを変える場合は、球部を中心にして羽根の向きのみを変える。
- ④ バンカーの縁にボールが停止して(バンカー内に入っていない状態)ショットマットが使用できない場合(マットが砂に触れる場合)、ホールに近寄らない最寄りの位置に移動し、罰打なしでプレーできる。(ニアレストポイント)
- ⑤ バンカー内の石、木屑、枯葉、(落葉)等は取り除くことができる。



### (3) 池

- ① ボールがプレーできない池やハザードに入った場合、手前に戻って1罰打して次のプレーを行う。(但しバンカーはこの適用を受けないものとする)。
- ② ボールの球部が池のロープに接しているときは、池に入ったものとみなす。
- ③ 池の両サイドをコースロープより20cm以上空けることが望ましい。
- ④ 池の大きさはコース幅の半分位で、長さ5m程度が望ましい。
- ⑤ 仮設コースに於いては、安全上、池の手前のロープ上に、マットを重ねてセッしてもよい。

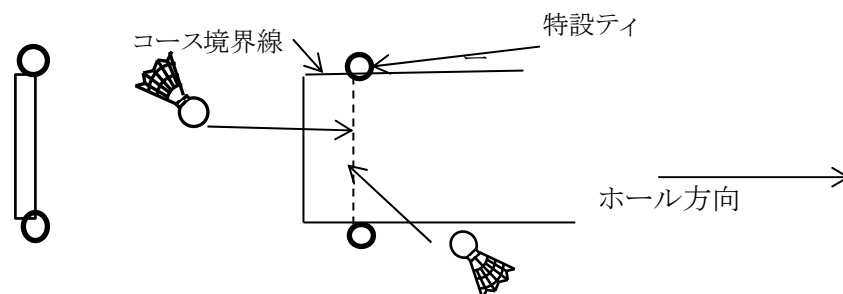


#### (4) アウト・オブ・バウンス(OB)とボールの処置

- ① アウト・オブ・バウンス(OB)とは、プレーが禁止されている区域のことをいう。
- ② コース境界線は、常設コースの場合、溝又は煉瓦・ロープで標示し、仮設コースの場合はロープで標示する。コース境界線に球部が真上から見て接していればセーフとなる。
- ③ コンパス方式  
ボールがOBになった場合、1 罰打してホールを中心とした円周上のコース内地点に戻し次のストロークを行う。
- ④ ドッグレッグ  
コースが極端なドッグレッグしているときは、コース状況を考慮してローカルルールを定めて競技することが望ましい。例としては、特設ティーを設けることを勧めます。  
特設ティーがある場合、OB は全て特設ティーから、無い場合はホールに近づかないコース内地点から打つ。
- ⑤ 溝または煉瓦部分にボールが入っている場合及びロープにボールの球部が少しでも接している場合はセーフとなる。  
コースラインが煉瓦等危険さを伴う場合、ホールに近づかない範囲でコース内のニアレストポイントに入れてプレーすることができる。
- ⑥ ホールエリアでのOBについては、すべてホールエリアマークの外側から打ち直す。  
(ホールエリアとアドバンテージホールの距離は、約5m が望ましい。)
- ⑦ 飛び地のあるホールの場合

第1打がOBの場合は、全て1罰打付加して、特設ティーからプレーする。

飛び地のあるホールでの第1打の OB ボールの処置



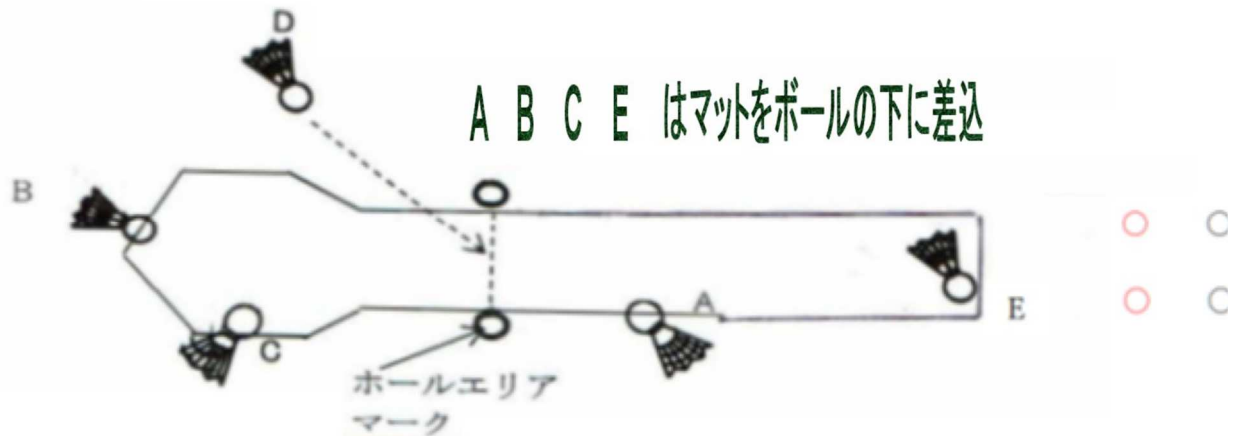
#### (5) プレース

プレースとは、ボールを拾い上げて「別の地点」に置くことをいい規定の方法に従えばペナルティーは無い。また、動物などによりボールが持ち去られるなどした場合、そのボールがあった地点に別のボールを置くことができ、これもプレースという。

下記の方法に従えば、自由にプレースすることができる。この時羽根の向きを変えてプレースしてもかまわない。

- ① 打つ方向に向けてボールの真後ろにしかもショットマットの中央の白線に球部を合わせボールに接するようにショットマットを置く。

- ② ショットマットを打つ方向にセットしてからボールを拾い上げる。  
ストロークが終わるまでショットマットを動かすことができない。
- ③ ショットマットの最前方にボールを置く。(羽根の部分も含む)
- ④ ホールに近寄らない「別の地点」に置くことができる場合。  
バンカー等の縁でボールが止まり、ボールの直後にショットマットが置けない場合は、横または後方にプレースできる。
- ⑤ フェアウエー及びアドバンテージホール内でボールがコースラインに近く又は球部が接している場合、プレースによりボールの球部がコースラインの外になるときは、ショットマットをボールの下に差込んでプレースできる(多少ホールに近づいてもよい)。



(6) リプレース(マーカー使用)

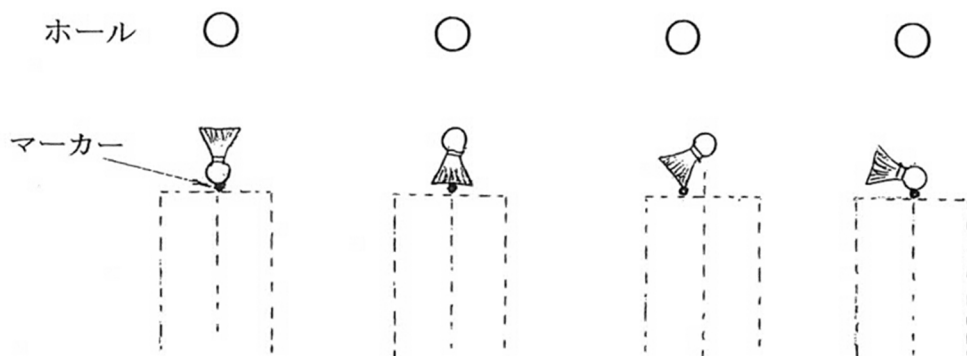
リプレースとは、拾い上げた、又は動かされたボールを「もとの地点」に戻して置くことをいう。

ボールを識別するため、あるいは他のプレーヤーの妨げとなるなどの理由でリプレースすべきボールを拾い上げるときは、マーカーを使ってマークをしなければならない。

但し、ボールを置くときは、もとの状態に戻す。

マーカーの位置とショットマットの置き方 (ショットマットのセン球部を合わせる) マーカーを置いたままショットマットをセットし

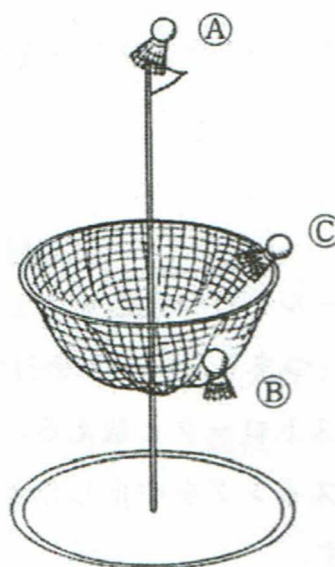
ターラインにはならない。



## (7) ホールイン

- ① ホールインとは、ボールの羽根を除く球部で決まる。
- ② ホールインの判定は、ボールを真上から見下ろして行う。
- ③ アドバンテージホールは、ステンレスの枠内にボールが入るか、ステンレス製の枠に球部が接していればホールインとする。
- ④ セカンドホールは、球部の真上から見てフープに球部が接していればホールインとみなすが、ストローク数に1打加える。
- ⑤ アドバンテージホールの判定と処理
  - a. 旗あるいは旗竿に引っ掛っていればホールインとみなす。 ㉠
  - b. ボールがアドバンテージの外側に引っかかったとき、球部がアドバンテージホール外で羽根がアドバンテージホールの内側に引っかかったとき、セカンドホールに入ったものとみなす。 ㉡㉢

図4



## (8) ホールアウト

- ① アドバンテージホール及びセカンドホールにプレーヤー全員ボールを入れたことをホールアウトという。
- ② プレーヤーはホールアウト後速やかにボールを拾い上げてホールエリアから離れなければならない。

## (9) 競技終了

- ① 各組のリーダーは、競技終了後速やかに組全員のスコア申告用紙を取りまとめ、速やかに大会本部に提出する。
- ② 申告用紙は本人が記入、誤記に注意すること。確認サインはフルネームで記入すること。
- ③ ハンディキャップを採用した大会では、同スコアの場合は、ローハンディの人が上位となるが、ハンディキャップも同じ場合は年長者が上位となる。(ベストグロスも同様)
- ④ スクラッチ競技では同スコアの場合、年長者が上位となる。

## (10) 誤球と誤記

- ① 誤球とはショットを行った時を言う。
- ② 誤球したプレーヤーは、誤球のままプレーをし、ホールアウト後に2罰打を加えること。但し誤球されたプレーヤーが気が付けば自分のボールで自分のボールがあった地点にボールを戻してプレーを続ける。(無罰打)
- ③ 誤球されたプレーヤーが誤りに気付かないでそのままプレーを続けホールアウトした場合2打罰打を加える。
- ④ 提出されたスコアの誤記は、誤記したプレーヤー本人に2罰打を加える。

## (11) ティーショットの位置

- ① スタート時のティーショットの位置を途中で変更してはならない。
- ② 指定された場所以外の所からティーショットをした場合は、正規のティーの位置まで戻り、1罰打とし2打目としてティーショットを行う。
- ③ 2打目以後にティーショット位置の誤りに気がついた場合はそのままホールアウトし、2罰打を加える。

## (12) ホールの間違え

定められたホール順にプレーをしない場合は2罰打とする。(ショットした本人のみ)

## 6 ターゲット・バードゴルフ競技規則による罰打・失格一覧表

項目	プレー内容
1罰打	1. ティーショットの失敗によりボールがティーインググラウンド上に残ったりフェアウェイに届かなかった場合、ティーショットをやり直すとき。 2. ボールがOBになったとき。 3. ボールが池に入ったとき。 4. コース内の樹木、植込みにボールが引っかかったり、入ってショット出来ないとき等。(アンプレアブル) 5. 1打目のティーショットの位置を間違えた場合。(戻る)
2罰打	1. ボールを押し出したり、かき寄せたり、すくい上げたとき。 2. 誤球をしてホールアウトしたとき。この場合誤球をしたプレーヤー、誤球をされたプレーヤーが誤球をした時も適用する。 3. 2打目以後にティーショット位置の誤りに気がついた場合。(戻らず) 4. 提出したスコアが間違っていたとき。(本人のみ) 5. 定められたホール順にプレーをしない場合。(ティーショットをした本人のみ)
失格	1. 故意にホール及びコースを修正したとき。 2. 改造ボール、改造クラブ(ヘッドのみ)、改造マットを使用したとき。

## 7 附 則

- (1) この規則は、平成7年度当協会運営委員会で、審議の上作成する。
- (2) 平成8年8月3日(土)の運営委員会の承認を得、同日から実施する。
- (3) 平成16年4月1日より一部改定。
- (4) 平成19年4月1日より一部改定。
- (5) 平成22年8月1日より一部改定。
- (6) 平成27年2月1日より様式を改定。
- (7) 本規則は日本TBG協会規則が改定された場合及び必要ある時は随時見直すものとする。
- (8) 競技委員会で検討し、常任理事会に報告する。
- (9) 平成29年4月1日より一部改定。
- (10) 平成31年2月24日より一部改定。
- (11) 令和3年4月1日より一部改定。