

●スコアカード記入例

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	
東京三郎	1		2	3		4	5				6	7		8		9						
大阪四郎		1			2				3	4			5		6		7	8	9			
TEAM SCORE	5	3	3	4	4	3	5	3	4		3	4	4	3	3	5	4	3	3	32	66	

DATE _____

競技者 PLAYERS 田中一郎 山田次郎

PRGR RS Cup

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOTAL	
YARDS																						
YARDS (Ladies)																						
PAR																						
田中一郎	1		2	3		4			5		6		7	8		9		10	11			
山田次郎		1			2		3	4				5			6		7					
TEAM SCORE	4	3	4	4	5	2	4	4	3	33	3	5	4	4	2	4	3	3	4	32	65	

競技者確認署名 COMPETITOR'S SIGNATURE 田中一郎 山田次郎 マーカー確認署名 MARKER'S SIGNATURE 東京三郎 大阪四郎

- ① 競技者チーム(相手チーム)が、各ホールでどちらのティショットを採用したかを記入してください。記載されている番号は、採用された回数(何回目)を表します。18ホール中、1人最低7回の採用が必要です。(この条件をクリアできない場合は、アテスト会場で1ホールにつき2罰打が課せられます)
- ② 競技者チーム(相手チーム)の各ホールのスコアを記入してください。
- ③ ご自分たち(マーカーチーム)のスコア、ティショットの採用回数を記入するメモ欄です。スコアカード提出の際にはこのメモ欄を切り離して、ご自分たちのスコアの確認用としてご使用ください
- ④ マーカーのサイン欄にご自分たち2名のサインを記入し、競技者チーム(相手チーム)に渡してください。競技者チームはスコアカードの記載内容を確認後、誤りがなければ競技者のサイン欄にチーム2名のサインを記入し、競技者本人がアテスト会場のスタッフに提出してください。

●ダブルススクランブルの競技方法

18ホールズ、RS CUPオリジナルスクランブル方式によるダブルス戦。1チーム2名がティショットを打ち、セカンドショット以降はベストポジションと思われる球を選択する。選択されなかった球は、速やかにピックアップする。選択した球のプレーヤーは、あるがままの状態(ノータッチ)で打ち、パートナーは定められた範囲内に球をプレースして打つ。これをカップインまで繰り返す。

■ティショット選択の条件

1. ティショットにおいては、18ホール中、1人最低7ホールのティショットを選択しなければならない。
2. パートナーの欠場や棄権により1名となったチームには、最低7ホールの選択条件を適用しない。
3. ホールアウトの時点でこの条件をクリアできない場合は1ホールにつき2罰打とする。

■ティショット～グリーンへのショット

1. ティショットは1チーム2名が打つ(男性と女性はティが異なる)。
2. セカンドショット以降もチームの中でベストポジションと思われる球を選択する。
3. 選択した球にティペグ等でマーク。選択しなかった球は速やかにピックアップする。選択した球のプレーヤーは、あるがままの状態(ノータッチ)で打ち、パートナーはそのティペグからホールに近づかない1クラブレンジ以内に自分の球をプレースして打つ。
4. 打順はチーム内でその都度、決めることができる。
5. 選択した球と同じ表面を持つ箇所へプレースしなければならない。(選択した球がフェアウェイ上にある場合はフェアウェイへ、ラフ上にある場合はラフへプレース)
6. バンカー内の球を選択した場合もティペグでマーク。選択しなかった球は速やかにピックアップする。選択した球のプレーヤーは、あるがままの状態(ノータッチ)で打ち、パートナーはマークしたティペグから、バンカー内のホールに近づかない1クラブレンジ以内に自分の球をプレースして打つ。パートナーのライは、打つ前に均すことができる。
7. マークしたティペグは最後の選手が打つまで取り除かないこと。

■グリーン上

1. グリーン上でもベストポジションの球を選択する。
2. その球をマークし、選択した球のプレーヤーは、マークの位置(グリーン上では球を拾い上げることができる)にリプレースして打ち、パートナーはホールへ近づかない1クラブレンジ以内に自分の球をプレースして打つ。
3. 打順はチーム内でその都度、決めることができる。
4. チーム内のどちらかが最少スコアでカップインした時点で、そのホールのスコアが確定。
5. マークはスコアが確定するまで取り除かないこと。
 - ※1人目のショットまたはパットがカップインして、最少スコアが確定した場合でも、2人目は残るショットまたはパットをすることができる。(2人目のショットまたはパットは、練習ストロークとみなさない)