



## 競技(大会)におけるマーカーの役割とアテストの流れと注意について

ゴルフ競技においては、マーカーによって証明(確認)されたスコアカードを競技者が正しいと署名し委員会に提出することによって大会が成立します。マーカーが役割を果たし、アテスト(スコア確認)が正しく行われることで公正な大会が成立します。競技に出場する人は以下の内容をしっかり理解してください。重要な部分は下線があり太字になっています。

### 「マーカー」とは

「ラウンド後、プレーヤーとマーカー(プレーヤーのスコアを記録する人)は、そのプレーヤーの各ホールのスコアが正しいことを証明しなければならず、そのプレーヤーはそのスコアカードを委員会に提出しなければならない。」(「ゴルフ規則 3.3 ストロークプレー」より)

### マーカーの指定

大会では通常、組合せ表にもとづいて競技が始まる 10 分ほど前にティーイングエリア付近に同伴競技者が集まり競技委員よりマーカーの指定が行われます。その組の人数が 4 名で、組合せ表の左から 1 番目～4 番目に A さん B さん C さん D さんと並んでいれば、A さんのマーカーを B さん、B さんのマーカーを C さん、C さんのマーカーを D さん、D さんのマーカーを A さん、というようにマーカーが指定されます。

### マーカーの役割 (競技中)

- ① マーカーは自分とは別の指定された競技者のスコアカードを手渡され、競技中そこにスコアを記録します。例えば B さんは A さんのスコアカードを渡され、A さんのスコアを記録します。そのスコアカードには B さんの(自分の)スコアを記録する欄もあります。
- ② スコアを正しく記録し証明する責任が有りますので、マーカーは常に担当する選手のボールの行く先やショットの見える位置で全てのプレーを確認していなければなりません。バンカーやウオーターハザードや林など、自分がそばに行けなくても、多少遠くても確認できる場所から見ています。林に打ち込んで、ロストや空振りの可能性も有ります、刻んでたくさん打って解らなくなり、過少申告の可能性も有ります。そうならないように、しっかりと打数を確認してください。
- ③ スコアは必ず毎ホール終わった後に確認してください。スコア自分から言わない人も多いので、後でもめないように毎ホール確認することが大切です。マーカーと競技者でスコアの認識が違った場合は、その場で他の同伴競技者に確認が出来ます。ホールアウト後に、プレーを見ていないで、「いくつでした？」などと聞かないようにしてください。マーカーが自分の目ですべてのプレーを見届けたうえで「5ですよ？」などのような確認になります。ハーフ終了後や数ホールごとにまとめて確認したりすることはやめてください。
- ④ 口頭での確認も「ボギー」とか「ダボ」とかでなく、「5」とか「6」などの数字での確認をします。通常はパー 5(ロングホール)だが、競技ではパー 4(ミドルホール)などの時に、過少申告(失格)などが起こりやすいからです。

- ⑤ そのゴルフコースのスコアカードに記入し、ラウンド後に競技用スコアカードに書き写すことはよほどの大雨でもない限りやめてください。アテスト(スコアの確認)に時間がかかり、写し間違い(過少申告=失格)も起こりやすいからです。常に、競技用スコアカードだけにラウンドしながら記入してください。

### アテストの流れ

その日の最終ホールをホールアウトしたら、同組の同伴競技者全員が速やかにアテスト会場に移動し、アテスト(スコアの確認とスコアカードの提出)を行います。全員のスコアカード記入・確認・署名が終わったら、全員がそろってアテスト係(競技委員)のスコアチェックを受けます。その時に、何か間違いがあれば選手とマーカースと同伴競技者で確認の上、マーカースがスコアカードを書き直すことになります。アテスト会場はエリア(区域)で示され、スコア提出後エリアを離れると修正できないので注意してください。

### マーカースの役割 (アテスト時)

アテスト会場にて、自分の記入したスコアカードから自分のスコア記入欄の部分を取り離し、担当選手のスコアカードに関して以下の手順で記入を終わります。

- ① 全ホールのスコア記入を確認する。
- ② ハーフごとのスコア合計を記入する。
- ③ トータルスコア合計を記入する。
- ④ マーカース署名欄に署名する。
- ⑤ 担当選手に確認・署名を依頼する。

### 選手のすべきこと (アテスト時)

マーカースからスコアカードを受け取った選手は、以下の手順でスコアカードを提出します。

- ① (※重要) マーカースから渡された記入・署名済みのスコアカードに、自分のスコアを重ね合わせ、ホールごとのスコアを上下に並べ、目で見て照らし合わせて、間違いが無いか確認する。
- ② マーカースの記入に間違いがあれば、競技者とマーカースと同伴競技者で正しいスコアを確認しマーカースが訂正する。競技者は自分のスコアを訂正してはならない。マーカースが修正したものを競技者が再度確認する。
- ③ 間違いがなければ、競技者署名欄に署名する。
- ④ 同伴競技者全員の記入・確認・署名が終わったら全員そろってアテスト係のチェックを受ける。

### その他

マーカースは審判やレフリーではありません。ルールについての判断は競技者本人が行います。プレー中ルール上の疑問点・問題点が生じたら、まずは競技者・マーカース・同伴競技者でルール確認し、それでもわからないときには、ルールブックで確認するか巡回の競技委員に判断を求めてください。迷うときには第2の球をプレーしハーフ終了時やアテスト時に競技委員長に判断してもらう選択肢もあります。

### スコアカード記入の際に特に注意すべき点

- ① 読みやすく、丁寧に記載すること (数値記入の四角内に薄く、小さい文字は、避けましょう。) マーカースに書き直してもらうこと。  
書き方で判読しにくい例      9-7-4      5-6      3-8
- ② スコアの数字の脇に、オーバー分のレ点、などが残り過大申告となる場合もありますので、しっかり消して(もらい)提出すること。
- ③ 大会によっては、パー7 2(36/36)ではない場合があるので、合計を出す時には注意すること。