

韓国語版QR、アドレスが入っております



돗토리현 관광 안내

<http://www.tottori-tour.jp/ko/>

ACCESS

<비행기로 오시는 경우>

- 도쿄(하네다)에서 돗토리 시구 코난 공항(약70분)
- 도쿄(하네다)에서 요나고 기타로 공항(약80분)
- 서울(인천국제공항)에서 기타로 공항(약1시간 40분)
- 홍콩(홍콩 국제공항)에서 요나고 기타로 공항(약3시간)



<열차로 오시는 경우>

- 도쿄에서(약5시간)
신칸센→신오사카에서 환승
→슈퍼 하루토...돗토리 역
- 나고야에서(약3시간 20분)
신칸센→히메지에서 환승
→슈퍼 하루토...돗토리 역
- 오사카에서(약2시간 30분)
슈퍼 하루토...돗토리 역

<자동차로 오시는 경우>

- 나고야에서(약4시간 30분)
메이신 고속도로→주고쿠 자동차도로→사요JCT→돗토리 자동차도로...돗토리
- 오사카에서(약2시간 30분)
주고쿠 자동차도로→사요JCT→돗토리 자동차도로...돗토리

<고속버스로 오시는 경우>

- 도쿄에서(약10시간 10분)
오사카·고베에서(약2시간 50분)



돗토리현 공인 그라운드 골프장

<http://www.groundgolf.or.jp/tabid/59/catid/40default.aspx>

문의처 돗토리현 지역진흥부 스포츠과

✉ sports@pref.tottori.lg.jp

FAX.+81-857-26-8108

우편번호680-8570 鳥取縣鳥取市東町一丁目220番地

함께 시작해요!!

어디서나 누구나 간단하게!!

그라운드 골프



그라운드 골프의
발상지 돗토리현!!

그라운드 골프
한 권으로 끝내기!!

●역사 ●경기 개요 ●도구 ●규칙...

가이드북



돗토리현에서 탄생한 그라운드 골프

그라운드 골프는 고도의 기술을 요하지 않으면서도, 전력을 다해야 하는 상황과 집중력, 밸런스 능력을 발휘하는 상황이 절묘하게 조화를 이루고 있습니다. 또한 규칙도 매우 간단합니다. 초보자라도 바로 참여할 수 있고, 고령자뿐만 아니라 전국의 다양한 연령대의 사람들이 즐기는 스포츠로 확산되고 있으며, 요즘은 일본을 넘어 해외로까지 보급되어 발전하고 있습니다. 그런데 어떻게 해서 그라운드 골프라는 이름으로 불리게 되었을까요?

‘어디서나’ ‘누구나’ ‘간단하게’

굳이 골프장에 가지 않고도 지역의 학교 운동장(그라운드) 등에서도 할 수 있는 운동을 궁리한 결과, ‘어디서나’ ‘누구나’ ‘간단하게’ 즐길 수 있는 스포츠로 탄생한 것이기 때문입니다.



돗토리 사구

상인 해안 지오파크
우라도메 해안



그라운드 골프의 특징

1 어디서나 즐길 수 있다

규격화된 코스가 필요하지 않습니다. 플레이어의 목적, 환경, 기술 등에 따라서 운동장, 하천부지, 공원, 정원 등 어디서나 자유롭게 코스를 설정할 수 있습니다.

2 준비가 간단

골프처럼 구멍을 팔 필요가 없고, 홀 포스트를 세우기만 하면 준비가 완료됩니다.

3 규칙이 간단

다른 스포츠에 비해 규칙이 매우 간단하므로 한번 게임하면 기억할 수 있습니다.

4 게임에 참가하는 인원수에 제한이 없다

그라운드 골프는 혼자서는 물론, 장소만 있다면 한 번에 수백 명이 함께 게임을 즐길 수 있습니다. 공이 공중으로 날아다니는 일이 없기 때문에 홀 포스트 놓아두는 곳을 잘 궁리해서 배치하면, 모든 홀 포스트에서 동시에 시작해도 안전하게 게임을 할 수 있습니다.

5 심판은 나 자신

게임을 하는 동안 플레이어 자신이 심판의 역할을 합니다. 판정이 어려운 경우에는 함께 게임에 참여 중인 사람에게 동의를 구합니다.

6 고도의 기술이 없어도 즐길 수 있다

그라운드 골프 기술도 다른 스포츠와 마찬가지로 훈련을 통해 향상되고 경기 운영능력도 높아집니다. 그러나 게임을 즐기는 데에는 반드시 고도의 기술이 필요한 것은 아닙니다. 그라운드 골프는 어린이에서 고령자까지 모든 연령대가 즐겁게 게임에 참여할 수 있다는 점 등, 가족 스포츠로서의 모든 조건을 갖추고 있습니다.

7 시간 제한이 없다

게임 시간이 정해져 있지 않기 때문에 시간 제약을 받지 않고 기술 레벨이나 게임 참여자 수 또는 코스의 특성에 따라 플레이를 즐길 수 있습니다.



그라운드 골프란?

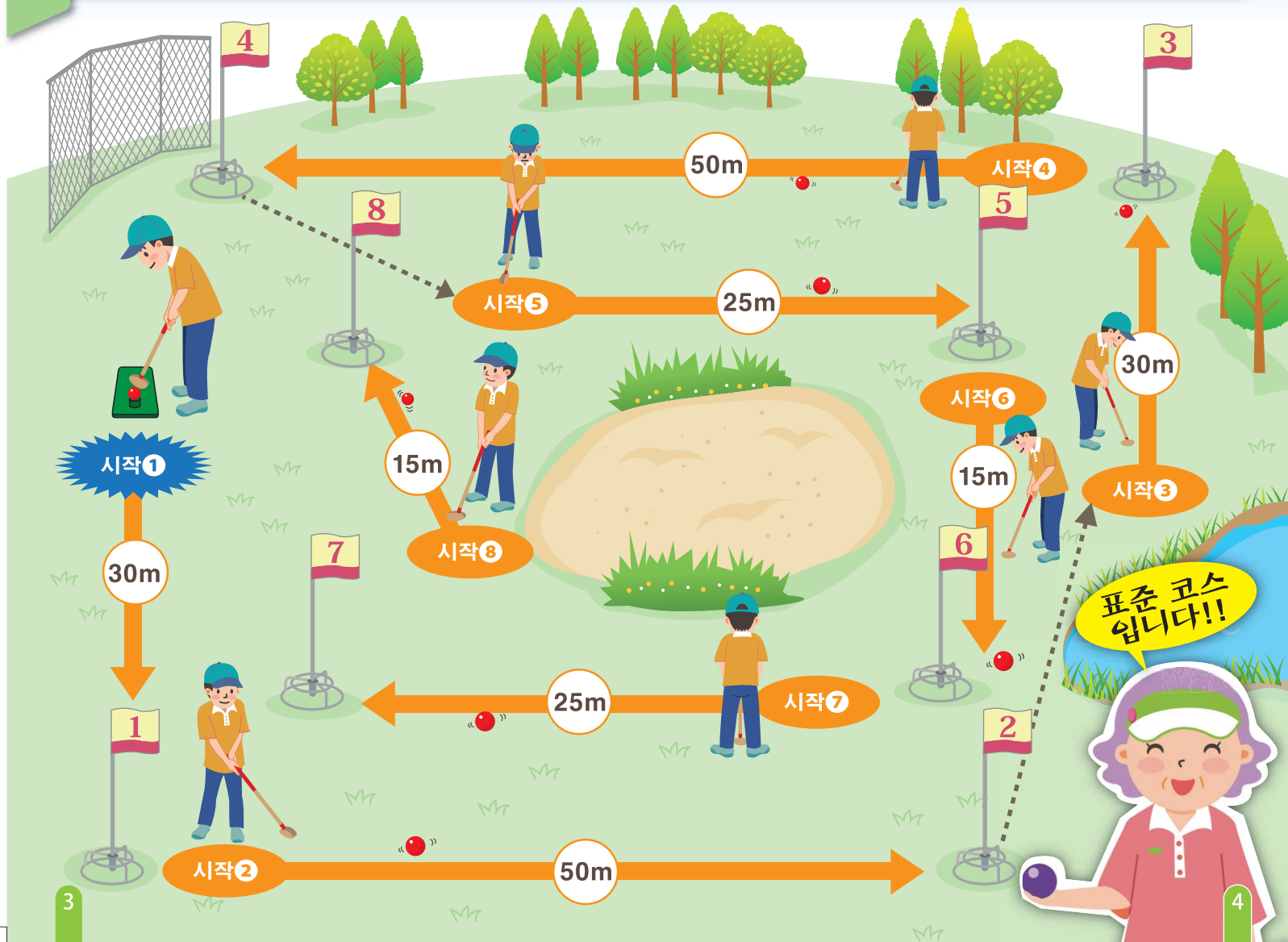


규칙 개요

전용 클럽, 공, 홀, 포스트, 스타트 매트를 사용하여 골프와 마찬가지로 클럽으로 공을 쳐 홀 포스트에 홀인할 때까지의 타수를 계산합니다.

코스

표준 코스는 50m, 30m, 25m, 15m 코스가 2개씩, 함께 8홀로 구성됩니다.



1 매너

플레이어는 자신의 플레이가 끝나면 신속히 다음 플레이어에게 방해가 되지 않는 장소로 이동합니다.



플레이어는 동반 플레이어가 칠 때는 말을 하거나 동반 플레이어의 공 또는 홀 포트 근처, 플레이어의 앞뒤에 서지 않습니다. 또한 앞 조가 플레이를 끝낼 때까지 공을 치지 않습니다.



플레이어는 자신이 만든 구멍이나 발자국을 원상복구하면서 게임을 진행합니다.

이럴 때는 어떻게 해야 하나요!?

Q1 앞의 플레이어가 구멍을 원상복구하지 않고 가버렸습니다. 이 구멍을 원상복구할 수 있나요?

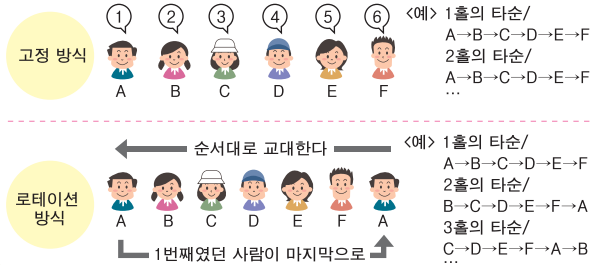
A 예. 할 수 있습니다. 단, 자연적으로 생긴 바닥의 흠 등은 훼손해서는 안 됩니다.



2 게임 진행 방법

지정된 공을 정해진 타순에 따라 스타트 매트에서 치기 시작하여, 홀 포트 내에 정지한 상태인 '홀인'이 될 때까지의 타수를 계산합니다.

타순 게임을 시작하기 전 타순을 정합니다.
(고정 방식과 로테이션 방식, 2가지가 있습니다)



이럴 때는 어떻게 해야 하나요!?

Q2 타순이 틀렸을 경우 어떻게 됩니까?

A 다른 플레이어가 허용하는 경우에는 다음 타석부터 원래 타순으로 되돌아갑니다. 그러나 다른 플레이어가 다시 치기를 요구했을 경우에는 올바른 타순에 따라서 다시 한 번 플레이해야 합니다. (1벌타 가산 없음)

Q3 잘못해서 다른 플레이어의 공을 치면 어떻게 됩니까?

A 공 주인이 원래 위치로 되돌려 놓습니다. (1벌타 가산 없음)

연타 한 사람이 '홀인'이 될 때까지 계속해서 치는, 이른바 연타는 허용하지 않습니다.

POINT

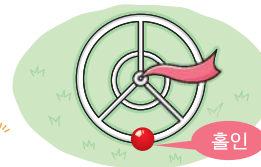
단, 클럽헤드 길이만큼 홀 포트에 근접한 공은 연속으로 칠 수 있습니다.



이럴 때는 어떻게 해야 하나요!?

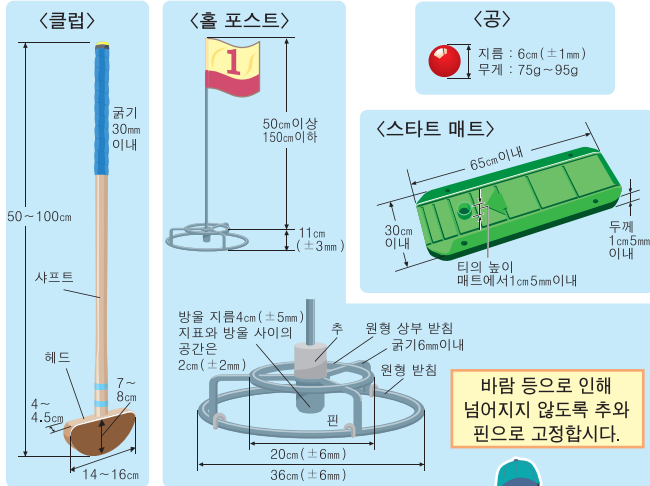
Q4 공이 홀 포트의 원형 반칙 바로 위에 멈추었을 경우에는 '홀인'으로 인정됩니까?

A 예. '홀인'입니다.



3 용구

클럽, 볼, 홀 포스트, 스타트 매트는 정해진 것을 사용해야 합니다.



check

클럽은 그립 테이프를 감거나 할 수 있지만, 그 이외의 개조는 금지합니다.



공 홀더를 장착한 상태로 플레이하면 개조로 간주합니다.



4 게임 중의 타구 연습

플레이어는 게임 중 어떠한 타구 연습도 해서는 안 됩니다. (반칙은 1벌타 가산)



5 도움

플레이어는 공을 칠 때, 물적·인적 지원이나 조언 등을 주고 받으면서 플레이해서는 안 됩니다.

6 공은 있는 그대로의 상태로 플레이

플레이어는 친 공이 초목 덩불 속 등에 들어갔을 때, 공의 위치와 자신의 공이라는 것 확인하는 정도로만 손을 댈 수 있습니다. 풀을 베거나 나뭇가지를 꺾거나 하면서 플레이해서는 안 됩니다.



7 볼 타격 방법

플레이어는 공을 칠 때, 클럽의 헤드로 정확하게 쳐야 합니다. 공을 밀어 내거나 끌어당기는 식으로 쳐서는 안 됩니다. (반칙은 1벌타 가산)

check



앞뒤 모두 평면인 경우 양쪽 모두 타격면



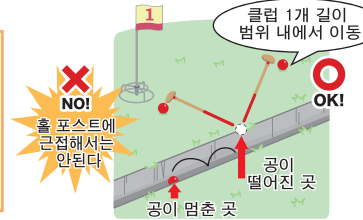
진동이나 바람으로 인해 공을 치지 않았는데도 굴러갔을 경우에는 다시 칠 수 있습니다.



8 분실 공과 아웃 공

플레이어는 친 공이 분실되거나, 코스 밖으로 나갔을 때는 1벌타를 가산한 후, 홀 포스트 근처가 아닌 플레이 가능한 장소에 공을 놓고 다음 타를 진행합니다.

공을 다른 곳으로 옮기지 않으면 칠 수 없는 경우, 공이 보이지 않게 된 곳이 나 떨어진 곳에서 클럽 1개 길이 범위 이내로 이동할 수 있습니다.



9 플레이에 방해가 되는 공

플레이어는 플레이에 방해가 되는 공을 일시적으로 치워달라고 요구할 수 있습니다. 공의 주인이 직접 자신의 공을 치워야하며, 이 때 홀포스트를 기준으로 공의 뒤쪽에 마크를 하고 치워야 한다.



10 다른 플레이어의 공을 맞혔을 때

플레이어는 자신이 친 공이 다른 플레이어의 공을 맞혔을 때는 공이 멈춘 위치에서 플레이를 계속합니다. 부딪힌 공의 플레이어는 원래 위치로 공을 되돌려 놓습니다.



Q5 친 공이 다른 플레이어의 공을 맞고 '홀인' 된 경우에는 어떻게 됩니까? 또한 부딪힌 공이 '홀인' 된 경우에는?

A 맞힌 플레이어의 공은 '홀인'. 부딪힌 플레이어 공은 '홀인' 이 아닙니다. 원래 위치로 되돌려 놓습니다.

Q6 플레이어 등에 공이 맞은 경우, 어떻게 합니까?

A 자갈이나 나뭇가지와 같은 장애물로 간주하고 공이 멈춘 위치에서 플레이를 계속합니다.

11 멈춘 공이 바람에 의해 움직였을 때

플레이어는 친 공이 움직이고 있을 동안에는 공을 쳐서는 안 됩니다. 바람에 의해 공이 움직였을 때는 정지한 장소에서 플레이를 하고, 움직여서 홀 포스트에 들어갔을 경우에는 홀인으로 간주합니다.



12 제1타가 홀 포스트에 들어갔을 때 (홀인원)

플레이어는 친 공이 1타째에 홀인이 되었을 경우(홀인원) 함께 타수에서 1회당 3타를 빼고 계산합니다.

13 스코어 카드 기입 방법

타수 : 홀별 타수 (아라비아 숫자로 기입)

자신이 돈 코스의 순서대로 홀 포스트의 번호를 기입합니다

이름을 기입합니다 (타수)

누계 : 지금까지의 합계 타수

실제 타수 - (1타 횟수 × 3)

홀인원 횟수
홀인원 1회당
마이너스 3타

大会名 () ()		コース		スタートホール ()		期		年 月 日 ()								
No.	氏名	ホールNo.	1	2	3	4	5	6	7	8	合計	1打目時	合計	合計	減点	合計
1	○○○○	3	3	6	5	14	17	3	3	27	5	33	33	1	30	
2	△△△△	5	7	12	5	17	6	23	5	28	3	31	33	3	36	36
3																

POINT
홀인원의 경우, 타수란에는 '1' 또는 '-' 로 기입하고, 누계란에는 1을 합산한 숫자를 기입합니다. 합계란에는 홀인원 1회당 3을 뺀 숫자를 기입합니다.