

# ディスクゴルフ公式規則

2025年版 (改訂 1)

# 目次

<b>監訳者より</b>	5
2025 年版について	5
2025 年版（改訂 1）について	5
表記について	5
内部および外部参照について	5
資料公開	5
<b>Update for 2025</b>	6
大きな変更	6
小さな変更	6
事務的事項	7
<b>800 ゲームの説明</b>	8
<b>801 規則の適用</b>	8
801.01 規則の公平性	8
801.02 規則の執行	8
801.03 抗議	9
<b>802 ディスクを投げる</b>	9
802.01 スロー	9
802.02 プレーの順番	10
802.03 時間超過	10
802.04 ティーの開始	11
802.05 ライ	11
802.06 ライをマークする	11
802.07 スタンス	12
<b>803 障害物と救済</b>	12
803.01 動かせる障害物	12
803.02 障害物からの救済	12
803.03 コースの損壊	13
<b>804 経路の規制</b>	13
804.01 マンダトリーの経路	13
<b>805 位置の規制</b>	13
805.01 位置の確定	13
805.02 2m より上空にあるディスク	13
805.03 ディスクの紛失	14
<b>806 区域の規制</b>	14
806.01 パッチングエリア	14
806.02 アウト・オブ・バウンズ	14
806.03 カジュアルエリア	15
806.04 救済区域	16
806.05 ハザード	16

807 ホールの終了	16
808 スコアの記録	16
809 その他のスロー	17
809.01 スローの放棄	17
809.02 暫定スロー	17
809.03 練習スロー	18
810 干渉	18
811 ミスプレー	19
812 礼儀	20
813 装備	21
813.01 不正なディスク	21
813.02 不正な用具	22
附則 A マッチプレー	23
A.01 総論	23
A.02 プレーの順番	23
A.03 ペナルティー	23
A.04 スコアの記録	23
A.05 譲歩する	24
A.06 対戦の勝利	24
附則 B ダブルスとチームプレー	24
B.01 総論	24
B.02 プレーの順番	24
B.03 ペナルティー	25
B.04 ライ	25
B.05 試合形式	25
附則 C 資料	27
附則 D 単位の換算	27
附則 E 索引	28
附則 F ディスクゴルフの適応規則	29
F.01 概説	29
F.02 部門と参加資格	29
F.03 規則の拡張	30
規則 Q&A	31
規則の適用	31
スロー	32
ティーの開始	33
ライ	33

ライをマークする	34
スタンス	34
障害物と救済	35
経路の規制	36
位置の確定	36
2m より上空にあるディスク	37
ディスクの紛失	37
パッティングエリア	38
アウト・オブ・バウンズ	38
カジュアルエリア	39
ハザード	40
ホールの終了	40
スコアの記録	41
スローの放棄	42
暫定スロー	42
練習スロー	43
干渉	43
ミスプレー	43
礼儀	45
装備	45
マッチプレー	46
ダブルスとチームプレー	46
競技マニュアル	46

## 監訳者より

本書は PDGA が公開する **Official Rules of Disc Golf** の全訳です。ただし本書の編集時点 (2024 年 11 月) では、2025 年版の全文が未だ PDGA から公表されていないため、既存の 2024 年版に PDGA が発表した **Updated for 2025** による変更点を加え 2025 年版としました。正式な全文版とは若干異なるところがあるかも知れませんが、その点予めご承知おき下さい。

### 2025 年版について

次章に上記 **Updated for 2025** から本公式規則に関わる部分を抜粋しましたので、詳細はそちらを参照して下さい。

### 2025 年版 (改訂 1) について

上記 **Updated for 2025** では、**801.02.A** が削除対象に指定されていましたが、2025 年 1 月 16 日付の **オンライン版** では、復活していたのでそれに倣い削除を取り消しました。内容的にも **Updated for 2025** の記載が間違っていたと判断しました。

また同 801.02 の項番の一部が入れ替えわっていたので、本版でも同様に入れ替えました。記載内容は変わっていません。

### 表記について

本 2025 年版にて改訂された箇所を明確にするため、本書では以下のとおり表記しています:

- ~~2024 年版から削除された文言です。~~
- 2025 年版で追加された文言です。

### 内部および外部参照について

本書では関連した節や文書への参照を容易にするため、参照リンクを積極的に利用しています。また、本文書の内部への参照か、本書外への参照か、判断できるように以下の通り表記しています:

- 本書内部への参照リンクの例です: [800 ゲームの説明](#)、
- 本書から外部への参照リンクの例です: [PDGA ディスクゴルフ公式規則](#)。

### 資料公開

- 本書は [こちら](#) で閲覧できます。
- 本書作成による成果は [こちら](#) で閲覧できます。
- 本書のオンライン版は [こちら](#) で閲覧できます。

2025 年 2 月

## Update for 2025

ディスクゴルフ公式規則 (ORDG)、ディスクゴルフ大会のための競技マニュアル (CM)、および PDGA ツアー基準は、毎年何らかの改訂が行われます。この手順は、規則および規制諮問委員会、Disc Golf Pro Tour のスタッフ、PDGA 大会支援&教育チーム、運営&物流チームからの意見やアイデア、そして 6 月と 10 月に行われる会員によるパブリックコメントを含む幅広い意見を取り入れ、PDGA のポリシー&コンプライアンスチームによって管理され、これまでに貴重な成果を生み出しており、規則と規制をできる限り明確で有用なものにするために役立っています。

2025 年版は主に小さな改善や事務的な変更に焦点を当てています。変更点の一覧を次節から、大きな変更、小さな変更、事務事項の順に掲載します。

### 大きな変更

本公式規則に関する大きな変更はありません。

### 小さな変更

- [801.02 規則の執行](#)および[附則 A: マッチプレー](#)

- プレーヤー自身がコールした違反は承認なしに執行可能とする ([801.02.E](#), [A.03.A](#))

プレーヤーは他のプレーヤーやトーナメントオフィシャルの承認を受けることなく、自身の違反を執行することができます。ペナルティスローを受け入れラウンドを続行するという、ゲームの精神に沿ったものになりました。

- [801.02 規則の執行](#)および [801.03 抗議](#)

- スポッターの判定に基づくスローは自動的に暫定スローとする ([801.02.H.](#), [801.03.E](#))

スポッターの判定によって決定されたライからのスローは、自動的に暫定スローとみなされます。プレーの進行を円滑にし、不正確なスポッターの判定によってプレーヤーが不利益を被らないようにしました。

- [802.02 プレーの順番](#)

- ドロップゾーンでのプレーの順番を定める ([802.02.C](#))

ドロップゾーンにおけるプレーの順番を明確に決めました。

- [803.02 障害物からの救済](#) および [806.03 カジュアルエリア](#)

- 不適切な救済をミスプレーとして簡略化

不適切な救済と誤ったライに関するミスプレーの不整合を解消しました。[803.02.C](#) および [806.03.C](#) の両方に適用されます。

- [805.03 ディスクの紛失](#) および [806.02 アウトオブバウンズ](#)

- 両規則に渡って重なる部分を明確にしました

- [811 ミスプレー](#)

- 意図的にホールをスキップした場合の結果を明確化 ([811.E](#), [811.F.6](#))

意図的にホールをスキップする理由が、非競技的な場合 (例: [802.03.C](#) で許可される範囲を超えて長時間トイレを使用する必要がある場合) と、競技的な理由 (例: ホールをプレーするよりもパー +4 の方が有利

だと考える場合)を区別しました。

- **813.01 不正なディスクおよび技術基準**

- 特定のカスタムグラフィックの適用方法を合法化 (813.01.B)

製造後にグラフィックを施す追加の技術が許可されました。ただし、その加工がモールドの仕様外にならない場合に限ります。

- 技術基準 II(15)

すべてのグローバル承認ディスクは、追加したグラフィックを含め、次の条件を満たさなければなりません (以下の図を参照):

製造時の状態を基本的に維持し、重量や飛行特性に影響を与えるようなディスクが仕様外になるような製造後の変更が加えられていないこと。

- **QA-LOS-2 ディスクの紛失**

- OB になった場合は 3 分の計時をしないことを明確化

投げたディスクが OB 区域に入った場合、ディスクの位置を特定しなくてもグループでライを決定できるため、3 分間の検索は不要になりました。

- **附則 B: ダブルスおよびチームプレー**

- 合計スコア形式を追加 (B.05.I.)

この形式はすでに規則免除により利用されていますが、この形式を標準化し容易に利用可能としました。

## 事務的事項

- **801.02 規則の執行、801.03 抗議、および QA-APP-10 規則の適用**

グループの過半数による決定が必要な状況と、コールとその承認だけで十分な状況とを区別できるようにしました。

- **801.03 抗議**

異議申し立てが可能な事例をより明確化しました。(801.03.B)

- **803.02 障害物からの救済**

用語を他の規則と統一しました。(803.02.B)

- [806.05 ハザード]、**QA-HAZ-1**、**QA-HAZ-2**

ハザードはライの再配置を引き起こさないことを明確化しました。

- **811 ミスプレー**

OB へのスローやマンダトリーの失敗に続くミスプレーの処理方法について、よくある質問に対する明確な指針を示しました。

- **付録 B: ダブルスおよびチームプレー**

文法上の修正を行いました。

## 800 ゲームの説明

ディスクゴルフのゲームの目的は、ディスクを投げた回数が最小になるようコースをまわることです。コースには通常9または18のホールがあり、ホール毎にスコアをつけます。

プレーはホール毎に、ティーから始まりターゲットで終了します。プレーヤーがディスクをティーから投げた後、次のスローは、先ほど投げたディスクが静止したところから行います。一つのホールを終了すると、すべてのホールをプレーし終えるまで、次のホールのティーエリアへと進みます。

ディスクゴルフのコースは、ディスクの飛行に自然な障害物を提供する多様な地形を伴った、林間やその周辺に通常設けられます。プレーヤーは、ホールの難易度を下げるとどんな方法を持ってしても、コースを変更してはいけません。本規則によって他の方法が許される場合を除き、プレーヤーは、ディスクがどこにあらうともあるがままに、コースをプレーしなければなりません。

## 801 規則の適用

### 801.01 規則の公平性

- A. 本規則は、すべてのディスクゴルファーにフェアプレーを奨励するように作られました。本規則を使用して、プレーヤーは置かれた状況に最もふさわしい規則を適用すべきです。本規則に記載されていない争点があれば、その決定は公平性に従ってください。最も近い規則を論理的に拡張することや、また本規則を体系化した原則は、しばしば公平性を判定するための指針を提供するでしょう。

### 801.02 規則の執行

- A. プレーヤーは、相互にスコアを確認するために、かつ規則に従ったプレーを保証するため、**グループ**でプレーするように割り当てられます。全体としてグループによるどんな判定も、当該グループの過半数を以って決定します。
- B. プレーヤーは、誰かが何か間違いを犯した時、違反をコールすることを求められています。コールは執行可能なように速やかにしてください（ミスプレーは除きます）。
- C. プレーヤーは、そのグループのすべてのプレーヤーに知らせることで、当該グループのどのプレーヤーの規則違反もコールしたり承認したりできます。
- D. **警告**は、確実な規則違反をしたプレーヤーへの最初の注告です。引き続き規則違反にはペナルティースローが与えられます。規則違反を警告するためのコールは、その執行が承認される必要はありません。警告はラウンドからラウンドへ、またはラウンドからプレーオフへと持ち越しません。
- E. 1投以上のペナルティースローとなる規則違反に対するコールは、そのコールがグループ内のもう一人のプレーヤーまたはトーナメントオフィシャルによって承認されるならば、執行できます。1投のペナルティースローとは、規則違反や規則で定められたライの再配置のために、当該プレーヤーのスコアに1投を加算することです。プレーヤーが規則違反をコールし、それが1投以上のペナルティースローにつながる場合、そのコールは同じグループ内の他のプレーヤーまたはトーナメントオフィシャルによって承認されない限り、執行されません。プレーヤーが自身の規則違反をコールする場合、そのコールはグループ内の他のプレーヤーまたはトーナメントオフィシャルから異議が出されない限り、承認を必要とせず執行されます<sup>\*1</sup>。
- F. **ディレクター**とはトーナメントや大会の責任者です。ディレクターはトーナメントディレクター (TD)、コー

---

<sup>\*1</sup> 次の趣旨により 2025 年の改変で一部追加されました: プレーヤーは他のプレーヤーやトーナメントオフィシャルの承認を受けることなく、自身の違反を執行することができます。ペナルティースローを受け入れ、ラウンドを続行するというゲームの精神に沿ったものです。

ス・ディレクターやリーグ・ディレクターになっても良いです。ディレクターのみがプレーヤーを失格にできます。

- G. トーナメントオフィシャルまたはオフィシャルとは、試合中に規則の正しい適用を判断するために、ディレクターによって権限を与えられた人です。オフィシャルはどんなプレーヤーによる規則違反も、コールしたり承認したりできます。オフィシャルのコールは、その執行のため承認を得る必要はありません。試合に参加するオフィシャルは、自部門のプレーヤーのためにオフィシャルとして活動することはできません。
- H. トーナメントスポッターとは、トーナメントディレクターによって特定の監視目的で任命された個人であり、トーナメントオフィシャルとしての権限は付与されていません。
- I. 2つ以上のペナルティーに抵触するスローまたは行為は、ペナルティースローが多い方の規則を適用します。またペナルティースローが同じ数の場合、最初に違反した規則に対するペナルティースローが適用されます。
- J. ディスクの飛行経路、位置、または状態が不確かな場合、その判断はグループによって行われます。グループが過半数の決定に至らない場合、その判定はスローを行うプレーヤーに最も有利な解釈に基づいて行われます。

### 801.03 抗議

旧 A グループの判定が過半数に達しない場合、その判定はディスクを投げたプレーヤーに最も有利になるように解釈して下さい。

- A. プレーヤーは、警告、ペナルティーもしくはグループの決定をオフィシャルに、またはオフィシャルの決定をディレクターに、抗議しても良いです。 オフィシャルまたはディレクターが直ぐに駆け付けられるならば、その判定を待つ間、グループはコース脇に寄って後続グループに追い越してもらっても良いです。
- B. オフィシャルまたはディレクターが抗議を検討するために直ぐに駆け付けられない場合、当該プレーヤーは、一連のスローを暫定的に行い、その後の可能な時に、オフィシャルまたはディレクターにその判定を抗議しても良いです。なおライが同じ場合は、追加の一連のスローは行いません
- C. 判定が覆された場合、オフィシャルまたはディレクターは、その規則の正しい解釈を反映するため、当該プレーヤーのスコアを補正できます。もしくはディレクターは、当該プレーヤーに一つまたは複数のホールをやり直させても良いです。ディレクターによる判定は最終です。
- D. 投げたディスクがある場所に到着した時に、同行するグループがトーナメントスポッターの判定が誤っていると判断した場合、プレーヤーは同グループの判定に基づいたライからプレーを継続します\*2。スポッターの誤った合図に基づいて行われた一連のスローは無効となります\*3。プレーヤーは同グループの判定に異議を申し立て、元の一連のスローを続行しつつ、暫定の一連のスローを行うことができます\*4。

## 802 ディスクを投げる

### 802.01 スロー

- A. スローとは、ディスクの位置を更新するためにディスクを投げ放つ行為です。

\*2 例えば、グループがディスクを確認したらセーフではなくアウトだった場合、同グループは新たにライを決めるため OB になった箇所を定め、そこからプレーを継続することが考えられます。

\*3 例えば、グループがディスクを確認したらアウトではなくセーフだった場合、かつそのアウト判定により、そこにたどり着くまでに再スロー等の一連のスローを行っていた場合が、考えられます。その際はそこまでの一連のスローは暫定として無視されることが考えられます。

\*4 本項は次の趣旨により 2025 年の改変で追加されました: スポッターの判定によって決定されたライからのスローは、自動的に暫定スローとみなされます。本変更は、プレーの進行を円滑にし、不正確なスポッターの判定によってプレーヤーが不利益を被らないようにするためのものです。

- B. そのライを更新するために競技としてなされた個々のスローが、規則によって無視されない限り、スコアとして数えられます。
- C. 無視されたスローは、そのなされたスローに関連するどんなペナルティースローも無視されます。スロー行為に関連するペナルティとは: アウト・オブ・バウンズ、ハザード、マンドトリー失敗、2m ルール、スタンス違反、マーキング違反、不適切な救済、ディスクの紛失です。

## 802.02 プレーの順番

- A. ラウンド最初のホールにおいて、そのティーから投げる順番は、スコアカードに記載されたプレイヤーの順番に従います。
- B. それ以降のティーから投げる順番は、直前のホールのスコアによって決まります、つまり最小スコアのプレイヤーが最初に投げ、続いてスコアの少ない順に投げていきます。同一スコアの場合、投げる順番は直前のホールと変わりません。
- C. すべてのプレイヤーのライがティーエリア外になった後は、ターゲットから最も遠いライに立つプレイヤー(アウェープレイヤー)から順に投げます。複数のプレイヤーが同じ距離にあるライに立つ場合、そのプレー順はそれらのライが確定した順序に従います\*5。
- D. プレイヤーが同じライから新たに投げたりまた再スローする場合、同じプレイヤーが続けて投げます。再スローとは、直前のスローの代わりに同じライから投げ直すことです。
- E. プレーの進行を円滑にするため、次の順番のプレイヤーに同意を得るか、または投げるのが次の順番のプレイヤーに影響を与えないならば、次の順番ではないプレイヤーが投げても良いです。
- F. 順番を外れて投げることは礼儀違反です。
- G. トーナメント中、オフィシャルに指示されるか、または先行するグループが本規則に従って脇に待機している場合でない限り、どんなグループも先行するグループを追い越してプレーすることはできません。

## 802.03 時間超過

- A. あるプレイヤーがいて、かつ:
  - 1. 直前のプレイヤーが投げ終えた後; かつ、
  - 2. ディスク位置に到達し、またそのライを決めるのに十分な時間が経過した後; かつ、
  - 3. プレーの順番が来た後; かつ、
  - 4. プレーエリアが安全な状態を保っている間に、30 秒以内にディスクを投げなかった時、同プレイヤーは時間超過を取られます。
- B. 時間超過を取られたプレイヤーは、最初の違反に対しては警告を受けます。警告を受けた後に同一ラウンドで再び時間超過を取られたプレイヤーは、1 投のペナルティースローが与えられます。投げる順番がきた時に不在のプレイヤーに対する規則は、[811.F.5](#) を参照してください。
- C. プレイヤーはトイレ休憩を取るためにグループに時間延長を要求しても良いです。同プレイヤーが適切な時間内に戻らなかった場合、そのホールをプレーしなかったと見なされ、そのホールのパーに 4 投のペナルティースローを加えたスコアが与えられます。

---

\*5 ドロップゾーンにおけるプレーの順番を明確に定めるため、2025 年の改変で一部追加されました。

## 802.04 ティーの開始

- A. ホール毎にティーエリアからディスクを投げることで、プレーを開始します。ティーエリアまたはティーは、ティーパッドがある時はそのティーパッドで囲われた区域になり、ティーパッドがない時は指定されたティーラインから真っ直ぐ後方に 3m 伸びた区域になります。ティーラインとは、ティーエリアの前方に置かれたラインや、二つのティーマーカーの外側の端を結んだ線になります。
- B. プレーヤーはディスクを投げる際、少なくとも一つ以上の支持点を持つ必要があり、かつすべての支持点はティーエリア内になければなりません。支持点とは、ディスクを投げ放つ時に、プレー地表面や支持を提供する何か他の対象物に接触するプレーヤーの身体のすべての部位です。ディスクを投げ放つその瞬間を除き、プレーヤーは投げ放つ前後でティーエリア外に支持点を持つことは許されます。
- C. 本 802.04.B に違反するプレーヤーはスタンス違反を取られ、1 投のペナルティースローが与えられます。

## 802.05 ライ

- A. ライは、プレーヤーがディスクを投げるためにプレー地表面の上にスタンスを取る際の起点となる場所です。プレー地表面とは、プレーヤーを支えることができ、かつ適切にスタンスを取ることができる、一般的には地面と呼ばれる地表面です。プレー地表面は他のプレー地表面の上や下に存在しても良いです。ある地表面がプレー地表面かどうか明確でない場合、ディレクターやオフィシャルがそれを決定します。
- B. 各ホールで最初にディスクを投げるためのライは、ティーエリアです。
- C. ドロップゾーンも一つのライです。ドロップゾーンは、そこからある条件のもとディスクを投げることを、ディレクターによって指定されたコース上の区域です。ドロップゾーンでは、ティーエリアと同じ作法、またはマークしたライと同じ作法ので、マークしてプレーしても良いです。ティーエリアをドロップゾーンとして使用しても良いです。
- D. 他の全ての場合、マーカーディスクの後端を中心にプレーラインからみて横 20cm、プレーラインに沿って奥行き 30cm の長方形がライになります。プレーラインとは、ターゲットの中心からマーカーディスクの中心まで、プレー地表面に引かれた仮想的な線です。プレー地表面が終端に達した時、そのプレーラインはその延長線上最も近いプレー地表面から続きます。マーカーディスクまたはマーカーとは、802.06 に従ってライをマークするのに使われるディスクです。

## 802.06 ライをマークする

- A. 投げたディスクがインバウンズのプレー地表面にある時、その位置がライの位置になります。
- B. あるいは、プレーラインからみて投げたディスクの前端に触れるように、ミニマーカーディスクをプレー地表面に置くことで、そのライをマークしても良いです。ミニマーカーディスクとは、PDGA 技術標準に適合したプレーには使用できない小さなディスクです。
- C. 投げたディスクがインバウンズのプレー地表面にない時、またはそのライが規則によって動かされる時、プレーヤーは適用可能な規則に従ってミニマーカーディスクを置きライをマークします。
- D. 上記以外の作法でマークしたライから投げることは、マーキング違反になります。最初のマーキング違反をしたプレーヤーは警告を受けます。以後同一ラウンドで引き続き本マーキング規則に違反する度に、当該プレーヤーは 1 投のペナルティースローが与えられます。

## 802.07 スタンス

- A. ライがマーカーディスクによりマークされたならば、ディスクを投げる際プレイヤーは:
1. そのライに接触する少なくとも一つの支持点を持ち; かつ、
  2. マーカーディスクの後端よりもターゲットに近づいた支持点を持たず; かつ、
  3. すべての支持点をインバウンズ内に持たなければなりません。
- B. ドロップゾーンではティーエリア (802.04.B 参照) として、もしくはマークしたライ (802.07.A 参照) として、プレーします。
- C. 本 802.07.A または本 802.07.B の違反をしたプレイヤーはスタンス違反を取られ、1 投のペナルティースローが与えられます。

## 803 障害物と救済

### 803.01 動かせる障害物

- A. プレイヤーは、コースの恒久的もしくは不可欠な部位をなす障害物の移動を最小限になるよう、スタンスを選ばなければなりません。ひとたびスタンスを取ったら、プレイヤーは投げる動作のための余地を作るために障害物を動かしてはいけません。ただしプレイヤーの投げる動作が付随的に障害物を動かした場合は、その限りではありません。
- B. プレイヤーは以下の例外を除き、コース上の障害物を動かすことはできません:
1. プレイヤーは、ライの先端よりもターゲットから遠いプレー地表面上の非恒久的障害物を動かしても良いです。固定されていない破片 (例えば石、落ち葉、小枝や切れ落ちた枝) やその集まり、もしくはディレクターが指定したいかなる物も**非恒久的障害物**です。コースや大会の構成物として意図的に置かれた物体は、非恒久的障害物ではありません。
  2. プレイヤーは、他の人たちまたは他の人たちの所有物を、移動するように要求しても良いです。
  3. プレイヤーは、コースの備品を適切な正しい状態に復元 (撤去も含む) しても良いです。
- C. 上記で許された以外の方法で、コース上の障害物を動かしたプレイヤーは、1 投のペナルティースローが与えられます。

### 803.02 障害物からの救済

- A. プレイヤーは、次に上げる障害物から救済されても良いです; 有害な昆虫や動物、人々、もしくはディレクターが指定する物や区域。救済を得るためにプレイヤーは、(ディレクターからより重大な救済が発表されていない限り) プレーラインに沿って、かつターゲットから遠ざかり、かつその救済を受けることができる最も近い場所に、新しいライをマークしても良いです。
- B. 障害物が、マーカーディスクの後方にプレイヤーが正しいスタンスをとることや、プレー地表面上または下にある投げたディスクのライをマークすることを、現実的に妨げる時、同プレイヤーは、当該障害物の直後のプレーライン上に新しいライをマークしても良いです。
- C. 規則で認められていない救済を受けたプレイヤーは、1 投のペナルティースローが与えられます。誤ったライからプレーしたとしてミスプレーの扱いとなります (811.F.1 参照)。

- D. プレーヤーは、当該グループに宣言することで、いつでもオプションの救済を選択できます。プレーラインに沿ってターゲットから遠ざかる方向に新しいライをマークします。同プレーヤーは1投のペナルティースローが与えられます。
- E. アウト・オブ・バウンズや2mルールによって、ペナルティースローが課された後に、引き続きオプションの救済を受けた場合、新たなペナルティースローは加算されません。

### 803.03 コースの損壊

- A. コースの一部を意図的に損壊したプレーヤーは、2投のペナルティースローが与えられます。当該プレーヤーは、**競技マニュアル 3.03** に従いそのトーナメントから失格とされることもあります。

## 804 経路の規制

### 804.01 マンダトリーの経路

- A. マンダトリーの経路は、ホールをプレーする過程でディスクがたどる軌道を制限します。
- B. その禁止平面は、一つ以上の目標またはその空間の境界を定める他の目印によって示された垂直の平面です。
- C. 投げたディスクの一部が禁止平面に明らかに入った時、当該プレーヤーには1投のペナルティースローが与えられます。次に投げるライは、そのマンダトリーに対するドロップゾーンです。ドロップゾーンが指定されなかった場合、次に投げるライはその直前のライになります。
- D. プレーヤーが、禁止平面を挟んでマーカーディスク後端の反対側からディスクを投げた時、マンダトリー失敗になります\*6。次のライとペナルティーは804.01.Cと同じです。

## 805 位置の規制

### 805.01 位置の確定

- A. 投げたディスクが最初に静止した位置を、**位置**の確定とします。
- B. 投げたディスクが最初に動きを止めた時、それを静止状態にあるとみなします。水中や草木の中のディスクが、水、草木、または風の動きとしてのみ動いている場合、それを静止状態にあるとみなします。
- C. ディスクがプレー地表面の上方に静止した場合、その位置はそのディスク直下のプレー地表面になります。ディスクの下方にプレー地表面がない場合、その位置はそのディスク直上のプレー地表面になります。
- D. 投げたディスクがバラバラになってしまった場合、一番大きな破片をその位置とします。

### 805.02 2m より上空にあるディスク

- A. **2mルール**とは、本805.02を参照する規則です。ディレクターが本2mルールを有効にすると宣言しない限り有効にはなりません。ディレクターは、コース全体、特定のホール、かつ/もしくは個々の対象に対し、有効にすると宣言できます。

---

\*6 前提として、投げたディスクがマンダトリー未通過のまま、マンダトリー境界線ギリギリに着地することが条件です。そこから身を乗り出せば境界線を越えて向こう側に手を出すことができます。その状態を保ったままディスクを投げれば、投げたディスクが禁止平面に触れずに、投げるすることができます。それが、マーカーディスクのある側から禁止平面を越えて反対側からディスクを投げる行為に当たり、違法行為です。

- B. (ディスクの最下点から直下のプレー地表面までの距離を測って) インバウンズのプレー地表面から少なくとも 2m 上空にディスクが静止した時、本 2m ルールに違反したことになり、当該プレーヤーは 1 投のペナルティースローが与えられます。当該ディスク直下のプレー地表面がそのディスクの位置になります。
- C. プレーしているホールのターゲットの上に乗ったディスクは、本 2m ルールの対象外です。
- D. ディスクを投げたプレーヤーが判定前にそのディスクを動かした場合、当該ディスクを 2m よりも上空で静止したものとみなします。

### 805.03 ディスクの紛失

- A. ディスクがあるであろうと思われる場所に到着し、3 分以内にそのディスクを見つけられなかった場合、当該ディスクを紛失したと宣言します。グループのプレーヤーまたはオフィシャルであればだれであれ、3 分の計時を開始して良く、かつその計時を開始したことを当該グループに知らせなければなりません。
- B. グループのすべてのプレーヤーは、ディスクの探索を手伝うべきです。そうしないプレーヤーは礼儀違反になります。
- C. ディスクがひとたび紛失したと宣言されたなら、その後に見つかったとしても状況は変わりません。ただし見つかったディスクを使うことは認められます。
- D. 紛失を宣言されたディスクを投げたプレーヤーは、1 投のペナルティースローが与えられます。次のスローは直前に使用したライから行います。ディスクの紛失に対するドロップゾーンが指定されている場合、同プレーヤーは、直前に使用したライの代わりに、そのドロップゾーンから投げても良いです。
- E. 紛失を宣言されたプレーヤーのディスクが、そのディスクの紛失を宣言するよりも前にだれかに取り除かれたり持ち去られたりしたことが、その大会終了前に判明した場合、同プレーヤーの当該ホールのスコアから 2 投が差し引かれます。
- F. ディスクの紛失に対するドロップゾーンが準備されている場合、ディレクターは、プレーヤーが 2 投のペナルティースローと引き換えに直接ドロップゾーンに進むことを、許可しても良いです。
- G. 本 805.03 節は、ディスクがアウト・オブ・バウンズにあると見なされる場合には適用されません (806.02.C 参照)。

## 806 区域の規制

### 806.01 パッティングエリア

- A. マーカーディスクの後端からターゲットの根元までを測って、ターゲットから 10m 以内で行われるどんなスローも、パットになります。
- B. パットを放った後、プレーヤーは、ターゲットに向かって歩き出す前に、マーカーディスクの後方でバランスが完全に取れていることを示す必要があります。バランスを取ることに失敗したプレーヤーはスタンス違反になり、一投のペナルティースローが与えられます。

### 806.02 アウト・オブ・バウンズ

- A. **アウト・オブ・バウンズ (OB)** 区域は、ディレクターによって指定され、そこではプレーもできないしスタンスも取ることができません。アウト・オブ・バウンズ境界線は、アウト・オブ・バウンズ区域の一部です。アウト・オブ・バウンズでないコースのどんな区域も **インバウンズ** です。

- B. ディスクの位置がアウト・オブ・バウンズ区域に明確かつ完全に囲まれている場合、そのディスクはアウト・オブ・バウンズです。
- C. 見つけることができなかったディスクが、アウト・オブ・バウンズ区域内で静止したという説得力のある証拠がある場合、アウト・オブ・バウンズとみなします。そのような証拠がない時、そのディスクは紛失したとみなされ、805.03に従いプレーを続行します。アウト・オブ・バウンズ区域内に静止したという説得力のある証拠がある場合、そのディスクはアウト・オブ・バウンズにあると見なされ、その場所を特定する必要はありません<sup>\*7</sup>。
- D. ディスクをアウト・オブ・バウンズに投げたプレーヤーは、1投のペナルティースローが与えられます。同プレーヤーは:
1. 直前に使用したライから; または、
  2. ディスクが最後にインバウンズ側にあった位置から最長 1m 離れたプレー地表面に置いたマーカーディスクにより指定されたライから、
- 次のスローを行います。
- アウト・オブ・バウンズ区域のための上記選択肢は、PDGA 大会支援責任者の事前承認があるときのみ、ディレクターが制限しても良いです。事前承認の有無にかかわらず大会がプレー中の間、プレーヤーはディレクターが発表したコース規則を遵守しなければなりません。
- ディレクターの判断で、同プレーヤーは:
3. 指定されたドロップゾーンから; または、
  4. ディスクに最も近いアウト・オブ・バウンズ境界線上の位置から最長 1m 離れたプレー地表面に置いたマーカーディスクにより指定されたライから、
- 次のスローを行うことを特別に選択しても良いです。
- E. 投げたディスクがインバウンズ側にあり、かつアウト・オブ・バウンズ境界線から 1m 以内にある場合、そのディスクを通してアウト・オブ・バウンズ境界線に直角に交わる位置から伸びる 1m の線上の任意の位置に、ライを再配置しても良いです。あるいは、投げたディスクがアウト・オブ・バウンズ境界線による角から 1m 以内にあるとき、そのライはその角から投げたディスクを通して伸びる 1m の線上に再配置しても良いです。
- F. アウト・オブ・バウンズ境界線は垂直の面です。よってアウト・オブ・バウンズ境界線から 1m 以内にライを取る場合、その垂直の面の上または下の任意の点から (水平方向に)1m の救済をとっても良いです。
- G. アウト・オブ・バウンズ区域のためにドロップゾーンが準備されている場合、ディレクターは、プレーヤーが 2 投のペナルティースローと引き換えに直接ドロップゾーンに進むことを、許可しても良いです。
- H. ディレクターは、ホールの特別なアウト・オブ・バウンズ区域に 1m を超える救済を発表しても良いです。
- I. ディスクを投げたプレーヤーが判定前にそのディスクを動かした場合、当該ディスクはアウト・オブ・バウンズ内にあるとみなされます。

### 806.03 カジュアルエリア

- A. **カジュアルエリア**とは、カジュアルウォーター、もしくはラウンド前にディレクターによってカジュアルエリアとして特別に指定された区域です。**カジュアルウォーター**とは、インバウンズの、かつディレクターから事

---

<sup>\*7</sup> [QA-LOS-2](#) も合わせて参照

前にはっきりと明言されなくても良い、水域です。

- B. カジュアルエリアから救済を得るため、プレーヤーは、プレーラインに沿ってターゲットから遠ざかる方向で、かつ救済が与えられる最も近い位置に、(より重大な臨時的救済\*8がディレクターから発表されない限り) ペナルティー無しでライを再配置してもよいです。
- C. 規則で許される以外の救済を取るプレーヤーは、1投のペナルティースローが与えられます。

## 806.04 救済区域

- A. **救済区域**は、ディレクターによって指定されたプレーできない区域です。救済区域では、アウト・オブ・バウンズ区域とみなしてプレーしますが、ペナルティースローは課されません。

## 806.05 ハザード

- A. **ハザード**は、ペナルティースローが課される区域であると、ディレクターが指定した区域です。
- B. ハザード区域の境界を定める線はハザード区域の一部です。ただしある境界線がアウト・オブ・バウンズ区域とハザード区域の間で共有されている場合、その境界線はアウト・オブ・バウンズ区域の一部とみなされます。
- C. ハザードにディスクを投げ入れたプレーヤーは、1投のペナルティースローが与えられます。そのライは再配置されません。ハザード区域はそのライの位置に影響を与えません。
- D. ディスクを投げたプレーヤーが判定前にそのディスクを動かした場合、当該ディスクはハザードにあるとみなされます。

## 807 ホールの終了

- A. **ターゲット**は、ホールの終了を明確に規定するために設けられた器具です。**バスケット型ターゲット**は、ディスクを受け止めるために設計されており、一般的に支柱に取り付けられたトレー、チェーンそしてチェーンサポートで構成されています。**標的型ターゲット**は、一般的に標的の印が付けられています。
- B. バスケット型ターゲットのホールを終了するには、プレーヤーが投げたディスクが、チェーンサポートの下にあるトレーまたはチェーンに支持された状態で静止しなければなりません\*9。
- C. 標的型ターゲットのホールを終了するには、プレーヤーが投げたディスクが、当該ターゲットの標的に当たらなければなりません。

## 808 スコアの記録

- A. 各プレーヤーは、各ホール毎にグループ全員のスコアを記録する個別のスコアカードを携帯しなければなりません。スコアを記録することを拒否したプレーヤーは失格となる場合があります。
- B. プレーヤーは、指名したキャディーにのみスコアの記録の義務を委任することができます。
- C. ホールを終了する毎に、各プレーヤーは、当該グループのすべてのプレーヤーにはっきりと分かる方法で、同グループのプレーヤー全員のスコアを記録します。どんな警告やペナルティースローも、そのホールのスコアと一緒に記録します。

---

\*8 QA-OBS-9 参照

\*9 ディスクがゴールしたかどうか判断に迷ったら、「消えろチェーンとトレー!」と呪文を唱えてください。その時ディスクがボトンと落ちる状況であれば、チェーンまたはトレーで支持されている状態です。ディスクがチェーンやトレーに触れているか否かは重要ではありません、

- D. プレーヤーの各ホールスコアは、ペナルティースローを含む、投げた数の合計です。そしてそのラウンドの合計スコアは、すべてのホールスコアの合計に、他の追加のペナルティースローを加えたものになります。スコアとしての数字以外の何か他のものが書かれている場合（スコアの記入漏れを含む）、後述の 808.G.2 の通りペナルティースローの対象になります。
- E. プレーヤーが報告したスコアに異議がある場合、グループでホールを振り返り、正しいスコアに到達するように努めます。当該グループが同プレーヤーのスコアで合意に達することができない場合、可能であれば速やかにオフィシャルまたはディレクターの助けを求めてください。グループのすべてのプレーヤーがスコアに間違いがあると認めた場合、スコアカードを提出する前であれば、当該スコアを訂正することができます。
- F. すべてのプレーヤーは、割り当てられたグループがラウンドを終了した時から 30 分以内にスコアカードを提出する責任があります。定刻までにスコアカードを提出しなかったプレーヤーに 2 投のペナルティースローが与えられます。
- G. スコアカードの提出後、記録された合計スコアは、以下の状況を除き最終結果になります：
1. ディレクターがトーナメントの終了を宣言するか、またはすべての表彰が終わるまで、同ディレクターがペナルティースローを加えたり削除したりしても良いです。
  2. スコアカードを提出したプレーヤー本人の合計スコアもしくはホールスコアの間違い、不正な記録、または記入漏れがあった場合、正しいスコアに 2 投のペナルティースローが加算されます。ただしそれらペナルティースローは、当該プレーヤーが他の点では正しいスコアカードを提出した後に確定した他の違反で、そのスコアが補正された時は、加算されません。
  3. 当該グループの別のメンバーが間違ったスコアカードを提出しても、そのプレーヤーはペナルティを受けません。

## 809 その他のスロー

### 809.01 スローの放棄

- A. プレーヤーは、グループに宣言することで、そのプレーヤーの最も直近のスローを放棄しても良いです。その放棄したスローと 1 投のペナルティースローが当該プレーヤーのスコアに加算されます。そしてその放棄したスローを行った同じライからプレーを継続します。なお放棄したスローによって生じたペナルティースローは、スコアには加算されません。
- B. あるホールにおいてスローの放棄に対するドロップゾーンが指定されている場合、同プレーヤーは直前のライの代わりにそのドロップゾーンから投げて良いです。

### 809.02 暫定スロー

- A. **暫定スロー**とは、そのホールの終了に最終的には使われない、プレーヤーのスコアにも加算されない、追加のスローのことです。当該プレーヤーは、暫定スローをする前に、そのスローは暫定であるとグループに知らせなければなりません。
- B. 暫定スローは以下の目的で使用されます：
1. **時間を節約するため：** プレーヤーは、以下に当てはまる時はいつでも暫定スローを宣言できます：
    - a. 投げたディスクの状態が、紛失したのか、アウト・オブ・バウンズになったのか、またはマンドトリーを失敗したのか、すぐに判定できない時；かつ、

b. 当該グループが、暫定スローは時間の節約になると賛成した時。

そして当該プレーヤーは、二つのスローにより生じたライの内、そのグループまたはオフィシャルが正しいと判断したライから、プレーを継続します。

2. **ライに対する判定に抗議するため:** あるグループのプレーヤーがそのグループの決定に異議があり、かつオフィシャルがすぐ駆け付けられない時、またはそのグループのプレーヤーがオフィシャルの決定に抗議したい場合、抗議の一部として一連の暫定スローをホールを終了まで行っても良いです。そして両一連のスローによるスコアを記録します。その抗議が解決した時、正しい方のスコアのみを合計スコアに加算します。

### 809.03 練習スロー

- A. ライを更新するために競技として試みてはいない、どんなスローも**練習スロー**です。ただし、使用しないディスクを脇に置くために投げたり、またプレーヤーにディスクを返すために投げたりする、5m 以内の空中を飛行するスローはその限りではありません。またディスクを落とした場合も練習スローではありません。
- B. 練習スローを行ったプレーヤーは、1 投のペナルティースローが与えられます; 練習スローそれ自体は無視されスコアには加算されません。

## 810 干渉

- A. 投げたディスクが、インバウンズのプレー地表面に静止した後に動かされた場合、そのディスクは、最初に静止したとグループが合意した場所に戻されます。ただし、投げたディスクがインバウンズのプレー地表面以外の場所に静止した時、最初に静止したとグループが合意した場所に基づく位置に、戻す必要はありません。
- B. マーカーディスクが動かされた場合、グループが合意した元の場所に戻されます。
- C. 投げたディスクが人や動物に当たった場合、そのディスクが最初に静止した所からプレーを行います。
- D. プレーヤーまたは同プレーヤーの装備が、自身が投げたディスクの進路に干渉した場合、違反になります。当該スローと 1 投のペナルティースローが同プレーヤーのスコアに加算され、同プレーヤーは直前のライからプレーを継続します。当該スローによって発生したその他のどんなペナルティースローも無視されます。投げたディスクがそれを投げたプレーヤーの要求によって干渉を受けた場合、同プレーヤー自身が自身の投げたディスクに干渉したと見なします。
- E. 投げたディスクの進路が、それを投げたプレーヤー以外の誰かに故意に変更された場合、グループが合意した接触地点を、そのディスクの位置とします。プレーヤーは、その位置をライにしてプレーするか、ペナルティースローなしでスローを放棄する (その場合、放棄したスローは同プレーヤーのスコアには加算しません) か、選択できます。
- F. 以下のどんな方法でもディスクに故意に干渉したプレーヤーは、2 投のペナルティースローが与えられます:
1. (けがを防ぐため以外の理由で) 投げたディスクの進路を変更した; または、
  2. (ディスクの識別、回収, マーキング, もしくは本 810.H で許された行為, 以外の過程で) 投げたディスクまたはマーカーディスクを、動かしたり隠したりした。
- G. プレーヤーは、プレーの最中にディスクに干渉する可能性のある場所に立ったりまたはプレーヤーの装備を置いたりしてはいけません。プレーヤーは、他のプレーヤーまたは他のプレーヤーの装備が、スローに干渉すると思われるなら、それらを移動するように要求しても良いです。それを拒むことは礼儀違反です。

- H. 他のプレイヤーの投げたディスクが自分のライの上または後方で静止した場合、そのディスクを動かしても良いです。自分が投げたあと他のプレイヤーのディスクは、グループが合意した最初に静止した場所に戻されます。

## 811 ミスプレー

- A. コースを正しくプレーすることはプレイヤーの責任です。プレイヤーは**プレイヤーズ・ミーティング**に参加し、追加のホール、代替のティーエリア、代替のホール配置、アウト・オブ・バウンズ区域、マンドトリー、およびドロップゾーン等、コースに存在する可能性のある特別な条件について、プレーを開始する前に理解しておく必要があります。
- B. プレイヤーが、コースのすべてのホールを正しくかつ適切な順序で終了できなかったり、または間違っただけのライからスローを行ったりした場合に、**ミスプレー**となります。
- C. スコアカードを提出した後にミスプレーが見つかった場合、そのプレイヤーは、当該ミスプレーに適用されるペナルティースローが与えられます。
- D. スタンス違反や練習スローは、ミスプレーではありません。
- E. 競技に有利になるように故意にミスプレーしたプレイヤーは、**競技マニュアル 3.03**に従い失格になるかもしれません。これには、本 811.F で規定されている故意のミスプレーが含まれますが、それに限定されません。
- F. ミスプレーの種類:

1. **間違っただけのライ**。プレイヤーが正しくないライからプレーしました。例えば、プレイヤーは:

- ホールの正しいティーとは違うティーからティーを開始した; または、
- 投げたディスクにより確定したライとは違う位置から投げた; または、
- ディスクがインバウンズにあるかのように、アウト・オブ・バウンズでプレーした; または、
- マンドトリーを失敗した、直前のスローにより確定したライからプレーした; または、
- ディスクが救済区域に無いかのように、救済区域でプレーした<sup>\*10</sup>。

ミスプレーしたスローに続いて新たなスローを行わなかった場合、そのミスプレーしたスローは除外されます。プレイヤーは、そのミスプレーに対する 1 投のペナルティースローが課され、正しいライからプレーを続けます。ミスプレーしたスローに続いて新たなスローを行った場合、プレイヤーは、その時点のライからプレーを継続し、そのミスプレーに対する 2 投のペナルティースローが与えられます。それまでのスローに適用されるすべてのペナルティースローは、ミスプレーに対するペナルティに加えて算定されます。

2. **ホールの終了を怠る**。プレーを始めたホールを終了することなしに、ラウンドを終了した、または別のホールでプレーしました。当該ミスプレーのホールのスコアは、実際のスロー数に、ホールの終了に対する 1 投と、ミスプレーに対する 2 投の、計 3 投のペナルティースローが加算されます。ホールの終了を故意に怠ることは、競技から離脱することと同等です。
3. **非連続的プレー**。間違っただけの順序でホールを回ってプレーしました。プレイヤーは、正しい順序でプレーを続けます。当該ラウンドで間違っただけの順序でプレーしたホールの数に関係なく、2 投のペナルティースロー

<sup>\*10</sup> 救済区域はフェアウェーの一部ではありません。ペナルティの付かない OB 区域です。OB 区域と同様にその区域内でプレーすることはできません (806.04.A 救済区域参照)。

が、ミスプレーとして当該プレーヤーの合計スコアに加算されます。ホールを終了したどんなホールのスコアも、有効です。

4. **不在。** 割り当てられたグループのラウンドの開始時にプレーヤーが姿を見せない場合、同プレーヤーは不在と見なされ、そのホールをプレーできません。直前のホールをプレーしなかったプレーヤーが、次のホールでグループが開始する準備ができているときに姿を見せない場合も、同プレーヤーは不在と見なされます。不在プレーヤーは、プレーしなかったホールごとにパーに4投を加えたスコアが与えられます。ディレクターがパーを決定します。
5. **行方知れず。** あるグループに帯同するプレーヤーが、投げる順番になった時に行方知れずならば、同プレーヤーは当該グループに復帰するために30秒与えられます。その間、同プレーヤーが行方知れずである場合、同プレーヤーはそのホールに不在であると見なされ、そのホールはパーに4投を加えたスコアになります。
6. **ホールの見落とし。** 一つ以上のホールでプレーをし忘れたまま、そのラウンドを終了しました。プレーしなかったホール毎に、当該ホールのパーに4投のペナルティースローを加算したスコアが、そのプレーヤーのスコアになります。意図的にホールをプレーしないことは、大会を棄権したと見なされます。
7. **ホールの間違い。** ラウンドの最中コースに含まれるホールに代わって、そのコースに含まれないホールで、ホールを終了しました。当該プレーヤーは、2投のペナルティースローが与えられます。
8. **余分なホールでのプレー。** ラウンドの最中コースに含まれないホールで、余分にホールを終了した。余分なホールをプレーしたプレーヤーは、2投のペナルティースローが与えられます。
9. **開始グループの間違い。** プレーヤーは、割り当てられたグループとは違うグループでプレーを開始しました。同プレーヤーは、プレーを開始するために同プレーヤーに割り当てられたグループを見つけなければなりません。間違ったグループに入ったプレーヤーによるどんなスローも無視されます。同プレーヤーは、割り当てられたグループに不在のためペナルティの対象となります。
10. **開始ホール間違い。** グループは同グループに割り当てられたホール以外のホールからプレーを始めました。同グループ内のいずれかのプレーヤーがそのホールで2回以上のスローをした場合、同グループ全体がそのホールをミスプレーしたもとして、同グループはそのホールを終了し、各プレーヤーにそのホールのスコアに2投のペナルティースローを加算します。さもなければ、スローを1回行ったプレーヤーはそれぞれ1投のペナルティを受け、そのスローは無視されます。その後、同グループは正しいホールに進み、ラウンドを続けます。

## 812 礼儀

A. プレーヤーは以下の行為に注意すること:

1. 誰かを怪我させたり、他のプレーヤーを困惑させたりするスロー;
2. 同意なしに、また他のプレーヤーに影響を与えるであろう時に、投げる順番を守らない;
3. 困惑させたりスポーツマンらしくない行為を行う:
  - a. 叫ぶ (ディスクが当たりそうなことを誰かに警告する場合を除く)、
  - b. 罵る、
  - c. 公園やコースやプレーヤーの備品や装備を、叩いたり蹴ったり投げたりする、
  - d. 他のプレーヤーのプレーの最中に、動いたり話をしたりする、

- e. アウェープレーヤーよりも前にでる;
  - 4. 他のプレーヤーを困惑させたり投げたディスクに干渉しそうな場所に、備品や装備を置く;
  - 5. 散らかす (タバコの吸殻を含む);
  - 6. 他のプレーヤーを妨害するためにタバコを吸う (JPDGA では試合中の喫煙は礼儀違反です)。
- B. プレーヤーは以下について遵守すること:
- 1. 規則による期待された行動を取る:
    - a. 紛失したディスクの探索に協力する、
    - b. 要請された時は備品や装備を動かす、
    - c. スコアを正しくつける。
  - 2. 規則の遵守を保証するため、または紛失ディスクの探索に協力するため、グループの他のプレーヤーのプレーを注視する。
- C. プレーヤーは、礼儀規則の最初の違反に対して警告を受けます。同一ラウンドで再び同じ礼儀規則違反をしたプレーヤーは、1 投のペナルティースローが与えられます。礼儀違反は、影響を受けたどんなプレーヤーによっても、またはオフィシャルによって、コールされ承認されます。ディレクターは、礼儀違反を繰り返すプレーヤーを失格にしても良いです。

## 813 装備

### 813.01 不正なディスク

- A. プレーに使用するディスクは、PDGA によって承認されかつ PDGA 技術標準に定められた全ての条件を満たす必要があります。承認ディスクの一覧は、[pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs](https://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs) を参照してください。
- B. 製造後に許されるディスクの修正は:
- 1. プレーの最中にできた損傷;
  - 2. 損傷もしくは成形上の小さな欠陥を取るための適度な研磨;
  - 3. 染料または油性ペンで印をつけること;
  - 4. ホットスタンプ、インク印刷、または染色によるグラフィックの適用が、そのディスクモデルの承認された仕様に準拠している場合;
  - 5. そのディスクモデルの承認された仕様に準拠した方法でグラフィックを除去する場合<sup>\*11</sup>
- に限ります。
- C. 上記以外の修正をしたディスクは、不正なディスクとなります。例えば限定はしませんが以下の修正を含みます:
- 1. 本来の飛行特性を改変する目的でディスクを修正すること;
  - 2. ディスクを過度に研磨すること;
  - 3. ディスクを切り刻んだり掘り込んだりすること;
  - 4. 塗料など検出可能な厚さの素材を付け加えること;

<sup>\*11</sup> 2025 年の改訂により特定のカスタムグラフィックが合法化された事に伴い、本 813.01.B.3 および 813.01.B.4 が追加されました。

5. 丸い円盤のような形状にならないようにディスクを意図的に変形させること。
- D. 夜間または雪中でのプレーをディレクターが発表したならば、プレーヤーはディスクを見つけるのに役立つ素材または用具を付け加えることができます。
- E. ひび割れたり穴の開いたディスクは、不正です。
- F. 他のプレーヤーやオフィシャルに疑問視されたディスクは、その後ディレクターによって承認されるまでは、不正です。
- G. プレーの最中に不正なディスクを投げたプレーヤーは、2投のペナルティースローが与えられます。不正なディスクを繰り返し投げるプレーヤーは、**PDGA の競技マニュアル 3.03 節**に従い、失格の対象になる場合があります。
- H. ミニマーカーディスクを除き、プレーに使用するすべてのディスクは、自分のものと分かる印をつける必要があります。印のないディスクを投げた場合、プレーヤーは最初に警告を受けます。引き続き印のないディスクを投げた場合、プレーヤーは、それを投げるたびに1投のペナルティースローが与えられます。

### 813.02 不正な用具

- A. プレーヤーは、スローを行うために直接的に助けとなるいかなる用具も使用してはいけません。
- B. 方角を定める助けとして目標を置くことは、認められません。
- C. 擦り傷から皮膚を保護する用具 (手袋、テープ、包帯、ガーゼなど)、グリップを向上させるために皮膚に塗布する品目 (滑石、チョーク、土ぼこり、泥など) や、医療品目 (膝や足首のサポータなど) は、認められます。
- D. タオルやパッドなどの品目は、押し付けた時にその厚みが1cm以上にならない限り、支持点の上に置いても良いです。
- E. 他のプレーヤーやオフィシャルに疑問視された用具は、その後ディレクターによって承認されるまでは、不正です。
- F. ラウンドの最中いかなる時も、不正な用具を使用しているところを目撃されたならば、当該プレーヤーは2投のペナルティースローが与えられます。不正な用具を繰り返し使用するプレーヤーは、**PDGA の競技マニュアル 3.03**に従い、失格の対象になる場合があります。

## 附則 A マッチプレー

### A.01 総論

- A. マッチプレーでは、ラウンドを通してホールごとに勝利を目指し二人のプレーヤーが競い合います\*12。より多くのホールを制したプレーヤーがそのその対戦に勝利します。
- B. (メダルプレー方式\*13)のディスクゴルフ公式規則は、本附則によって上書きされない限り有効です。
- C. 対戦者の組は、少なくとももう一組の対戦者もしくは一人のオフィシャルと一緒に\*14、一つのグループとしてプレーします。

### A.02 プレーの順番

- A. グループ内の対戦者の組がティーから投げる順番は、スコアカードに記載された順番に従います\*15。
- B. それぞれの対戦者の組の中では、スコアカードに最初に記載されたプレーヤーが最初のホールで最初に投げます。その後のすべてのホールでは、前のホールに勝ったプレーヤーが最初に投げます。引き分けの時、投げる順番は変わりません。

### A.03 ペナルティー

~~旧 A. 違反をコールしたりプレーヤーに警告できるのは、そのプレーヤーの対戦者だけです。当該グループの全てのプレーヤーもしくはオフィシャルは、そのコールを承認できます。~~

- A. ホール間で発生したペナルティーおよび警告は、その次のホールに適用されます。

### A.04 スコアの記録

- A. マッチプレーにおける点数は、ある時点でどのプレーヤーがより多くのホールを獲得したかに基づいて付けます。対戦は、同点、またはオールスクエアで開始されます。対戦が進むにつれて、より多くのホールを獲得したプレーヤーがそのホール数をリードし(アップ)、対戦相手はそのホール数のリードを許します(ダウン)\*16。
- B. プレーヤーは、対戦相手よりも少ない投数でホールを終了することでそのホールを獲得します。ホールを獲得したプレーヤーは得点1を受け取ります。もう一方のプレーヤーは得点を受け取れず、ダッシュで示します。2人のプレーヤーが同じ投数でホールを終了した場合、そのホールは引き分け/ハーフとなり、どちらのプレーヤーも得点を受け取りません。
- C. プレーヤーは、プレー中のホールにおいて対戦相手がある時点で何投したかを尋ねることができます。虚偽の投数を報告したプレーヤーはそのホールを失います。

\*12 二人の個人が戦う個人戦の他に、二人で構成するチーム同士が対戦するチーム戦(フォーサムやフォーボール等)がありますが、その際の規則は本附則を拡張することで容易に推測できるでしょう。

\*13 例えば 18 ホールの総スコアで競い合う試合形式の呼称です、ストロークプレーとも言います、マッチプレーの対局がメダルプレー/ストロークプレーです。

\*14 マッチプレーでは、プレー中に発生したコールや抗議などは次のホールに持ち越さずにホール毎に解決しなければならないため、コールの承認や多数決が成立しない一組のグループではオフィシャルを付ける必要があります、さもなければ二組以上のマッチプレーを組み合わせる必要があります。

\*15 一つのグループにマッチプレーの対戦が二組以上ある場合について述べており、その際の各組みはスコアカードに記載された順に従いティーから投げ出します、この順位はラウンド中変わりません。

\*16 例えば 9 ホール終わった時点で、3 ホールに勝ち、4 ホールを引き分け、2 ホールに負けたとすれば、その状態を 1 アップと言います。逆にリードを許している対戦相手は 1 ダウンになります。

## A.05 譲歩する<sup>\*17</sup>

- A. プレーヤーは、マッチプレーが決着する前にいつでもその勝ちを譲ることができます。対戦相手がそのマッチプレーに勝利します。
- B. プレーヤーは、両対戦者がホールを終了する前にいつでもそのホールの負けを認めることができます。対戦相手がそのホールを獲得します。
- C. プレーヤーは、対戦相手の次のスローを免除することができます。対戦相手はホールを終了したものと見なされます。
- D. 両対戦者は、プレー中のホールを引き分けることに同意することができます。
- E. 譲歩したことを拒否または撤回できません。

## A.06 対戦の勝利

- A. 対戦相手よりも多く獲得したホールの数が残りホール数を上回った時、そのプレーヤーはマッチプレーに勝利します<sup>\*18</sup>。
- B. ラウンドが終了した時に対戦者の組のスコアがオールスクエアである時、その対戦は引き分けとなります。ディレクターはその引き分けの決着方法を定めます。

## 附則 B ダブルスとチームプレー

### B.01 総論

- A. ダブルスチームは2人のプレーヤーで構成されますが、異なるチーム規模の形式も可能で、その場合も本附則から推測できます。
- B. **ディスクゴルフ公式規則**は、本附則により上書きされない限り有効です。
- C. チームのスコアを記録する目的のために、**808 スコアの記録**において、プレーヤーの代わりにチームを使用して下さい。

### B.02 プレーの順番

- A. 最初のホールで投げる順番は、スコアカードに記載されているチームの順番です。以降すべてのティースローでは、直前のホールのスコアに基づいて投げる順番が決定されます。つまり、最小スコアのチームが最初に投げ、続いてスコアの小さい順で投げますが、スコアが同じであれば順番は変わりません。
- B. すべてのチームのライがティーエリア外になったなら、その次に投げる順番はターゲットから最も遠いライを持つチームになります。
- C. 同じライから投げるチームのメンバーは、どの順番で投げても良いです。

---

<sup>\*17</sup> 原語は“concede/conceding/concession”ですが、カタカナ英語的に“コンシード/コンシードする”と言う使い方が一般的です。ただコンシードには、対戦相手に勝ちを譲る、ホールの負けを認める、スローを免除する、の意味が含まれていることを覚えておいて下さい。

<sup>\*18</sup> 例えば残り1ホールで2アップしていれば勝ちが決まります、その結果のことを“2&1でA選手の勝ち”と言ったりします。

## B.03 ペナルティー

- A. スローによって発生したペナルティーは、そのスローを行ったチームメンバーにのみ適用されます。その他の警告やペナルティーは、試合形式に関係なく、チーム全体に課せられスコアに記録されます。
- B. チームのスコアを向上させることができないどんなスローも、**余計なスロー**とみなされます。チームのメンバーが余計なスローを行った場合、最初の違反では警告が与えられ、引き続きそのチームのいずれかのメンバーが新たな違反を犯すたびにペナルティースローが与えられます。

## B.04 ライ

- A. チームメンバーが同じ場所から投げる試合形式では、最初に投げたメンバーがプレーした場所とは異なる場所から投げたチームメンバーには、**ミスプレー**としてペナルティースローが与えられます。
- B. 両チームメンバーがプレーするライは、同一のマーカーディスクを使用してマークされなければなりません。そうしないとマーキングの違反となります。
- C. 両チームメンバーがプレーするライが何らかの理由で動かされた場合、両メンバーは元の位置に戻したライからプレーする必要があります。

## B.05 試合形式

### A. ベストスロー形式

1. 両チームメンバーがティーエリアから投げます。そしてそのチームは次のスローのために二つの位置のどちらからプレーするかを選択します。続いて同チームの両メンバーがその選択したライから投げます。同チームは再び二つの位置のどちらからプレーするかを選択し、これを繰り返します。
2. チームのどちらかのメンバーがホールを終了した時、そのチームは同ホールを終了します。
3. あるホールにおけるチームのスコアは、実際にプレーしたライからのスローの数に、全てのペナルティースローを加えたものになります。
4. あるチームが、ライを選択したりマーカーディスクでマークする前に投げたディスクを拾い上げた場合、そこからスローを選択することはできません。またあるチームが投げたディスクの両方を拾い上げた場合、2番目に拾い上げたディスクは当該グループの合意により元の位置に戻され、同チームはそのライからプレーする必要があります。
5. チームメンバーが欠席、遅刻、またはプレーを棄権した場合、もう一人のチームメンバーがプレーすることはできますが、その不在のチームメンバーの代わりに投げることはできません。遅れて来たチームメンバーは、ホール間でのみその試合に参加できます。

### B. 変則ベストスロー形式

1. 変則ベストスローは、次の変形を除きベストスローと同じです: ディレクターは、各メンバーのティースローの回数を制限することができます。その制限を超える毎に、当該チームには2投のペナルティースローが与えられます。

### C. ワーストスロー形式

1. 両チームメンバーがティーエリアから投げます。そしてそのチームの対戦相手は、当該ホールで同チームのスコアが最大化させる事を目標に、同チームがプレーする位置をそれら二つの位置の中から選択します。

両チームメンバーはその選択されたライから投げ、対戦相手は再びその二つの結果から同チームがプレーするライを選択し、これを繰り返します。

2. 全てのチームメンバーが同じライからホールを終了させた時、そのチームは同ホールを終了します。
3. 各ホールにおけるチームのスコアは、実際にプレーしたライからのスローの数に、全てのペナルティースローを加えたものになります。
4. あるチームが投げたディスクを、そのチームの対戦相手がライを選択する前に、拾い上げたりマークした場合、そのディスクは当該グループの合意により元の位置に戻されます。その後、対戦相手は、その拾い上げたディスクの元のライ、もう一方のディスクのライ、そして拾い上げたディスクの直前のライの内、何れかを選択します。
5. 対戦相手が明らかに有利なライを選択した場合、ディレクターはその対戦相手を失格にしても良いです。
6. チームメンバーが欠席、遅刻、棄権、または失格した場合、そのチームは失格になります。

#### D. タフスロー形式

1. タフスローは次の変形を除きワーストスローと同じです: チームメンバーの誰かがホールを終了した時、そのチームは当該ホールを終了します。

#### E. オルタネートスロー形式

1. チームは最初のホールで最初のスローを行うメンバーを選択します。それ以降は各チームメンバーは前のチームメンバーのスローによって生じたライから投げます。その後、交互にスローを行います。各チームメンバーは、他のチームメンバーのスローによって生じたライからスローを行い、ホールを完了するまでこれを繰り返します。
2. 何れかのチームメンバーがホールを終了した時、そのチームは当該ホールを終了します。
3. 各ホールにおけるチームのスコアは、そのチームの投げた回数にペナルティースローを加えたものになります。
4. 間違っただチームメンバーによるスローはミスプレーとなり、1投のペナルティースローが与えられます。そのスローは無視され、正しいチームメンバーが投げます。間違っただチームメンバーが投げた後さらに余計なスローが行われた場合、同チームに2投のペナルティースローを課し、プレーを継続します。
5. 同じライからのリスローでは、同じプレーヤーが再び投げます。
6. 遅刻や不在のチームメイトがいるどんなホールも、そのチームはパーのスコアに4投を加えたスコアが与えられます。いずれかのチームメンバーが棄権または失格した場合、そのチームは失格となります。

#### F. 変則オルタネートスロー形式

1. 変則オルタネートスローは次の変形を除きオルタネートスローと同じです: ディレクターは、各ホールで最初の投げるチームメンバーを指定することができます。

#### G. ベストスコア形式

1. 各チームメンバーが個別のプレーヤーとして各ホールをプレーします。
2. あるチームメンバーがそのチームで最小スコアとなる見込みでホールを終了した時<sup>\*19</sup>、そのチームは同

<sup>\*19</sup> 最小スコアでそのホールを終了できないと予想された方のチームメンバーは、同ホールの終了前に止めても良いです。

ホールを終了します。

3. あるホールにおけるチームのスコアは、どちらかのチームメンバーによる最小スコアに、そのプレーヤーが課されたペナルティースローを含め、当該チームのペナルティースローを加えたものです。

#### H. オルタネートスローによるベストスコア形式

1. 2通りのオルタネートスローを開始するため、各チームメンバーはティーエリアから投げます。
2. チームは、2通りのオルタネートスローのうち、どちらかが最小スコアとなる見込みでホールを終了した時<sup>\*20</sup>、そのホールを終了します。
3. あるホールにおけるチームのスコアは、そのホールの2通りのオルタネートスローのうち、最小となるスコアで、その一連のオルタネートスローで発生したペナルティースローを含み、さらに当該チームの全てのペナルティースローを加えます。

#### I. 合計スコア形式

1. 各チームメンバーは、各ホールを個人のプレーヤーとしてプレーします。
2. あるホールのチームスコアは、すべてのチームメンバーがそのホールで記録したスコアと、個人またはチームに課されたペナルティースローを合計したものです。
3. いずれかのチームメンバーが棄権または失格となった場合、チーム全体が失格となります。

## 附則 C 資料

- [ディスクゴルフ公式規則](#)
- [規則 Q&A](#)
- [競技マニュアル](#)
- [コース案内 \(英文\)](#)
- [技術標準 \(英文\)](#)
- [トーナメントディレクター情報と資料 \(英文\)](#)

## 附則 D 単位の換算

本規則に記載されているすべての計量法はメートル法を用いています。メートル法の測定用具が利用できない場合は、以下のヤード・ポンド法の換算値を使用して下さい：

メートル法	ヤード・ポンド法
10 メートル	32 フィート 10 インチ
3 メートル	9 フィート 10 インチ
2 メートル	6 フィート 6 インチ
1 メートル	3 フィート 3 インチ
30 センチメートル	1 フィート
20 センチメートル	8 インチ
1 センチメートル	1/2 インチ

<sup>\*20</sup> 最小スコアでそのホールを終了できないと予想された方のオルタネートスローは、同ホールの終了前に止めても良いです。

## 附則 E 索引

適応ディスクゴルフ, Adaptive Disc Golf	附則 F.01.B
オールスクウェア, All Square	附則 A.04.A
アウェープレーヤー, Away Player	802.02.C
バスケット型ターゲット, Basket Target	807.A
カジュアルエリア, Casual Area	806.03.A
非恒久的障害物, Casual Obstacle	803.01.B.1
カジュアルウォーター, Casual Water	806.03.A
ディレクター, Director	801.02.G
ダウン, Down	附則 A.04.A
ドロップゾーン, Drop Zone	802.05.C
余計なスロー, Extra Throw	附則 B.03.B
グループ, Group	801.02.A
引き分け/ハーフ, Halved	附則 A.04.B
ハザード, Hazard	806.05.A
ホール, Hole	800
インバウンズ, In-bounds	806.02.A
ライ, Lie	802.05.A
プレーライン, Line of Play	802.05.D
マンドトリーの経路, Mandatory Route	804.01.A
マーカー, Marker	802.05.D
マーカーディスク, Marker Disc	802.06.B
マッチプレー, Match Play	附則 A.01.A
メダルプレー, Medal Play	附則 A.01.B
ミニマーカーディスク, Mini Marker Disc	802.06.B
ミスプレー, Misplay	811.B
標的型ターゲット, Object Target	807.A
オフィシャル, Official	801.02.F
アウト・オブ・バウンズ, Out-of-bounds	806.02.A
パー, Par	811.F.5
ペナルティースロー, Penalty Throw	801.02.E
プレーヤーズ・ミーティング, Players' Meeting	811.A
プレー地表面, Playing Surface	802.05.A
位置, Position	805.01.A
練習スロー, Practice Throw	809.03.A
駆動式移動用具, Propelled Mobility Device	附則 F.01.B
暫定スロー, Provisional Throw	809.02.A
パット, Putt	806.01.A
救済区域, Relief Area	806.04.A
再スロー, Re-throw	802.02.D
支持点, Supporting Point	802.04.B
ターゲット, Target	807.A
ティーライン, Tee Line	802.04.A
ティーエリア, ティー, Teeing Area, Tee	802.04.A
スロー, Throw	802.01.A

トーナメントオフィシャル, Tournament Official .....	801.02.F
2m ルール, Two-meter Rule.....	805.02.A
アップ, Up .....	附則 A.04.A
警告, Warning.....	801.02.D

## 附則 F ディスクゴルフの適応規則

### F.01 概説

- A. PDGA は、障害の有無にかかわらず、すべてのプレーヤーに開かれた包括的な環境を提供することを約束します。そのために、トーナメントディレクターは、本附則 F で明確にされているように、適合ディスクゴルフ用に設計された、または適合ディスクゴルフに関連する部門を備えた PDGA 公認大会を開催する権限を与えられています。本附則 F のいかなる内容も、ここで明示的に取り上げられていない変更に対する PDGA 規則、規制、および手順からの免除のための合理的な変更に関する PDGA の方針を置き換えたり、その他の方法で変更したりすることを意図したものではありません。さらに本附則 F のいかなる内容も、PDGA 公認大会におけるプレーヤーが適応ディスクゴルフの部門に参加したり、これら規則を利用したりする権利や資格を付与することを意図したのではなく、また、そのように解釈されるべきではありません。大会全体または大会の部門を、適応ディスクゴルフの大会または部門として指定するかどうかは、すべてトーナメントディレクターの独自の裁量によるものとします。また本附則 F に明示的に記載されていない限り、本附則 F のいかなる内容も、その管轄区域で適用される法律で要求されるものを除き、プレーヤーの追加の権利や PDGA またはトーナメントディレクターの義務を付与することを意図したのではなく、またそのように解釈されるものではありません。
- B. 適応ディスクゴルフのための部門を提供する大会、または全面的に適応ディスクゴルフのために意図されている大会では、ディスクゴルフの公式規則およびディスクゴルフ大会のための競技マニュアルへ、以下の拡張が適用されます。**適応ディスクゴルフ**とは、駆動式移動用具を使用する参加者を対象としたディスクゴルフの変形版を指します。**駆動式移動用具**とは、車椅子またはその他の自身またはモーターによって駆動される車両を指します。歩行を助けるがプレーヤー自身またはモーターによって駆動されない杖や松葉杖などの移動用具は、駆動式移動用具ではありません。
- C. ある大会がこれら拡張を採用する場合、ディレクターは全ての事前登録資料において、本附則が当該大会に適用されるか明確にする必要があります。
- D. 本附則は特定の部門または大会全体に適用する必要があります。本附則を採用する大会は、PDGA ツアー基準で概説されているように X 指定の大会になり、(例えば、シングルス、チームまたはマッチプレー、支援クラブまたは国内に制限された大会や、慈善大会などと) 同様な形式の大会と同じようにレーティングを受けるか、または除外されます。これは通常のディスクゴルフ公式規則およびディスクゴルフ大会のための競技マニュアルを使用する大会と同様です。

### F.02 部門と参加資格

- A. これら規則の拡張を採用する大会が、競技者を障害によって分類する部門制を採用する場合、当該大会は各分類またはその一部を特定の PDGA 部門または一対の PDGA 部門に割り当てする必要があります (例: パラリンピックスポーツ水準または一連のスポーツ水準の大会では MA2 と FA2 の両部門に割り当てられるかもしれませんが、別の水準の大会では FA1 と MA1 の両部門に割り当てられるかもしれません)。
- B. これら規則の拡張を採用する大会では、上記障害により分類した部門への資格は、レーティングによるその部

門への資格よりも優先します\*21。

### F.03 規則の拡張

- A. **802.04 ティーの開始**。適応ディスクゴルフプレーヤーが駆動式移動用具を使用する場合、支持を提供するために地面に置かれた用具の車輪またはその他構成物は、本規則およびディスクゴルフ公式規則のその他すべての該当する規則の目的では、支持点とみなされます。
- B. **802.05 ライ**。適応ディスクゴルフプレーヤーが駆動式移動用具を使用する際は、ライの深さは 30cm ではなく 2m になります。
- C. **803.02 障害物からの救済**。深い泥、進行不能な地形、または急な斜面など、駆動式移動用具を使用する適応ディスクゴルフプレーヤーがマーカードディスクの後ろに合法的なスタンスを取るのを妨げる時、803.02.B の通り障害物からの救済を適用できる。
- D. **806.02 アウトオブバウンズ**。駆動式移動用具を使用する適応ディスクゴルフプレーヤーは、本セクションが詳細に説明するのと同じ方法で救済を得ますが、当該プレーヤーはディレクターが最大 3 メートルの救済を認めていると前提して良いです。
- E. **807 ホールの終了**。ディレクターの裁量により、直径 1 メートルを超えない輪をターゲットの基部を中央にしてプレー地表面に配置しても良いです。その輪は動かないように地面に固定されていなければなりません。ディレクターの裁量により、指定された部門で駆動式移動用具を使用する適応ディスクゴルフプレーヤーは、ディスクが輪の内側または輪に触れて止まった場合、ディスクの一部が輪の外に出ていない限り、ホールを終了したと見なされます。
- F. **813.02 不正な用具**。視覚障害を持つ適応ディスクゴルフプレーヤーは、方向を示すためおよびディスクの位置をより簡単に特定するために、ディレクターが夜間または雪のプレーを宣言したと同様に\*22、ディスクおよびターゲットにポケベルやその他の音を発する用具を使用できます。
- G. **3.05 カート、キャディーおよびグループ**。駆動式移動用具を使用する適応ディスクゴルフプレーヤーは、その駆動式移動用具を使用することで 3.05.F の禁止事項に違反しません。

\*21 F.02.B 項に関して PDGA から次の通り補足説明をもらいました: TD は障害に基づいて分類を作成し運用できます。例えば、四肢麻痺の人や、腕はほぼ完全に使えるが脚はまったく使えない人のための部門を設けることができます。TD がそれら部門を運用する場合でも、既存の PDGA 部門を使用して PDGA に報告する必要があります。よって TD は障害の度合いを、例えば MA1、MA2、MA3、MA4 等の部門に割り当てます。そして当該大会で MA3 に対応させた部門の機能低下基準を満たしているがレーティング 910 を持つ選手は、900 未満の選手が参加できる MA3 でプレーすることができます。つまりレーティングに基づく部門に振り分ける際、対象部門の基準とプレーヤーの技量が必ずしも一致していなくても良いという意味だと思います。

\*22 813.01.D 不正なディスク参照

## 規則 Q&A

### 規則の適用

#### QA-APP-1

複数の規則が適用されるであろう違反を、評価する優先順位はありますか？

はい。最も厳しいペナルティーとなる違反を適用します。同じ厳しさの違反が複数該当する場合、最初に発生した違反を適用します。1回のスローに複数の違反を課すことはありません。

#### QA-APP-2

一回のスローで複数の違反が発生した時、投げたディスクが静止するまで規則に違反しないとすると、私はどれが最初の違反かをどうやって見極めたら良いですか？

規則 [801.02.H](#) での「最初に」の意味は、投げたディスクが最初に違反状態に入ったとする (グループ内の) 共通の認識を指します。1回のスローで違反する可能性のあるよくある組み合わせは OB とマンドトリーです。禁止平面に入るや否やそれはマンドトリーを失敗したと見做されますが、一方でディスクが静止するまで OB とは見做されません。よってマンドトリーの失敗が先に起きたと判断できます。

#### QA-APP-3

私は、グループ内の別プレーヤーに対する判定に抗議することはできますか？

はい。抗議を受けたプレーヤーは、その後、暫定スローを選択してもよいです。

#### QA-APP-4

私のグループは私の投げたディスクが OB だと判断しましたが、私は OB とするには不明確だと思いました。「疑いはそのプレーヤーの利益に」ではないのですか？ 私はセーフですよ？

例えば二人のプレーヤーがあなたのディスクはセーフと言い、他の二人は OB と言い、意見が同数となりグループとして決定を下すことができない時、「疑いはそのプレーヤーの利益に」となります。しかしあなたのグループの過半数が OB と判断するのなら、それは OB です。

#### QA-APP-5

私のグループは結局間違った判定をしました。実際には私は OB だったのに彼らはセーフと判定し、よって間違っただけからプレーしてしまいました。私はペナルティースローを課されるのでしょうか？

あなたはコースを適切にプレーする責任があります。あなたのグループの決定に同意できずかつオフィシャルがすぐに駆け付けられない場合は暫定プレーを行い、後にトーナメントディレクターに判断を仰いでください。

#### QA-APP-6

PDGA 非公認のトーナメントや何か他の PDGA ではないラウンドでプレーする場合、どのような規則が適用されますか？

PDGA 規則が適用されることが発表されている大会をプレーする場合、その大会が PDGA によって認可されているかどうかにかかわらず、**ディスクゴルフ公式規則**が適用されます。一方**競技マニュアル**は PDGA 大会にのみ適用されます。規則に関する発表がなかった場合、グループまたはその大会参加者が同意した規則 (PDGA 規則を含む) でプレーできます。

#### QA-APP-7

トーナメントディレクターがいない試合はどうなりますか？

すべての PDGA 公認トーナメントにはトーナメントディレクターがいます。非公認大会や仲間内のプレーで、プレーヤーに睨みをきかせる人がいるならば、その人はディレクターの責任を負うことができます。誰もディレクターになりたくなければ、いくつかのディレクターの役割なしでプレーする必要があるでしょう。たとえば、グループの判定に対して抗議できないかもしれません。一方ディレクターの役割のいくつかは、他の方法で代替できる場合があります。たとえば、コース標識は、ホールの順序や、OB の場所はどこかや、さらには通常プレーヤー・ミーティングやキャディーブックで周知されるべき情報を伝えてくれます。

#### QA-APP-8

私のプレーしているグループのプレーヤー全員がオフィシャル資格を持っています。規則 [801.02.E](#) では、違反に対するコールを承認するためには、グループ内の (コールした人とそれに同意する人の)2 人のプレーヤー、または一人のオフィシャルによる、いずれかの承認が必要となります。私たちは全員オフィシャル資格を持っているので、私たちの内 1 人だけでコールを承認することができますか？

いいえ。トーナメントの最中に違反をコールするには、トーナメントオフィシャルとしてディレクターに権限を与えられている必要があります (規則 [801.02.F](#) 参照)。たとえオフィシャル資格認定試験に合格しても、(本規則全体を通してオフィシャルと呼んでいる) トーナメントオフィシャルにはなれません。付け加えると、オフィシャルは、その試合に参加しているかどうかで、コールに制限ができます。つまり試合に参加している (トーナメントディレクターを含む) オフィシャルは、自部門のプレーヤーに影響を与えるコールに対する、唯一のオフィシャルとして活動することはできません。試合に参加しないオフィシャルが、オフィシャルがコールしてもよいと示す規則違反をコールする唯一の人であるべきです。スポッターがオフィシャルでもある場合、(たとえば OB になったディスクの位置に関して) 違反をコールできます。オフィシャルでないスポッターによるコールは、グループの決定のための一情報とみなすべきです。

#### QA-APP-9

プレーヤーは自分自身をコールしたり、自分自身へのコールを承認することはできますか？

はい。

#### QA-APP-10

私のディスクは飛行中のほとんどの間 OB 区域の上を通過しており、飛行の終盤にディスクが一時的にインバウンズに戻ったかどうか判断が難しい状況です。最終的には明らかに OB 区域内に静止しました。この場合、グループはインバウンズに戻ったと考えるべきでしょうか？

「疑わしきはプレーヤー有利に」という表現は規則にはありません。ディスクを投げたプレーヤーに有利な判定を下すのは、グループが持っている情報に基づいてディスクの飛行経路を判断するための最善の努力を尽くした後のことです。その判断は、プレーヤーに有利かどうかを考慮せずに行うべきです。ディスクがインバウンズに一時的に戻ったかどうかについてグループが過半数の決定に至らない場合にのみ、プレーヤーに最も有利な解釈に基づいて判定が行われます ([801.03.A](#) 参照)。

## スロー

#### QA-THR-1

私がディスクを投げようとバックスイングした際、ディスクを握った手が木の枝にぶつかり、そのディスクは地面に落ちライの前方へと転がりました。これはスローになるのでしょうか？

バックスイングの前または最中にディスクを落とした場合は、スローとしてカウントしません。

#### QA-THR-2

ディスクを投げる方法になにか制限はありますか？例えばオーバーハンドスローだけを投げることはできますか？

ディスクを投げる方法に制限はありません。バックハンドや、サイドアームや、オーバーハンドや、サマーや、あなたが思いつくどんな方法でもディスクを投げることはできます。望むなら足を使って投げることもできます。

## ティーの開始

#### QA-TEE-1

ティーエリアはどのように指示されますか？

ディレクターはいくつかの方法のいずれかを使用して、ティーエリアとドロップゾーンを定義できます。1つのコースで複数のタイプのティーエリアを使用できます。ティーエリアが不明確な場合はディレクターに尋ねてください。以下は、ティーエリアを指示するいくつかの方法です；

- 人工のティーパッドが施設されているけれど表示がない場合、そのティーエリアは、色や材料や高さや質感で、周囲と対照をなす区域になります；
- 一部のティーパッドは、前方にフォロースルーエリアを備えています。フォロースルーエリアは、色が異なっている部分かもしれないし、ティーラインの前方の部分であるかもしれないです。どちらにしても、フォロースルーエリアの後ろにあるパッドがティーエリアです；
- (完全な線で、または部分的な線で、または4つのティーマーカーで) ティーエリアの輪郭が示されているなら、ティーエリアはその輪郭内になります。4つのティーマーカーで示されているなら、ティーエリアはそれらティーマーカーの外側の端によって定義される輪郭内になります；
- 人工のティーパッドが施設されていない場合、ティーエリアは指定されたティーラインの真っ直ぐ後方に3メートル伸びた区域です。ティーラインがティーエリアを示している場合、そのティーエリアにはティーライン自身も含まれます。2つのティーマーカーがティーラインを示している場合、ティーエリアはそれらティーマーカーの前方および外側の端にまで広がります；
- ティー標識またはティーマーカーが1つしかない場合、そのティーエリアはティー標識またはティーマーカーの側方かつ後方になります。

#### QA-TEE-2

私は、地面から盛り上がったティーパッドからドライバーディスクを投げました。ディスクを投げ放つ瞬間に、前足の先がティーパッド前端を超え宙に浮いてしまいました。これはスタンス違反になりますか？

いいえ。ディスクを投げ放つ瞬間、すべての支持点はティーエリア内になければならない、と規則は明確に述べていますが、「支持点」とは、「足」など完全な身体的部位というよりは、むしろプレー地表面（この場合はティーパッド）に接しているプレーヤーのいずれかの点を指しています。あなたの場合、宙に浮いている足の先端部分は、プレー地表面に接してはいないため支持点ではなく、よって違反にはなりません。

## ライ

#### QA-LIE-1

私の投げたディスクは、OBに指定された小川にまたがる橋の上に着地しました。私はその橋の上でプレーできますか、それともその小川の上にあるのでOBになりますか？地上に架る橋だったらどうなりますか？

その状況では、TDは自分たちの意図を明確にする必要があります。もしそのコース規則が不明確なら暫定スローを行ってください。一般に、その水際がOB境界線に指定されているなら、そしてディスクがその区域内に完全に入って

いるなら、そのディスクが乗っている物に関係なく OB と見なされます。なぜなら OB 境界線は垂直方向に面として伸びているからです (806.02.F)。あなたのディスクの一部でもその岸のインバウンズ側に掛かっているのであれば、そのディスクはインバウンズです。

## ライをマークする

### QA-MAR-1

私のグループの経験の浅いプレーヤーが、ライをマークするために投げたディスクを裏返し、そこから投げました。コールは何ですか？

ライをマークするのに不適切な方法が取られたので、それはマーキング違反です。プレーヤーの最初のマーキング違反は警告になります。

### QA-MAR-2

私の投げたディスクが、木の幹の真上に引っ掛かり止まってしまいました。ライをマークするには、どうしたら良いですか？

あなたのディスクのすぐ下にライをマークする余地があるのなら、そうしてください。そうでないならば、プレーラインに沿ってゴールから遠ざかる方向で、かつ最初にライを取ることができる場所にマークしてください。

## スタンス

### QA-STA-1

支持点は、プレー地表面に接触する「プレーヤーの体のどこの部分でも」として定義されます。ただし、ほとんどの場合、プレーヤーの体とプレー地表面の間には靴などの着衣の層がありますが、それらも該当しますか？

はい。「プレーヤーの体の一部」という表現は、衣服だけでなく (支持を提供している限りにおいて) 杖や松葉杖などの移動補助具も含むと解釈されるべきです。

### QA-STA-2

パッチングの最中に、私のライの背後にある枝や他の物を掴むことはできますか？

その物がインバウンズにあるのであれば、あなたのライの背後にある何かを、支持のために掴むことは本規則によって禁止されていません。ただし、コース上の障害物の移動を必要最小限に抑えてスタンスを取る必要があるため、その物を移動してはいけません。なお、人はコースの一部では無いので、他の人を支えとして掴むことは許されません。

### QA-STA-3

私たちのコースには、丘の斜面からフェアウェーに出る 2 本の水平な雨水排水管があります。それは直径約 60 cm で、その出口には、プレーヤーは入れないけれど、ディスクが入るには十分な隙間がある金属製の格子が付いています。もしディスクがその排水管に入ってしまったら、プレーヤーは (そのディスクはプレー地表面の下にあるので) ペナルティースロー無しで、排水管内にあるディスク位置の真上にあたる丘の斜面にライをマークすることはできますか？

はい。そのディスク位置の上の丘の斜面はプレー地表面ですが、排水管の中はプレー地表面ではありません。トーナメントディレクターが、その排水管に入ったディスクの取り扱いに関する案内をしていないなら、プレーヤーはペナルティースローなしで、そのディスクの真上の斜面にライをマークすることができます。

### QA-STA-4

登り坂でかつ短いパットをする時ですが、後ろ足をライに置き、前足をライの前の地面に置くことは可能ですか？ もちろん、パットを投げ放つ直前に前足を地面から離します。つまりパットした後、私はライの後方に体重を移動しま

す。私はこれを「フェードウェーパット」と呼んでいます。

はい、それは許されます。ディスクを投げ放つ瞬間のスタンスは合法ですし、投げた後も（ゴールに近づくことなく）そのライを越えませんでした。

## 障害物と救済

### QA-OBS-1

私の投げたディスクがピクニックテーブルの下に入って止まりました。私はそのテーブルの後ろからプレーすべきですか？ それともテーブルの上からになりますか？

ピクニックテーブルは、公園やコース上の他の備品と同様にコースの障害物となり、例えば低木や木などと同じ障害物として扱われます。よって次のプレーはピクニックテーブルの形状によっても違いますが、足をテーブルの下に突っ込んだとしてもスタンスをとる空間があるのなら、そうすべきです。あなたのディスクがテーブルの上であり、かつそのテーブルの下に空間がある場合、そのライは地面にあり、そのすぐ下にマークし、そこからプレーします。同じくディスクがテーブルの上にはあるけれどもその下に空間がない場合、そのテーブルを堅固な障害物として扱い、プレーラインに沿ってそのテーブルの直後にマークします。

### QA-OBS-2

(直径 30cm, 長さ 2m 超の) 大きな切れ落ちた枝が私のスタンス上にあります。私はそれを動かしても良いですか？

はい、可能であれば。それが規則 **803.01.B.1** を満たしている限り、非恒久的障害物の大きさに制限はありません。ただし時間超過規則で許される 30 秒以内に、それを動かしてかつ投げる必要があります。

### QA-OBS-3

私の投げたディスクが、落下した長い木の枝の下に止まりました。その枝は明らかに木から切れ落ちており、私のディスクの後ろから前に伸びています。私はその枝を動かしても良いですか？

はい。その枝の一部でも、ライの先端よりも後方のプレー地表面に掛かれば、たとえその枝のもう一方の一部があなたのマーカーの後ろよりもホールに近づいていたとしても、その枝を動かすことに差し支えはありません。

### QA-OBS-4

折れて固定されていない枝が、私のマーカーのすぐ後ろに垂れ下がっていて、スタンスを取るのが難しくなっています。それは地面に触れていません。私はそれを動かしてもいいですか？ 臨時の救済を受けることはできますか？

いいえ。その枝はライ後方のプレー地表面には接していないので、健全なつながった枝と同じ状態になります。よってあなたは、その枝の周りでプレーしなければならないでしょう。

### QA-OBS-5

ツタウルシや、アメリカツタウルシや、イラクサなどの、刺激性のある植物からの救済はありますか？

ディレクターがそれら植物に対する臨時の救済を宣言しない限り、いいえです。それら植物のプレーヤーに対する影響は異なる上に、深刻な健康リスクをもたらすことは非常に稀だからです。もしディスクが何かの植域に入り、あなたがそこからプレーしたくないなら、一投のペナルティスローと引き換えに、オプションの救済を取るかそのスローを放棄してください。

### QA-OBS-6

影響を受けやすい植物や、保護された植物や、絶滅の危機に瀕した植物や、貴重な植物が生えたコースの一角に、私の投げたディスクが着地した場合、どのようにしてライをマークしたら良いですか？

ディレクターは、その区域を OB または救済区域として宣言することができます。その場合、規則に従って適切にライをマークしてください。その区域への特別な計らいがディレクターから発表されておらず、かつその区域への立ち入りが禁止されているなら、そこは救済区域であり、規則 806.04 に従いプレーしてください。なお一投のペナルティースローと引き換えに、オプションの救済を取るかそのスローを放棄できることをお忘れなく。

#### QA-OBS-7

プレーできないティーや、安全でないティーや、表示が不十分なティーについてはどうすればよいですか？

そのティーの問題が、簡単に取り除くことができない(水溜りなどの)非恒久的障害物なら、ティー後方に臨時の救済を取ることができます。ティーが滑りやすいなら、タオルを下に敷いて滑りにくくすることはできますが、その他の不都合なティーの状態に対する救済はありません。ティーの表示が不十分なら、ティーエリアの境界を特定できるように、オフィシャルや別のグループのローカルプレーヤーを見つけてください。

#### QA-OBS-8

大きな蜘蛛の巣が、私が投げたい方向の目の前にあります。私はそれを払い落とすことはできますか？

少なくともその一部がライの先端よりも後方に掛かるなら、それは破片と見なされ、非恒久的障害物として取り除くことができます。それがあなたの投げたい方向にあると言う理由だけなら、もしくは地面に触れていないなら、それを取り除くことはできません。

#### QA-OBS-9

動かせない障害物からの救済やカジュアルエリアからの救済を選択したプレーヤーは、最初の使用可能なライになるまでプレーラインに沿ってゴールから遠ざかることができますが、ディレクターが発表できる「より重大な救済」とは何ですか？

より重大な救済とは、ドロップゾーンや、再スローや、またはライを動かすことができる救済が考えられます。(ペナルティースローなしでライを動かす)救済は普通では考えられない状況ですが、それだけにディレクターには例外的な状況に対処するための十分な裁量が与えられているとも言えます。

### 経路の規制

#### QA-MAN-1

私の投げたディスクは、マンドトリーの失敗側を通り過ぎて成功側から転がって戻り、そのマンドトリーよりも手前に静止しました。私はマンドトリーを失敗しましたか？

あなたの投げたディスクがひとたびその禁止平面を通過したなら、その先の飛行は関係ありません。あなたはそのマンドトリーを失敗しました。

#### QA-MAN-2

私はマンドトリーを失敗しましたが、そのドロップゾーンは指定されていませんでした。私のライはどこになりますか？

あなたが直前に投げたライに戻ります。

### 位置の確定

#### QA-POS-1

プレー地表面の下にあって手の届かない裂け目のような場所にあるディスクを、マークするにはどうすれば良いですか？ペナルティースローはありますか？

プレー地表面より上にあるディスクに適用される規則は、プレー地表面より下にあるディスクにも適用されます。ディスクがその裂け目にあることを確認できて、かつそこで適切なスタンスを取ることができないのであれば、あなたはペナルティスロー無しで、その真上のプレー地表面にライをマークすることができます。もしそのディスクの真上が空中の場合、または堅固な障害物がある場合は、プレーラインに沿ってゴールから遠ざかる方向で最初にスタンスを取ることができる位置に、ライをマークして下さい。

## 2m より上空にあるディスク

### QA-2M-1

2m ルールはまだ有効ですか？

通常、2m ルールは有効ではありませんが、トーナメントディレクターは、特定の障害物を含め、自由にその規則をプレーに付け加えることができます。その場合は、プレーヤーズ・ミーティングやキャディーブックで周知されるでしょう。

### QA-2M-2

ターゲットに支持されているディスクは、2m ルールの対象ではありませんが、コース上のティーやコース標識など、その他の備品で支持されているディスクはどうなりますか？

それらはターゲットではないので、2m ルールの対象になります。唯一の例外は、プレーしているホールのターゲットだけなので、あなたが(何らかの方法で)ディスクを別のホールのターゲットの2m より高い位置に乗せたなら、それは2m ルールの対象になります。

### QA-2M-3

あるオフィシャルは、私がそこに着いて状態を確認する前に、私のディスクがプレー地表面から2m より上空にあると判定しました。そして、私がそのライをマークする前に、他のプレーヤーが私のディスクを払い落としました。2m ルールは有効でした。判定はどうなりますか？

オフィシャルが判定したので、その2m ルールのペナルティスローは適用されます、そして、そのオフィシャルとあなたのグループが決定したそのディスクが最初に静止したと思われる最も近い場所の真下に、ライをマークします。

## ディスクの紛失

### QA-LOS-1

私の投げたディスクは、OB である湖に向かって飛んで行き視界から消えました。そして私達はそのディスクを見つけることができませんでした。私はディスクの紛失としてプレーを継続すべきですか、それとも OB としてプレーを継続すべきですか？

あなたの投げたディスクが、OB である湖に入ったという否定しがたい根拠にグループが同意したならば、それは実際に湖に入ったと見なし、OB としてプレーを継続してください。一方、そのディスクが湖に入ったと確信できなければ、ディスクを紛失したと見なしプレーを続けてください。

### QA-LOS-2

私の投げたディスクは明らかに OB 区域で静止しましたが、見つけることができません。同行するグループは3分間、私のディスクを探す必要がありますか？

ディスクが OB と宣言された場合、そのディスクは紛失ディスクとは見なされず、[805.03 ディスクの紛失](#)の手続きは適用されません。プレーヤーは、過度な遅延を引き起こさない範囲で([802.03.A.2 参照](#))ディスクを回収する合理

的な時間を取ることができますが、余計な時間を費やして検索することは許されません\*23。同じグループの他のプレーヤーは、OB となったディスクを探す手助けをする義務はありません。

## パッティングエリア

### QA-PUT-1

(プレーラインに沿って足を前後に配置するスタンスではなく) プレーラインを跨ぐスタイルでパットをする際、(マーカの後ろに置く方の足ではなく) もう片方の足は、ライに対して直角をなす線上に揃える必要がありますか？

いいえ。もう片方の足は、マーカの後ろに置く足と同じくらいターゲットに近づけることができます。したがって、もう片方の足は、マーカの後ろに置く足の真っ直ぐ横に揃える必要はありません。実際、マーカの後に置く足は、後ろに 30cm (ライの長さ) および/または横に 10cm (ライの幅 20cm の半分) の範囲になる可能性があり、よって実際には、もう片方の足はマーカの後ろに置く足よりも、ターゲットに近づいても良いです。ただし、マーカの後端よりも距離が短くなることはできません。ターゲットからマーカの後端までの距離と同じ距離をマークする形状は、ターゲットを中心にした円になることを思い出してください\*24。

## アウト・オブ・バウンズ

### QA-OB-1

私はお気に入りのドライバーディスクを、OB に投げ入れてしまいました。次のスローのために、そのディスクを取りに行っても良いですか？

時間超過規則で許される 30 秒以内に次のスローを行う限りにおいて、「はい」です。

### QA-OB-2

私の投げたドライバーディスクは、背の高い草に囲まれた OB である池に入ってしまった。そして、そのディスクが最後にインバウンズであった所から 1m の場所は、その草原の真ん中でした。私はティーに戻ることができますか？

はい。直前に使用したライに戻ることは、OB に対する選択肢の一つです。つまり、スローの放棄を宣言してティーに戻り投げ直しても良いです。一方、OB による 1 投のペナルティースローに続いてオプションの救済を取ることで、(追加のペナルティースロー無しで) プレーラインに沿ってターゲットから遠ざかる方向に戻ることができます。それはおそらくあなたの最善の選択肢です。

### QA-OB-3

私の投げたディスクが、柔軟性のあるフェンスに OB 側から当たりました。ディスクが当たってフェンスがたわんだ時や、またはフェンスの (編み込み等の) 隙間からディスクがわずかに突き出た時、そのほんの一瞬、私のディスクはインバウンズに入ったことになりますか (一瞬でも入ったことになれば、最後のインバウンズの場所は、その当たった場所にできるので…)?

いいえ。そのフェンスは、フェンスがたわむ形状に応じて OB 面もたわみます。またディスクがフェンスを半ば貫通して引っかかったままになっている場合を除き、フェンスは連続した貫通できない面であると見なされます。よってあなたのディスクは、フェンスに当たったどの瞬間においても、インバウンズではありません (最後のインバウンズの場所はもっと手前になるでしょう)。

---

\*23 QA-OB-1 参照。

\*24 ストラドルパット図参照

#### QA-OB-4

投げたディスクが OB になりました。OB 地点から 1m の位置にライを置く代わりに、プレーラインに沿って遠ざかる方向にライを置くためにオプションの救済を行使できますか？

オプションの救済は、(OB や 2m ルールによる) ライの再配置を伴うペナルティースローが課されたスローの後で、(新たにペナルティースローが課される事なく) 無罰で利用できます。救済の最初の選択肢は、806.02.D に記載された通りです。次の選択肢は、オプションの救済でプレーラインに沿って遠ざかる方向に取ります (806.02.D,E)。オプションの救済を得た後は、例えその再配置したライが OB 境界線の近くにあったとしても、OB 境界線からの救済を得ることはできません。

#### QA-OB-5

私の投げたディスクは OB に指定された小川の岸に静止しました。その小川の岸は泥や草で覆われているため、私のディスクが小川の中に入っているのかどうか判断が難しい状態でした。その時、もう一人のプレーヤーが私のディスクに近づき、下に水があるかどうかを確認するため、ディスクを押し下げました。もう一人のプレーヤーが私のディスクに触ってしまったので、そのディスクは自動的にインバウンズになりますか？

いいえ。あなたが OB にあるかもしれないあなたのディスクを動かすと、それは自動的に OB になります。しかし、もし他の誰かがあなたのディスクを動かしたなら、それを自動的にインバウンズにする (もしくは自動的に OB にする) 規則はありません。その場合は、グループが合意したおおよその位置にディスクを戻します。

#### QA-OB-6

私のグループのプレーヤーがフットフォルトを犯したので、コールされました (2 人目のコールでフットフォルトは承認されました)。そして彼の投げたディスクは OB になりました。彼は、警告か、もしくは 1 投のペナルティースローか、もしくは 2 投のペナルティースローか、どれを課されることになりますか？

まずそのプレーヤーのスタンス違反は、1 投のペナルティースローになりますが、この事例では複数の違反がありました。通常、最初に起こった違反をスコアとして数えます。この事例ではフットフォルトです (でも、どちらも 1 投のペナルティースローの違反なので、どちらの違反かは、本当に重要ではないのですが)。再スローはありません。よって、そのディスクは OB としてプレーを続けます。結局、1 回のスローで複数の違反に対するペナルティースローを課することはできないので、そのプレーヤーには 1 投のペナルティースローのみが与えられます。

#### QA-OB-7

規則では、ディスクが「最後に OB 境界線を横切った」場所を基準にして、マークすることができると言っていますが、それはどの時点で起こりますか？ たとえば、ディスクがしばらくの間、OB 境界線の真上を飛ぶことがありますが、その際は、ディスクの一部が最初に境界線を横切った時点になりますか、それともディスク全体が境界線を横切った時点になりますか？

それは、ディスク全体が OB 境界線を越えたときです。技術的に言うと、ディスクは円形であるため、OB 境界線の内側の端とディスクの最後の接点になるでしょう。その接点が、あなたがマークに使用する基準点になります。

## カジュアルエリア

#### QA-CAS-1

私の投げたディスクが、カジュアルエリアと宣言された小川に着水しました。足を濡らさずに立つために、マーカーの後ろに岩や折れた大枝を置いても良いですか？

もしプレーラインに沿ってカジュアルエリアからの救済を取らないと決めたなら、あなたは、そのライに対してコース上の他の場所でしたであろうスタンスと、同じスタンスを取らなければなりません。あなたがそのライから動かし

ても良いのは、非恒久的障害物だけです。もしあなたが、そのライでそのままプレーしたくないなら、またはカジュアルエリアからの救済を取りたく無いなら、一投のペナルティースローと引き換えに、オプションの救済を取るかそのスローを放棄できます。

#### QA-CAS-2

カジュアルエリアからの救済に関する規則 [806.03.A](#) で使われる「水域」という用語には、雪や水の塊も含まれていますか？

いいえ。その規則に記載されている「カジュアルウォーター」は、文字通り液体である水です。よってその規則は、雪や、氷や、さらには蒸気に遭遇した時でさえも、カジュアルエリアからの救済を与えません。ただし雪や氷が非恒久的障害物であると、ディレクターが発表できることを覚えておいてください。その場合、雪や氷があなたのライの上または後方にあるのなら、それらを動かしても良いです。

## ハザード

#### QA-HAZ-1

私のディスクはハザード区域のすぐ隣に落ちました。ハザード区域から1メートルの救済を受けられますか？

OBとは異なり、ハザード区域はライをマークする位置に影響を与えないため、ハザード区域からの救済は認められません。プレーヤーはハザード区域内に立ってもペナルティを受けることはありません。ハザードに対するペナルティは、投げたディスクがある位置に基づくものであり、立ち位置には影響しません。

#### QA-HAZ-2

私のディスクがハザード区域の隣にある水たまりの中にあります。水たまりの後方で救済を受け、ハザード区域内にライをマークした場合、ペナルティを受けますか？

ハザード区域に対するペナルティは、投げたディスクが完全にハザード区域内に静止した場合にのみ生じます。その水たまりからハザード区域内への臨時的救済を受けた場合でも、ハザード区域に対するペナルティはありません。関連する注意点として、ディスクがハザード区域内のカジュアルウォーターに入った場合、その水域の後方にライをマークしてハザードの外に位置することになったとしても、ハザードに対するペナルティは有効です。

## ホールの終了

#### QA-COM-1

ターゲットに手が届くほどの距離からパットする場合、ディスクを投げ入れる必要はありますか、それともディスクをトレーの中に置くように入れてから、次のホールに移動しても良いですか？

あなたはディスクを置くように入れることができますが、その際ディスクを一旦手放してトレーの上で静止させ、その後ディスクを取り出してください。ディスクを手放す行為はスローの欠かせない部分なので、ただ単にチェーンやトレーにパターで触るだけでは、スローにはなりませんし、そのホールを終了したことにもなりません。

#### QA-COM-2

私がパットをしたところ、そのディスクはチェーンサポートの上に乗って静止しました。判定はどうなりますか？

あなたはまだそのホールを終了していません。そのディスクの真下にライをマークしてプレーを継続してください。

#### QA-COM-3

私がパットをしたところ、私のディスクはトレーの淵の上で二つのコブを跨いで水平に静止しました。ターゲットに入ったことになりますか？

はい。

#### QA-COM-4

グループ全員が、私の柔らかいパターがトレーの側面を突き抜けて、トレーの中に完全に入って静止したのを視認しました。しかし、彼らはそのパットは不成功だと主張しました。パットは成功しましたか？

はい。ディスクの飛行経路は関係ありません。チェーンサポートの下のトレーまたはチェーンに支持されていれば、そのホールは終了です。

#### QA-COM-5

私がパットをするときは、後ろ足を押し出してパットを投げ、その後、前足に重心を移しバランスを取るようになっています。そしていつもそこで2秒ほど静止してから、後ろ足を前に踏み出しターゲットに向かって歩き出します。これはフットフォルトになりますか？

むづかしい質問ですね。「バランスが完全に取れていること」を示すために、プレーヤーは、パットをした後からターゲットに向かって歩き始めるまでの動作を、いくつかの動作に分割する必要があります。バランスが取れたことを示す動作のいくつかの例としては:

1. 明確な一時停止とバランスが取れたことを示すことや;
2. マーカー後方の地面に後ろ足を一旦降ろすことや;
3. マーカーディスクを拾い上げることです。

これらすべてに共通しているのは、前方へ歩き出す前に、マーカーの後方でバランスが取れていることを示す動作です。動作の最善の過程は、その過程に疑いの余地を残さないことで、それはパットした後に自身の体を完全にコントロールできているのであれば、簡単なことです。

#### QA-COM-6

私がパットしたディスクはチェーンの間で一旦静止したので、次のプレーヤーにパットを促しました。ところが彼のパットにより、私のディスクは地面へと弾き出されてしまいました。私はそのホールを終了するために、もう一度パットする必要がありますか？

いいえ。あなたのディスクが一旦そのターゲットにより支持されて静止したことで、そのホールは終了しました。あなたは落ちたディスクを拾い上げて、次のホールへと行く事ができます。

#### QA-COM-7

ブラインドホールで、スピード値が高くオーバーステブルなディスクを投げると、そのディスクはターゲットに向かって力強く跳ねて行きました。そのターゲットまで歩いていくと、私の投げたディスクがトレーの側面に刺さっているのを見つけました。ホールの終了と認められますか？

はい。チェーンサポートの下のトレーまたはチェーンに支持されていれば、そのホールは終了です。

## スコアの記録

#### QA-SCO-1

たとえ合計スコアが正しくても、特定のホールのスコアの記録を怠った場合、ペナルティーになりますか？

はい。あるホールのスコアが記録されていないスコアカードを提出することは、間違いです。正しい合計スコアに2投のペナルティースローが追加されます。

## QA-SCO-2

私のグループのメンバーは紙のスコアカードを記録していましたが、本人のラウンドとホールスコアは正確です。ただ、本人以外のプレイヤーのスコアは、そのプレイヤーが実際に投げたものとまったく異なっています。間違っただけのスコアカードに対するペナルティーは、本人のスコアにのみ適用されるため、そのようなことができるでしょうか？

本人以外のスコアに対する単純な誤りにはペナルティーは課されませんが、無作為に数字を書き留めることはスコアを記録したことにはなりません。そのプレイヤーはトーナメントディレクターによって失格の対象となる可能性があります。プレイヤーは、スコアとその合計を正しくスコアカードに記録するために、誠実に努力する必要があります。ラウンドが終わりスコアカードを提出する前に、グループはスコアカード間の差異を調整する必要があります。グループ全員が正しいスコアカードを記録していなければ、それはできません。

## スローの放棄

### QA-ABA-1

スローの放棄にはどのような効果がありますか？以前のオプションの再スローとはどう違いますか？

スローを放棄するという事は、(そのスローがスコアに加算されることを除いて) そのスローが発生しなかったことを意味します。よって放棄したスローと1投のペナルティースローがスコアに加算されます。スローを放棄すると、その放棄したスローによるライは無視され、かつ同スローによって生じたどんなペナルティースローも無視されます。

### QA-ABA-2

簡単なショートホールで、私はティースローを深い林の中へ投げてしまい、さらには木の高いところに乗せてしまいました。2m ルールは有効です。深い林の中からプレーするよりも、ティーからの再スローを選択した場合、その再スローは3投目になりますか、それとも4投目になりますか？

あなたは、最初のティースローを放棄することを宣言した後に、3投目を投げます。つまり最初のティースローと1投のペナルティースローがスコアに加わります。放棄したスローによって生じたペナルティースローは、スコアに加えません。

### QA-ABA-3

私は、ディスクを投げてマーカーディスクを拾い上げた後で、そのスローを放棄したいと気付きました。私の投げたライは既にマークされていませんが、それでもそのスローを放棄できますか？

はい、あなたのグループに、その放棄したスローを行ったライのおおよその位置を同意してもらった後、そこからプレーしてください。

## 暫定スロー

### QA-PRO-1

暫定スロー規則とは何ですか？いつ使用する必要がありますか？

暫定スローは、オフィシャルが不在でかつグループの判定に同意できない時、またはディスクの紛失やOBの可能性のある際やマンダトリーを失敗した際にプレー時間を節約できるかもしれない時に、使われます。暫定スローは、オフィシャルがその事案を裁定できるようになるまで、または懸案のディスクの状況が確認できるまで、判定の確定を延期することによってプレーを継続することが認められます。判定が係争中または不確かな場合、プレイヤーは仮の判定に基づくスローと暫定スローの両方をプレーする必要があり、基本的には2通りのプレーを完了させます。判定が確定したら、正しい判定に基づく方のスローだけをスコアに加えます。

## 練習スロー

### QA-PRA-1

私はライをマークした後、取り上げたパターを私のバッグに向けて 3m ほど放りました。するとそのディスクはバックに当たり、跳ね返り、丘を 10m ほど転がってしまいました。これは練習スローになりますか？

いいえ。あなたがディスクを戻すために投げたディスクは、空中を 5m 以上移動していないので、練習スローではありません。

### QA-PRA-2

私の仲間は、使わなかったディスクをティーの近くに忘れていました。私はそれを拾い、次のホールで彼を見つけた際、そのディスクを彼に向かって投げました。彼は 30m ほど先にいました。これは練習スローになりますか？

はい。あなたが投げたディスクは、空中を 5m 以上移動したので、そのスローの目的に関係なく練習スローになります。

### QA-PRA-3

私のグループのあるプレーヤーは、短いパットを失敗したことに怒っていました。そのホールを終了した直後、彼は約 2m の距離からターゲットに激しくパットを投げつけました。これは練習スローになりますか？

はい。そのスローは、競技上のスローとして為されたわけではなく、また使わないディスクを横にどかすためや、ディスクをプレーヤーに返すためでもありませんでした。よってそれは練習スローになります。

## 干渉

### QA-INT-1

私の投げたディスクは、ある木の上の 2m を優に超える高さのところに乗ってしまいました (2m ルールは有効です)。続くプレーヤーの投げたディスクが、私のディスクをその木から叩き落としました。私のライはどこになりますか、また私は 2m ルールのペナルティースローの対象になりますか？

干渉規則では、動かされたディスクは、最初に静止した位置からプレーすると規定しています。よって、そのディスクは明らかに 2m より上空で静止したので、ディスクがその木の上にあったとして、あなたはペナルティースローの対象になります。

## ミスプレー

### QA-MIS-1

私のグループは、大会のコースではないホールをプレーしてしまいました。ペナルティースローはどうなりますか？

コースの一部であるホールをプレーする代わりにコース外のホールをプレーしてしまった場合、そのホールの各スコアに 2 投のペナルティースローを加えます。そのコースを構成するホールに加えて余分なホールをプレーしてしまった場合、各プレーヤーの合計スコアに 2 投のペナルティースローを加えます (余分なホールのスコアは無視されます)。

### QA-MIS-2

私は誤って他のプレーヤーのディスク位置から投げてしまいました。これはフットフォルトになりますか、それともミスプレーになりますか？

間違ったライが使われたので、それはミスプレーです。フットフォルトやスタンス違反は、プレーヤーが正しいライから投げたうえで違反した場合を前提とします。

#### QA-MIS-3

私はマンドトリーを失敗しましたが、私達グループは次のスローを終えるまで、その失敗に気が付きませんでした。私はどうしたら良いでしょうか？

あなたは間違っただけから次のスローをしたことになるので、そのスローはミスプレーになります。本来そのスローはドロップゾーン（またはドロップゾーンが指定されていない時は直前のライ）から、行うべきでした。結局ミスプレーによるスロー 1 投の後に間違いに気づいたので、そのミスプレーによるスロー 1 投はスコアに加え、代わりに、そのミスプレーに対する 1 投のペナルティースローを加えます。そして、その失敗したマンドトリーに対する正しいライから投げなおしてください。なお、マンドトリーの失敗はそのミスプレーよりも前に起きているので、マンドトリー失敗によるペナルティースローは引き続き有効です。

#### QA-MIS-4

スコアカードを提出した後に、プレーを開始したまま終了していないホールがあることに気がきました。ペナルティースローはいくつになりますか？

[811.C](#)に記載されている通り、まず 2 投のペナルティースローが与えられます。さらに、終了しなかったホールを終了させるための ([811.F.3](#) に基づいた) 1 投が加わります。結局そのホールのスコアは、実際の投数に、2 投のペナルティースローとホールを終了させるための 1 投とを、加えたスコアになります。

#### QA-MIS-5

私はラウンドの途中で腹痛のためトイレを探す必要がありました。トイレからすぐに戻ることができなかったので、私のグループは私が不在のまま 1 ホールプレーしました。私が不在だったホールに対するペナルティースローと引き換えに、私はグループに復帰することができますか？

はい。その問いの扱いに関しては、[811.F.5](#) および [811.F.6](#) を参照してください。

#### QA-MIS-6

私は 2 分前の合図の後にコースに遅れて到着しました。そして私の開始ホールが、その公園のはるか反対側にある 12 番ホールであることを知りました。開始時刻までにそのホールに到着することは到底無理なので、ホール不在によりパー + 4 投のペナルティースローを覚悟していました。開始ホールに向かう途中、3 名のプレーヤーからなるグループが 3 番ホールにいることに気がきました。もし私がそのグループに加わり彼らとプレーすれば、「開始ホールまたはグループの間違い」違反による 2 投のペナルティースローだけですみます。2 投のペナルティースローが節約できます。賢いでしょ？

それほどでも無いですね。自分が有利になるように故意にミスプレーを犯す行為は、あなたを失格させる可能性があります。間違っただけ開始グループでプレーしたどんなスローも無視されます。あなたに割り当てられたグループを見つける必要があります。

#### QA-MIS-7

私の投げたディスクが、プレー中のホールの正しいターゲットと異なるバスケット型ターゲットに入りました。次に何をすればいいのでしょうか？

そのターゲットを他の障害物と同様に扱い、そのディスクの下のプレー地表面にライをマークし ([805.01.C](#) 参照)、次のスローをして下さい。誤ってホールを正しく終了せずに次のホールをプレーした (またはラウンドを終了した) 場合、ホールを終了できなかったこととなります ([811.F.2](#) 参照)。

## 礼儀

### QA-COU-1

私のライバルは頭脳ゲームが好きです。私を動揺させてパットに影響を与えようと、例えば、ラウンド中の私のスコアを私に話しかけたりしてきます。私は彼を礼儀違反としてコールすることはできますか？

おそらく。そんな最低なやつは、礼儀違反として明確に記載されてはいませんが、「気を散らすまたはスポーツマンらしくない」行為は罰せられる可能性があります。あなたは、そのプレイヤーの行為を、コールするのに十分なほど悪質かどうかを判断する必要があります。それとは離れて、この事案は、あなたとあなたのグループとそして/または他のプレイヤー達と、みんなで一緒に解決しなければならないものです。そのプレイヤーの行為が十分悪質かもしくは常習的ならば、あなたは、トーナメントディレクターそして/または PDGA 規律委員会に通報することができます。

## 装備

### QA-EQU-1

距離計を使用しても良いですか？

はい、とはいえ、時間超過規則によって許された 30 秒以内に投げ終わることに、変わりありません。

### QA-EQU-2

PDGA 承認モデルの廉価版ディスク (売れ残りディスクとか、訳ありディスクとか、ホットスタンプ不備ディスクとか) は、PDGA の競技で合法的に使用できますか？

はい。PDGA 技術基準文書で要点が述べられている通り、それらディスクが、全体的な制限 (重量、リムの形状、柔軟性など) を満たしている限り、PDGA の競技で合法的に使用できます。なお、プレイヤーは常に、競技で使われるディスクの合法性に疑問を持つ権利があります。その際は、トーナメントディレクターが最終的なコールを行います。

### QA-EQU-3

私は、お気に入りのパターを車の中に置き忘れました。ラウンドの最中、友人にそのパターを取りに行ってもらうことはできますか？

はい。ラウンド開始後、あなたのバッグにディスクを追加することは可能です。ただし、受け渡しの際、その友人が他のプレイヤーの気を散らせたり、あなた自身が時間超過規則に違反しないようにしてください。ホール間の移動の最中に、ディスクを受け渡すのがおすすめです。

### QA-EQU-4

私は元アルティメット・プレイヤーなのですが、ディスクゴルフの際も、アルティメット競技用グローブを付けてプレーすることが好きです。問題ないですよね？

はい。手袋の使用は、擦り傷から皮膚を保護する用具として [813.02.C](#) により、はっきりと認められています。

### QA-EQU-5

私の投げたディスクは、非常に硬くて岩だらけの場所で静止しました。膝を保護するためにタオルやパッドを下に置いて良いですか？

はい。ドロップゾーンやティーエリア内を含め、ライの上で押しつけた時に、その厚さが 1cm 未満になるタオルや小さなパッドを敷いても良いです。

## QA-EQU-6

ディスクの縁をそのディスクの中に押し込んで、ボールの様な形状にして投げてもいいですか？

いいえ、それは本来の飛行特性を改変した、製造後の修正に該当します (813.01.C.1)。そのディスクは、もはや PDGA 技術標準で定められた丸い円盤の形状ではありません。例えその修正が一時的であったとしても、その修正した形状のままディスクを投げることは不正です。(参考: [例えばこんな投げ方は不正です, YouTube より](#))

## マッチプレー

### QA-MAT-1

対戦相手が私のパットを免除しましたが、私は自分のパッティングの感覚を失いたくありません。パットしても良いですね？

いいえ。対戦相手があなたのスローを免除したら、そのホールは終了です。その後のスローは練習スローになります。その練習スローによるペナルティーは、次のホールを終了するのにかかるスローの数に追加されます。

## ダブルスとチームプレー

### QA-DOU-1

(ダブルスのベストスロー形式の試合で) 私の相棒は投げたディスクをそのままマーカーを使ってアプローチスローをしました。私はそのマーカーに使われたディスクをマークすることはできますか？

いいえ。両チームメンバーがプレーするライは、同一のマーク方法でマークしなければなりません。またそのライのマークは1度限りです。

## 競技マニュアル

### QA-CMP-1

女性はどの部門でもプレーできますか？

女性はその部門の資格基準を満たしている限り、どの部門でもプレーできます。男性のみに限定された部門はありません。

### QA-CMP-2

公式な試合開始の合図が聞こえるよりも前にグループがプレーを始めてしまったら、どうなりますか？

公式の試合開始の合図が聞こえるよりも前にグループがプレーを開始してしまったら、ティーに戻ってプレーをやり直してください。たとえ試合開始2分前の合図の後にプレーを開始した場合でも、練習スロー違反には問われません。公式の試合開始の合図が聞こえるよりも前にグループがプレーを開始して、その後も試合開始の合図が全く聞こえなかったら、各プレーヤーのスコアは有効でペナルティースローもありません。

ディスクゴルフ公式規則  
2025年版(改訂1)

2025年版(改訂1) 2025年2月  
2025年版 2024年12月

---

発行 静岡県ディスクゴルフ協会  
連絡先 [jpdga.shizuoka@gmail.com](mailto:jpdga.shizuoka@gmail.com)

---