

## 理 事



理事

### 内山 幸夫

# Play fast!

## ハーフ2時間15分の詳しいお話



昨年の10月にフェローシップ委員会より Play fast の提言がありました。その意図は、

道路の自然渋滞と同じ様に、ゴルフでも一組の遅延が、その後の全体の流れを悪くしてしまいます。ご来場の皆様に、気持ちよくプレーをしていただくために、私達は「ハーフ2時間15分」運動を推進しています。

その目安は、ショートホールを10分、ミドルホールを15分、ロングホールを20分、のハーフ計135分です。

「今日は楽しかった」とお帰りいただける様、皆様のご協力をお願いいたします。

と言う内容です。決して急がせるものではありません。他人に迷惑を掛けない！ための提言です。

KGA（関東ゴルフ連盟）の資料より2時間15分の中身をもう少し詳しくご紹介しましょう。

〈KGAでは、この活動を「タイム・パー」と呼称しております〉

#### ①ティーインググラウンドでは…

\*1番目の競技者（オナー）が、ティーインググラウンドに立ち、ストロークの為の行動を始めた時より計測を開始する。（ティアップ後ではない）

\*各ホールごとに、オナーは50秒以内、2番手以降は40秒以内とする。

\*上記時間（秒）には、方向確認・風向き・クラブ選択・素振り・ショットの時間を含みます。

#### ②第2打以降、スルーザグリーン・ハザードなどでは…

\*グリーンより遠い1番目の競技者は、自分の球に、到着した時点から計測が開始され、クラブ選択・

距離確認の歩測等も入れて、50秒以内でショットする。

\*2番目以降の競技者は、前にプレーした競技者の球がとまりプレーする環境が整ったと判断してから40秒以内とする。

#### ③パッティング グリーンでは…

\*1番目の競技者は、キャディの拭いた球を受け取った時より50秒以内。

\*2番目以降の競技者は、前のプレーした競技者の球が止まりプレーする環境が整った時点から40秒以内とする。（芝目・傾斜・ライン読みも含む）

#### ④その他のショット

\*基本ワンプレーを40秒以内とするが、トラブルの時は合理的に判断すると同時に処理後は、ロスしたタイムを組全体で取り返す努力をする。

これは「競技」を対象にしたものですが、ゴルフというスポーツは、ルール・マナー・エチケットのすべての点で、プロとアマの区別がないのも特徴です。是非参考にしてください！

それではプレーの際の、具体的な「他人に迷惑を掛けない！」状況の事例をあげておきましょう。

●オナーの心構えが大切。それはオナーがショットしないと、次番の人が行動できないからです。

●2打目以降は、次は自分の番かな？の意識と行動がとても大切で、組全体の進行に関係します。

●基本的に、前の組が同じホールで確認できる状態で回っていれば遅延状況ではありません。

●前が3人組で、間が空いても即遅延対象ではありませんが、その組がタイム・オーバー超えているかどうかで、要チェック対象になります。

ゴルフのワンショットは、上手な人もそうでない人も同じ3～4秒です。要は、打つ前の心の準備でラウンド時間に差が出てきます。距離を読む・風を読む・グリーンを読む競技ですが、一人一人が2時間15分を意識して、その場の「空気を読む」プレースタイルをお願い致します。

この活動が、FGCメンバーに広がれば、渋滞のない快適なゴルフとなり、「今日は楽しかった」につながっていく事でしょう！